



Exemple de lancement d'un sort

lundi 16 mai 2005, par [Auberon](#)

Parfois le système de Magie peut sembler un peu particulier à aborder. Certains d'entre vous ont pu se poser la question de savoir comment estimer les définitions d'un sort, comment évaluer le problème d'une harmonique de sort, que faire si un sort devient fou, et surtout, peuvent se demander jusqu'à quel point sont puissants leurs mages. De plus nous avons essayé de faire en sorte que le système de Magie soit au mieux exploité par les deux camps (notamment pour le défenseur par la présence d'une garde active de sort).

Nous allons nous essayer à une réponse qui se veut concrète, un cas bien particulier d'une situation comme il pourrait en arriver...

Pour cela nous allons utiliser des sorts tirés des Parchemins des Ténèbres absolues, qui sont décrits dans l'aide de jeu sur la Secte des Haschischins que vous trouverez [ici](#)

Exemple de Manipulation des Ténèbres :

Brahim, un Hashishin, doit assassiner un Bonifacien qui a la mauvaise habitude de s'enfermer à clef chez lui. Ne sachant s'il y a des personnes autres que l'homme dans la maison, il décide d'agir à distance. Il aperçoit par la fenêtre que l'homme est en train de lire à la chandelle à un pupitre. Il décide de transformer l'ombre du prêtre en un gigantesque

tentacule animé qui l'attaquera directement dans sa chambre.

Pour cela, il doit tout d'abord modeler l'ombre du Bonifacien en un tentacule, puis l'animer pour lui permettre de se mouvoir et d'agresser l'homme. Ainsi, il combine les deux sorts en un seul et ajoute les définitions.

Soit 4 (modelage des Ombres) + 6 (Ombres vivantes) + 2 (durée de quelques minutes) + 2 (le sort n'implique pas seulement que le tentacule bouge mais aussi qu'il attaque soit quelques éléments) + 3 (portée à quelques kilomètres) + 1 (un sujet est affecté) + 3 (le sujet est un autre thaumaturge) + 2 (le sujet est à peine connu) + 4 (rang de dommages désiré B) Ce qui fait un total de : 27

Brahim est un Sorcier Excellent (8). Il lui faut donc récolter 27-8= 19 points d'énergie Thaumique.

Mais ce que Brahim n'a pas prévu c'est que son adversaire a prévu une garde active, qui a pour effet de doubler le coût de son sort en le passant à 38. Sentant qu'il n'y parviendra pas ainsi, Brahim laisse tomber sa méthode dès le début. Les énergies sont limitées, et ils ne faut pas trop en abuser. Il relâche le peu d'énergie accumulées (un 6 de cœur) jusque là et tente quelque chose de plus simple car



il n'a pas le droit à l'échec..

Ainsi il s'y rend personnellement, d'ombre en ombre, en lançant Indivisible sont les Ténèbres. Le sort à un coût de :

8 + 1 (durée momentanée) + 1 (un seul élément) + 3 (portée de quelques kilomètres) + 1 (un seul sujet affecté) + 1 (il est le sujet) + 1 (il se connaît plutôt bien). Soit un total de 16 auquel il retranche son niveau de sorcellerie de 8. Il lui faut donc accumuler 8 points d'énergie thaumique.

Mais la garde n'a pas disparue et il doit ainsi doubler le coût de son sort, qui passe maintenant à 16. Il décide de prendre son temps et tire une dame de pique (valeur de 12) il ne lui reste plus qu'à accumuler 4 points qu'il obtient avec un dame de trèfles, un 9 et 5 de carreaux, ainsi qu'un 10 de cœur (avec au passage une grosse harmonique de trèfles : un énorme Orage éclate subitement). Il décide de prendre les cartes comme elles viennent. Après 10 minutes, il parvient enfin à se déplacer d'une ombre à l'extérieur jusqu'à une ombre sous le lit de l'homme. L'homme a cependant été averti pas sa garde qu'un sort vient d'être lancé sur sa demeure. Brahim décide de passer tout d'abord la tête dans l'ombre et sa tête apparaît alors sous le lit de l'homme. Il évalue la situation et estime qu'il peut passer sans difficultés et sans se faire remarquer. Et fait donc passer ses bras, puis son corps et enfin ses jambes à travers l'ombre. puis il assassine sans problème l'homme qui ne s'attendait pas à

la présence d'un Hashishin sous son lit.

Il s'aperçoit ensuite que l'homme a eu le temps d'utiliser un télégraphe pour avertir quelqu'un. Il n'a plus de temps à perdre. Il pourrait donc repartir à travers une ombre vers le jardin, mais il risquerait de se faire remarquer dans le jardin. Qui plus est la garde est toujours active. De plus l'orage gronde et il risque de laisser des traces visibles dehors. Enfin Brahim a besoin d'informations sur les bonifaciens. Il préfère se transformer donc en ombre. Pour ne pas attirer l'attention et prendre trop de risques avec les énergies thaumiques, il décide de ne pas faire de lui même une ombre vivante. Il aurait aussi bien pu animer l'ombre qu'il est devenu et lui permettre de bouger, mais il n'a pas préféré cela coûtait cher, avec la présence d'une garde active et qui plus est paru suspect si on l'avait aperçu se déplaçant sous cette forme dans la maison.

