



La Magie en Caribodus

lundi 8 février 2010, par [EX](#)

Cet article est dédié aux maîtres de jeu de 50 Fathoms. PJs, arrêtez tout de suite votre lecture, car des secrets du monde y traînent.

Caribodus est un monde clé-en-main, et comme tous les mondes prêts à jouer, quand vient le temps des questions des personnages sur comment marche la magie ou quelles sont les croyances des autochtones, vous avez beau lire et relire le bouquin, vous ne trouvez pas de réponse toute faite.

Ce qui suit est donc une extrapolation de plusieurs éléments :

- le Roi Amemnus avait autour de lui des conseillers occultes, prophètes ou devins, pour l'avertir du rôle des trois sorcières sur Caribodus.
- On parle des plaines d'Ograpog, ce qui laisse imaginer un continent assez vaste, le seul de ce monde, avec une armée massive capable d'aller chasser les Ugaks. Ograpog illustre sûrement une bulle med-fan dans un monde plutôt maritime.
- les masaquani ont créé leur magie en s'inspirant de celles des autres peuples, plus primitifs. Bluth a volé la magie des kraken, et le shamanisme des Peaux-Rouges est antérieur à cette découverte.

La magie telle que je la conçois dans Caribodus s'échelonne sur trois niveaux. La plus primitive et naturelle, qui consiste à manipuler les éléments : c'est celle qui est proposée dans les règles. Une magie complète et civilisée pratiquée par les masaquani du temps où Ograpog existait encore. Et entre les deux, le shamanisme des Ugaks, plutôt barbare, qui

tape dans les instincts et les bas désirs de l'individu : peu ou prou celle des PNJs shamanes qui traînent sur Torath-ka dans la campagne. Les PJs qui envisagent de verser dans les arts magiques pourront progresser vers des formes plus abouties de sorts que ceux de la magie élémentaires.

J'ai appelé la magie des masaquani résidents à Ograpog le *Cherchement*. Je la conçois comme une fusion entre le prophète et l'enchanteur. Les mages du royaume de l'époque avaient alors comme tâche principale de découvrir les secrets (sorts psycho-mentaux) et de les protéger (sanctuaires et protections diverses). Leur ordre craignait de consigner trop d'informations dans les livres, ils ont donc réalisé de nombreux objets et lieux magiques, autant dans un but pratique que pédagogique : les chercheurs de demain seraient capable en analysant ces créations magiques de recouvrer des sorts et d'apprendre des secrets occultes.

La noyade d'Ograpog a entraîné un pillage de tous ses vestiges du passé, parfois monnayé chèrement et souvent laissé à des mains profanes. Certains objets sont de véritables légendes alors qu'ils n'ont aucun pouvoir, et des artefacts puissants sont perdus dans la Mer des Débris ou dans les mains d'un misérable. Cette profusion magique constitue le terreau de l'atmosphère pirate, avec son lot de trésors et de recherches de richesses. Y rajouter la diaspora des reliques du continent perdu amène subtilement la magie à s'inviter dans le



paysage de Caribdus.

En ce qui concerne les shamanes, l'inspiration vaudou mise à la sauce med-fan est assez facile à intégrer et à décrypter. Même si un dieu Serpent ou Araignée que vous allez invoquer pour qu'il vous bouffe est particulier, le principe des offrandes et des sacrifices reste dans la veine du thème.

Pour la technique, la présentation en petites croix sur une liste de sorts ne me parle pas. J'ai réorganisé les pouvoirs en communs, difficilement accessibles et réservés aux spécialistes.

Pouvoirs communs à tous les éléments :

Creature Friend, Bolt, Dispel, Elemental Manipulation, Summon Creature

Terre

Pouvoirs ouverts (-2 à ceux qui ne sont pas mages de la Terre) : Armor, Barrier, Burrow

Pouvoirs fermés (Réservés aux mages de la terre) : Mend, Quake, Settle (Relief)

Air

Pouvoirs ouverts (-2 à ceux qui ne sont pas mages de l'Air) : Bolt, Deflection, Fly

Pouvoirs fermés (Réservés aux mages de l'air) : Becalm, Settle Storm, Zephyr, Telekinesis

Feu

Pouvoirs ouverts (-2 à ceux qui ne sont pas mages du Feu) : Barrier, Blast, Smite

Pouvoirs fermés (Réservés aux mages du Feu) : Fireburst, Firewalk, Light

Eau

Pouvoirs ouverts (-2 à ceux qui ne sont pas mages de l'Eau) : Greater Healing, Healing, Stun

Pouvoirs fermés (Réservés aux mages de l'air) : Water Walk, Wave Runner, Storm

Cherchantement

Pouvoirs ouverts (-2 à ceux qui ne sont pas chercheurs) : Boost/Lower Trait, Speed, Quickness

Pouvoirs fermés (Réservés aux chercheurs) : Detect/Conceal Arcana, Mind Rider, Vision Sense

Shamanisme

Pouvoirs ouverts (-2 à ceux qui ne sont pas chercheurs) : Fear, Puppet, Obscure.

Pouvoirs fermés (Réservés aux shamanes) : Shape Blood, Shape Change, Zombie.