

LIVRE II: CROYANCE

*Plus nous en voyons, plus
nous pensons en savoir.*

*- Porthos Fitz-Empress,
La Voie Fragile*







Chapitre V

Les Guerriers de l'Ascension

Alors qu'il pénétrait dans la caverne, ils entendirent une voix émanant de l'intérieur :

« Voici l'homme qui ébranla la terre et fit trembler les royaumes ! »

– Daniel C. Matt, « The Wedding Celebration » [La cérémonie de mariage] in The Essential Kabbalah [L'essentiel de la Kabbale]

Dix d'Épées

Associations : la libération ; le sacrifice ; la paralysie ; la résolution d'un problème ; récompense et punition ; les fins et les débuts ; le lâcher prise...

Bon, ÇA, ça craint.

Le DR avec qui je me colletais n'est plus qu'une tache de graisse par terre. Mais il m'a collé plusieurs beaux uppercuts griffus et les renforts sont apparemment coincés dans les embouteillages.

Il y a des jours comme ça où je bénis l'adrénaline. L'effet du choc ne s'est pas encore fait ressentir, mais quand ce sera le cas, il y a toutes les chances pour que je me retrouve au tapis.

Quelques côtes cassées, c'est certain. J'en vois même une pointer à travers ma chemise. Je pisse le sang comme c'est pas permis. Pas étonnant qu'on soit toujours en noir. Le sang se voit beaucoup moins sur le noir.

Mon bras droit ne fonctionne plus qu'à 26 %. Le reste de mon équipe est à terre. Sous forme de flaques, plutôt. Débiles, ces loups-garous. Pas foutus de se battre discrètement, et celui-là était bien prêt à nous recevoir.

Où sont les renforts, bordel ?

Bon. Analyser la situation. Plusieurs hématomes. Commotion probable. Je dénombre quatre lésions traumatiques pénétrantes. Côtes cassées, bras droit peut-être cassé aussi. Vision floue. Hémorragie consé- quente. Et ce bourdonnement dans mes oreilles n'est pas bon signe.

Hmmm. Je me demande si la brûlure dans mes veines vient du shoot d'adrénaline, ou bien de l'activation automatique des mesures anti-identification et anti-détection. Maintenant que les agents Royce, Faber, Campbell et Chiacuna ont été totalement activés, je peux juger des effets de manière plus que strictement théorique.

Non. Je dois me préserver. Quelqu'un doit faire un rapport.

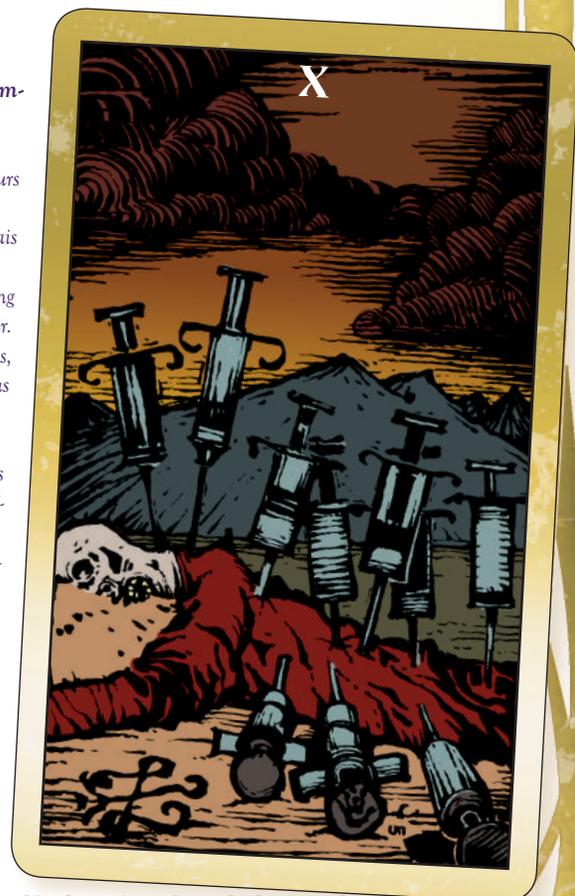
Je murmure dans mon communicateur : « Ici Passel. Nous sommes hors service. Où sont les renforts ? »

« Situation sous contrôle ? » La voix de l'agent du centre de tri est posée et monocorde.

« Affirmatif. Sous contrôle. »

« Patientez, agent Passel », me répond-elle. « Les renforts sont en route. »

Tandis que la brûlure dans mes veines s'intensifie, je me demande si elle dit la vérité ou si je serai la prochaine flaque sur le trottoir...



Ennemis intimes



L'histoire des mages est une chronique de mensonges. Chaque groupe, secte, faction, culte, Tradition, et tous les autres avec, ont leur propre version de *quoi-a-eu-lieu-quand* et de *qui-a-fait-quoi-à-qui*. Ces récits impliquent des tonnes de légendes et tout autant de vœux pieux, de myopie culturelle et de mensonges purs et simples. Un mage vous donnera rarement des réponses directes si vous l'interrogez sur l'histoire de son groupe. Et dans un souci de clarté, nous serons donc aussi francs et directs que possible dans cette

partie de Mage, 20^e anniversaire.

Contrairement à ses éditions précédentes (à l'exception de **Sorcerers Crusade**), M20 n'adopte pas par défaut le point de vue des Traditions. Nous présentons à la place un large éventail de personnages possibles pour Mage, afin d'élargir une perspective précédemment tronquée de l'expérience Éveillée. Ce chapitre propose une vision aussi objective que possible d'un monde où la réalité est tout sauf certaine.

Est-ce à dire qu'on va tous s'embrasser et se donner de grandes claques dans le dos? Même pas en rêve. D'une certaine manière, savoir que tout le monde a, à la fois, raison et tort donne à la Guerre de l'Ascension (ou, plus exactement, *aux guerres* de l'Ascension) plus de relief. Il y a dans chaque faction autant de sagesse que de corruption. Les Traditions se livrent un bon vieux combat romantique, tout en ignorant les horreurs potentielles de leur victoire. La Technocratie opprime tout le monde au nom de l'ordre sacro-saint et, ce faisant, écrase souvent ses propres partisans. Les groupes isolés qu'on appelle Disparates ou Corporations s'occupent de leurs oignons, mais ils n'ont ni la puissance, ni la cohésion des organisations plus importantes. Maraudeurs et Nephandi célèbrent des objectifs cauchemardesques de folie et de damnation à grande échelle. Pour ceux qu'on surnomme les « orphelins », la vie est une lutte constante pour la survie dans le sillage de forces plus puissantes. Et tous les mages, qu'ils appartiennent ou non à une faction, se retrouvent confrontés à des vampires, des métamorphes, des chasseurs, des esprits, des démons, des changelins, des rivaux humains, et à la Réalité elle-même. Quel que soit le bord que vous affectionnez (et surtout si vous n'en affectionnez aucun), la Voie d'un mage sera au mieux périlleuse... et son plus grand ennemi sera sans doute intérieur.

Nous l'avons déjà dit dans les chapitres précédents : un mage doit être *orgueilleux* pour faire ce qu'il fait. Et avec le temps, cet orgueil mène à l'hubris, à l'égoïsme et à l'aveuglement. L'histoire des Éveillés est donc un long récit rempli de gens et de groupes si imbus d'eux-mêmes que la réalité tremble à leur contact. Même avec les meilleures intentions du monde, ces groupes et ces gens sèment des cadavres partout où ils passent... et plus ils sont fidèles à leurs idéaux,

plus ces cadavres sont nombreux. Pourtant, le principal dégât collatéral est l'illusion de la certitude : il n'existe jamais de Vérité unique et objective, et on apprend bien vite cette leçon.

Mage n'est pas une histoire de bons, de méchants ou de réalités flagrantes. Il s'agit de décider ce qui pour vous est vrai ou faux. En conséquence, dans cette partie consacrée à l'histoire des Éveillés aussi, l'Effet Rashômon s'applique à tout ce que vous lisez. Prenez le tout avec des pincettes et rappelez-vous que cette vérité, quoi qu'elle puisse être, se cache quelque part entre les lignes, pas dans le point de vue d'une seule faction.

Qui, quoi, où et pourquoi

Pour plus de clarté, le chapitre suivant est divisé en plusieurs sections. Chacune d'entre elles traite d'un groupe ou d'un sujet en particulier :

- **Partie I : une histoire des Éveillés** (pages 121-135) se rapporte à l'évolution de la société des mages, de ses débuts mythiques à l'époque actuelle.
- **Partie II : le Conseil des Neuf Traditions mystiques** (pages 136-165) aborde cette fière alliance de survivants qui s'évertue à vouloir apporter un âge de miracles.
- **Partie III : l'Union Technocratique** (pages 166-195) présente la force dirigeante de la Science Éclairée et de l'implacable Contrôle.
- **Partie IV : les Disparates** (pages 196-223) étudie certaines sectes parmi les plus importantes, qui refusent de rejoindre le Conseil ou la Technocratie.
- **Partie V : les Déchus** (pages 224-233) lève le voile sur les Nephandi, dont la vision du Déclin est plus puissante qu'on ne le pense.
- **Partie?! : les Fous** (pages 234-243) offre une vision troublante de ce qui se passe lorsque les Maraudeurs gobent tout rond la raison et vous font vous étrangler avec les restes.

Rien de tout cela?

Concernant l'intrigue générale monumentale traitée dans ce chapitre, rappelez-vous simplement ceci :

Vous n'êtes pas du tout OBLIGÉ de livrer la Guerre de l'Ascension.

Ce chapitre est facultatif à plusieurs titres. Vos mages peuvent n'appartenir à aucun des groupes décrits ici. Il vous suffit alors

Et les sorciers?

D'après la **troisième édition** du supplément **World of Darkness: Sorcerer**, les Traditions comptent dorénavant dans leurs rangs magiciens ordinaires non-Éveillés et mages Éveillés. Étant donné les difficultés et les complications inhérentes aux systèmes de jeu traitant de la magie ordinaire, cette fusion a été ignorée dans **Mage M20**. Si votre groupe de joueurs souhaite aligner quelques sorciers parmi leurs mages, n'hésitez pas. Les chapitres et les règles suivants n'abordent pas le sujet, car il n'y a tout simplement pas assez de place pour faire honneur à cette idée.

simplement de consulter la partie sur les Orphelins (pages 214-215), puis de faire jouer des mages non alignés ou qui se sont Éveillés seuls. Les intrigues générales ci-dessous pourraient adopter diverses options présentées dans les Destins futurs, voire ne pas exister du

tout dans votre chronique. Le corpus des règles de Mage est parfois très dense et complexe ; votre chronique, elle, n'a pas besoin de l'être.

Les mages évoluent dans un vaste monde qui peut, pourtant, devenir aussi épique ou intimiste que vous le souhaitez.

Partie I: Une histoire des Éveillés



Quand est-ce que tout a commencé ?

C'est toujours la question, n'est-ce pas ? Surtout si vous parlez à des Éveillés à propos des Éveillés et il n'y a aucune garantie de pouvoir y répondre avec certitude. La vérité, si tant est qu'il en existe une, se mêle inextricablement aux mythologies. Or, nous savons au moins ceci :

Tout commence par une explosion.

Selon de nombreux mythes, un Son cosmique (une phrase, une chanson, un éclair) claqué à travers le Vide désolé et le rempli de possibilités.

L'Unique, ou le Néant, devient le Tout. Est-ce un Big Bang, un Om titanique, la tête d'un dieu se brisant pour produire l'infini... Ne s'agit-il pas en fait de manières différentes de regarder la même chose ? Quelle que soit la raison, le Vide se brise et la Création en jaillit.

Des infinités passent. Des étoiles brûlent. Des boules de pierres tournoyantes refroidissent et deviennent des mondes. On raconte qu'au cours de ces tout premiers jours, des mains divines passent sur l'eau et mettent chaque chose à sa place. Des guerres divines se déchainent et leur carnage modèle l'univers. Les dieux jettent leurs serviteurs dans un Abysse et ce Divin se déchire en deux moitiés : la lumière et les ténèbres, les coquilles brisées de ce qui était et les sphères scintillantes de ce qui est. Peut-être est-ce simplement la mythification du jeu des forces naturelles... ou peut-être y a-t-il quelque chose de plus. Comme très souvent, la vérité s'égaré dans les méandres du temps et de l'espace.

L'Ère de l'Éveil

Ces forces modèlent la Terre que nous connaissons, joyau de la couronne des Cieux ou simple rocher tournoyant parmi tant d'autres. Quoi qu'il en soit, cette planète a toujours été notre foyer. Les légendes prétendent qu'au cours des Premiers Jours, les dieux, des géants dans notre monde, foulèrent notre terre. Ils l'ont façonnée, revendiquée, ils ont fixé sa forme et choisi leurs élus.

Certains affirment que des Purs, fragments vivants de l'Unique divisé, se sont incarnés dans la chair humaine ; d'autres récits prétendent que nous avons dépassé la bestialité pour nous emparer de ce monde, ou que nous étions les serviteurs d'une autre race supérieure à présent oubliée. Des légendes racontent qu'animaux et humains étaient autrefois une seule et même famille, un seul Peuple aux nombreuses peaux ; des mythes parlent quant à eux d'un Dieu unique et de son Jardin, Jardin dont nous avons été chassés parce que nous Lui avons désobéi. Nous nous serions rassemblés il y a longtemps au Mont Meru, le centre du monde, ou autour d'une grande Tour qui a tremblé avant de tomber en ruines. Ce sont les Âges *primordial* et *édénique*, au cours desquels les origines humaines sont nées des mythes. Ce qui est certain, c'est que la magie et l'humanité sont apparues ensemble au cours de cette vaste période de temps.

Avant d'être des chasseurs, nous autres humains étions des proies. Une *Grande Chute* nous aurait chassés de l'Éden et aurait

rompu l'harmonie céleste de notre monde. Des monstres nous ont poursuivis jusque dans nos cavernes, se sont enfoncés à coups de griffes dans nos souvenirs les plus profonds. Tombés d'un piédestal divin, nous sommes devenus les jouets des démons et des diables. C'est au cours de cet Âge *prédateur* que nous avons couru à travers les ombres comme des souris terrifiées. Cependant, avec le temps, le feu et la pierre, la magie et la foi ont repoussé les monstres. Nous avons formé des tribus, des croyances, des technologies, qui en retour nous ont différenciés des bêtes.

Des royaumes sont sans doute nés, des empires qui ne sont plus pour nous que des légendes : Atlantis, Mu, l'Hyperborée, Nod. À moins que nous ne nous soyons contentés de tâtonner dans la poussière pendant des millénaires, accrochés à nos outils et nous arrachant à nos origines bestiales. Mais des cataclysmes *ont eu lieu*, nous en sommes sûrs : des incendies, des déluges, des ères glaciaires et des chutes de météorites. Ces royaumes légendaires (s'ils ont existé) se sont effondrés. Lors de cet Âge *des Cataclysmes*, l'humanité a évolué, a été mise à genoux, puis s'est à nouveau élevée. Notre hubris, ce fatal orgueil, a peut-être provoqué ce *Temps brisé*. Mais si cela est vrai, c'est aussi cet orgueil qui nous a arrachés aux ruines.

Alors, magie et technologie ont ouvert la marche.