Il fait donc dans la simplicité et lance « Transformer en une ombre » : 6 + 4 (durée d'un jour) + 1 (un élément) + 1 (portée : toucher) + 1 (un sujet) + 1 (sujet bien connu) + 1 (sujet est mortel) Soit un total de 15 réduit de 8 (son niveau en sorcellerie), soit 7 points à accumuler, mais multiplié par 2 à cause de la garde soit 14. Brahim ne veut pas louper son coup et décide de se détramer. En perdant deux points de vies, il gagne 4 point d'énergie thaumique. La douleur est difficile à supporter mais Brahim tient bon. Il ne lui faut plus accumuler que 10 points ce qui est encore beaucoup. Maudite garde. Brahim prend les cartes comme elles viennent : un valet, un 4 et un as de pique, ainsi



qu'un dame de carreaux
et un 2 de piques. Après 10 minutes à récolter le
pouvoir il se transforme en une ombre immobile
cachée sous le lit
mais une grosse harmonique spirituelle se produit
et la maison commence
à être hantée par un certain nombre d'esprits
frappeurs
qui ne le gêneront pas outre mesure tant qu'il
restera dans cette
position du moins.

Ainsi, étant fait d'ombre, il demeure dans la
chambre pour la
durée du sort. Bien que ne pouvant pas bouger, il
est toujours conscient
de ce qui se passe autour de lui et entend peu de
temps après les
camarades de l'homme qu'il a tué discuter, il
apprend ainsi leurs
noms, et en connaît plus sur leurs plans. Et qui plus
est, alors
qu'ils cherchent partout le suspect, il ne se doutent
pas que l'assassin
est en fait juste à côté d'eux et les espionne
tranquillement.
Puis il comprend que les hommes ont besoin de
dissiper la garde pour lancer
leur propre sorts et s'exécutent. Les esprits
frappeurs leur causent
bien des tracas mais ils y parviennent cependant.
Cependant malgré
le courroux des esprits frappeurs, les hommes
préfèrent rester
dedans car dehors il pleut. Leurs sorts ne leur ont
rien appris mais
la garde n'est alors plus.

Alors avant que les hommes ne repartent, il décide
de lancer
jumeau maléfaisant sur autant de personne que
possible afin de connaître
où les hommes habitent et en quel lieu ils se
réunissent.
La garde n'est plus cette fois.
Toujours sous l'effet du Haschisch, Brahim n'hésite
plus et
décide lancer le jumeau Maléfaisant. Il veut faire fort

et être
récompensé par son maître.

Le sort coût 8 point de base.
8 + 4 (un jour) + 1 (un seul élément : l'espionnage)
+ 3 (portée de quelques kilomètres) + 2 (affecte 4
sujets)
+ 3 (ce sont des sorciers) + 3 (ils ne les connaît pas)

Soit un coût total de 24 points à récolter en
carreaux
auxquels il faut retrancher 8 du niveau en
sorcellerie de Brahim. Il faut
donc à Brahim 16 points d'énergie alignés en
carreaux
pour placer un jumeau maléfaisant à l'insu des 4
hommes sous chacun
d'entre eux. Les hommes ne sont pas méfiants...
Brahim prend son temps et écarte les énergies qui
lui
déplaît : il tire un as, un 4, un 2, un 8, un 5 un roi,
de trèfles
qu'ils écarte ; une dame, un valet, un 5 un 3, un roi
de cœur qu'il
écarte également.

Après 22 minutes il n'a toujours pas d'énergies.
Mais
au moins il n'aura pas non plus d'harmonique. Puis
vient un 7 de carreaux
grâce auquel il ne lui faut plus accumuler « que » 9
points d'énergie thaumique. Il décide donc de
prendre maintenant
les énergies comme elles viennent d'autant que les
hommes annoncent
qu'ils vont quitter la demeure. Il lui faut faire vite...

Il tire un joker : son sort s'active mais devient fou...
(note s'il avait pris les énergies telles qu'elles
venaient
il aurait réussi son sort mais avec un harmonique
élémentaire
très grosse (un as de trèfles la plus grosse possible)
ce
qui aurait causé un très violent tremblement de
terre
ou l'apparition de tornades ou l'éruption d'un volcan
même



si la zone n'est pas volcanique pendant assez longtemps pour ravager la région...

Dans tout le quartier, toutes les personnes présentes au moment du lancement du sort et présentes pendant un an dans la zone seront sans exception agressées et espionnées par des jumeaux malfaisants.

Brahim parvient à ses fins mais à quel coût... lui même

aura à se confronter à son jumeau malfaisant régulièrement.

Tout comme les habitants de la zone. Et les 4 hommes. Cependant les doubles malfaisants ne rapporteront aucune information à Brahim. Il se contenteront

d'essayer d'assassiner régulièrement pendant un an leur double

vivant. Et en un an, ils risquent fort d'y arriver. Toujours sous l'effet

du Haschisch, Brahim n'a pas été raisonnable et a fini par

trop tirer sur les énergies thaumiques.

Les conséquences de cet acte sont très grave : par sa

seule présence Brahim a causé un violent orage et des pluies

diluviennes accompagnées d'éclair et de tonnerre, l'apparition

d'esprits frappeurs qui hanteront désormais une

maison pour un temps

certain, et la présence dans tout un quartier pendant un an de jumeaux

malfaisant qui ont pour but d'assassiner les personnes auxquelles elles

sont attachés. Outre de nombreux dégâts matériels, il y a fort à parier que de nombreuses morts

inexpliquées

se produiront dans le quartier à commencer peut-être par celles

de Rachid et des 4 Bonifaciens...

Mais tout cela Rachid n'en a cure. Il meurt pour un cause, tout endoctriné

qu'il est. Mais ce n'est pas le pouvoir des Ombres qui doit être

remis en cause, mais son usage abusif, comme par ailleurs celui de toute

magie. (pour vous faire une idée, plus de la moitié du paquet

de sorcellerie y est passé)

Note :

Bon c'est là un exemple très excessif destiné à

la fois à montrer les possibilités offertes par les parchemins

des Ténèbres Absolues, mais également sur les possibilités

offertes par le système de Magie d'un point de vue dramatique.

[Par Auberon](#)