

ÉCLATS DE LUNE  
MENEURS SEULEMENT

# BLOODLOST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°121 - 18 OCTOBRE 2017

Ok, donc cette fois-ci, on alterne et on essaie un éditto court et simple.

### LA SORCELLERIE GADHARE

Voici un petit intermède dans la campagne, afin de vous proposer un article un peu plus crunchy que d'habitude.

La sorcellerie gadhare est très rapidement présentée dans le livre de base, dans un encart de la page 33. Pour résumer, un « sorcier » gadhar est capable de lentement accumuler du fluide, le mettant en forme afin d'obtenir des effets magiques similaires à ceux d'un épice ou d'une Arme-Dieu. Cet article vous propose une manière assez simple de gérer la sorcellerie, reposant sur les pouvoirs et effets que vous connaissez et maîtrisez déjà au travers des Armes et des épices.

#### D'où vient la sorcellerie

Il existe un trait hysnaton nommé *Sang des Pères* qui ne se manifeste que chez les Gadhars. Ce trait ne s'accompagne d'aucune altération physique évidente, mais il donne à son détenteur une affinité particulière avec le fluide. Un Gadhar ayant le sang des Pères est conscient de la présence et du mouvement du fluide autour de lui, et se sent capable de le manipuler. Cependant sans un entraînement spécifique, ce talent ne sert pas à grand-chose.

La sorcellerie est un art développé par ces Gadhars particuliers pour imiter les prouesses magiques de leurs ancêtres géants. Son fonctionnement est toutefois très différent de la magie des Pères et bien plus laborieux.

Seul un Gadhar ayant l'aspect *Sang des Pères* peut apprendre la sorcellerie, en général auprès d'un sorcier expérimenté. Un Gadhar ayant un sang très puissant (un aspect à 4 ou 5 rangs) pourrait éventuellement réussir à développer ses talents de sorcier par lui-même.

#### Comment tout cela fonctionne

Lancer un sortilège est un processus mental complexe qui nécessite de l'entraînement et de la volonté. Il s'agit de manipuler le fluide ambiant pour lui donner une forme correspondant à l'effet désiré, puis d'amasser le fluide nécessaire pour alimenter cet effet. Un sorcier ne connaît qu'un nombre limité de sortilèges, chacun nécessitant une gymnastique mentale très précise, difficile à apprendre et à maîtriser.

Pour lancer ses sortilèges, le sorcier commence par puiser dans le fluide environnant pour créer la « graine » du sortilège. Ça ne surprendra personne que les Gadhars fassent appel à une imagerie végétale pour parler de leur magie. Cette graine contient toutes les caractéristiques du sortilège, mais pour qu'elle germe, le sorcier doit l'abreuver de fluide.

Il utilise sa volonté pour attirer jusqu'à la graine une quantité de fluide qui dépend de la complexité et de la puissance de l'effet. C'est cette partie qui prend le plus de temps, mais un sorcier maîtrise en général une ou deux formes de rituels. Ce sont des méthodes, des protocoles ou des habillages, qui l'aident à se concentrer et accélérer l'accumulation de fluide : danse, chant, percussions, utilisation d'objets rituels, peintures corporelles, sacrifice, transe, automutilation...

#### Dangers

La pratique de la sorcellerie se heurte à deux écueils de taille.

Le premier est la différence de disponibilité du fluide qui existe entre les jungles et le reste du continent. Hors des jungles, le temps d'accumulation de fluide est décuplé. Cela rend même les effets les plus simples difficiles à mettre en œuvre.

L'autre problème, bien pire, ce sont les Armes-Dieux. La simple présence d'une Arme à moins de dix mètres d'un sorcier fait échouer le processus d'accumulation de fluide, et donc le sortilège. Pour ainsi dire, l'Arme prend le pas sur le sorcier et s'accapare tout le fluide qu'il était en train de manipuler. C'est l'origine de la haine que les sorciers éprouvent pour les Armes-Dieux, qui non seulement dévorent le fluide de la jungle, mais en plus les font passer pour des baltringues ou des charlatans.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

Numéro réalisé par Rafael et François.  
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.  
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



## EN TERMES TECHNIQUES

### Compétence

Pour faire de la sorcellerie il faut développer la compétence *Sorcier*, qui est similaire dans son fonctionnement à la compétence *Porteur*.