L'Ère légendaire

Lors d'un interminable Âge *tribal*, ce qui reste de l'humanité entame la lutte pour s'élever. Des tribus se rassemblent à nouveau lentement en villages, en bourgades et en villes. Tout au long de cet âge, les chefs Éveillés ouvrent la voie, affrontant des monstres et partageant leurs Arts. Le travail du métal, la poterie, la sorcellerie, les langues, les mathématiques et la mythologie aboutissent tous à de grandes choses. Des mages deviennent pourtant des tyrans, réduisent leurs rivaux en esclavage, anéantissent des villages. Pendant l'*Aube des Empires*, les grandes cités sont les carrefours de la sagesse, du commerce et de la guerre. L'Inde, la Chine, la Mésopotamie et l'Afrique sont le théâtre de ces premiers soubresauts de civilisation encore présents dans nos mémoires. Elles engendrent l'Âge *héroïque* dont on se souvient dans les mythes et les textes sacrés racontant comment les dieux, les hommes et les monstres se sont affrontés partout dans le monde.

L'Ère classique

Épées et sortilèges se sont taillé un chemin jusqu'à l'Ère *classique*, au cours de laquelle les fondations de notre âge moderne ont été posées : Israël, Troie, Babylone, Qin, Méroé, les Olmèques, Perses, Nubiens, Mycéniens et autres Aryens. De vastes empires ont forgé de grandes civilisations, apporté le commerce et la guerre partout où ils se sont rendus. Des réseaux très étendus de voyage et de conquête ont traversé l'Afrique, l'Asie et l'Europe, permis d'échanger les magies, les marchandises, les technologies et les croyances. Une exaltante alchimie d'exploits a donné naissance à des sectes qui existent encore aujourd'hui. On a rédigé des textes sacrés, couché

La coupe et le roseau

Selon la légende hermétique, les racines des Neuf Traditions et de l'Ordre Technocratique remontent à l'Égypte ancienne. Deux pharaons. Hatchepsout¹ et Thoutmosis III, son beau-fils et neveu, auraient vers 1480 av. J.-C. réuni une assemblée de sages, de clercs, d'artisans et de devins en provenance de tout le monde connu, et fondé deux ordres avec ces individus aux origines si différentes: les Porteurs de la coupe d'Isis et le Roseau de Thoutmosis. Ces souverains parviennent brièvement à unir des factions en conflit et à créer un terrain d'entente pour de futures alliances.

On prétendra des années plus tard, si tant est qu'on s'en souvienne, que cette assemblée n'est qu'une légende. Mais les Hermétiques affirment avec insistance qu'ils en ont la preuve dans leurs archives... ou du moins, que cette preuve existait avant la chute de Doissetep. Quoi qu'il en soit, ces ordres, ou loges, sont le socle d'une meilleure compréhension de la magye, de la foi et de la science. À partir de là, les trois Arts se développeront, progresseront et prospéreront... souvent en s'alliant ou en se faisant la guerre.

¹ Hatchepsout est la seule reine d'Égypte à s'être fait couronner pharaon et à avoir reçu la titulature royale.

des doctrines sur le papier. Et même si les continents lointains que nous appelons maintenant Australie et Amériques resteront à l'écart de ces interactions pendant encore plus de deux mille ans, ils n'en ont pas moins développé leurs propres Arts et leurs propres cultures.

Des mages se regroupent malgré tout à travers le monde en communautés, ou bien s'opposent en factions rivales. *Thanatoïques*, *Extatiques*, *Akashites* et magiciens de cour combattent ou rejoignent les sorcières, chamanes, sages, prêtres et autres devins. Philosophes et artisans cultivent les Arts et les Sciences; les prophètes lancent tout autant d'imprécations qu'ils accomplissent de miracles. Les ébauches de ce qui deviendra plus tard les sectes de mages modernes entament leur danse tumultueuse, et donnent naissance à des discordes et des alliances qui sont toujours d'actualité. Magye, foi et science empruntent des routes différentes, et ces divergences conduisent à des affrontements sur la source de la vérité et de l'hérésie. Ces rivaux discutent parfois dans un respect mutuel ou transforment parfois des cités en cendres et en poussière.

Le langage écrit, apparu à peu près à cette période, préserve les noms, les événements et les empires: Imhotep, Abraham, Soliman, Huangdi et Lao Tseu, Thot et Seshat¹, Moïse, Dédale et bien d'autres encore. Les frontières entre héros, dieux, légendes et mages d'alors restent floues encore aujourd'hui. De grandes choses ont lieu; nous nous rappelons de certaines d'entre elles et nous en avons oubliées beaucoup d'autres. Dans ce début brumeux de l'histoire, la vérité est au mieux discutable.

Les Guerres himalayennes

L'un de ces conflits, les *Guerres himalayennes*, revêt une signification particulière: Vers 900 av. J.-C., une profonde incompréhension entre différents groupes de Thanatoïques indiens et d'Akashites asiatiques engendre une guerre qui fait rage pendant des siècles. Les factions rivales en garderont une méfiance permanente qui est toujours d'actua-

¹ Déesse de l'écriture, de l'astronomie, de l'astrologie, de l'architecture et des mathématiques. Considérée comme la compagne et l'assistante, parfois aussi comme la fille, de Thot, le dieu de la sagesse.

lité. Les deux camps croyant en la réincarnation, les mages tués tout au long de ce conflit continuent de renaître afin de poursuivre le combat. On racontera des années plus tard que cette querelle était intentionnelle et que c'était un feu que les deux groupes devaient traverser afin de construire leurs prochaines incarnations. Quoi qu'il en soit, la situation est assez épouvantable pour toutes les parties impliquées. Les *Akashayana*, apparus quelque part dans ce qui est le Tibet actuel, migrent plus loin vers l'orient et l'occident tandis que leurs rivaux s'enfoncent au cœur du sous-continent indien. Les pires éléments du conflit mystique apparaissent par intermittence un peu partout en Asie du Sud-Est et en Afrique du Nord pendant plus de 600 ans.

La guerre marque toute cette période: les Celtes rayonnent en Europe; les Grecs, Perses, Assyriens, Nubiens, Chinois, Coréens, Aryens, Égyptiens, Hébreux, et d'autres cultures encore, enfoncent leurs fondations dans le sang et la chair de leurs ennemis. C'est aussi le temps des grandes découvertes et des chefs-d'œuvre, mais le monde entier semble plongé dans la guerre. La gloire d'un groupe signifie souvent qu'il a enterré les autres. Il n'y a semble-t-il de place que pour une seule vérité à la fois.

Modeler la Réalité selon votre Volonté

À cette époque, les mages découvrent un étrange principe: la réalité n'est pas immuable, ses paramètres évoluent et changent en fonction des croyances dominantes. Si vous réglez sur un pays et commandez ses habitants, vous commencez aussi à commander sa

Le Kitab al-Alacir

Un certain nombre de constatations faites par les Grecs et basées sur les découvertes de l'époque ont finalement été compilées par les érudits arabes dans le *Kitab al-Alacir*, ou « Livre de l'Éther ». Ce texte paradoxal présente de la mythologie, des énigmes, des dialogues, des philosophies et des réflexions sur des vérités qui demeurent impossibles à codifier. Ce vénérable ouvrage ne se contente pas de donner des faits au sens où l'entendent les mortels; il inspire l'Éveil chez ceux qui parviennent à saisir ses insinuations ambiguës. Des siècles après sa rédaction, le *Kitab* reste un manuel essentiel pour, ironie du sort... les scientifiques éthéristes qui considèrent ses complexités métaphysiques comme la base de la compréhension.

En utilisant l'analogie dans laquelle Troie est le cosmos et la guerre de Troie une métaphore de la conscience humaine, le *Kitab* pose comme principe que la compréhension implique un conflit perpétuel entre *ce qui peut être accepté* et *ce qui doit être possible*. Chacun doit donc devenir un « héros de Troie » et rechercher la gloire en luttant pour la vérité ultime. Comme seules les âmes les plus vaillantes et les plus dévouées font montre de la volonté nécessaire pour devenir de tels héros, la plupart des gens resteront de simples soldats, autant à l'intérieur qu'à l'extérieur des murailles de cette Troie métaphysique.

Dans ce conflit (et les commentaires labyrinthiques à son sujet au fil du *Kitab*), chaque lecteur doit trouver ses propres réponses. Le cœur de l'ouvrage semble cependant résider dans le principe suivant: *tout est RÉEL, mais tout n'est pas VRAI. Lorsque nous prenons ce qui est réel et le rendons vrai, nous créons des miracles de l'Art et de la Science; lorsque nous fabriquons des vérités pour nier la réalité d'une chose, nous provoquons des désastres.*

réalité. Certaines formes de magie ou de technologie prospèrent dans certains lieux et ne fonctionnent tout bonnement pas dans d'autres. Cette constatation pousse les mages à s'opposer pour le contrôle du territoire, entamant un impérialisme métaphysique qui modèlera le monde que nous connaissons aujourd'hui.

Certains mages deviennent des conquérants ou des monarques. La plupart préfèrent cependant soutenir le pouvoir en place par leur puissance ou parler au nom des dieux apparemment mécontents du roi ou de l'envahisseur. Bon nombre d'entre eux se contentent simplement de se tailler un domaine et de le défendre contre des rivaux. Le mot « mage » apparaît à peu près à cette même époque, pour définir un ordre de prêtres dédié à certains dieux perses... en fait, un type particulier de mage. La dévotion sacrée et mystique associée au terme qualifie par la suite les élus capables de plier la Réalité par la force de leur Volonté.

L'Artisanat, l'Art de la Technologie Éclairée, atteint de nouveaux sommets en Grèce et en Chine. De grands philosophes, scientifiques et artisans redéfinissent la notion de possibilité. Ces hommes et ces femmes, main dans la main avec les mystiques, forgent les plus grandes civilisations depuis le légendaire Âge hyperboréen. Des machines miraculeuses et des exploits architecturaux titanesques dominent le monde classique. En contrepoint des Arts sanglants des prophètes, des devins et des sorcières, ces prouesses donnent aux autres artisanats une connotation résolument... barbare. Cette tension (les Maîtres de l'Ordre civilisés face aux hordes sauvages du Chaos) devient un élément déterminant de la culture humaine.

Dans l'ombre de ces exploits, d'autres sectes sabotent la civilisation. Certains mages et certains cultes se consacrent à la corruption et à l'orgueil tandis que d'autres perdent la raison et détruisent tout ce qu'ils touchent. Les noms *Maraudeurs* et *Nephandi* appartiennent encore à un futur lointain, mais on peut ressentir leurs effets tout au long de l'Âge légendaire et de l'Ère classique.

D'autres régions parfument elles aussi leurs Arts Illuminés. Sur chaque continent, des cultures humaines, avec leurs mystiques et leurs artisans, prospèrent. Même si la Chine, la Perse, la Grèce, et bientôt Rome, sont les principaux acteurs de l'histoire de cette ère, on retrouve les mages partout dans le monde : métamorphes, hommes-médecine, sorcières, prêtres, philosophes, guérisseurs, artisans et devins. Certains mages œuvrent dans l'intérêt commun, d'autres pourtant invoquent des monstres et règnent par la terreur. L'humanité s'étend ; le Goulet entre le royaume des humains et celui des esprits s'épaissit. La religion et la culture modèlent l'humanité... et l'humanité remodèle à son tour notre monde. Encore une fois.

L'émergence des factions mystiques modernes

Plusieurs groupes se forment au cours de l'Ère classique. Nombre d'entre eux ne portent pas - et ne porteront pas avant longtemps - leur nom actuel, mais ils définiront les batailles pour la réalité de l'époque moderne :

- Les *Ordres hermétiques*, qui apparaissent en Égypte, en Grèce, en Nubie et à Rome.

- Les *Dalou-laoshi*, artisans-technologues vénérés en Chine.

- Les *Pythagoriciens*, dont les applications de la magie et de la technologie engendrent à la fois des sectes mystiques et technocratiques.

- Le *Collegium Praecepti*, l'académie suprême de l'Artisanat Illuminé.

- Les *Akashayana*, une Fraternité Akashite dont la Voie mystique inclut à la fois l'harmonie et la violence.

- Les *Chakravanti*, des mystiques thanatoïques qui s'unissent pour se protéger des guerriers akashites.

- Les *Ahli-Batin*, nés des Guerres himalayennes en tant que faction de l'équilibre et de l'unité.

- Les *Éleuséens*, dont les mystères sur l'extase, la mort et la renaissance influencent l'initiation et la pratique de milliers de sectes religieuses et de sociétés secrètes, Éveillées ou non.

- Les *Temples de la Grande Mère*, formant un réseau dans tout le monde classique sous de nombreuses appellations différentes.

- Les *Mithraïques*, prêtres guerriers d'un dieu héroïque.

- Les *Druides*, des clercs de la nature réunis au sein de confédérations aux liens informels guidant les terres celtiques.

- Les *Ngo-Ami*, des magiciens artisans nubiens d'Afrique du Nord.

- Les *Uzoma*, des chamanes parlant aux esprits d'Afrique du Nord et d'Afrique centrale, dont les coutumes seront dispersées, mais pas oubliées.

- Les *Wu Lung*, des sorciers de cour de la Chine impériale.

- Les *Voix messianiques*, qui naissent dans le sillage des prêches de Jésus.

- Les *Taftâni*, des « tisseurs » d'Arts sacrés persans et arabes, inspirés par Soliman le Sage.

- Les *Sages bouddhistes*, qui transforment en profondeur les croyances religieuses séculaires de l'Asie.

- ... et les *Prophètes abrahamiques*, dont les discours enflammés inspirent le judaïsme, le christianisme et l'islam.

Au vibrant confluent de l'Asie du Sud, de l'Afrique du Nord et du sud de l'Europe, ces groupes, et d'autres encore, créent un *Âge d'or des Empires, de la Magie, de la Technologie et de la Foi*.

Il durera des siècles... mais rien ne subsiste jamais éternellement.

Les hauts Âges mythiques

Les premières fissures apparaissent lorsque les « barbares » opprimés par les empires commencent à grignoter ces derniers, les infiltrent et les détruisent peu à peu. La naissance du Christ annonce la chute des anciens dieux. Les religions s'affrontent tandis que les cultures tribales deviennent des hordes. L'hubris de l'Égypte, de la Grèce, de Carthage,



d'Israël, de Rome, de la Perse et d'autres empires encore, les conduit à leur apogée, mais également à leur chute, et les fait tomber dans d'autres mains. Vandales, Wisigoths et Huns rasant des cités entières. L'Empire chinois, chancelant entre guerres intestines et invasions étrangères, finit par éclater en trois royaumes ennemis. Vers l'an 600, les empires classiques ont presque tous disparu... et avec eux, leur emprise sur la réalité de masse. Dans ce flux et ce reflux d'empires et de sectes, de grands actes de magie, de foi et de science dominent l'époque.

On appellera plus tard la période succédant à la chute de Rome l'Âge des Ténèbres, mais cette idée est fautive en vérité. La majeure partie de la culture gréco-romaine eut beau se perdre dans les failles de l'histoire européenne, la Chine blessée et divisée reste encore puissante. L'Asie du Sud-Est profite de l'Âge d'or de l'Inde. La Corée et le Tibet s'imposent en puissances énergiques et expansionnistes, tout comme les Mayas en Amérique du Sud et la civilisation d'Aksoum en Afrique du Nord. Un Âge d'or de la Magie païenne domine l'Europe alors que les mages celtes, pictes, germaniques, slaves, scandinaves et gréco-romains affûtent leurs Arts. Les mystiques chrétiens commencent à bâtir un empire interculturel à travers l'Europe et les Maures berbères d'Afrique conquièrent la péninsule ibérique. Pendant ce temps, les armées du Prophète répandent le nouveau credo de l'islam en Afrique, au Moyen-Orient et dans certaines parties de l'Asie et d'Europe. Les Ngo-Ami et leur peuple migrent au cœur de l'Afrique pour échapper à l'expansion des Mahométans, fondant cités et sectes en chemin. Ce mélange de culture et de liberté alimente l'Âge d'or de la Sorcellerie.

