

<b>Tableau des sorts et prodiges entropiques – V.1.0</b>		
<b>Sort</b>	<b>Effets</b>	<b>D100</b>
Les conséquences des sorts bizarres sont laissés à la discrétion du MJ. N'oubliez pas de récupérer aussi le tableau des mutations.		
	<b>1 personnage = celui qui fait le plus haut score au D6</b>	
Pluie d'or	2000 pièces d'or tombent du ciel en rafale, causant 1D6 de BL à tout le monde, et ce dans un rayon de 50m – elles peuvent être ensuite ramassées mais ça prend du temps.	<b>1 à 5</b>
Pop corn mystique	Toute la zone est noyée dans un énorme flot de pop corn, tout à fait comestible.	<b>6</b>
Poussin géant	Un ennemi, au choix du MJ, est changé en poussin géant, inoffensif. Sans ennemi, aucun effet.	<b>7</b>
Chaussettes !	Les armes des ennemis sont changées en chaussettes rouges. Sans ennemi, aucun effet.	<b>8</b>
Les intellos	Sans savoir pourquoi, les membres du groupe gagnent +2 en intelligence, pendant 24 heures.	<b>9</b>
Baillement de D'Iul	D'Iul se penche sur la scène et plonge tout le monde dans le sommeil, pour 1D6 heures (tirer un D6 pour chaque personne sur la zone, afin de savoir qui s'éveille en premier).	<b>10 à 15</b>
Guérison massive de Youclidh	Tout le monde, dans un rayon de 50m, est soigné de toutes ses blessures (sauf les morts).	<b>16</b>
L'éveil de Chakhom	Le dieu s'énerve. 2D6 chats furieux débarquent sur la zone et font n'importe quoi.	<b>17</b>
Babouches !	Toutes les lames (sauf reliques), sont changées en babouches dans un rayon de 50 mètres.	<b>18</b>
Goldfinger	L'arme principale d'un personnage se change en or pur. Si c'est un Nain, il s'évanouit.	<b>19</b>
Tornado	Une tornade glacée se déclenche et tout le monde perd 2D PV dans un rayon de 100m.	<b>20 à 25</b>
Déconcentration de Slanoush	Toutes les créatures pensantes dans la zone sont le jouet d'hallucinations salaces. Ils doivent réussir un jet d'intelligence ou bien se retrouver au sol, en position foetale. Durée : 10 minutes.	<b>26</b>
Désirs de Lafouine	Deux personnages veulent soudainement copuler. Ils ne cesseront que si on les assomme.	<b>27</b>
Auto-terreur	Le mage se jette à lui-même le sort "terreur" et il est effrayé par lui-même pendant 15 min.	<b>28</b>
Influence de Keskonpwale	Toutes les créatures pensantes dans la zone sont prises de fou-rire. Ils perdent 2 points de vie et ne peuvent rien faire d'autre que rire pendant 5 minutes. Non, les animaux ne rient pas.	<b>29</b>
Immolation	Les vêtements d'1 personnage (D6, pair) ou d'1 ennemi (D6, impair) prennent feu, -2D6 PV. Tout ce qui n'est pas "enchanté" ou "relique" est perdu.	<b>30</b>
Choc en retour	Le mage se prend dans la tête une gifle de Namzar de haut niveau, il tombe et perd 10 PV.	<b>31</b>
L'homme-ballon	1 personnage du groupe commence à gonfler comme un ballon, et ne tarde pas à s'envoler (il perd 1D6 PV). On peut stopper le processus avec un dispel magic ou une blessure perforante. On peut aussi l'attacher, il dégonfle au bout de 15 minutes. S'il s'envole, il mourra en tombant.	<b>32</b>
Vapeurs de Picrate	La déesse Picrate génère un brouillard d'alcool, qui plonge tout le monde dans l'ivresse. Il faut plusieurs heures pour récupérer, avec des caracs à -2 (et +4 en COU).	<b>33</b>
Expérience de Tzintch	L'un des aventuriers est frappé par un rayon noir de Tzintch. Il perd 3D6 PV.	<b>34</b>
Soirée mousse	Une zone de 100 mètres se couvre de mousse rose qui pique les yeux, à hauteur d'homme. Il est presque impossible de combattre et il faut réussir des épreuves AD pour se mouvoir.	<b>35</b>
