



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Shaan > Aides de jeu > Le Monde > La Magie > **La Magie des Prismes**

La Magie des Prismes

mardi 22 juillet 2008, par [Solaris](#)

La magie des Prismes, également appelée le Jeu de Lumières, ne figure que très rarement aux côtés de magies traditionnelles dans les livres des érudits. C'est une magie méconnue, peu pratiquée et presque jamais enseignée. Car à la différence des autres voies connues, la magie des Prismes exige de son manipulateur qu'il possède le don de Prismie.



La magie des Prismes, également appelée le Jeu de Lumières, ne figure que très rarement aux côtés de magies traditionnelles dans les livres des érudits. C'est une magie méconnue, peu pratiquée et presque jamais enseignée. Car à la différence des autres voies connues, la magie des Prismes exige de son manipulateur qu'il possède le don de Prismie.

Ce don, qui fait toute la puissance des Opaliens, permet une symbiose constante avec la lumière d'Ön, le soleil, et une sensibilité naturelle au processus de photosynthèse mis en œuvre dans le Jeu des Lumières. Le don permet également la manipulation optimale de l'unique composante matérielle : trois prismes de Trihnite taillés et polis grâce à une alchimie méticuleuse qui les rend plus purs et transparents que du cristal. Chacun de ses prismes est façonné à l'image symbolique d'un Trihn dont il représente l'énergie, le domaine et les applications. Un prisme cubique pour Korpall, une sphère pour Amina et un tétraèdre pour Hespride.

Pour utiliser l'énergie d'Ön, l'initié doit tout d'abord placer ses prismes sur le sol. Leur agencement définit, avant même que la puissance solaire ne soit captée, l'application magique du Jeu de Lumières. Chaque effet correspond à un placement précis des trois prismes. Les variantes (direction, portée, puissance) sont souvent liées à d'infimes corrections d'une organisation classique. Une fois les prismes positionnés, l'initié concentre la lumière d'Ön, la lie au support, s'en approprie la puissance et la libère enfin pour créer un effet. Les applications du Jeu de Lumières touchent essentiellement à l'illusion, l'altération du décor et la dissimulation. Cette magie permet d'utiliser la lumière et ses capacités physiques pour jouer sur l'environnement et les perceptions, mais aussi de concentrer la puissance du soleil pour créer toutes formes d'attaques. La plus terrible, appelée le Souffle d'Ön par les Opaliens, projette un rayon lumineux comparable à une déflagration laser...

Les Araknides des Opaliens, les Gemmes, utilisent le Jeu de Lumières de façon limitée, mais naturelle. Leurs écailles cristallines font office de prismes et la lumière d'Ön s'y concentre naturellement dès que la créature prend la position adéquate. Leurs facultés sont Invisibilité et Déflexion. L'Invisibilité leur permet de détourner les rayons lumineux du soleil et de ne renvoyer aucune image d'eux-mêmes, tandis que la Déflexion crée un champ de force brillant qui dévie les attaques basées sur la lumière, telles que le laser ou les faisceaux des armes employées par les humains, et surtout les Invisibles,

qui sont les ennemis jurés des Opaliens.

Le processus de concentration et de dégagement de l'énergie est assimilable à la photosynthèse, tant dans sa forme que dans ses applications. Des tribus telles que celle des Opaliens sont donc naturellement prédisposées à les employer. Mais, elles ne sont pas les seules. De nombreux mages se sont intéressés à cette forme de magie novatrice et originale, suite à une rencontre, une rumeur ou une démonstration. Ils sont en effet très peu nombreux à pouvoir développer efficacement le don de Prismie.

Il est bien sûr possible que des personnages s'orientent vers cette forme de magie, à condition de trouver un maître et des prismes. Les objets ont une grande valeur et ne se vendent jamais. Ils sont façonnés par des anciens pour célébrer l'entrée d'un nouveau membre au sein de leur confrérie et sont légués à l'heureux élu après une cérémonie "lumineuse" inoubliable. Les anciens ne rechignent généralement pas à initier un étranger à la Prismie, c'est-à-dire l'aider à ressentir intérieurement la lumière environnante, à condition que celui-ci soit sympathique et digne de confiance. Si des personnages désirent s'essayer aux rituels des anciens, il faudra leur mettre en scène la rencontre, les tests, les expériences, les réussites et les nombreux essais avant de leur permettre une véritable initiation.