Sans l'influence centralisée et les technologies de Rome et avec l'aide du paradigme païen, la majeure partie de l'Europe devient un « territoire libre » qu'un mage assez puissant peut conquérir. Les Trois Royaumes en guerre donnent une liberté similaire dans toute la Chine, tandis que les cultures indiennes, nord-africaines et arabo-persiques (tout aussi ravagées par les invasions) embrassent la haute magie comme une partie intégrante de leurs réalités. Le monde considère en majorité la magie parfaitement réelle et les mages dont les pratiques correspondent aux cultures régionales (ce qui était le cas de presque toutes les pratiques mystiques) bénéficient d'un immense pouvoir. Les importants échanges culturels de l'Ère classique, associés aux libertés mystiques déchaînées par les conquêtes barbares, portent les Arts mystiques à un niveau sans précédent. Avec le nouvel Art de l'alchimie, amené par des mages grecs et arabes, ils permettent une immense diversité de recherches mystiques. Lorsque les sorciers modernes parlent de « l'Âge mythique », ils se réfèrent en général à cette époque.

Le sang, la passion et les éléments

Si on écoute les mages des Traditions, le Moyen Âge européen est une époque de merveilles et de magnificence débridées. C'est en fait un âge dur, brutal et rempli de souffrance. Les fiefs oscillent entre guerre et famine, et l'influence grandissante d'une Église de plus en plus corrompue offre peu de réconfort dans la tempête. Les monstres règnent la nuit, le labeur épuise le jour. Les forêts abattues autrefois pour laisser place aux routes et aux cités romaines repoussent, épaisses et périlleuses. Les routes disparaissent et les ruines finissent de s'écrouler. Des rois et des seigneurs de guerre tentent de préserver les lois et le gouvernement romains, et les artisans sauvegardent des technologies perdues de l'Âge classique. Les moines chrétiens deviennent les gardiens du droit, de la science et de la littérature ; leurs bibliothèques sont les rares lieux entre Cordoue et Byzance où ce savoir est conservé. De fiers païens plongent dans les Anciennes coutumes du sang, de la passion et des éléments, et donnent au mot « sorcière » des connotations de jalousie, d'horreur et d'admiration.

Les idéaux d'Avalon

Même parmi les Éveillés, le temps et le romantisme rendent les détails avérés sur l'Ère arthurienne confus ; les représentations ultérieures de Camelot, par exemple, montrent des concepts et des technologies qui n'existeront pas avant au moins 500 ans. Pourtant, l'idéal de Camelot et de ses héros continue d'inspirer mystiques comme Technocrates.

Fondé à l'origine par des Britanniques romanisés, le royaume qui sera plus tard connu sous le nom de Camelot apparaît vers l'an 600. Mêlant les pratiques mystiques celtes et pictes aux Arts rituels de Rome, les fondateurs de Camelot conçoivent un mélange sophistiqué d'Artisanat classique, de religion chrétienne et d'Arts élémentaires païens. Forgeant des armes et des armures très avancées, ces visionnaires concluent également des pactes avec les habitants féériques de la Grande-Bretagne et les loups-garous appelés *Fianna*. Bastion de tolérance et de protection mutuelle, le royaume prospère. La *dynastie des Pendragon* est unie par des liens sacrés au *clan de Morrigan*, une lignée de prêtresses sorcières naturellement associée à la terre ; elle conserve pourtant les Arts technologiques de Rome. En communiant avec les fées, les esprits et les dieux, Camelot s'élève et attire le meilleur de chaque camp.

Au cours du règne d'Uther, le père d'Arthur, le sorcier Merlin (aussi appelé *Merlinius*) offre son aide ; lorsqu'Arthur devient adulte, ils sont tous deux le visage masculin du royaume à son apogée, la magye et la majesté travaillant main dans la main. Et pendant un temps, elles travaillent *bien*.

Est-ce l'influence de la lascive Gwenhwyfar (Guenièvre) qui détruit Camelot ? Ou bien le traître christianisé Lancelot ? Ou encore la sorcière païenne Morgane ? Un pacte magique passé entre le roi et la terre a-t-il été brisé, à moins que les dirigeants n'aient perdu la faveur des dieux pour avoir mélangé les religions ? Chaque légende raconte une histoire différente, et il est possible que plusieurs de ces histoires soient vraies... tout comme il est possible qu'aucune d'entre elles ne le soit. Peu importe, en vérité. Camelot est tombé au cours d'une énorme bataille qui a tué presque tous les belligérants. Les forces ennemies ont brûlé le royaume et le château a fini par tomber en ruines. Arthur mourant est emmené en Avalon où il est supposé attendre l'heure fatidique où l'Angleterre aura désespérément besoin de son aide. (Cela dit, étant donné qu'il n'est réapparu ni pendant la Seconde Guerre mondiale, ni au cours du gouvernement de Margaret Thatcher, il s'agit peut-être d'un vœu pieux...)

Alors qui était Arthur ? En fin de compte, c'est un symbole. Verbenae, Hermétiques, Choristes, Templiers, Gabriélites, et même l'Itération X, finiront par prétendre qu'il était l'un des leurs, mais le véritable Arthur est un mythe plus vaste que n'importe quelle personne ou faction réelle. Dans les idéaux de Camelot et d'Avalon, ce symbole inspire profondément presque tous ceux qui s'identifient à lui. L'honneur, le courage, la sagesse, l'âme d'un chef. Rares sont les mages, y compris parmi les Nephandi, qui ne **voudraient pas** se voir associer à ces vertus. Et ainsi, le mythe d'Avalon est devenu, au-delà de sa réalité historique, un vibrant parangon pour les mages du monde entier.

Il existe une certaine liberté dans cet âge... Celle d'être tué par des bandits, saigné à blanc ou de voir son cadavre emporté dans une charrette avec d'autres pestiférés. Les mages païens et leurs homologues chrétiens livrent de mystérieuses batailles sur tout le continent ; les musulmans se pressent aux portes de la chrétienté, profitant d'une prospérité que peu d'Européens peuvent imaginer. Il y a des lueurs d'espoir dans cet âge désespéré, des endroits que les guerres, les épidémies et les invasions ne ravagent jamais. Et c'est une époque dynamique, pleine de questionnements, d'expériences et de beaucoup, *beaucoup* de magye. C'est également une époque sombre pour le commun des mortels en Europe. Nombre d'entre eux embrassent les Arts mystiques, ne serait-ce que pour échapper à la misère noire, la famine, les travaux des champs et la guerre.

La Toile de Foi

Pour l'islam, c'est un Âge d'or durant lequel la science, la foi et la magye deviennent quasi impossibles à distinguer. Les *Mokteshaf Al-Hour*, les « Collecteurs de Lumière », symbolisent cette fusion, combinant le credo d'Allah à une sagesse ancienne pour forger de nouvelles technologies mystiques. Les Taftâni, qui n'étaient jusque-là qu'un groupe de nomades aux liens informels, constituent une seule et unique faction et prennent ce nom en 650 ; les Ahl-i-Batin créent une Toile de Foi en 724 ; et en 756, une alliance de tous ces mages met enfin un terme à cet infernal Âge du Roi-Démon qui a régné sur le Moyen-Orient pendant six siècles. Les érudits musulmans et juifs rassemblent les vestiges épars de l'apogée classique pour repartir de ces bases. La *Kabbale*, une tradition mystique hébraïque complexe, naît de cette confluence d'idées et de prospérité.

L'islam s'étend à travers l'Europe méditerranéenne et l'Afrique du Nord, rassemblant diverses traditions païennes et classiques de Nubie, d'Égypte, de Perse et d'Arabie sous la bannière du Prophète. Des royaumes prospèrent au cœur de l'Afrique, où les Ngo-Ami pratiquent une discipline africaine de haute magye rituelle qui mêle des éléments égyptiens, grecs, musulmans, zoroastriens et des éléments du paganisme africain. D'autres groupes apparaissent également, mais les Ngo-Ami, les Uzoma, les Batini, les Taftâni, les Mokteshafi et les *sohanci* (« sorciers ») non alignés, règnent sur la région tout au long de ce soi-disant « Moyen-Âge ».

En Europe, les Berbères d'Afrique du Nord et les Arabes occupent la majeure partie de la péninsule ibérique (l'Espagne et le Portugal de nos jours), alors appelée *Al-Andalus*, un joyau de la civilisation européenne médiévale. Divisée, comme la plupart du continent, en royaumes souvent belliqueux, *Al-Andalus* devient un centre de l'érudition, de l'art et de la magye où nombre de secrets « perdus » de Rome, de Grèce et d'Égypte continuent de prospérer. Même si les générations suivantes n'auront que du mépris pour ce qu'elles appelleront « la conquête maure », le royaume a tenu bon plus de sept cents ans et encouragé les cultures musulmane, juive et chrétienne dans une paix et une prospérité relatives. Cette paix s'achèvera dans l'ascension sanglante de deux nations, qui écraseront des civilisations et annonceront un âge de conquête, d'esclavage et de guerre sur cinq continents.

Sorciers et sorcières, clercs et chevaliers

Après des siècles d'escarmouches entre factions rivales, l'*Ordre d'Hermès* naît la nuit du solstice d'hiver de 767. Dame Trianoma, une

prophétesse gnostique, a une vision de la chute imminente des traditions hermétiques, et rassemble donc des alliés afin de fonder une alliance mystique. Répartis en douze maisons, ces sorciers pratiquent une forme synergique de haute magie rituelle. L'Ordre connaît peu après ce qui est peut-être sa plus grande victoire: il défait un nécromancien turc et prend l'énorme forteresse de Doissetep.

À peu près à la même époque, un ordre de magi-guerriers chrétiens jure fidélité à l'empereur Charlemagne, répétant une légende plus ancienne: celle du roi Arthur et de ses chevaliers de Camelot. Ces *Chevaliers palatins* empruntent des éléments du savoir classique, de la chrétienté romaine et de la « chevalerie » naissante. Reconnaisant une menace potentielle, les mystiques païens s'unissent en confédérations à la structure informelle parfois appelées *Ceux qui parlent aux Esprits*, *Valdaermen* et *dévôts de l'Ancienne Foi*.

D'autres groupes existent; leurs Arts et l'Artisanat briseront bientôt ce monde...

L'empereur dragon

En Asie, c'est une Chine divisée qui plonge dans le chaos pendant la majeure partie de cette période, déchirée par la guerre, les intrigues, la mésentente et les invasions récurrentes des Mongols et des Turcs. Les hauts Artisans de différents clans s'occupent en inventant armes, fortifications et autres technologies guerrières. Comme la Chine elle-même, les Wu Lung se divisent en factions, alliées pour certaines aux Akashites, ennemies pour d'autres. Les Akashayana, pour leur part, affinent des Arts d'autodéfense dévastateurs, mais se consacrent peu à peu à une vie monastique plus paisible. Malgré les schismes internes opposant différents groupes chinois, tibétains et indiens, les anciens « poings de la guerre » s'efforcent de rester unis sur la Voie akashite... et pour la plupart, ils y parviennent.

Grâce à l'aide apportée par un puissant guerrier-devin appelé Barbe bouclée, un chevaucheur de dragon du nom de Li Tsing et par Chang, la concubine guerrière akashayana capable de changer de sexe, le mage héroïque Li Shihmin unifie à nouveau la Chine vers 618 et devient Tai Tsung, l'empereur dragon des T'ang, en 627. En quelques années, il écrase les Mongols, son fils conquiert la Corée et la dynastie T'ang absorbe ses deux rivaux au sein d'un Empire chinois en plein essor. Le retour de la gloire chinoise revitalise Wu Lung et Dalou-laoshi, souvent appelés les *Cinq Dragons du Métal* (ou *élémentaires*). Les Akashayana sont hélas moins chanceux. Accablés par des générations de mécontentement impérial (exacerbé par les Wu Lung), ils subissent attaques et persécutions pendant toute cette période.

Durant presque trois cents ans, la Chine domine la région, car elle est la seule force unifiée. Mais comme par le passé, intrigues, invasions et trahisons fissurent l'Empire. Cependant, au moment où cet effondrement se produit, les Wu Lung, les Dragons du Métal et la Fraternité Akashite ont chacun achevé leur organisation et adopté une structure qui déterminera leur destin.

Dans ce qui deviendra les deux Amériques, diverses sectes naissent et prospèrent. Malheureusement, la lointaine tempête à l'est effacera presque toute trace de leurs prouesses.

La Croisade des Sorciers

Les révolutions commencent avec des visionnaires. Wolfgang von Reismann en était un. Courroucé de voir ces sorciers toujours en conflit et ces mages se comporter en tyrans, il organise à Francfort au cours de l'été 997 l'*Assemblée de la Grand-Place*. Elle réunit un certain nombre de hauts Artisans, de riches marchands, d'artisans inquiets,

de membres zélés du clergé et de guerriers sacrés, et se conclut par une alliance entre les *Chevaliers gabriélites*, les *Maçons Éclairés* et la *Cabale de la Pensée pure*... une alliance qui mettra bientôt un terme violent aux hauts Âges mythiques.

Pendant ce temps, l'Ordre Hermétique se déchire dans des guerres intestines. Les maisons Tremere et Flambeau exterminent les druides de la maison Diedne entre 1003 et 1012. Le Primus de la maison Tremere devient secrètement un vampire et transforme sa maison en un clan de monstruosité mortes-vivantes. Alors que le christianisme gagne en puissance, les adeptes païens ouvrent les Voies des Wyck et conduisent les bêtes magiques dans les Mondes mystiques. Les *croisades* opposent chrétiens et musulmans, qu'ils soient mortels ou mages, pendant plus de deux cents ans, créant dans leur sillage de nouvelles sectes, dont les puissants *Chevaliers Templiers* et les hermétiques de la *maison Golo*, premiers balbutiements des futurs *Fils de l'Éther*.

Les alliances entre les sectes africaines et européennes se fracturent et l'Ordre Hermétique continue à faire de même. La maison Golo fait défection et participe à la fondation de la *Guilde des Philosophes de la nature*, la maison Tremere devenue vampirique déclenche une guerre sans merci en 1201. Quand l'islam commence à se répandre en Inde, des groupes extatiques et thanatoïques forment l'*Ananda Diksham* afin de protéger leurs traditions contre les puristes musulmans. Un visionnaire anglais, Stephen Trevanus, défend les pauvres au nom de Sa Majesté le roi Richard Cœur de Lion; il entre dans les légendes sous le nom de « Robin des Bois » et utilise la récompense offerte par le souverain pour fonder la *Ligue hanséatique*: une alliance de marchands, d'artisans et d'artificiers qui érigent les piliers d'un Ordre bien plus puissant.

Et puis les canons se mettent à rugir.

La chute du haut Âge mythique commence en 1210. La *Convention maçonnique* jette les bases de l'arrivée imminente de l'Ordre de la Raison. Ses nouveaux canons et ses vieilles traîtrises détruisent cet automne-là le Rassemblement hermétique de la Crête des Brumes. Accompagnés de leurs propres chamans de guerre, les envahisseurs huns embrasent l'Europe, l'Asie et le Moyen-Orient. Vingt ans plus tard, l'Église catholique déclare officiellement une *Inquisition* afin de débarrasser l'Europe des hérétiques, des sorcières, des juifs, des musulmans et des magiciens. Un *Schisme de la Merci* brise les Voix messianiques, tandis que des Artisans, des alchimistes, des guildes de marchands et des Bâtisseurs se combattent, mettent de côté leurs différends et forment en 1250 l'*Alliance de la Guilde dorée*. La Guerre de l'Ascension commence.