Pastèques	Les chaussures de tous les aventuriers se transforment en pastèques, et ce n'est vraiment pas pratique ! -3 CHA et -4 AD jusqu'au changement (nouvelles chaussures ou dispel magic).	<b>36</b>
Vision débilite	Une vieille dame, nue sous un imperméable transparent, apparaît et danse en chantant. Le groupe perd 2 points en INT pendant 1H.	<b>37</b>
Débordement de Caddyro	Des champignons géants poussent un peu partout, en quelques secondes. Ils explosent après 1 minute en libérant des spores qui donnent les crampes de Burzum ! Les symptômes apparaissent immédiatement si les aventuriers n'ont pas fui.	<b>38</b>
Cactus virulents	Des cactus géants poussent un peu partout dans la zone. Épreuves AD pour les éviter, en cas d'échec la cible encaisse 1 BL + poison Kirmu. La zone doit être évacuée rapidement.	<b>39</b>
Arme enchantée	Si le groupe possède des flèches, l'une d'elle se met à briller. Elle est enchantée +4 PI, et désormais indestructible. Il leur faudra la tester pour le découvrir, ou la faire examiner.	<b>40</b>
Mutation mineure	Un personnage du groupe subit une mutation mineure (voir tableau des mutations).	<b>41 à 50</b>
Le brouillard	Il tombe un brouillard étrange, enchanté par un dieu. La visibilité devient presque nulle ! Les sorts et prodiges ne fonctionnent plus. Durée : 1 heure.	<b>51</b>
Expérience de Niourgl	Le mage est touché par les miasmes de Niourgl et attrape la boustifilasse.	<b>52</b>
Expérience de Niourgl	Le mage est touché par les miasmes de Niourgl et attrape la myxomarrante.	<b>53</b>
Démon sanglier	Un démon sanglier apparaît, énervé (voir tableau des invocations).	<b>54</b>
Arme de feu	L'arme d'un ennemi se transforme en arme de feu, avec +2 PI. Sans ennemi, pas d'effet.	<b>55</b>
Truiccube	Une truiccube de Slanoush apparaît, énervée (voir tableau des invocations).	<b>56</b>
Injustice	S'il y a au moins un innocent (passant, serviteur, etc.) à portée de vue du groupe, il est frappé par un éclair de foudre (-4D6 PV). S'ils sont plusieurs, 1D6 innocents sont frappés. S'il n'y en a pas, le sort tombe sur le/les moins charismatiques héros du groupe.	<b>57</b>
Expérience de Niourgl	Un personnage est touché par les miasmes de Niourgl et attrape la tremblotite.	<b>58</b>
Mauvais choix	L'ennemi visé par le sort, si c'était le cas, devient géant. Fuyez ! Sans ennemi, c'est un personnage du groupe qui devient géant (10 m de haut). Son équipement grandit avec lui.	<b>59</b>
Mutation majeure	Un personnage du groupe subit une mutation majeure (voir tableau des mutations).	<b>60 à 65</b>

Suite page suivante

<b>Tableau des sorts et prodiges entropiques (suite)</b>		
<b>Événement</b>	<b>Effets</b>	<b>D100</b>
	1 personnage = celui qui fait le plus haut score au D6	
Shalibukk	Un démon Shalibukk apparaît, énervé (voir tableau des invocations).	<b>66</b>
Ère glaciaire	La température s'abaisse soudain sur une zone de plusieurs kilomètres carrés, descendant jusqu'à faire geler tous les liquides. Il faut s'abriter et se réchauffer. Durée : 6 heures.	<b>67</b>
Sans gravité	L'influence de la gravité disparaît pratiquement sur une large zone. Les aventuriers et ennemis ne seront plus que moyennement soumis à la gravité : ils peuvent sauter haut et loin, ne se blessent pas s'ils tombent, et les tirs sont plus précis, etc. Durée : 1 heure.	<b>68</b>
La grande injustice	Le personnage le moins fort du groupe est frappé par un petit météore : 5D de dégât. Si ex-aequo faites la moyenne de FO, COU et CHA. Départagez au dé.	<b>69</b>
Mage malchanceux	Le mage ayant lancé le sortilège subit 1 mutation majeures et 1 mineure. Il perd également 1D6 points de vie (voir tableau des mutations pour le reste).	<b>70</b>
