



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Warhammer > Aides de jeu > Magie > **Maladresses de Magie**

## Maladresses de Magie

vendredi 17 juin 2005, par [Mon Bon](#)

Il y a maladie de magie lorsque le sorcier rate un test de FM et que les deux D10 forment un double (11,22,33,...). Le test de FM se fait à chaque lancé de sort. Le modificateur à la FM correspond au double de points de magie dépensés. S'il y a maladie, lancez un D30 et reportez le résultat sur la table.

Table :

Test à faire avec un D30 :

1-5 : 1  
6-9 : 2  
10-13 : 3  
14-17 : 4  
18-20 : 5  
21-23 : 6  
24-25 : 7  
26-27 : 8  
28-29 : 9  
30 : 10

Maladresses de Magie

1. La tension vous fait perdre votre concentration : vous perdez vos points de magie et le sort ne fonctionne pas.

2. Le sort échoue (cf. 1) et vous ne pouvez pas incanter au prochain round.

3. Le sort échoue (cf. 1) et vous ne pouvez plus incanter pendant 1D4+1 round.

4. Vous intériorisez votre sort -> 1D6 pt. de BL auxquels on déduit l'endurance.

5. Vous intériorisez votre sort -> 1D6+(niveau du sort) pt. de BL auxquels on déduit l'endurance.

6. Votre sort se retourne contre vous ou ses effets sont inversés (au choix du MJ).

7. Vous intériorisez votre sort -> 1D6+4 pt. de BL auxquels on déduit l'endurance.

8. Vous ne pouvez plus regagner de points de magie pendant 1D4 jours et pendant cette période vous souffrez de migraines (cf. folie).

9. Crise d'identité : vous ne pouvez plus lancer de sort pendant 1D10 heures et pendant cette période vous perdez 20 pt. en Intelligence, en Force Mentale et en Calme.

10. Effondrement mental : Vous ne pouvez plus lancer de sort pendant 1D4 jours et vous souffrez de démence (cf. folie) pendant 1D6 jours.