



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Inspirations > La Tour Emeraude > **Le Bêtisier**

## Le Bêtisier

mercredi 9 juin 1999, par [JyP](#)

Les phrases suivantes ont été entendues en cours de parties, mais ne représentent qu'une infime partie du bêtisier réel, car les private jokes/références idiotes/délires personnels abondent dans notre équipe.

suffisamment proches l'un de l'autre, la magicienne devrait entendre du larsen, à cause du décalage des sons. On félicite Seb, le joueur de Leanor, pour avoir inventé une théorie aussi farfelue !

### Les débordements de langues

- "On peut l'interroger d'une question"
- "Mon défunt mari est mort"
- "Je vais apprendre l'équitation avec un cheval"
- "J'ai une idée pour lui tuer ses dents"
- "Je jette une pierre dans l'étang pour estimer la profondeur"
- Je cours dessus en criant "Magie !", de la part d'un mage lors d'un tribunal
- "Est-ce qu'ils creusent de leur propre chef ? - Non, ils creusent de leurs propres mains."
- "On va faire une galerie dans le mur"

La magie appliquée :

- "Je crée de l'eau qui brûle"
- "Y'a un gros trou. - J'invente un sort Perdo Trou pour détruire le trou."

### NOUVEAU ! L'effet larsen !

Or donc, il s'agit d'une magicienne ayant un familier, une jument, avec Communication Mentale. Elle peut donc entendre tout ce qu'entend la jument. D'un autre côté, la magicienne, Leanor, a lancé le sort Ecoute des Voix Lointaines, en ayant un Lien Mystique avec un draco qu'il lui faut éliminer. Elle peut donc entendre tout ce qu'entend ce draco. Par suite, lorsque le draco et la jument sont

### Les jeux de mots débiles dans l'Alliance mère des Quaesitors

- "Attention à la marche - des Magiciens"
- "Ne pas courir sous peine de Marche"
- "Je lance une Marche des Magiciens contre X"

### les phrases des nécromanciens

- "L'avantage des squelettes, c'est qu'ils ne se décomposent pas"
- "Mains du chirurgien ça marche sur les morts ?"
- "Il est vrai que les zombis n'entendent pas par les oreilles"
- "C'est le nécrocro c'est le nécromant qui déterre la nuit ET qui anime le jour..." (air connu)
- "Il est devenu mort-vivant de son vivant"
- "Sans corps, pas de sort !"
- "Ça peut mourir une illusion ?"
- peut-être.
- ça peut se raiser une illusion ?"

### Famous Last Words

- L'élémentaliste face au magicien Arabe, après l'apparition d'un énorme démon juste devant l'alliance, grâce aux Faeries qui chantaient une chanson dudit élémentaliste :



"C'était juste un petit démon..."

- Le paladin, face à un autre énorme démon, après avoir constaté que son épée est inefficace :

"Je lâche mon épée et je lui serre la gorge à deux mains"

Pour l'histoire, il n'y avait aucun témoin, et le "paladin" est revenu en disant qu'il avait tué le démon. Nous avons abouti à des complications intéressantes...

- Le nécromancien, alors que le démon de l'élémentaliste a été téléporté dans une alliance ennemie, après que ceux-ci nous aient attaqués :

"Je vais là-bas pour aider le démon à les massacrer"

Pour l'histoire, voici comment cela s'est passé : un pentacle de téléportation avait été tracé juste en dehors de notre alliance, et nous reliait à cette alliance ennemie. Les faeries jouaient autour du pentacle, et l'élémentaliste leur apprit une chanson. Quand le démon apparut, l'élémentaliste le téléporta dans l'autre alliance...

Il faut noter que deux de ces trois personnages étaient joués par le même joueur. Bravo encore Julien, pour le taux élevé de renouvellement de tes personnages. On ne s'ennuie jamais...