En Asie, le souverain mongol Gengis Khan absorbe la Chine au sein de son empire aux alentours de 1280, et adopte un armement et un gouvernement technologiques. La *Guerre du Vent divin* entre la Chine et le Japon offre de nouveaux alliés à la Fraternité Akashite: des mystiques shintoïstes dont les pratiques chamaniques se marient bien avec les éléments taoïstes de leur Voie. Même là-bas, l'affrontement entre Science Éclairée et magie Éveillée renverse le courant... ou, dans ce cas précis, fait tourner les vents et le temps. En 1300, l'évolution des choses est clairement prévisible.

Pendant le siècle suivant, la tempête devient un raz-de-marée. Des sectes s'unissent et se séparent. Les Templiers sont trahis et apparemment détruits par le roi français Philippe dit « le Bel ». Un devin chakravanti rassemble des mystiques d'Inde, d'Europe, d'Asie et du Moyen-Orient. Les Artisans musulmans et européens rompent toute relation, et ce même si l'empereur Mansu Musa, de l'Empire africain du Mali, envoie des émissaires d'Europe participer à...

La Convention de la Tour Blanche

L'Ordre de la Raison est fondé entre le 1^{er} et le 25 mars 1325. Réunis dans une tour autrefois propriété d'un maître hermétique assassiné, des délégués d'Europe, de Chine, du Moyen-Orient, d'Inde et du Mali signent l'alliance qui deviendra plus tard l'Union Technocratique. Dirigées par un conseil du Cénacle, huit Conventions voient le jour : les Gabriélites, la Haute Guilde, le Cercle cosien, les Chercheurs du Vide, les Maîtres célestes, les Maçons, les Artificiers et les Solificati. C'est en conséquence le début de plus d'un siècle de guerre, tout autant ouverte que secrète. Quittant l'Ordre en 1335, les Solificati sont pour un temps détruits et vite remplacés par des hommes de main inquiétants, les *Ksirafai*. Peu après, la *Purge du Fantôme hurlant* oppose Wu Lung et Dalou-laoshi aux Akashites et à leurs alliés chamaniques ; de nouvelles Technologies Éclairées repoussent la Fraternité dans des refuges de montagne reculés partout en Mongolie, au Tibet et au Japon. Les poings de la guerre subissent de lourdes pertes et leur influence passée disparaît presque entièrement. Pendant ce temps, en Afrique centrale, la *Guerre de la Sorcière de Poussière* dévaste en grande partie la région ; les Ngo-Ami moribonds se reforment sous le nom de *Ngoma* et rejoignent une nouvelle secte, les *Madzimbabue*, afin de vaincre les Sorcières de poussière qui pillent les villages. Un siècle et demi d'épidémies, de purges, de chasses aux sorcières, de guerres de loges, d'assassinats, d'intrigues et de conflits sans merci ouvre l'ère de la *Croisade des Sorciers*.

Les aéronefs s'élèvent dans les cieux, mais l'enfer descend sur Terre. D'autres épidémies, d'autres chasses aux sorcières et d'autres guerres plus vastes éclatent partout en Europe, en Asie et en Afrique. L'Année des grandes Maladies brise en 1420 l'alliance entre les Ngoma et les Madzimbabue. La *Guilde du Loup* des Gabriélites dévaste les villages germaniques roms et païens. Alchimistes, Maçons et Hermétiques livrent de sanglantes *Guerres de Loges* un peu partout dans les cités-états d'Italie du nord. Appa Hache-sanglante conclut des pactes avec des démons et crée sa propre horde infernale... qui passe rapidement sous le commandement de son fils, Tezghul le Fou. Le général Wyndgarde de la Vraie Croix entame une purge impitoyable dans les Îles britanniques... à laquelle Belladone, seule survivante d'un de ses massacres et co-fondatrice de la Tradition *Verbena*, met un terme.

Ces Neuf Traditions connaissent un début lent, mais brillant, à peu près à cette même époque, quand l'Extatique originaire du Moyen-Orient Sh'zar le Devin commence à rassembler des alliés mystiques. En 1440, Belladone, Sh'zar, le Chanteur messianique Valoran et le maître hermétique Baldric La Salle se rencontrent dans les ruines de la Crête des Brumes. Ils y discutent d'une nouvelle alliance mystique afin de combattre l'Ordre de la Raison. En Afrique, un immense fantôme blanc est aperçu à plusieurs reprises et annonce des années de guerre et d'épidémie, tandis qu'en Asie, le conflit entre Akashites et hindous de la Voie de la Main gauche reprend de plus belle. La *Décennie de la Chasse* frappe la Grande-Bretagne et les *Verbenae* s'imposent en force terrifiante. Et en 1448, les armées dédaliennes de l'Ordre de la Raison assiègent Doissetep ; la manifestation sur Terre de la forteresse est détruite et passe, grâce à l'intervention des sorciers, dans un Monde mystique lointain. L'année suivante, des dragons et des dirigeables s'affrontent quand des troupes dédaliennes attaquent le Second Rassemblement de la Crête des Brumes. Les vampires s'unissent et la horde de Tezghul entame son invasion. Les Dédaliens prêtent le *Serment du Feu* et jurent d'exterminer la magie partout dans le monde.

Mais pour les mystiques, la coupe est plus que pleine.

Cela a pris du temps. Il a fallu faire preuve de diplomatie. Il a fallu traverser des épreuves, avoir des visions, mener des batailles,

entreprendre des voyages et emprunter les Voies des Wyck dans tout le monde connu. Cela a coûté la participation des *Disparates* : des groupes mystiques, comme les Ngoma et les Taftâni, qui refusent de suivre les plans du Conseil. Mais entre 1457 et 1466, le *Conseil des Neuf Traditions mystiques* voit le jour : les *Ahli-Batin*, la *Fraternité Akashite*, les *Chakravanti*, le *Chœur Céleste*, les *Parle-songes*, l'Ordre d'Hermès, les *Sahajiya*, les *Solificati* et les *Verbenae* s'unissent... ne serait-ce que brièvement.

Grandeur et décadence du Conseil

Tout avait pourtant si bien commencé...

Lors de la *Marche des Neuf*, une *Première Cabale* de neuf représentants triés sur le volet (un par Tradition) quitte le Royaume de l'Horizon siège du Conseil. Elle est chargée de conclure des alliances et de faire la guerre. Pendant trois ans, ses membres nouent des amitiés et annihilent des ennemis, et d'autres groupes, appartenant tout autant aux Traditions qu'à l'Ordre de la Raison, s'inspirent de leur exemple. Mais au printemps 1470, le représentant des Solificati, Heylel Teomin, conduit la Première cabale dans un piège des Dédaliens et elle est détruite dans la grande bataille qui s'ensuit. La majorité de ses membres meurt, les autres sont capturés. Le devin Akrites parvient néanmoins à s'échapper et prend la tête d'une mission de sauvetage. Heylel, surnommé depuis *Thoabath* (« abomination »), le Grand Félon, est emmené à Horizon, jugé, condamné au Gilgul et tué. Au cours du procès, le Primus des Solificati est assassiné et ce groupe se disperse pour la deuxième fois.

Suite à cette défaite, ce qui reste des Traditions se cloître dans la forteresse. Tezghul sème la mort en Europe et en Asie, mais finit par être vaincu par l'Ordre de la Raison à la *Bataille d'Harz*. Ce dernier, triomphant, attaque Horizon pendant la *Guerre de la Concorde*, qui dure toute l'année 1475, et même si l'assaut est dévastateur, le Conseil parvient à briser le siège des Dédaliens. Peu après, l'assassinat d'un maître gabriélite déclenche les représailles de l'Ordre, qui culminent lors du tristement célèbre *Temps des Bûchers*. Au cours de cette période de persécutions quasi permanentes, des mages, des innocents et tous ceux assez malchanceux pour se trouver dans leur entourage, sont condamnés à une mort atroce et douloureuse. En conséquence, les Neuf Traditions entrent dans la clandestinité... et y restent pendant environ 300 ans, rebâtissant leur puissance pendant que l'Ordre de la Raison consolide la réalité dans le monde entier.

Une ère de conquête

Dans le même temps, quelque chose comme une apocalypse globale s'abat sur le monde. Dans les années 1350, une confédération de bandits de grand chemin, les *Turbans rouges*, commence à saper la puissance de la Chine mongole. En 1356, un ancien moine (qui aurait été un maître akashite) du nom de Chu Yuan-Chang prend leur commandement et en fait une force militaire disciplinée dotée d'un pouvoir mystique important. Les Turbans rouges s'installent dans la région et créent un réseau de sociétés secrètes, souvent magiques. La vertu dont il fait preuve lui gagne le soutien des gens ordinaires et il étend l'influence de son organisation jusqu'en Corée. Après des années de guerre atroce, Chu Yuan-Chang s'autoproclame empereur sous le nom de Hung-Wu et donne naissance en 1368 à la dynastie Ming.

La Chine des Ming devient un nid de sociétés secrètes, certaines créées par des factions au sein des Akashayana, des Wu Lung et des Dragons du Métal, d'autres complètement indépendantes. Autrefois bienveillant, Hung-Wu se transforme en tyran paranoïaque. L'empire étend son influence dans de nouvelles régions et la Chine accumule

richesses et connaissances malgré les révoltes qui la secouent et les invasions qui la ravagent. Les successeurs de Hung-Wu perdent le contrôle qu'ils exerçaient sur des sociétés secrètes de plus en plus nombreuses. Au moment où les explorateurs européens (pour beaucoup Dédaliens) étendent leur influence en Chine tout au long du XVI^e siècle, la dynastie Ming est sur le point de s'effondrer.

Dans ce qu'on appellera bientôt *Amérique Centrale*, l'empire aztèque amène des formes brutales d'illumination dans toute la partie nord du continent. Malgré ses prouesses culturelles, certaines comptant parmi les plus avancées du monde mortel, ses dieux ont une implacable soif de sang. Tous les empires sont violents, mais les Aztèques développent une forme horrible de sacrifice religieux de masse... dont les principales victimes sont les prisonniers capturés au sein d'autres cultures, plus faibles. Il ne faudra que quelques décennies à ce devoir sacré pour annihiler leur civilisation.

Au milieu du XV^e siècle, deux monarques guerriers ibériques, le roi Ferdinand d'Aragon et son épouse, la reine Isabelle de Castille, consolident leur pouvoir, obtiennent l'appui de l'Église catholique et de l'Ordre de la Raison, renversent les derniers rois musulmans d'Al-Andalus et unifient une nouvelle nation : l'*Espagne*. Ils ne manquent ni d'argent, ni de puissance, ni d'hubris et débarrassent le pays des juifs, des musulmans des non-catholiques et des mystiques rivaux. Isabelle, qui est en 1490 l'un des membres les plus importants de la Cabale de la Pensée pure, nomme son « confesseur », Tomás de Torquemada, fléau personnel du trône. Profitant d'une série de victoires et en grande partie libéré de l'ingérence des Neuf Traditions, l'Ordre de la Raison entame un programme d'explorations, de réalisations et de conquêtes depuis l'Espagne et le Portugal, programme qui provoque trois des plus sanglantes atrocités de l'histoire humaine : la *conquête des Amériques*, l'*Inquisition espagnole* et le

commerce triangulaire. La rivalité « aimable » de son voisin le Portugal permet à l'Espagne d'étendre la Guerre de l'Ascension à l'Afrique et à ce que l'on appellera plus tard les Amériques.

Canons, chaînes et églises

Les siècles suivants sont impossibles à expliquer simplement. Partout sur le globe, c'est une période de domination technocratique. L'Europe entame sa Renaissance vers la fin du XIV^e siècle, fait disparaître dans les flammes toute trace de l'ancien paganisme et pousse ses derniers représentants à se réfugier dans des contrées reculées. La science sous toutes ses formes s'épanouit, des confins de l'Asie aux rivages de l'Amérique. Elle n'a pourtant rien de la science laïque moderne ; c'est plutôt un mélange bouillant de questionnement et de piété, dans lequel on peut un jour louer un scientifique comme un homme de Dieu et le brûler comme hérétique le lendemain. Privé de ses deux plus grands ennemis, l'Ordre de la Raison entreprend de dévorer sa propre progéniture.

La Haute Guilde, plus riche encore que dans ses rêves les plus fous, se métamorphose peu à peu, devient le Syndicat corrompu que nous connaissons aujourd'hui. L'esclavage, la conquête, l'opium et l'or sont les piliers de son pouvoir... et de sa damnation finale. En ces temps de naissance de vastes nations, l'or traverse toutes les frontières et finance toutes les entreprises. Les Maîtres célestes, Gabriélites et Explorateurs qui dominent la Convention des Chercheurs du Vide dépendent tous de la bonne volonté de la Haute Guilde qu'ils remboursent en déversant leur or au sein du réseau de compagnies de commerce qu'elle développe à l'échelle internationale. Les Maçons, qui parlent au nom des gens ordinaires, sont écartés « au nom du progrès ». Menaces discrètes, coups de poignard silencieux



et exécutions grotesques sont monnaie courante au sein de l'Ordre de la Raison. Des machines, auparavant considérées comme des crimes envers la réalité, deviennent vite les outils quotidiens des rois mortels. Partout dans le monde, les cultures tombent face aux armes à feu, aux chaînes et aux perfidies de la domination européenne.

Un rival de la Technocratie étend pendant un certain temps son influence sur le monde musulman. La *Mübarek Maharet Meclisi* (ou *Cour des Sciences sacrées*) rassemble des éléments des Mokteshaf-Al-Hour et des disciplines plus récentes apportées par les Turcs ottomans. Attaquant à la fois l'Europe chrétienne et la Perse musulmane, les vigoureux Turcs conçoivent des technologies que même les Dédaliens leur envient. Tout comme les différents royaumes d'Europe plongent le continent dans un état de guerre permanent, l'islam respecte le schisme entre sunnites séculiers et chiites orthodoxes au sein de ses divers empires : les *Ottomans*, les *Iraniens* (Perses), les *Songhais* et les *Moghols*, qui vont jusqu'en Inde et en Asie pendant tout le XVI^e siècle. Pendant des siècles, les technocraties rivales échangent coups de canon, épidémies, innovations stratégiques et alliances commerciales et technologiques occasionnelles. Seuls les clivages de l'orthodoxie religieuse empêchent ces différents groupes de dominer totalement la planète... un facteur éliminé par l'Union Technocratique quelques siècles plus tard.

L'ordre du « Nouveau Monde »

Aux Amériques, les envahisseurs européens éradiquent les cultures aztèque, maya et inca, et brûlent presque tout ce qui peut brûler. L'Espagne et le Portugal envoient des bateaux entiers d'esclaves africains travailler dans leurs « possessions » d'Amérique du Sud et déclenchent la même course parmi leurs voisins d'Europe du Nord. En quelques décennies, l'Angleterre, la France, la Hollande et les États germaniques lancent leurs propres programmes de colonisation en Amérique du Nord. Les maladies, la technologie et les divisions stratégiques opposant des ennemis ancestraux dévastent les cultures natives ; des tribus et des nations présentes depuis des milliers d'années sont affaiblies ou détruites. Isolées des échanges interculturels entre l'Europe, l'Afrique et l'Asie, les civilisations d'Océanie et des Amériques résistent, mais finissent par céder devant l'expansion européenne et musulmane asiatique.