Sables mouvants	Le sol se change en bourbier de sables mouvants, et tout le monde est lentement absorbé. Réussissez 1 épreuve (moyenne FO / AD) pour en sortir, ou périssez.	<b>71</b>
Nuée de Niourgl	Des milliers de mouches, provenant d'un plan putréfié, envahissent la zone. Visibilité nulle et épreuve de COU pour ne pas perdre les pédales.	<b>72</b>
La disparition	Le sac à dos d'un aventurier se volatilise, avec tout ce qu'il contenait !	<b>73</b>
Changement de sexe	Tous les aventuriers changent subitement de sexe (transformation : 1 minute). Certains de leurs vêtements/armure doivent être changés. Seul un exorcisme chez un prêtre de Slanoush pourra régler ça (information à récupérer chez un sage).	<b>74</b>
Erreur de Youclidh	L'avatar de Youclidh se penche par-dessus un nuage. Si les aventuriers ont des ennemis, il soigne ceux-ci complètement, à la suite d'une erreur de jugement. Sinon, il rit et s'en va.	<b>75</b>
Touché d'Adathie	Les bras d'un aventurier se transforment en merguez, sans doigts. 1 perd 1D6 PV et -4 CHA. Il n'a plus de mains et doit être exorcisé par un prêtre d'Adathie ou de Youclidh.	<b>76</b>
À poil !	Un personnage est frappé d'un éclair mauve. Tout son équipement disparaît, le laissant nu. S'il possédait des reliques ou objets enchantés, il ne lui restera que ça.	<b>77</b>
Le grand malade	Un personnage du groupe attrape une maladie, au D6 : 1=maldorantose, 2=gratouillette, 3=flémitase dorée, 4=bubonite purulente, 5=peste de Kéleem, 6=zaibola.	<b>78</b>
Injustice	S'il y a au moins un innocent à portée de vue du groupe, il reçoit le sort à la place de la cible. S'ils sont plusieurs, 1D6 innocents reçoivent le sort. S'il n'y en a pas, le sort tombe sur le moins charismatique héros du groupe.	<b>79</b>
Mutations en chaîne	Tous les personnages du groupe subissent une mutation mineure (voir tableau des mutations).	<b>80 à 85</b>
Expérience de Niourgl	Le mage est touché par les miasmes de Niourgl et reçoit la Bubonite Purulente.	<b>86</b>
Et vlan, un gorgaanth	Un gorgaanth apparaît, il veut manger (voir tableau des invocations).	<b>87</b>
Dalmorg	Un dalmorg apparaît, et il n'aime pas qu'on l'invoque (voir tableau des invocations).	<b>88</b>
Le Golbargh	Le sort raté fait apparaître un Golbargh, et il n'est pas content (voir tableau des invocations).	<b>89</b>
Mutations en folie	Chaque personnage du groupe subit une mutation majeure (voir tableau des mutations).	<b>90 à 95</b>
Cataclysme de Tzinttch	Un sort de masse de Tzinttch touche tout le monde dans une zone de 50m, causant 3D6 BL à chaque cible. Ignore l'armure et les protections magiques.	<b>96</b>
Mage vraiment maudit	Le mage ayant lancé le sortilège subit 2 mutations majeures et 1 mineure. Il perd également 2D6 points de vie (voir tableau des mutations pour le reste).	<b>97</b>
Tempête électrique	Une tempête électrique de grande ampleur touche la zone, causant 1D6 BL ignorant l'armure à chaque assaut, touchant tout le monde. Mieux vaut prendre la fuite rapidement ! Rayon de 50 m, environnement détruit à moins qu'il ne s'agisse de pierre.	<b>98</b>
Tempête de feu majeure	Une pluie de météores enflammés s'abat sur une zone de 10 hectares, détruisant tout sur son passage. À moins de trouver rapidement un abri profond sous terre, chaque héros lance 1D6 : sur 1 ou 2, il meurt écrasé et brûlé.	<b>99</b>
L'Ange de la Mort	L'Ange de la mort, invoqué par le sortilège entropique, apparaît et tue un aventurier. Puis il s'en retourne en ricanant, en faisant voler sa cape.	<b>100</b>