

ÉCHECS CRITIQUES MAGIQUES

Variation

La magie dans le monde de The Witcher TRPG est l'une des forces les plus puissantes de la nature. Seuls les enchanteurs les plus puissants sont capables de la contrôler pour lancer de puissants sorts. Lorsqu'un enchanteur veut lancer un sort, il utilise son propre corps pour puiser la magie (appelée chaos) des royaumes élémentaires. Contrôler le chaos qui traverse votre corps est une tâche difficile qui peut conduire à des résultats désastreux. Les sorts plus puissants nécessitent de plus grandes quantités de puissance magique qui, si elles ne sont pas contrôlées, peuvent conduire à des résultats dévastateurs.

Le **seuil de Vigueur** d'un lanceur de sorts indique sa capacité à contrôler le chaos.

Lors d'un échec critique en lançant un sort, le lanceur perd le contrôle du flux de chaos. Les plus forts peuvent facilement gérer lorsque cela se produit pour des sorts mineurs, mais même eux craignent de perdre le contrôle du chaos lors de l'incantation des plus puissants.

Lorsqu'un 1 naturel est obtenu sur un dé à 10 faces, c'est un échec critique. Pour déterminer le résultat de cet échec, lancez un nombre de d10 égal au coût END du sort divisé par 5, arrondi au supérieur. Notez que l'utilisation d'un focus peut réduire le nombre de dés à lancer. Si vous obtenez un 10, relancez et additionnez le résultat. Ensuite, soustrayez votre seuil de Vigueur du résultat et vérifiez dans le tableau ci-dessous le résultat de l'échec. Ce résultat dépend de l'élément du sort qui a été lancé. Lorsque vous utilisez des éléments mixtes, utilisez un élément choisi au hasard par le MJ.

EXEMPLE

Considérons un mage avec un seuil de Vigueur égal à 10. Il essaye d'incanter Séisme de Stammelfort, un sort de terre. Il utilise une amulette, gemme avec Focus (3). Il obtient un 1.

Le coût en END du sort est de 12, mais il est réduit à 9 grâce au focus. Il doit donc lancer 2d10 puisque $9/5 = 1.8$ (arrondi à 2). Il obtient 17. Il soustrait à cela son seuil de Vigueur (10) pour obtenir un total de 7. En regardant dans la table ci-dessous, cela correspond à un **échec magique simple**. Ensuite, il se réfère à la table des échecs magiques simples pour voir l'effet.

RÉSULTATS D'ÉCHECS CRITIQUES MAGIQUES

Jet – Vigueur	Effet
< 1	Le flux de chaos est instable, mais vous parvenez à le garder sous contrôle. Des étincelles magiques vous entourent, mais le sort se déclenche toujours. Vous êtes choqué et vous ne pouvez plus lancer de sort ce tour-ci. Vous perdez la concentration de tout sort que vous mainteniez. De plus, vous subissez 1d6 dégâts non léthal.
1-6	Vous perdez le contrôle du flux de chaos. Des étincelles magiques vous entourent et le sort échoue. Vous êtes choqué et vous ne pouvez plus lancer de sort ce tour-ci et le suivant et vous perdez la concentration de tout sort que vous mainteniez. De plus, vous subissez 1d6 dégâts léthal.
7-15	Votre corps s'enflamme d'un coup. Le sort échoue et vous subissez 2d6 dégâts. De plus, consultez la table des échecs magiques simples pour vérifier ce qui se passe.
16-24	Le chaos fait éruption de votre corps et vous cause de graves dommages. Consultez la table des échecs magiques complexes pour voir ce qui se passe.
>24	La barrière entre le monde élémentaire et le chaos s'effondre, celui-ci pénètre dans notre monde sans aucun contrôle. Le chaos explose, lacérant le corps du lanceur de sorts. Consultez la table des échecs magiques catastrophiques pour voir ce qui se passe.

TABLE DES ECHECS MAGIQUES SIMPLES

Élément	Effet
Air	Le vent souffle autour de vous. Vous êtes projeté 2 mètres en arrière.
Eau	Le givre craque autour de vous, englobant votre corps. Vous êtes gelé .
Feu	Votre corps s'enflamme d'un coup. Vous êtes en feu (incinération).
Terre	La terre tremble autour de vous. Vous êtes étourdi .