La Chine, qui avait exploré jusqu'aux côtes de l'Amérique du Nord, se referme et le Japon unifié, en partie dirigé par les mystiques bouddhistes et shintoïstes dont les credo spirituels acceptent la technologie, apparaît comme une nouvelle puissance régionale. La « science zen » affûte des techniques dévastatrices de technologie civile, mystique et militaire en dehors de toute influence de l'Ordre de la Raison. Encore une fois, la jeune Technocratie trouve un rival dont elle envie les créations. Enrichi par les ressources monumentales générées par la conquête européenne, l'Ordre de la Raison pousse jusqu'en Chine, au Japon, dans le Siam et en Corée par l'Orient. Au tournant de la deuxième moitié du XVII^e siècle, il est présent dans le monde entier.

Mais il est très loin de présenter un front uni. Rivalités nationales entre puissances européennes, schismes sanglants entre courants catholiques et protestants, plongent l'Europe dans un état de guerre perpétuel. Le conflit permanent qui l'oppose aux Artisans musulmans et chinois est un terreau fertile sur lequel se développent les innovations au sein des trois factions technocratiques... et, au fil du temps, les pousse à raisonner un peu plus en termes de « vision globale ». « Est-ce qu'il ne serait pas plus *logique* de réunir tous ces merveilleux penseurs en une seule et magnifique Union ? » s'interroge la Haute Guilde. Jouant tour à tour sur la force, la tentation,

la corruption et la diplomatie, l'Ordre européen progresse vers le rassemblement, la réforme et le contrôle global. Il n'est d'ailleurs pas très surprenant qu'une Union créée sur l'or volé, l'esclavage, le génocide et la conquête ait été si facilement corrompue...

Le Temps des Bûchers

Les sectes mystiques subissent une longue série d'épreuves et d'atrocités durant laquelle les mots « sorcière » et « hérétique » peuvent expédier n'importe qui sur le bûcher. Léchant les plaies de la Grande Trahison et des schismes qui en ont résulté, le Conseil ne compte plus que huit Traditions, toutes divisées par des événements temporels. Alors que les Européens progressent dans le Nouveau Monde, les membres amérindiens des Parlesonges exigent l'intervention de leurs homologues européens... qui leur est souvent refusée. Le commerce des esclaves se développe et divise les membres africains des Traditions entre les prêtres-sorciers africains « civilisés » d'Afrique du Nord et de Côte d'Ivoire, et leurs voisins « tribaux » originaires des cultures exploitées.

Les mages européens sont aux prises avec des divisions similaires, en particulier entre les Choristes catholiques et ceux de leurs frères qui considèrent que le protestantisme est une foi plus pure. Les maisons d'Hermès profitent quant à elles d'une immense richesse. La plupart des dirigeants de cette période sont mages (comme Isabelle) ou ont des mages à leur service (comme la reine Elizabeth I^{re}). Ainsi naît un *Âge des Sociétés secrètes*, qui multiplie les loges, les sectes, les temples et les ordres alignant les mages et leurs acolytes Dormeurs. Mais en dépit de l'influence Éveillée (ou peut-être à cause d'elle), les guerres opposant les différentes nations obligent ces mages « d'État » à s'affronter en permanence dans le monde Éveillé et dans celui des Dormeurs. Dans le même temps, le fossé entre Batini musulmans et chrétiens des autres sectes ne cesse de se creuser. Les conquêtes musulmanes en Inde, en Grèce et en Europe de l'est attisent également les tensions entre Chakravanti et Batini. Les chasses aux sorcières qui ont lieu dans toute Europe poussent les Verbenae à livrer bataille contre presque tout le monde.

Un schisme étrange frappe aussi le Conseil. Les mages plus traditionnels des cultures opprimées se rapprochent alors que les sorciers et le clergé « civilisés » méprisent dans un bel ensemble ces barbares. Une confédération improvisée de Parlesonges (le tiret tombe en désuétude au cours du XVII^e siècle), de Verbenae et de Chakravanti-Euthanatoï prend position contre les Hermétiques et les Choristes qui tirent pour beaucoup grand avantage de l'Âge de la Conquête. Dans cette atmosphère de tension, les Sahajjiya (qui à cette époque préfèrent le nom de *Devins de Chronos* ou simplement de *Devins*) tiennent souvent le rôle de médiateur entre les deux groupes. Akashayana et Batini restent autant que faire se peut loin du conflit, ces deux Traditions privilégiant en théorie le principe d'unité. Les guerres qui opposent la chrétienté, l'islam et les nations divisées d'Asie rendent cet idéal hautement improbable. En résumé, le Conseil est un énorme sac de nœuds.

La présence d'Hermétiques propriétaires d'esclaves manque de détruire le Conseil des Traditions, car même si l'esclavage existe depuis la nuit des temps, le commerce triangulaire industrialise l'extinction culturelle. Les tensions ethniques, toujours fortes au sein des Traditions, atteignent un nouveau paroxysme lorsque le concept de « race blanche », supérieure de par sa couleur de peau, commence à s'imposer. Hermétiques et Choristes, qui pour beaucoup embrassent avec enthousiasme le concept de supériorité individuelle et culturelle, profitent d'une fortune personnelle et d'une grande influence politique pendant toute cette période. Les

« bâtards » Verbena (dont le pluriel latin -ae disparaît pour un simple -a invariable), les « peu recommandables » Devins et Thanatoïques, et surtout les Parlesonges, Batini et Akashites « racialement inférieurs », s'éloignent tous encore davantage de leurs cousins aristocratiques. Plus d'un tiers des Parlesonges quitte le Conseil et, ce faisant, marginalise davantage encore leur Tradition. Les chamanes qui restent se rapprochent des Exatiques et des Verbena... non sans éprouver d'énormes réticences et des doutes de plus en plus forts.

D'une certaine façon, ces divisions créent un âge vibrant de la magie des Mondes mystiques. Chaque faction modèle des Royaumes de l'Horizon à ses propres fins et parmi ces derniers, certains contribuent à préserver des cultures sur le point de disparaître. Il faudra cependant pour cela se résoudre temporairement à la stagnation et la dissension au sein du Conseil des Huit.

Et dans ce vide, un âge de Raison et de Folie grandit...

Chaos et transgression

Tout comme l'esclavage, la corruption et la folie ne sont pas des nouveautés. Après tout, avant l'Ordre et la Lumière, régnaient le Vide infini et le Chaos. Les *Nephandi* (qui tirent leur nom du latin *nefas*, « transgression ») et l'ancienne secte mésopotamienne appelée *Nif'ur'en'Daah* (« mangeurs de morts ») existent depuis des millénaires au moment de l'Âge de la Conquête. C'est ce dernier qui va pourtant leur donner une emprise considérable sur le pouvoir. L'orgueil engendre l'hubris, la richesse l'iniquité. Réduire en esclavage ou exterminer les peuples de continents entiers est source d'insensibilité et fournit un terrain fertile à l'influence des *Nephandi*. Quand les autorités mortelles réalisent l'importance du danger représenté par ces cultes et de ces messes noires, il est déjà bien trop tard.

La folie elle aussi prospère dans les fissures de la civilisation. Les *Maraudeurs* (dont le nom vient de « maraud », un chat de gouttière audacieux en vieux français) ont toujours existé en marge de la société, mais c'est à cette époque qu'ils ont commencé à se faire davantage connaître. Autrefois solitaires, ces enchanteurs déments se regroupent à présent en fonction de leurs délires. Ces entités semblent étrangement bien se prêter à la folie de l'époque; après tout, quelle meilleure mascotte pour des nations qui, pour se distraire, brûlent vif leur prochain tout en prétendant représenter la fine fleur de la civilisation?

Sur les mers et dans les forêts du Nouveau Monde, c'est à qui parviendra à mieux se placer pour réussir. Pirates et corsaires sillonnent en nombre les océans; éclaireurs et hors-la-loi s'enfoncent dans la nature. Les cultures amérindiennes résistent et combattent de toutes leurs forces au nom de leurs terres qui disparaissaient; le raz-de-marée de fusils, de bactéries et d'acier les a pourtant pratiquement exterminées. Les forêts autrefois sacrées pour les druides sont abattues et transformées en navires. Une nouvelle lignée magique, souvent appelée *Bata'a*, naît de la fusion entre captifs africains, maîtres européens et hommes-médecine amérindiens. Des groupes plus anciens, comme les *Ngoma*, semblent disparaître, broyés par la roue impitoyable de l'histoire; ils ont été assimilés par d'autres sectes, comme les *Madzimbabwe* ou se sont évanouis dans la course folle vers un monde plus civilisé.

Sorciers, bohémiens et hérétiques

Pendant ce temps, les siècles de guerres et de persécutions religieuses finissent enfin par marquer le pas. Un tel carnage était évidemment déraisonnable aux yeux des hommes éclairés (et Éclairés). La science, la philosophie et les arts ont davantage à offrir que des bûchers hebdomadaires en place publique, affirment-ils avec force. Au fil des

innovations telles que l'imprimerie, l'alphabétisation progresse en Europe et dans ses colonies, et l'Ordre de la Raison entreprend de se translater, avec son influence, de la ferveur sacrée à la logique matérielle. La fougueuse Renaissance devient un siècle des Lumières (de l'Illumination)... tout du moins tant que vous êtes un homme blanc et européen.

Les bûchers s'éteignent sur le continent et les sociétés secrètes fleurissent: *Rose-Croix*, *Francs-maçons*, *société Poro*, et bien d'autres encore. La plupart d'entre elles restent l'apanage des Dormeurs, mais quelques-unes comptent des mages Éveillés et des artisans Éclairés. Dans l'ombre d'un *Âge de la Raison* naissant, la fascination pour l'occulte s'épanouit. Chaque cour semble avoir son lot de sorciers, de bohémiens et d'hérétiques.

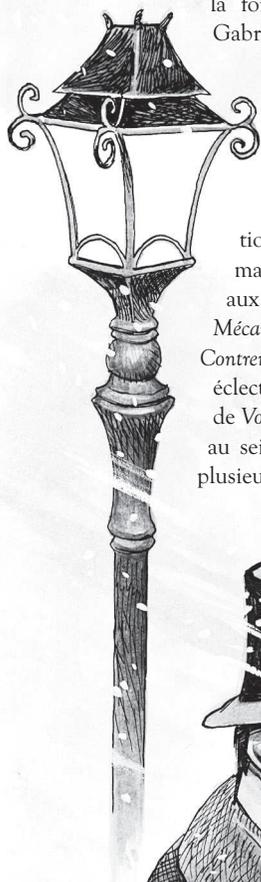
Ces sociétés offrent un refuge parfait aux *Corporations*, des sectes disparates refusant d'être assimilées par les Traditions ou l'Ordre de la Raison. Ces groupes ne comptent parfois qu'une poignée de membres (comme pour les *Sœurs d'Hippolyte* qui préservent les coutumes de l'ancienne déesse), et en alignent parfois des centaines, disséminés dans des réseaux aux liens peu étroits (comme les *Enfants du Savoir*, qui profitent d'une discrète prospérité). Les puissants *Wu Lung* seront par la suite considérés comme une Corporation, mais, à cette époque, ils jouissent de la faveur impériale et d'un mandat apparent des Fils du Ciel. Leur puissance décline pourtant en raison de l'interminable conflit les opposant aux Dragons du Métal. Ces derniers les remplaceront bientôt à la droite de l'empereur.

Un peu partout dans le monde musulman, les Ottomans et leur Cour des Sciences sacrées l'emportent sur leurs rivaux iraniens et moghols. À l'instar des empires chrétiens en pleine expansion, les Ottomans utilisent un savant mélange de technologie, de religion, de philosophie et de force brute pour assimiler ou conquérir tous ceux qui se trouvent sur leur route. Les richesses pillées dans les Amériques (et les navires construits avec les arbres des forêts du continent) donnent néanmoins l'avantage aux nations chrétiennes. Le XVII^e siècle s'efface devant son successeur; l'Angleterre, la France, l'Espagne, le Portugal, la Belgique, la Hollande et les puissances montantes de la Russie et de l'Allemagne plantent leurs drapeaux partout dans le monde.

Bien évidemment, ils rencontrent de la résistance: *Zoulous*, *Cherokees*, la Confédération iroquoise (en partie inspirée par le Parlesonges de la Première Cabale, *Faucon-qui-Marche*), l'empire marathe hindou qui a remplacé les dynasties mogholes indiennes... Ces cultures et d'autres donnent du fil à retordre aux plus grands empires. La Chine décline, mais le Japon prospère et devient assez puissant pour s'isoler du « grand jeu » qui engloutit le reste du monde. Plus tard, ces cultures alimenteront les aventures pour jeunes garçons dans lesquels des hommes blancs prétendent très braves soumettent des étrangers prétendument barbares. Mais entre le début du XVIII^e et du XX^e siècle, des forces puissantes ralentissent, voire stoppent la marée furieuse des empires.

Entre-temps, la Guilde, les Artificiers, les Cosiens et les Explorateurs dominant l'Ordre de la Raison. Les gens ont apparemment *partout* besoin de leur or, de leurs épées, de leurs navires, de leurs médicaments et de leurs fusils. Pour des méthodes plus subtiles, on exige les paroles apaisantes et les poignards aiguisés des membres de la Guilde et des *Ksirafai*. Grandes aventures et trahison sont le maître étalon de cette époque. Les *Maçons* et la Cabale de la Pensée pure gardent une certaine influence, mais leur puissance commence à décliner. Les *Maîtres célestes* ont démontré combien notre monde était vaste or les idéaux médiévaux des *Gabriélites* et des *Maçons* semblent quelque peu surannés... et voués à l'obsolescence.

La *Révolution américaine* (indubitable étalage de la force des Maçons soutenue par la ferveur des Gabriélites) est supposée envoyer un message à l'Ordre de la Raison dans son ensemble. Si tel était le cas, ses suites en Haïti et en France quelques années plus tard donnent une excuse à l'Ordre pour entamer une rénovation drastique. Au tournant du XIX^e siècle, l'Ordre institue un *Agenda* de progrès et d'innovation. La domination du monde semble non seulement désirable, mais possible. Les noms médiévaux cèdent la place aux titres industriels: les Artificiers deviennent les *Mécaniciens*, la Haute Guilde une série de *maisons de Contremaîtres* constituées en sociétés, une fraternité éclectique d'inventeurs et de théoriciens prend le nom de *Voltairiens* et une *Tour d'Ivoire* commence à se former au sein de l'Ordre... avec des résultats sinistres pour plusieurs factions dédaliennes.



Pendant tout ce temps, le Conseil reste empêtré dans ses difficultés, créant d'impressionnants Royaumes de l'Horizon, mais perdant du terrain sur Terre. Certains Batini frustrés déclarent que le Conseil est un *obstacle* à l'unité. Des Parlesonges font défection pour rejoindre des groupes tels que la *Communauté du Serment* des Cherokees, les *Maîtres des Lions* des Zoulous et les Bata'a en plein développement. La Fraternité Akashite, très diminuée après des siècles de persécution, semble trop détachée des affaires pratiques et les Verbena germaniques quittent le Conseil pour profiter du pouvoir grandissant de leur culture nationale. Les Devins, à présent souvent rabaissés au rang de simples *Cultistes de l'Extase*, prospèrent dans le milieu occulte clandestin européen, mais rejoignent aussi leurs frères hindous dans des groupes tels que la *Société du Grand Tigre*, les *Kalika Rajas* et les effrayants *Aghoris*. Autrefois modérateurs, ils acquièrent un degré d'avancement militaire choquant... égalé par leurs alliés écoeürés du Conseil parmi les Chakravanti, qui préfèrent à présent employer leur nom grec d'*Euthanatos* (ou *Euthanatoi* au pluriel) et une approche sanglante de la magie provocatrice. Des Hermétiques perplexes et des Choristes effrayés rabaissent leurs frères des autres Traditions au rang d'amateurs au sang trop chaud. Le décor est planté pour une catastrophe.