### Aspects

Posséder l'aspect *Sang des Pères* est obligatoire pour faire de la sorcellerie, quel que soit son score.

Un sorcier peut avoir un ou plusieurs aspects de *Ritualisation* qui correspondent aux méthodes incantatoires qu'ils emploient pour accélérer l'accumulation de fluide. Par exemple : danse, percussions, chant, musique, méditation, symboles tracés, peinture corporelle, sexe, scarification, sacrifice, ivresse...

Un sorcier peut éventuellement développer des aspects de spécialisation liés à un sortilège donné, afin d'en augmenter l'efficacité.

### Mojo

Cette valeur indique la puissance maximale des sortilèges que le sorcier peut lancer. Le Mojo d'un sorcier est égal au score le plus élevé entre sa compétence *Sorcier* et son aspect *Sang des Pères*.

### Sortilèges

Les sortilèges sont similaires à des pouvoirs d'Armes-Dieux ou à des effets d'épices. Contrairement à un pouvoir d'Arme, un sortilège n'a pas de score de puissance associé. Le sorcier connaît le sortilège, et choisit ponctuellement la puissance à laquelle il veut le pousser, au moment où il décide de le lancer. La puissance est toutefois limitée par le Mojo du sorcier.

Tous les sorciers maîtrisent un sortilège nommé *Sorcellerie mineure*, qui permet de réaliser de petits effets magiques.

Les sortilèges qu'un sorcier peut apprendre ont des effets similaires à des pouvoirs d'Arme ou à des effets d'épices. Apprendre un nouveau sortilège prend du temps et – dans le cas d'un PJ – coûte des points d'expérience (cf. encart).



## COÛT D'ACHAT & TEMPS D'APPRENTISSAGE :

Équivalent d'un **épice libre** :

→ 5 exp et 1 mois d'apprentissage

Équivalent d'un **pouvoir mineur** ou d'un **épice surveillé** :

→ 10 exp et 3 mois d'apprentissage

Équivalent d'un **pouvoir majeur** ou d'un **épice réglementé** :

→ 20 exp et 6 mois d'apprentissage

Équivalent d'un **pouvoir supérieur** ou d'un **épice sensible** :

→ 30 exp et 1 an d'apprentissage

Équivalent d'un **épice périlleux** :

→ 40 exp et 2 ans d'apprentissage

Dans le cas des épices, le degré de sensibilité à prendre en compte est le tout premier de la liste, qui correspond en général à un épice de puissance 1 ou 2 (cf. page 276-277 de Bloodlust).

### Exemples :

- un sortilège agissant sur un des états compte comme un **épice libre**
- un sortilège conférant un aspect de sang compte comme un **épice surveillé**

## LE LANGAGE DES SORCIERS

### • Force-vive

C'est le nom que les sorciers donnent au fluide, et à ses manifestations les plus évidentes. Selon les régions, ils parlent aussi de Sang-de-la-mère, de Sève-à-rêve, ou de Grand Jiji (le terme « jiji » est un mot familier utilisé dans les jungles et désignant le sperme).

### • La graine

Premier élément d'un sortilège. C'est le motif essentiel autour duquel le sorcier doit attirer et accumuler le fluide qui alimentera l'effet.

### • Mêler le rêve et la terre

Cette expression est une façon imagée de parler d'un lancement de sortilège. L'idée vient de la façon dont le sorcier doit se concentrer, imaginer les effets du pouvoir avant de le lancer, recourant parfois à des visions évoquant l'âge des Pères et les origines de la magie.

### • Vole-Sève

Un terme commun désignant les Armes-Dieux ou leurs Porteurs. On parlera aussi de Tue-la-vie, de marcheur du Néant, ou de mange-Jiji.

### • Poupées-mortes

Désigne les porteurs d'Armes. Beaucoup de Gadhars des jungles pensent que les Porteurs sont des esclaves sans esprits, assujettis à leurs Dieux de métal. On parle aussi de Mort-qui-ment ou d'Homme-masque.