TABLE DES ECHECS MAGIQUES COMPLEXES

Élément	Effet
Air	Vous êtes touché par un énorme éclair infligeant 8d6 points de dégâts (ignorant l'armure). N'importe qui dans un rayon de 5 m est jeté au sol (au sol).
Eau	Votre corps gèle complètement. Effectuez un test d' étourdissement avec un SD égal à l'échec magique. Si vous échouez, votre corps se transforme en statue de glace. Même si vous réussissez, vous êtes gelé .
Feu	Des flammes ardentes émanent de tout votre corps. À chaque tour, vous subissez 3d6 dégâts insensible à l'armure, à moins qu'une grande quantité d'eau ne vous soit jetée ou que vous soyez enveloppé dans des vêtements étouffant les flammes.
Terre	La terre sous vos pieds se fissure et un gouffre d'un mètre de large se forme. Effectuez un test d' athlétisme avec SD égal à l'échec magique. Si vous échouez, vous tombez de 5 mètres dans le gouffre et vous subissez 3d6 dégâts.

STATUES DE GLACE

Les statues de glace ont 1 PS et prennent 3 jours près d'une source de chaleur pour revenir à la vie. Si la statue se brise, la créature à l'intérieur meurt immédiatement.

FLAMMES ARDENTES

La douleur atroce vous empêche de bouger et quiconque vous touche subit 2d6 dégâts par tour (l'armure absorbe ces dégâts).

DANS LE GOUFFRE

À chaque tour, effectuez un test d'**athlétisme** SD: 10 ou vous tombez de 5 mètres de plus dans le gouffre. Vous pouvez remonter de 5 mètres en effectuant un test d'**athlétisme** avec SD: 15.



CATASTROPHE MAGIQUE ET SITES D'ENERGIE

Les échecs magiques catastrophiques sont, heureusement, des événements rares. Ils n'apparaissent généralement que lorsqu'une énorme quantité de chaos est retirée du royaume élémentaire. La plupart des mages n'en ont jamais été témoins et n'en ont entendu parler que par des contes ou le bouche à oreille.

Néanmoins, les histoires de mages qui se désintègrent en un clin d'œil instaillent la peur dans chaque cœur d'enchanteur et elles sont la raison pour laquelle même les mages les plus puissants utilisent les sorts de maître avec parcimonie.

Lorsque de tels événements se produisent, la barrière entre le royaume élémentaire et notre monde est déchirée. Ces cicatrices magiques mettent du temps à guérir et, parfois, elles ne le font jamais. Lorsque cela se produit, un lieu de pouvoir peut se former.

TABLE DES ECHECS MAGIQUES CATASTROPHIQUES

Élément	Effet
Air	Le corps de l'enchanteur commence à s'élever dans les airs et d'énormes tempêtes de foudre en découlent. L'enchanteur meurt immédiatement, tandis que n'importe qui ou n'importe quoi dans un rayon de 50 mètres a 75% à chaque tour d'être frappé par un éclair. Celui qui est touché subit 5d6 dégâts et est projeté hors de la zone, subissant des dégâts supplémentaires s'il heurte un objet solide. La tempête dure 1 minute.
Eau	Votre corps absorbe toute chaleur dans un rayon de 20 mètres et la transforme en une glace permanente. Toute personne dans la zone doit effectuer un test de résilience ou être transformé en statue de glace. Les statues de glace ont 1 PS et mettent 3 jours à proximité d'une forte source de chaleur pour revenir à la vie. Si la statue se brise, la créature à l'intérieur meurt immédiatement. La zone prend 2 jours pour revenir à la normale.
Feu	Une énorme explosion se produit de l'enchanteur. Son corps est déchiré et se désintègre. Toute personne dans un rayon de 20 mètres subit 10d6 dégâts et a 75% de chances d'être incendiée . Toute personne dans un rayon de 100 mètres est assourdie pendant 1 jour et subit un malus de -3 sur n'importe quel test de Vigilance .
Terre	La terre dans un rayon de 15 mètres se transforme en sable et commence à couler vers l'emplacement de l'enchanteur où elle est avalée dans un abîme sans fond. L'enchanteur est englouti le premier et disparaît à jamais. N'importe qui dans la zone doit s'agripper à quelque chose et effectuer un test de physique contre un SD égal à la valeur de l'échec magique. Quiconque échoue est avalé dans l'abîme et disparaît. Après 1 minute, le sable se calme, laissant derrière lui une zone sablonneuse. Toute tentative de sauvetage de ce qui a été avalé échoue.