Le triomphe de la vapeur et de l'acier

La purge commence par une *révolution industrielle*; elle s'accélère avec les révoltes en Amérique, en Haïti, en France et ailleurs. Elle traverse les conquêtes de Napoléon (un Technocrate par la méthode, si ce n'est par l'Illumination, qui perfectionne des technologies militaires et gouvernementales) et monte sur le trône en la personne de Victoria, une autre Technocrate dont l'influence va définir une époque entière.

Les Traditions et la Technocratie considèrent Victoria comme un maître dédalien. L'histoire mortelle la présente comme une moraliste mélancolique, dotée de la perspicacité d'une huître en matière de société civile. Sous son règne, l'Angleterre devient la nation la plus puissante du monde, rarement égalée sur le champ de bataille et inspirant le respect dans toutes les sphères de réussite humaine. L'Angleterre de Victoria s'étend sur toute la planète, alimente des usines, des armées et des sociétés internationales que les autres nations imitent. Ce n'est évidemment *pas* l'apogée de la civilisation: c'est un pays sale et pollué, où règnent une abjecte pauvreté et une impitoyable oppression. Mais l'âge de Victoria est celui d'une nouvelle prospérité: un *triomphe de la vapeur et de l'acier*.

Génie et trahison

Trois nouvelles sectes technocratiques incarnent cette époque. Les Voltairiens donnent naissance aux *Ingénieurs Électrodynamiques*, un hybride déchaîné mélangeant mystères hermétiques, érudition musulmane, inventivité européenne et hubris provocateur. Une association discrète et pourtant visionnaire de mathématiciens mécontents engendre les *Ingénieurs Différentiels*. Une meute d'aristocrates bruyants parcourt le globe en se faisant appeler les *Passe-Partout* et rejoint la faction naissante de la Tour d'Ivoire. À elles trois, ces communautés incarnent l'inventivité illimitée, l'anticipation calculée et le coup de poing vertueux. Comparés à eux, les Gabriélites grincheux et les Maçons indignés ont tout d'embarrassantes régressions vers une époque moins Éclairée.

La croisade du Czar Vargo

Ça a presque marché. Ça aurait *peut-être* pu marcher. Si l'idéaliste éthériste appelé Czar Vargo n'avait pas tant osé de choses et été trop loin pour empêcher la Première Guerre mondiale, le XX^e siècle aurait pu être très différent. Mais lorsque sa flotte de dirigeables a obscurci les cieux du monde entier en 1914, équipée d'appareils en théorie capables de désactiver toutes les armes modernes sur Terre, il a dépassé les bornes de la réalité... et disparu au-delà d'elles par la même occasion.

Dans un énorme flash, l'armada entière s'est évanouie. Les hommes, les femmes et les appareils ont été envoyés **ailleurs**. Czar Vargo, ses adeptes et toutes les technologies qu'ils avaient prévu d'employer ont cessé d'exister. La plupart des archives et des souvenirs de cet événement ont également disparu ; les quelques traces qui subsistent sont douteuses, contradictoires et souvent absurdes. C'est comme si la journée entière s'était rembobinée, laissant de vagues fantômes des événements qui se sont déroulés, mais oblitérant les parties effectivement impliquées.

La Société de l'Éther maintient qu'il a été détruit par la Technocratie et que tous les récits de ses aventures ont été effacés par le Nouvel Ordre Mondial. Mais une annihilation aussi radicale semble au-delà des moyens d'une simple Convention technocratique, fût-elle la plus puissante au monde. Il est plus probable que la Réalité elle-même a englouti Czar Vargo. Et si cela s'avère exact, il est possible que tout 1^e siècle qui s'est écoulé soit le plus grand contrecoup de Paradoxe de l'histoire.

Comme quoi, l'enfer est pavé de bonnes intentions...

Alors même qu'il pousse ses rivaux mystiques vers un abîme d'ignorance, l'Ordre de la Raison se fait vieux. Les maîtres en poste règnent depuis des siècles et se sont transformés en aberrations pour leur propre sens de la logique. Les zélotes religieux ont lassé et le sang qu'ils ont versé au cours des six ou sept derniers siècles à l'air, au mieux, contre-productif pour la cause de la Raison. L'argent et le commerce semblent les véritables indicateurs de la réalité dans ce monde en pleine expansion : plus vrais que les dieux, plus efficaces que les dogmes, capables de bâtir des empires à l'image de l'Homme sur les cadavres de cultures soi-disant plus primitives.

L'Ordre de la Raison en a eu assez des superstitions désuètes et des absurdités religieuses encourageant la division. Il avait eu son lot d'empires et de technologies rivaux. Les quelques siècles qui viennent de s'écouler ont démontré que l'unité peut s'imposer par la force... et ainsi, derrière l'influence de Victoria, l'Ordre de la Raison devient l'*Union Technocratique*.

Une série de rencontres et d'alliances réunissent l'Ordre européen, les Dragons chinois et les sectes technocratiques naissantes dans les États-Unis nouvellement formés. Les Ottomans ont également été invités à la table des négociations, mais un schisme entre Technocrates musulmans séculiers et hauts artisans musulmans religieux a fracturé la Cour des Sciences sacrées... ce qui, évidemment, était exactement ce que cherchait la Guilde européenne. Lorsque l'effort d'unification a été lancé, la Coalition des maisons de Contremaîtres a pris la tête de la révolution. Maniant une forme puissante de l'Art du Désir, ces hommes d'affaires ont conclu des accords secrets pour le futur de l'Ordre : la richesse mondiale, l'influence mondiale, le pouvoir mondial... et un point final à l'existence de ces agaçants zélotes religieux qui étaient depuis si longtemps un frein au progrès.

Tous les comptes rendus des réunions ont été « perdus » ou « révisés ». Toutes les parties impliquées sont vite mortes ou se sont tout aussi vite extrêmement bien cachées. Dans une série d'actions rapides, les Maçons, Gabriélites et autres « superstitieux » ont toutefois été déposés. Les historiens extérieurs à la Technocratie appellent ces événements la *Purge éclair* : une guerre rapide et brutale entre factions technocratiques. Au tournant du XX^e siècle, elle a illuminé un Nouvel Ordre Mondial. La science, et non la foi, déterminerait à présent son chemin.

En lieu et place des anciennes Conventions dédaliennes, d'autres groupes reprennent le flambeau technocratique : l'*Itération X*, une

amélioration informatisée des Mécaniciens ; les *Progéniteurs*, qui fusionnent les expériences cosiennes sur la vie biologique à la possibilité d'une évolution avancée ; les *Ingénieurs du Vide*, fusion des Explorateurs et des Maîtres célestes d'autrefois en une seule entité pionnière ; le *Nouvel Ordre Mondial*, qui a apparemment consolidé la direction sous le patronage de la Raison et du Contrôle ; les Ingénieurs Électrodynamiques et Différentiels ; et le *Syndicat* (à savoir les *syndics*, les représentants, de ces nouveaux intérêts technocratiques) qui, derrière un paravent d'argent et de complaisance, incarne la véritable force dirigeante du nouvel Ordre. La Tour d'Ivoire a remplacé les sinistres Ksirafai, démodés. Ce dernier groupe a disparu, son but déclaré apparemment rempli.

Comment tout cela a-t-il eu lieu aussi vite ? Comment les Maçons et les Gabriélites ont-ils été pratiquement exterminés ? Quand donc la Cabale de la Pensée pure, un groupe qui se consacrait à l'orthodoxie religieuse, a-t-elle réussi à pousser Dieu hors de la Machine ? Et, cerise sur le gâteau, comment un groupe d'arrivistes européens athées a-t-il réussi l'exploit de rallier à sa cause les maîtres musulmans, taoïstes et confucéens ?

Des changements aussi radicaux pourraient presque être considérés comme... magiques.

La fin d'un âge

En réaction aux empires industriels broyant les gens dans leurs engrenages, les lueurs vacillantes de la rébellion ont fait naître une nouvelle fascination pour les activités occultes. Les ordres mystiques semblent soudain *partout*. Est-ce le résultat d'une manœuvre de l'Ordre d'Hermès sur le long terme à travers les diverses sociétés secrètes ? Ses membres n'hésitent pas à prétendre que tel est le cas, histoire de faire un peu mousser leur Tradition. En Europe, les artistes extatiques dansent dans les bacchanales bohèmes de cette fin de siècle ou combattent le long des frontières américaines sous le nom de *Los Sabios Locos* (« les sages fous »). La pollution répugnante et le désespoir écrasant de cette victoire industrielle alimentent la ferveur des Thanatoïques... surtout depuis que la *Grande Guerre* et l'*épidémie de grippe espagnole* ont lancé, et affolé d'entrée, le compteur macabre du siècle naissant. Les Akashayana trouvent une nouvelle raison d'être dans la *révolte des Boxeurs* qui leur rappelle les victoires engrangées aux côtés des Turbans rouges. Le Chœur Céleste recrute de nouveaux dévots en Amérique du Nord et du Sud. Les Verbena, eux aussi, s'épanouissent dans le renouveau occulte et les rebel-

lions artistiques de l'époque. Le terme *néo-païen*, d'abord insultant, devient une marque de fierté. Atterrés par la destruction des cultures africaines et amérindiennes, les Parlesonges adoptent une posture d'opposition calme et évangéliste; nombreux sont ceux, y compris parmi leurs alliés, qui ont pris cette attitude comme une forme de sérénité du « noble sauvage », mais personne n'a compris la Volonté puissante et subversive qu'elle dissimule. Seuls les Batini semblent abandonner tout espoir; écoeurée par la stagnation et les divisions du Conseil, cette Tradition l'a quitté peu après le début du XX^e siècle. Toutefois, à cette époque, un autre groupe rejoint ses rangs.

Les Ingénieurs Électrodynamiques ont joué un rôle essentiel dans la Purge éclair, car leurs machines ont écrasé la résistance des Gabriélites et les Arts des Maçons. Cependant, peu après, le Cénacle de la Technocratie a tenté de contrôler plus étroitement ces fiers inventeurs. En annonçant que l'éther, un élément fondamental de la haute Science de l'Électrodynamisme, n'existe pas réellement, le Cénacle utilise les nouvelles technologies de communication de masse pour remettre les Éthéristes à leur place. En conséquence, les Ingénieurs quittent la nouvelle Union Technocratique en 1904 et rejoignent les Traditions sous leur ancien surnom, les *Fils de l'Éther*.

Dire que ça ne s'est pas très bien passé est un doux euphémisme.

Pendant des décennies, les puissances industrielles et les Technocrates qui leur sont associés ont testé leurs inventions les plus mortelles sur des gens qu'ils traitaient de sauvages primitifs et de culs-terreux rebelles. De temps à autre, une armée balançait une nouvelle innovation sur les troupes rivales, histoire de voir le résultat. Mais personne n'avait prévu ce que pouvaient donner deux superpuissances, soutenues par la Technocratie, utilisant leurs plus gros joujoux. Cela commence quand le Japon nouvellement industrialisé s'accroche à la Russie tsariste, dans ce prélude russo-japonaise du film d'horreur à venir. Quelques années plus tard, le château de cartes de Victoria s'écroule dans le tumulte de la Première Guerre mondiale. Lorsqu'elle se termine enfin, et que l'épidémie de grippe espagnole a inscrit 20 millions de morts supplémentaires au tableau, la véritable étendue des atrocités technocratiques est révélée.

La Croisade des Sorciers avait été féroce et la Purge éclair stupéfiante. Les épidémies, les guerres, les effondrements d'empires et les guerres civiles diverses et variées ont apporté leur lot de malheur. Mais personne n'avait jamais vu *quoi que ce soit* qui ressemble au génocide mécanisé entourant la Grande Guerre: des tanks, des avions, du gaz toxique, des mitrailleuses, des canons qui pouvaient pilonner une cité *depuis un autre canton*, et une génération d'hommes et de femmes aux corps et aux esprits brisés même lorsqu'ils n'étaient pas tout à fait morts. Une magie épique et affreuse semble avoir pris le contrôle de l'humanité. Et le pire est encore à venir...

Rugissement

Dans le sillage de la guerre et de la maladie à l'échelle du globe, celle qu'on a appelée la *génération perdue* plonge dans une renaissance de l'occulte. Spiritualisme, ordres secrets, mouvements artistiques radicaux, réhabilitation des païens et athéisme militant fournissent tous des initiés consentants aux cultes, Éveillés ou non. La Technocratie se secoue et fait le tri parmi les débris du carnage, souvent sans remarquer la montée en puissance de ses ennemis Hermétiques, Choristes, Extatiques, Thanatoïques et même Akashites. Après tout, les distractions sont légion pendant ce « rugissement » historique, les plus évidentes étant la Révolution russe, l'effondrement de la Chine impériale, la rapide ascension du Japon et le contrecoup anti-germanique en Europe... un contrecoup qui va inspirer les horreurs à venir.

Alors que des expériences technocratiques se mettent en place en Italie, aux États-Unis et en Russie, un nombre grandissant d'*Excavés* vient grossir les rangs des Éveillés. Abandonnant toute forme de sagesse ancestrale, ces gens passent à travers les mailles du filet des Traditions comme de la Technocratie. Même si plus tard, on les considérera comme des adolescents gothiques en proie à l'ennui, les orphelins Excavés sont une véritable tradition mystique du XX^e siècle. C'est un fait que le Conseil ignorera plus tard; il paiera cher cette erreur. Dédaignés par les mystiques hautains qui les verront comme une « populace d'Éveillés sans maître », les Excavés

L'essor du citoyen extraordinaire

Les mages, de tout bord, qui s'attendaient à jouer les Panurge et à conduire une humanité bêlante sur la pâture qu'ils avaient choisie, ont eu un choc devant ce que le Nouvel Ordre Mondial appelle *l'essor du citoyen extraordinaire*: une révolution en termes d'aptitudes, de conviction et de croyance parmi les Masses.

Alors que l'indifférence en vogue dans les années 90 suggérait une stagnation du potentiel humain, les événements littéralement explosifs du nouveau millénaire ont soudain montré l'idée totalement opposée. Si au sein de la société consumériste, certains ingurgitent jusqu'à l'écoeurement Happy Meals et autres malbouffes culturelles, l'agitation politique, le savoir-faire technologique, le romantisme mystique et les convictions religieuses se mélangent joyeusement et provoquent des bouleversements à l'échelle mondiale. Partout sur le globe, un nombre sans précédent de personnes **utilise** la technologie et **croit** pourtant à l'existence de la magie. Cet apparent paradoxe (avec une minuscule) a inversé la tendance de la Guerre de l'Ascension. Au même moment, ces mystiques de longue date intègrent la technologie informatique dans leurs vies et dans leurs rituels et des Technocrates idéalistes brûlent de s'épanouir sur le plan spirituel. En parallèle, ceux qu'on qualifie de Dormeurs se sont révélés être des agents actifs des deux camps, capables d'utiliser la technologie accessible à tous pour fabriquer des visions magiques. Des écoles de sorciers aux vampires romantiques, en passant par les sagas apocalyptiques et les super-héros en images de synthèse, le ragoût pop culture de cette fusion du millénaire est une acceptation de tous les adversaires dans le conflit de l'Ascension.