Les Delhions, les Nomoïs et les Felings peuvent atteindre l'état de Prismie sans problème s'ils sont guidés et instruits par un ancien. Seuls les Darkens n'ont aucune chance d'y parvenir, étant donnée leur répulsion naturelle à la magie. Les personnages d'autres races devront réussir un jet Normal (0) sous Ame + sensuel. Il n'est possible d'effectuer ce jet qu'une seule fois par instructeur et vraisemblablement, les chances de trouver un ancien disposé à enseigner son art seront rares. Un échec signifiera que le personnage n'a pas réussi à établir le lien fondamental avec Ōn et qu'il est resté insensible à la magie de la lumière. Si un 20 est obtenu lors du jet, le personnage aura définitivement échoué et ne pourra plus jamais effectuer de tentative. Il est totalement hermétique

à ce type de magie. Une réussite permettra au personnage de développer le don de Prismie et de s'attribuer 3 points à la compétence Prismes, qui fonctionne comme toutes les autres formes de magie. La progression de cette compétence se fait de façon naturelle, en dépensant des points d'acquis.

Quelques exemples de sorts

■ Masque de lumière

- Permet d'influer sur le parcours des particules de lumière de façon à masquer sa présence aux yeux d'éventuels observateurs. L'utilisateur est toujours présent physiquement et reste perceptible par ses odeurs, sa voix, ainsi que les bruits qu'il pourrait occasionner.

- **Malus de réussite** : -15 à toute tentative de repérer l'utilisateur invisible.

- **Durée** : réussites minutes.

- **Difficulté** : Difficile.

■ Illusion chromatique

- Permet d'altérer l'image d'un décor en influant sur les informations véhiculées par la lumière. Il est possible d'en altérer les couleurs, les formes et les rendus de matière, à raison d'un mètre cube de matière par point de réussite.

- **Durée** : réussites minutes.

- **Difficulté** : Très Difficile.

- **Nombre de victime** : réussite.

- **Sauvegarde** : jet sous Corps + sens + vigilance très difficile.

■ Colère d'Ōn

- Permet de concentrer l'énergie lumineuse pour créer une forma d'attaque comparable à un tir de laser courte portée. Il est indispensable que l'utilisateur bénéficie d'un excellent éclairage naturel et que sa cible soit parfaitement visible. Le Flash est considéré comme ayant une **FA de 15**. De plus, il divise par deux les armures et protections qui ne sont pas spécifiquement conçues pour résister aux attaques énergétiques.

- **Portée** : réussite + 10 mètres.

- **Difficulté** : Très Difficile (un ensoleillement exceptionnel ou la proximité d'une source d'énergie



importante peut faire passer à Difficile).

- **Sauvegarde** : jet sous Corps + pers + shaan très difficile.

■ Ténèbres

- Permet de supprimer toute source lumineuse, y compris celle du soleil dans une zone spécifique délimitée. Le soir y est totale, et les corps chauds invisibles. Seul le magicien peut percevoir ses victimes.

- **Portée** : réussite + 10 mètres.

- **Difficulté** : Difficile (un ensoleillement exceptionnel ou la proximité d'une source d'énergie importante peut faire passer à Très Difficile).

- **Sauvegarde** : jet sous Corps + sens + vigilance très difficile.

- **Durée** : réussite minutes.

- **Taille de la zone** : réussite x 10m3.

■ Aura de lumière

- Permet de se concentrer sur quelque chose ou quelqu'un et de le rendre très lumineux et visible de très loin en extérieur. Ce sort est principalement utilisé par les pisteurs Opaliens.

- **Portée** : réussite x 5 km.

- **Difficulté** : Laborieux.

- **Durée** : réussite minutes.