### • Les rêves qui mordent

Les poches de magie glauque sont perçues comme des brisures entre le monde « réel » et les zones les plus dangereuses du monde des rêves. On parle aussi de Terres-mortes ou de Graines-pourries.

Les poches sont de véritables malédictions pour les Gadhars, d'autant qu'elles ont parfois des effets surprenants dans les jungles. Elles peuvent s'éteindre en quelques heures ou au contraire devenir de plus en plus virulentes, lâchant des floppées de monstres sur le secteur avant de s'effondrer dans un torrent de fluide.

Des tribus entières peuvent quitter leur foyer pour fuir une poche trop agressive. Lorsque cela arrive, les Gadhars prennent soin d'indiquer la zone pour que les voyageurs et nomades puissent éviter le secteur « pourri ».

## LANCER UN SORTILÈGE

Le sorcier choisit le sortilège qu'il veut lancer et la puissance à laquelle il le lance. Cette valeur correspond au score pour un pouvoir d'Arme.

La puissance du sortilège doit être inférieure ou égale au Mojo du Sorcier.

Pour les sortilèges qui imitent un pouvoir dont les paramètres dépendent du rang du pouvoir (comme *Passe-muraille* ou *Détection du mensonge*), la puissance du sortilège fait office de rang de pouvoir.

Pour les pouvoirs à augmentations (comme *Animation de morts vivants*, ou *Nappe d'ombre*) le sorcier dispose de 2 qualités par point de puissance pour acheter des augmentations.

Le sorcier doit ensuite accumuler suffisamment de fluide. Cela prend un nombre de minutes égal à la puissance multipliée par un score dépendant du type de sortilège :

**Effet mineur** – Puissance x 3 minutes (*pouvoir mineur, épice libre ou surveillé*)

**Effet majeur** – Puissance x 4 minutes (*pouvoir majeur, épice réglementé*)

**Effet supérieur** – Puissance x 6 minutes (*pouvoir supérieur, épice sensible ou périlleux*)

Le sorcier peut faire un test de Sorcier pour réduire cette durée. L'aspect Sang des Pères ne s'applique pas sur ce test. En revanche les aspects de Ritualisation peuvent être utilisés. Si le test est réussi, la durée est réduite de 1 minute +1 par qualité. Si le test est raté, le sortilège échoue dès la première minute de concentration.

Si le résultat final est 0 minute, l'accumulation ne prend en fait qu'une dizaine de secondes (une passe en combat).

## SORCIERS FIGURANTS

Soyons honnête : les règles telles qu'elles sont présentées précédemment seraient surtout utiles si un de vos PJ's était un sorcier. Or, quand on sait comment la proximité d'une Arme-Dieu pourrait la vie d'un lanceur de sort, il semble peu probable qu'un joueur puisse prendre son pied en jouant ce rôle dans un groupe de Porteurs.

Donc, faisons un peu réduire les éléments techniques du chapitre précédent pour voir comment on peut construire un sorcier figurant.

Un sorcier est bâti comme un figurant standard, auquel il convient d'ajouter :

- Un score de Mojo
- Une indication de ses techniques de ritualisation
- Une liste de sortilèges.

Le score de Mojo peut aller de 1 à 5, la plupart des sorciers compétents ayant 3 ou 4.

Quand un figurant sorcier lance un sortilège, il utilise sa valeur haute pour le test d'accumulation de fluide. Il est cependant possible de lui donner une spécialité dans un ou plusieurs sortilèges. Pour ceux-là, il utilise son score de *Spécialités*.

### Un exemple de sorcier

Makmaké, sorcier-traqueur des Noircieurs 3/7

Spécialités – 9 : Discrétion, Bâton lesté, Sagaie, Sauvagerie, sortilège (Invisibilité)

Extra – 12 : Embuscade, Traditions mystiques des Noircieurs, Traquer sa proie

Désirs : Co 2, Pl 3, Po 3, Ri 1, Vi 3

Mojo : 3 – Ritualisation : danse, peintures corporelles

Sortilèges : Sorcellerie mineure, Aspect critique (Traquer sa proie), Aura de peur, Invisibilité, Réduire la fatigue

Équipement : Protections de bois (bois partiel), un lourd bâton décoré d'os humains et de morceaux de silex, carquois de sagaies