En résumé, personne ne gagne, mais tous les mages, y compris les Maraudeurs, ont une chance de faire main basse sur un Consensus mondial.

Les citoyens extraordinaires du nouveau millénaire ne sont ni les paysans tremblants des légendes médiévales, ni les Masses obéissantes des idéaux technocratiques. Au lieu de cela, ils (enfin, NOUS, pour être plus précis) plongent dans une ère dynamique où la technologie, la foi et l'imagination coexistent. Celle-ci a pourtant un côté sombre: son potentiel de folie mondiale et d'auto-annihilation.

Ce choix ne sera pas celui d'une quelconque faction Éveillée; il sera fait par les citoyens extraordinaires du XXI^e siècle.

sont traités comme des recrues de seconde classe et de la chair à canon. Cela leur restera en travers de la gorge.

Tout au long des *années 20 rugissantes*, les mages de tous les camps consolident leur influence. Les nouvelles technologies des médias de masse aident les plus astucieux à propager les croyances et à modeler les réalités. Les Éthéristes ont sans doute été les plus ingénieurs dans l'utilisation du cinéma, des magazines, des journaux, des enregistrements audio et de la radio, mais ils n'ont pas le monopole. Même la Grande Bête, Aleister Crowley, a mené des expériences sur les rituels enregistrés. Il a d'ailleurs réussi le tour de force d'être considéré comme un membre de presque tous les groupes mystiques, tout en n'apparaissant jamais de manière certaine dans une unique Tradition Éveillée.

Les répercussions hideuses de la guerre et celles, pires encore, de la *Grande Dépression* mondiale ont tout autant divisé le Conseil que l'Union. La désintégration de l'Empire ottoman en 1923 et la soif de technologie d'une douzaine de puissances impériales, s'ajoutent aux bouleversements sociaux et à la segmentation de l'Afrique et de l'Asie en « propriétés » européennes. Les tensions ne cessent de monter dans cette période d'instabilité. Le Dust Bowl (NDT: une région à cheval sur l'Oklahoma, le Kansas et le Texas frappée par une série de tempêtes de poussière dans les années 30, période qu'on a surnommée les *Dirty Thirties*) est-elle le résultat d'une guerre magique? Des factions Éveillées ont-elles déclenché les nombreuses grèves et émeutes de l'époque? Qui dirige réellement les familles du crime organisé qui ont envahi les États-Unis... et qu'en est-il vraiment de ces rumeurs sur la chasse organisée par le Ku Klux Klan sur les Parlesonges et les Bata'a? Où sont passés les Ah-i-Batin? Le monde se dirige-t-il vers un autre Âge du Fer affreux? Alors que les années 20 et 30 dérivent vers une autre guerre mondiale, les mystères se multiplient.

Rétrospectivement, une chose saute aux yeux: les Déchus jouent aux échecs avec notre monde.

Le creuset

D'après les actualités, tout est merveilleux: l'Allemagne, l'Italie et le Japon, nouvellement arrivé sur le devant de la scène, semblent tous déborder de vie et d'espoir. Leurs machines figurent parmi les plus modernes, leurs populations sont bien nourries et disciplinées. Des chefs d'État éloquents inspirent une grandiose dévotion. On dirait un rêve technocratique devenu réalité, le visage rayonnant de Demain.

Nous savons tous ce qui se passe ensuite.

La Seconde Guerre mondiale divise les Traditions et la Technocratie; des mages des deux camps rejoignent l'Âxe ou les Alliés. Quelques mystiques ont bien pris la tangente et plongé dans un anonymat protecteur, mais la plupart des gens saisissent parfaitement l'importance des enjeux. Quand on découvre les atrocités commises, quand les fiers dirigeants supposément Éclairés de l'Âxe se révèlent être des monstres, impossible de nier la vérité: les Nephandi ont visé le gros lot, ils l'ont même peut-être décroché.

C'est un âge de Paradoxe, un Armageddon cosmique aux proportions mythiques. La magie et les machines s'affrontent d'un bout à l'autre de la Terre. Il n'y a que l'Amérique du Sud qui est réellement épargnée. Les mystiques allemands de l'*Ordre de Thulé* combattent le *Trio formidable de Doc Éon*. Les Japonais du *Pilier sanglant* et de la *Brigade du Vent ardent* affrontent les *Tigres fantômes*, une secte de Thanatoïques, de Parlesonges et d'Extatiques, et les *Poings feutrés* akashites. Les Ingénieurs Différentiels, devenus les *Adeptes du Virtuel*, quittent les rangs technocratiques et aident le haut commandement britannique à décrypter les codes secrets mystiques allemands. Les

Parlevents américains utilisent un autre genre de code et leur nom est un indice clair de leurs liens avec les Parlesonges. La division la plus dure a sans doute été la guerre intestine qui a déchiré les Verbena; pour une Tradition fondée par une sorcière britannique et un druide germain, cette déchirure était une véritable tragédie grecque.

Pendant un certain temps, les dirigeants de la Technocratie soutiennent la machine de guerre de l'Âxe. Mais lorsque l'étendue et la nature des horreurs commises deviennent impossibles à ignorer, le Cénacle se range aux côtés des petits agents technocratiques qui s'y étaient opposés. L'habileté technique derrière les puissances Alliées, en particulier la Russie et les États-Unis, fait basculer l'équilibre des forces. Les gadgets des armées d'Hitler tombent en panne, la fière machine allemande s'enraye et ses innovations technologiques piétinent ou explosent dans des éclairs aveuglants du Paradoxe. Pour la première fois de toute leur histoire, des Technocrates de haut rang rencontrent les maîtres du Conseil des Traditions fin 1943, et les deux factions à présent alliées écrasent l'Ordre de Thulé, les *Loups de Minuit* (vestige de la Guilde du Loup dédalienne) et la *Société du Soleil éclipsé*, le cœur nephandi de la puissance nazie. Des Technocrates et des mages des Traditions sont certes restés aux côtés de l'Âxe jusqu'à la fin, mais cette fin est quasiment certaine.

Rétrospectivement, les explosions à Hiroshima et Nagasaki sont peut-être de titanesques contrecoups de Paradoxe. À moins qu'elles ne soient le coup d'envoi d'un dénouement terrifiant...

Rêver l'impossible

Tout comme l'alliance entre l'Union soviétique et l'Occident anglo-américain prend fin, la trêve entre Technocrates et Traditions tourne vite au face-à-face féroce. La Seconde Guerre mondiale a offert aux deux camps tout un tas de nouveaux jouets et autant de raisons de les utiliser. Stimulées pour la première fois depuis des siècles, les Traditions étendent leur influence dans le vide de l'après-guerre. La Technocratie récupère à son profit l'Âge de l'Atome et y voit une chance d'exporter ses idéaux partout dans le monde. La défection des Adeptes du Virtuel en 1961 ramène le Conseil à son effectif originel de neuf. Les Adeptes apportent également un élan bienvenu d'inspiration futuriste. Associée aux Fils de l'Éther, la nouvelle Tradition plonge définitivement le Conseil dans ce bouillant XX^e siècle.

Quand le mouvement de la contre-culture explose dans les années 60, les Traditions s'imposent dans la culture populaire. Les Dormeurs, fatigués par la guerre, ont soif de rébellion, de spiritualité et de merveilleux. Les Traditions sont ravies de les leur offrir. Des peuples et des cultures opprimés depuis longtemps brisent leurs chaînes coloniales, ramènent des Arts perdus sur le devant de la scène mondiale. Et ainsi, malgré le *Pogrom* de plus en plus intense mené par l'Union Technocratique, les mages mystiques coulent les fondations de leur pouvoir dans la pop culture, le *mouvement pour les droits civiques*, une technologie imaginative et différents courants religieux et spirituels. Au cours des décennies suivantes, les Traditions et la Technocratie s'affrontent dans des luttes sanglantes pour la suprématie, chaque camp poussé par sa volonté d'accomplir son Ascension, et trop fier pour voir sa propre damnation.

La folie et l'orgueil ont modelé un Monde des Ténèbres. Au lieu de faire leur Ascension, les gens souffrent. Malgré de formidables prouesses, l'animal humain est une bête enfermée en guerre contre lui-même. Les monstres qui rôdent la nuit ne sont que les reflets du cœur humain et alors qu'un Jugement dernier approche, les vrais gagnants de cette Guerre de l'Ascension sont évidents pour tout le monde, sauf pour les mages qui la livrent.

Destins futurs: le Jugement et le Sixième Âge

La fin des années 90 est désastreuse pour les Traditions. Dans l'intrigue générale entre la **deuxième** et la **troisième édition** de **Mage** :

- Les rivalités entre Hermétiques détruisent Doissetep ; contre toute attente, le maître thanatoïque Voormas se rebelle ; le Guerrier de l'Ascension mène une armée de jeunes mages en colère jusqu'à la forteresse d'Horizon et la rase presque en totalité pendant la *Guerre de l'Horizon*.
- Lors d'une *Seconde Guerre Massasa*, l'Ordre d'Hermès affronte les vampires dans un conflit qui coûte très cher à toutes les parties concernées.
- Au cours de la *Semaine des Cauchemars* du début du mois de juin 1999, une sorte de monstre divin apparaît au Bangladesh ; la Technocratie atomise le sous-continent indien, ce qui provoque la **Tempête d'Avatar** (voir le **Chapitre quatre**) et d'autres désastres métaphysiques.
- Peu après, une force technocratique balaie les vestiges de la forteresse d'Horizon, tuant la majorité des anciens encore en vie et oblitérant le foyer du Conseil. Les Primi disparaissent, laissant les Traditions sans direction. L'accumulation de catastrophes ébranle les Neuf Traditions. La Technocratie intensifie son Pogrom et à l'aube du nouveau millénaire, proclame la fin de la Guerre de l'Ascension. Les Corporations disparates sont traquées, en théorie détruites et leurs rares survivants fuient ou rejoignent ce qui reste des Traditions. La Technocratie est également plongée dans le chaos lorsque l'*Anomalie dimensionnelle* de la Tempête d'Avatar coupe les Technocrates terrestres de leurs Canevas dans l'Univers profond. Elle se retrouve à la tête d'une humanité apparemment apathique.
- À la suite des cataclysmes du 11 septembre, l'humanité semble devenir folle. Des fanatiques religieux déclenchent des guerres sur tous les continents. Des mages des Traditions entrés en résistance découvrent bientôt un mystérieux **Conseil des Dévoyés**, mais ne peuvent ni le déchiffrer, ni lui faire confiance. Le Jugement a lieu et un sixième Âge final commence.

Étant donné que cette intrigue générale change vraiment tout le contexte du jeu, un conteur de **Mage** a trois options :

- **Les choses sont telles qu'elles sont décrites dans la troisième édition de Mage :** la Technocratie domine le monde. Les Dormeurs veulent juste leurs Big Macs et leurs séries TV. Les Disparates se sont évaporés et les Traditions restent une petite force de résistance. La Tempête d'Avatar, toujours active, limite la plupart des activités à la Terre. Le Sixième Âge continue de faire pleuvoir le sang et le malheur, et la magye mystique génère par défaut du Paradoxe.
- **La Technocratie a crié victoire trop tôt :** certes, l'Union a l'avantage, mais Traditions et Disparates ont survécu à bien pire. L'hubris pousse la plupart des Technocrates à considérer que le combat est plus ou moins terminé... et à ne pas voir que les dirigeants nephandi contrôlent à présent le moindre de leurs mouvements. Les Masses surprennent tout le monde par leur mélange de nombrilisme, de fanatisme et d'espoir dans des lendemains qui chantent. Les Traditions se reforment une fois encore, et les Disparates s'unissent pour récupérer leur monde. Découvrant la corruption du Cénacle, des Technocrates loyaux organisent une guerre de l'ombre au sein de l'Union, peut-être en s'alliant à des sectes des Traditions et des Disparates, dans une tentative pour sauver les idéaux de la science de l'infiltration des Nephandi. Mais pour l'instant, les Déchus sont les grands vainqueurs de ce qui reste de la Guerre de l'Ascension. C'est la Seconde Guerre mondiale qui recommence, mais les enjeux sont encore plus importants.
- **Rien de tout cela n'est jamais arrivé :** comme au milieu des années 90, la Technocratie et les Traditions sont plus ou moins à égalité, les Nephandi en majorité bannis de la Terre et les Maraudeurs trop dispersés pour représenter une véritable menace. Les Disparates ont leur propre territoire, mais les cataclysmes qui ont poussé l'**Ascension** au bord du gouffre n'ont pas eu lieu et ne se produiront probablement jamais.

M20 utilise le deuxième scénario, mais c'est à vous que revient le choix définitif. Qui sait ? Peut-être que le sixième Âge a **effectivement** eu lieu, que le vieux monde a **vraiment** pris fin et que le monde actuel n'est qu'une réalité alternative parmi tant d'autres. La réalité est une chose étrange, surtout dans le monde de **Mage**, et elle n'est que rarement ce que vous attendiez...

Les années 90 prédisent une apocalypse, un Jugement du péché, de la destinée et des punitions. Des forces se rassemblent et convergent dans de monumentales confrontations. Des forteresses tombent. Des maîtres périssent. Des agents de la Technocratie repèrent une corruption profondément enracinée dans leurs rangs, un poison nephandique qui intoxique le Cénacle lui-même. Des guerres détruisent les Royaumes de l'Horizon et leurs échos ébranlent la situation sur Terre. Des fanatiques et des fous violent le monde par le feu. N'allez pas chercher la magie plus loin que la connexion Internet la plus proche ; ses miracles semblent pourtant mesquins, petits et vils. Et ainsi, tandis que le World Trade Center brûle et s'effondre, un Âge des Ténèbres lumineux commence, un

pays des merveilles débordant de choses impossibles et bien déterminé à s'autodétruire.

Mais les mages ont toujours été les spécialistes de l'« impossible n'est pas magique ». L'Ascension peut être retardée, mais on ne peut l'empêcher. Si des Horizons brûlent, si des Corporations volent en éclats, la Vraie Magye, elle, ne meurt jamais. Le *nouveau millénaire* arrive dans une explosion culturelle. La technologie, la religion et les rêves mystiques mélangent encore et encore les éléments qu'ils ont en commun, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucune préconception intacte. Il y a de nouveau de l'espoir dans le vent et de la révolution dans l'air.

Aussi dans cet Âge de révélations, la Guerre de l'Ascension se poursuit-elle.

Partie II :

le Conseil des Neuf Traditions mystiques



Oh, Porthos... Espèce de vieil idiot magnifique. Les fragments de Doissetep reposent sur un carré de soie brodée d'or, au centre d'un pentacle dont la complexité tirerait des larmes de confusion à Salomon en personne. J'ai la gorge en feu d'avoir chanté six heures dans trois langues différentes : l'hébreu, le nubien ancien et, bien sûr, l'enochéen, fausse langue morte fabriquée de toutes pièces à la Renaissance et néanmoins réceptacle d'un pouvoir que son escroc de créateur n'a jamais remarqué. J'ai les cheveux détachés façon chamanes du temps jadis et mes dreadlocks font autour de mon visage comme un

lourd rideau noir.

Ses traits, d'abord figés par l'indécision, se détendent pour prendre cette expression rêveuse des martyrs.

Voici, là devant moi, le moment de son choix. Le moment qui nous a tous sauvés.

