

## Le démon qui est en vous...

(Source : **Casus Belli** n° 69 / **Petit Capharnaüm** n° 7, texte : Pierre ROSENTHAL)

**Continuant sur la lancée inaugurée dans le dernier numéro, je vous propose un système de « régulation » de la magie, adaptable assez facilement à tout jeu fantastique (hormis Stormbringer ou les jeux dans lesquels les démons sont à la base même de la magie).**

### De la magie noire

Vous avez sans doute remarqué que, dans la plupart des jeux médiéval-fantastique, les magiciens (et parfois les prêtres) peuvent se transformer en armes à distance mortelles : boules de feu, envoûtements, emprisonnements ; toute une pléiade de moyens plus ou moins efficaces contre leur prochain. Bien sûr, les guerriers utilisent les armes (au contact ou à distance), mais les sorciers manipulent des « énergies » qui sont sur un plan d'existence différent.

Si vous désirez changer radicalement la mentalité de vos lanceurs de sort, ainsi que celle de l'univers dans lequel ils évoluent, introduisez la notion de magie noire et de magie blanche. Il n'est pas nécessaire de changer votre système de magie mais simplement d'y ajouter des points de Magie noire. La magie noire se définit de la façon suivante : toute action magique qui a pour but de nuire à un être vivant, ou d'agir sur lui sans son consentement, est de la magie noire. Toute destruction de substances pouvant servir à la vie (eau, air, sang, sève, etc.) est de la magie noire.

La magie blanche est simplement la magie qui n'est pas de la magie noire, ainsi que la magie qui lutte contre la magie noire. Pour résumer, vous devez garder en mémoire que la principale différence entre les deux types de magie est l'intention.

### En Pratique

Tous les magiciens et prêtres ont une caractéristique de Magie noire qui est de 0 à la naissance. À chaque fois qu'ils lancent un sort de nuisance, ils augmentent leur score de Magie noire.

Vous devrez calculer un barème de Magie noire pour chaque sort mais en voici les barèmes généraux : tuer un humain : 10 pts, tuer plusieurs humains d'un seul sortilège : 2 pts par victime (mais 10 pts pour le premier), envoûter quelqu'un : 1 à 4 pts, rendre quelqu'un malade : 1 à 20 pts.

La magie noire étant une affaire de symbolisme et d'intention, des pratiques, même indirectes, peuvent apporter des points de Magie noire. Par exemple, tuer quelqu'un en vue d'une pratique magique donne des points de Magie noire, même si on n'est pas la personne qui a commis l'acte mortel. Dans ce cas précis, l'assassin, même s'il n'est pas magicien, gagnera aussi des points de Magie noire. Il aura été « contaminé » par cet acte magique.

Plus délicat, les sorts de « défense ». Faire apparaître une fosse garnie de pieux est de la

magie blanche si on la fait surgir devant une troupe qui attaque, et que cette troupe peut stopper avant de tomber dedans. Faire apparaître la même fosse sous les pieds des assaillants est de la magie noire.

Protéger un objet par des barrières magiques est de la magie blanche, le protéger par des sortilèges de destruction est de la magie noire. Détourner un ennemi par des pièges est de la magie blanche, l'entourer de pièges et donc l'obliger à passer par l'un d'eux est de la magie noire. Un sort de contre-attaque, même mortel, ne donne pas de points de Magie noire. Un sort d'attaque, même contre des criminels, donne des points de Magie noire, tant qu'il n'a pas été lancé en état de légitime défense. Il vous faudra donc créer pour votre système de magie un sort spécial qui renvoie à l'agresseur l'effet de son sort, ou la force de son coup physique. Ce sortilège prendra le nom de Contre-sort ou de Sort de contre-attaque.

### Précisions

Comme un sortilège qui semble bénéfique est de la magie noire s'il modifie la cible (physiquement ou moralement) sans son consentement. Ainsi rendre invisible un ami est de la magie noire (cela ne coûte qu'un seul point de Magie noire) si c'est réalisé sans lui avoir demandé. Fabriquer un objet magique, même une arme, est de la magie blanche. Sauf si cet objet a un effet qui ne peut être que de la magie noire (un anneau de désintégration est de la magie blanche, un collier d'hypnotisme est de la magie noire), ou nuit à une catégorie d'êtres (une masse contre les kobolds est de la magie noire, seule exception : les armes contre les démons). Enfin, un dernier exemple, pour que vous cerniez bien la différence : les sorts de guérison. Guérir un homme conscient sans lui demander son avis est de la magie noire. Pour guérir un homme inconscient, il faut d'abord faire une prière pour demander pardon, sinon c'est de la magie noire. Guérir un homme qui a été envoûté pour aller se battre, et donc le renvoyer au combat sans son réel consentement, est aussi de la magie noire.

### Les effets de la magie noire

À chaque fois que le magicien atteint un score de Magie noire multiple de 20, on fait un test pour savoir s'il est possédé ou non par un démon. Pour ce test, on divise le score en Magie noire par 20, et on lance deux dés. Si le résultat est strictement inférieur au chiffre calculé, il y a possession. Il n'y a donc risque de possession qu'à partir

de 60 pts (60/20= 3, il faut faire 2 en lançant deux dés à six faces).

Les effets de la possession sont simples : le magicien est dévoré par des sentiments démoniaques et devient un personnage-non-joueur. Le joueur confie sa feuille au meneur de jeu et recrée un personnage. Le MJ peut également permettre au joueur de continuer à jouer le personnage mais chaque fois qu'il le désirera, il obligera le magicien à faire ses quatre volontés. Tant que l'on n'est pas possédé mais que l'on a des points de Magie noire, les tests de volonté peuvent être ajustés au bon vouloir du meneur de jeu (en général, le score de Magie noire divisé par 20, arrondi au chiffre supérieur). Vous pouvez également décider que tout personnage qui commet des actes particulièrement immoraux gagne de la Magie noire, même s'il n'est pas magicien. Un sincère repentir, des rituels particulièrement longs et pénibles peuvent faire baisser le score de Magie noire (en général 1 pt par semaine), mais jamais en dessous de 50 pts.

### Pour Simulacres

- Dans un univers médiéval-fantastique, la possession se traduit par plusieurs effets :

- La valeur en Coeur descend à 3, à raison d'un point par mois.
- Il y a une perte d'un EP mais gain de 1 dans une Énergie Magique.
- Le « démon » apprend 3 sortilèges supplémentaires au sorcier.

Le score de Magie noire d'un sorcier peut être détecté grâce à un sortilège approprié.

- Pour Capitaine Vaudou, ou tout Univers plutôt « historique » avec des sorciers, les jets de possession peuvent être plus fréquents et plus faciles. Par exemple, on les fait tous les 10 pts, en divisant le score de Magie noire par 10. En revanche, les « démons » sont bien moins puissants, apportent moins de sortilèges, le joueur ne perd plus son personnage sauf durant des « crises » laissées à l'appréciation du meneur de jeu.

**Crédits.** Ce système n'aurait pas pu voir le jour sans les excellents romans du cycle des enquêtes de *Lord Darcy*, de *Randolf Carter*. Tous des magiciens et C'est dans les yeux (édités par Temps Futur, épuisés).

**Nouvelles du front:** Un jeune lecteur de Casus Belli a créé un univers médiéval-fantastique nommé Cadilum, voir en rubrique Nouveautés.