

XAR

La Sorcellerie

La liste des désirs

- **Corruption** : toute activité humaine peut être subvertie en version dysfonctionnelle.
- **Être vénéré (réservé aux démons puissants)** : par des mortels ou des démons moins puissants, à qui il impose sa volonté. Pensez aux Grands Anciens ou au Princes-Démons.
- **Vénérer des démons plus puissants** : pour les plus petits démons, généralement des communautés de démons comme des bêtes pouvant pactiser.
- **Conquête** : conquérir, dominer, s'étendre.
- **Ruine** : corruption plus généralisée, à l'échelle d'une communauté. Un préféré des armes démons.
- **Délibérément incompréhensible** : généralement pour les Grands Anciens ou les Bêtes très anciennes, semblables aux dragons. À réserver à des démons particulièrement bizarres.
- **Beauté** : tout ce qui est "beau", qui crée du sens et de l'intensité, (dans ce setting, le "beau" est lié à tout ce qui peut évoquer des émotions humaines)
- **Richesse** : l'accumulation des choses les plus précieuses, rares, luxueuses, une chose précise ou un peu de tout. Pas de définition abstraite, faisons simple : il s'agit de ce qui est rare, ce qui coûte cher, difficile à se procurer et qui fait envie au commun des mortels.
- **Le savoir** : accumuler la connaissance, les secrets intimes du monde, des dieux ou des humains, ou un petit peu de tout.
- **Pouvoir** : Le plaisir de contrôler les autres.
- **La gratification purement sexuelle** : sous toutes ses formes ou bien sous une forme précise.

L'esthétique et les rituels : érotique et dérangeant.

Pour le commun des mortels dans ce setting, la sorcellerie, comme la nécromancie, sont des arts inconnus, craints et méprisés. Il n'y a pas de « sorcière du village » ou de « magicien du coin » qu'on va voir pour résoudre ses problèmes. La population, dans toutes ses classes sociales, ne connaît la sorcellerie que par des légendes, des mythes, et des superstitions. Elle craint la sorcellerie, non pas parce qu'elle sait ce qu'elle peut faire, puisqu'elle l'a rarement vu faire, mais parce qu'elle est crainte. Les gens qui chercheraient un sorcier pour résoudre leurs problèmes sont soit des désespérés, soit des fous. Les rares aristocrates qui s'entourent de sorciers connaissent le prix et le pouvoir de cette transgression de la réalité. Tout « Sorcier » est considéré au pire comme un psychopathe à fuir au plus vite, au mieux comme un instrument à manipuler avant de s'en débarrasser. Socialement, ils sont traités comme s'ils étaient eux-mêmes des démons.

La Sorcellerie est quelque chose d'intense, liée à des passions fortes et aux effets spéciaux colorés, avec des couleurs, de la fumée, des larmes ou des cris de jouissance ou des sons un peu magique. Elle traduit toujours un **déferlement d'émotions à une intensité surhumaine**, difficile à contrôler ou à supporter. **Les rituels de sorcellerie sont des formes ritualisées d'émotions humaines à travers des scènes, des objets, et imposent au sorcier d'entrer et d'exposer sa son intimité profonde** (comme confesser des secrets le concernant ou des regrets profondément enfouis, faire un acte sexuel, rejouer des versions ritualisées des actes du passé qu'il tente d'oublier ou de cacher, impliquer des personnes ou objets auxquels ils tiennent particulièrement dans les rituels, etc). Les sorciers sont des personnes intenses, aux passions

démesurées, le prix de leur art est celui de l'exploration des plus intenses possibilités des émotions humaines dans des circonstances surnaturelles.

Les démons

Les démons les plus horribles et les plus inhumains ont ***toujours quelque chose d'humain, les démons ont toujours une dimension d'intimité avec le Sorcier auquel ils sont liés ou bien avec qui il pactise, cela se traduit dans sa manière de se comporter, dans l'apparence que prennent certains de ses pouvoirs, son signe distinctif, son besoin ou encore son désir.*** Les Démons adorent explorer et exploiter les émotions humaines. Inversement, les démons les plus humains ont toujours quelque chose de dérangentant, d'horribles et de dérangeants. Tous les types de démons sont envisageables sur cette étendue de possibilités : du monstre le plus abstraits et inhumains avec une voix de femme suave, aux superbe éphèbe sensuel qui ne cligne jamais des yeux.

Le genre. Des effets particuliers peuvent avoir lieu quand des humains de genre différents sont en présence. Par exemple, un personnage qui atteint 0 en humanité est perdu, à moins qu'un être de l'autre genre soit présent. Bannir un démon ne permet pas de regagner de l'humanité, sauf si un membre de l'autre genre est présent.

La nécromancie est l'antithèse, à la fois de l'humanité et de la sorcellerie. Mécaniquement, elle utilise les règles de la sorcellerie, mais esthétiquement, ce n'est pas du tout la même chose : elle implique ***l'étouffement, l'absence et le mépris des émotions humaines.*** Les nécromanciens sont donc généralement des personnes déshumanisés, froids, isolés, solitaires, pour qui tout être humain et non humain est un instrument pour leurs propres fins. Les rituels nécromantiques représentent l'objectification de la vie, sa transformation en matière brute et exploitable.

L'humanité

Jet de perte d'humanité. Être indifférent au sort de personnes qu'on a commencé à connaître, avec qui on a affronté des dangers, ou avec qui on a créé une relation intime. Instrumentaliser des gens qu'on commence à connaître ou avec qui on voyage. Rester seul, sans attache relationnelle pendant trop longtemps.

Jet de gain d'humanité. Faire confiance à des inconnus ou à des proches, les protéger de situations dangereuses sans intérêt personnel, créer des relations intimes (amitiés ou amours), se confier à des amis.

Les Demi-démons [ajouté après la 2^{ème} session]

Certains démons très puissants, du style grand ancien, aiment se faire vénérer et incarnent des images de Dieu aux yeux des humains à cet égard, tout en masquant leur nature. Des « bouts » de ces dieux peuvent s'incarner sous forme de démon plus petits sur terre, à n'importe quel niveau de pouvoir. Ils se reproduisent avec des lignées d'humain et créent toute une descendance qui porte un bout d'eux en elle.

Pour ces demi-démons, la sorcellerie prend une apparence différente que celles décrites plus haut, bien que les mécaniques de jeu soient les mêmes. Ils n'invoquent pas des démons spécifiques avec des noms propres et une personnalité, mais possèdent un « pouvoir » en eux, une partie de leur Dieu/Ancêtre qu'ils ont hérité et qui peut s'éveiller à tout moment. ***Les conditions et les mécaniques sont celles de la Sorcellerie, mais elle s'exprime en « libérant » une partie de son Ancêtre qui déploie ses pouvoirs entre eux, ainsi que des besoins et des désirs nouveaux. Ce sont donc toujours des parasites.*** La frontière entre l'humain qui le porte et le démon en lui-même est brouillée. Ces demi-démons ne se considèrent pas comme des sorciers, mais savent qu'ils peuvent faire des choses surnaturelles, et leur coût à payer pour y arriver.

Les règles de sorcellerie sont les même pour les demi-démons. Même s'ils ne font pas à proprement parler un « rituel » avec objets, sorcelleries, etc. ; ils consacrent le temps d'un rituel

à la concentration d'une découverte d'un nouvel aspect d'eux même lié à leur héritage démoniaque (règle du Contact), un temps à l'incarner en eux (règle de l'Invocation) et un temps pour l'assimiler, le dompter, le connaître (règle du Lien). Ils peuvent aussi refouler cet aspect d'eux-mêmes (règle de la Punition), ou encore le faire disparaître après une longue lutte intérieure (règle du Bannissement) pour redevenir humain ... Même si l'ombre de leur Ancêtre se cache toujours dans leur sang. Toutes ces actions utilisent les règles des rituels mais s'expriment comme le joueur le souhaite au niveau de la description. Un long monologue mélancolique adressé à un Ancêtre démoniaque ? Celui-ci répondant, ou pas ? Un long moment de fatigue/maladie à se retourner dans son lit avec de la fièvre, pris de vision ? Ou des trucs très étranges et incompréhensibles aussi bien aux Sorciers, qu'aux Nécromants et à toute personne normale, comme des actes ritualisés surnaturels. Le joueur doit activer ces mécaniques, mais le personnage ne le fait pas forcément consciemment (à part le bannissement) – bien qu'il soit totalement conscient de ce qui est en train de se passer et des conséquences associées (l'extension de son pouvoir, sous formes de pouvoirs, de nouveaux besoins, désirs, etc).