Au centre de mon pentacle, le spectre de cet instant perdu depuis longtemps vacille, libéré des contraintes du temps et de l'espace. Des volutes ectoplasmiques recréent la scène. Aucune caméra n'a enregistré cette avant-dernière décision, pourtant mes Arts l'ont libérée du vide. Les fragments de la forteresse, inestimables, restituent leurs souvenirs. Je le sais, je ne vois que ce que je m'attends à voir, cependant cette vision recèle une vérité. Les esprits me l'ont dit et ils savent qu'ils n'ont pas intérêt à me mentir.

Je suis lasse bien que fascinée. Tant de choses dépendaient de la résolution d'un seul homme, et ces implications sont affreuses.

Lui aussi semble épuisé. J'espère ne jamais vivre assez longtemps pour douter de ma propre santé mentale, comme il l'a si souvent vécu.

L'archimâtre Porthos des Mille Titres Honorifiques, ceux que nous devions mémoriser au cours de notre formation, hésite pendant un moment, prophète fou dressé face au destin. Il passe sa langue sur ses lèvres un court instant (geste tellement humain !) avant que le masque du commandement ne glisse sur ses traits. Sa peau prend la solennité de la pierre, telle une idole sans âge de grandeur passée. Puis il ouvre la bouche pour laisser éclater les mots de majesté, scellant les portails, laissant Doissetep implorer.

Le temps d'un soupir éternel, je me tais. Je laisse la scène figée flotter dans les airs, s'imprégner dans mes os.

C'est peut-être mon imagination, mais je jurerais voir le visage du fantôme d'Hermès lui-même sur celui de Porthos. L'homme, le dieu et le magus deviennent trois en un seul, une unique entité trois fois grandiose au carré. Puis l'image brille jusqu'à devenir un soleil aveuglant, enfin le moment disparaît dans les flammes.

Si quelqu'un me le demandait, je dirais que c'est cet éclair qui fait couler mes larmes, mais je mentirais.

Ce fut le moment de notre possible renaissance, l'éclair illuminant les nuées du Paradis et régénérant notre univers entier.

Un héritage de défi

Ah, s'ils pouvaient retrouver l'Âge de la Magye ! Une époque merveilleuse où les miracles étaient à la portée de tous ! Grâce à ses Arts, un mage astucieux et ambitieux accomplissait de grandes choses : appeler des tempêtes, conjurer des esprits, dresser des châteaux depuis la pierre du sol et briser les armées ennemies d'un simple geste de sa puissante main ! Voilà l'idéal des mages des Neuf Traditions... ou du

moins de certains d'entre eux : un retour au passé, lorsque la magye était une force de changement élémentaire et qu'un mage pouvait manipuler des Arts qui faisaient hurler de terreur et figeaient sur place les hommes les plus courageux.

C'est un rêve merveilleux, un rêve qui a porté les Neuf Traditions pendant plus de cinq cents ans. Les mages qui lui appartiennent sont fiers de leur vision personnelle et de leurs Arts ancestraux, et c'est cette fierté qui leur insuffle l'énergie nécessaire pour résister bien plus longtemps qu'une âme inférieure. À de nombreux égards, ils sont les protecteurs du merveilleux, ils s'accrochent aux meilleurs aspects de leur histoire pour donner une chance à l'avenir. Leur vision est pourtant également égoïste, tellement étouffée par sa propre gloire que ses gardiens ignorent souvent le prix que les autres doivent payer pour ce rêve.

Alors les membres des Traditions sont-ils les courageux sauveurs d'un âge des merveilles révolu... ou bien une expérience mal préparée, conduite par des passésistes aux objectifs égocentriques et totalement irréflechis ? En toute honnêteté, les deux sont vrais. Il est exact de dire que le combat des mages des Traditions contre l'impérialisme étouffant de la Technocratie est une juste cause. Il est tout aussi vrai de les décrire comme des fous téméraires qui préfèrent la lueur des chandelles à la lumière crue des lampes halogènes. Les mystiques des Neuf Traditions ont effectivement subi d'horribles répressions de la part des chasseurs de sorcières mortels et de l'Union Technocratique... toutefois, ils ont eux-mêmes provoqué deux des plus grands désastres de leur histoire : la trahison de la Première Cabale et la chute de Doissetep. Les Explorateurs technocratiques ont peut-être pillé les Amériques et la Haute Guilde géré le commerce d'esclaves, mais ce sont les maîtres hermétiques qui ont marginalisé les Parlesonges, qui se sont moqués des sages akashites, qui ont conclu une alliance vieille de plusieurs siècles avec les Ahli-Batin en voulant imposer la « suprématie de l'homme blanc » en Afrique et en Inde. Les Traditions ont fait beaucoup d'erreurs, commis leur lot d'atrocités. Leur vision de l'Ascension ferait hurler de terreur la majeure partie de l'humanité. Alors sont-elles le camp des gentils ? Dans le monde perfide des Éveillés, aucun mage n'est vraiment innocent, aucune faction réellement bonne. Au mieux, les mages peuvent vivre leurs vies selon de grands idéaux et utiliser leurs pouvoirs pour faire progresser l'humanité dans son ensemble, sans écraser une partie d'entre elle au passage.

Voici donc le défi d'un membre des Traditions : rester fidèle au meilleur de sa faction et faire que demain soit plus beau qu'hier.

Un fier héritage

Malgré leurs nombreuses erreurs, les Traditions peuvent s'enorgueillir de beaucoup de choses. Pendant plus de cinq siècles, le Conseil a défendu la diversité, la coopération et le respect mutuel par-delà les divisions culturelles. Cela peut sembler bien maigre aujourd'hui, surtout comparé aux nombreuses erreurs du Conseil notamment sur les Parlesonges. Malgré tout, tous ceux qui ont reçu le titre de maître parmi les Traditions n'en ont jamais été honorés en vertu de leur race ou leurs croyances religieuses ; leur talent seul a compté. Quand les sorciers étaient davantage du petit bois pour bûchers que des compa-

gnons, quand les catholiques brûlaient les protestants et que tous brûlaient les Juifs, quand les gouvernements blancs considéraient toutes les autres couleurs de peau comme rien (et les femmes comme moins que rien), le Conseil jugeait tout le monde à cette même aune : *soyez bon dans ce que vous faites, et faites-le bien.*

La terre et le feu

Le Conseil comptait à l'origine neuf Traditions, un nombre propice ; or, il a passé la majeure partie de son existence à huit. Étant donné que le nombre 8 représente le monde ordinaire (par opposition à la perfection d'esprit et d'âme incarnée par le 9), il est compréhensible que les Traditions aient si souvent frôlé la perfection sans jamais l'atteindre. Malgré tout, le 8 a également une importance cosmique. Il y a huit voies vers l'épanouissement spirituel, huit rayons sur la roue bouddhiste et huit pétales à la fleur de lotus. Perfection dans sa triple itération, $2 \times 2 \times 2$ symbolise l'élément de la terre. Le Conseil avait sans doute besoin d'être fermement enraciné avant de revenir à la signification brillante du 9, dont la triple itération, $3 + 3 + 3$, symbolise l'élément du feu.

Indéniablement, le Conseil incarne le feu depuis que les Adeptes du Virtuel l'ont rejoint en 1961. Les enfers de la Première et de la Seconde Guerre mondiale ont arraché les Traditions à leur quasi-stagnation et les feux de la rébellion ont alimenté leur révolution contre-culturelle. La fin explosive de Doissetep, la ruine d'Horizon et les brasiers de la purge technocratique ont tous débarrassés les Neuf Traditions de leur graisse superflue. Les mages hermétiques associent la lame du tarot de la Tour à l'oblitération d'Horizon et l'autodestruction de Doissetep, car l'arcane comme les événements symbolisent l'effondrement d'institutions stables, bien qu'étouffantes. À leur entrée dans le nouveau millénaire, les Neuf Traditions sont épurées, concentrées et prêtes à exceller.

Même si elles ont préservé un peu de l'ancienne solennité de leurs racines de la Renaissance, les Traditions préfèrent vivre dans le présent. Leurs rituels et leurs outils peuvent parfois sembler archaïques. Cela étant, elles affichent des sensibilités bien plus modernes qu'on ne le pense. Malgré une réputation de passésistes grincheux (un reproche plus légitime lorsqu'il s'adresse aux anciens maîtres plutôt qu'aux

membres actuels), les mages qui leur appartiennent sont plus dynamiques que leurs rivaux technocratiques. Leur approche est aussi plus classique et plus romantique. Pour le meilleur et pour le pire, on associe la plupart du temps « mage » et Traditions.

Buts et idéaux communs

Certains principes ont porté les mages des Traditions à travers des siècles de conflit. Un Hermétique peut grogner contre un Extatique, s'ennuyer pendant les méditations d'un Akashite, lever les yeux au ciel quand un Choriste attaque un sermon et se demander ce qu'un Adepté du Virtuel peut bien trouver à son stupide ordinateur, mais tous les cinq partagent probablement les idéaux qui suivent.

L'excellence

Ce n'est pas pour rien que le Conseil a choisi le mot *arété* pour représenter la qualité la plus puissante d'un mage. Il signifie « excellence » et c'est bien ce que le Conseil apprécie par-dessus tout. *N'importe qui* peut être le maître d'une Tradition s'il, elle ou éventuellement ielle (pour les personnes de genre neutre ou non-binaire) travaille dur, s'efforce de perfectionner ses Arts et respecte ses serments, ses promesses et son honneur. Oui, les mages des Traditions mentent, complotent et ne sont pas toujours à la hauteur de leurs nobles buts ; mais pour le Conseil, l'objectif d'excellence est la plus haute aspiration mortelle. Les membres des Traditions recherchent donc la connaissance et endurent des épreuves afin de devenir plus dignes du titre de *mage*.

La diversité

Depuis sa création, le Conseil des Traditions a accepté en son sein quiconque répondait à ces critères d'excellence. Ni le sexe, ni les croyances religieuses, ni l'ethnie n'ont empêché les Traditions d'accueillir les adeptes qui en étaient dignes. Cela ne veut pas dire qu'elles n'ont pas été... disons-le honnêtement, *racistes*. Elles l'ont été, et par certains côtés le sont encore, surtout en ce qui concerne les Parlesonges. Mais pour un groupe créé dans l'Europe médiévale, il reste cependant d'une surprenante diversité.

Destins futurs: les Traditions

Entre la **deuxième** et la **troisième** édition de *Mage*, le Conseil, entité jusque-là puissante à la tête de forteresses dans les mondes mystiques et comptant dans ses rangs des maîtres aux pouvoirs quasi-divins, devient un groupe disparate luttant pour sa survie après avoir perdu ses plus grandes ressources. En conséquence, le statut des personnages des Traditions et de leurs groupes dépendra énormément de l'option que vous choisirez d'utiliser :

- **Les survivants résistent :** la Technocratie a gagné, Horizon est perdu et les quelques mages des Traditions qui s'en sont sortis font profil bas et se cachent parmi les Dormeurs. Toutefois, le Conseil des Dévoiyés du Sphinx (voir ci-dessous) a contre-attaqué face à la Technocratie. Leur puissance de feu a beau être ridicule comparée à celle du monolithe technocrate, elle n'empêche pas ces survivants de continuer à résister et à mener leur guérilla de rebelles.
- **Le Conseil évolue :** dans une chronique du nouveau millénaire, le Conseil des Dévoiyés existe depuis environ dix ans, et permet aux Traditions de faire un retour en force. Horizon et Doissetep ne sont plus que des souvenirs, mais de nouvelles forteresses les ont remplacés. Le Conseil des Dévoiyés a inspiré (et peut-être même créé) le *Conseil du Nouvel Horizon* (là aussi, voir plus loin) et plusieurs Traditions, notamment les Akashites, les Parlesonges, les Extatiques, les Éthéristes et les Thanatoïques, ont adopté de nouvelles identités qui reflètent leur nouvelle raison d'être. **M20** utilise cette option dans les paragraphes suivants.
- **Intrigue générale? Quelle intrigue générale? :** rien de tout cela ne se produit, Horizon et Doissetep conservent leur importance centrale et les Traditions peuvent faire jeu égal avec la Technocratie, peut-être même gagner. La chronique suit les ouvrages de *Mage* publiés entre 1993 et 1998, avec une atmosphère correspondant plus ou moins à l'univers « par défaut » de la **deuxième** édition. Alternativement, la chronique se contente d'ignorer toute l'intrigue générale, et les Traditions restent les puissances flottantes de la **première** édition de *Mage*. Elles n'ont pas changé et ne changeront probablement pas.

Contrairement à la monolithique Union Technocratique, les Traditions puisent leur force dans la flexibilité. Elles sont le roseau, non le chêne. Une approche distincte de la vie et de la magie a permis aux Traditions de garder leur capacité d'adaptation... ce qui explique peut-être que ce groupe a résisté aux nombreuses épreuves qu'il a traversées. Lorsqu'un mage ou une Tradition vacille, les autres l'aident à supporter la pression; lorsque l'un prospère, les autres en partagent souvent les bénéfices. Cette approche hétérodoxe de la magie a également



permis au Conseil de s'épanouir à l'ère moderne. Là où beaucoup de Corporations disparates ont stagné, le Conseil a pu suivre les évolutions dans l'air du temps, surfant sur la vague du XX^e siècle afin de rester au sommet de son Art. Ce sommet a beau être précaire, il n'en reste pas moins puissant.

De nos jours, les Traditions sont plus diverses que jamais. L'héritage colonial des mages plus âgés s'efface au fil de leur disparition. Pendant ce temps, d'autres refusent de continuer à accepter les caprices de phalocrates blancs, vieux jeu et décatés, et n'hésitent plus à mettre leurs problèmes sur le tapis (ou dans le cercle de certâmen) lorsque c'est nécessaire. Bien sûr, il reste encore des problèmes. C'est inévitable. Mais malgré cela, le principe *Valemus ex pluribus*, « Notre force est dans la multitude », est une tradition de longue date du Conseil.

Le respect

Partager le pouvoir exige un respect mutuel... surtout lorsque le pouvoir en question peut littéralement retourner les gens comme on le ferait avec une chemise. La solennité des échanges au sein du Conseil (voir l'encadré **Rangs et titres** ci-dessous) reflète le respect que chaque membre a gagné. Contrairement aux rangs héréditaires ou achetés si courants dans le monde mortel, ces titres sont attribués à l'aune des réalisations de chacun. Un mage d'une Tradition doit réussir certaines épreuves et maîtriser certains Arts avant de recevoir un titre officiel. Même maintenant, alors que tant de vieilles institutions ont été abandonnées au nom du progrès ou de la nécessité, ces titres doivent être gagnés; ils ne sont jamais usurpés.

Cependant, la loi du Conseil stipule qu'un certain respect est dû même aux membres les moins importants. Certes, un maître arrogant traitera ses compagnons comme des fientes, et d'un certain point de vue, il a gagné le droit de le faire. Cela dit, même le magicien le plus condescendant a tendance à accorder davantage de respect aux autres mages ou à ses loyaux acolytes qu'aux simples mortels.

L'étiquette « Dormeurs » distingue un membre d'une Tradition de la masse de l'humanité non-Éveillée et si ce terme paraît dédaigneux, il reflète également le principe du respect au sein du Conseil lui-même.

Les Dormeurs

L'illumination est un phénomène étrange: elle peut vous rendre sourd aux petits détails tels que la souffrance humaine, tout comme elle peut vous ouvrir les yeux et le cœur si grand que la moindre parcelle de tourment devient un affront à la vie elle-même. Il y a donc parmi les mages du Conseil des individus incroyablement compatissants qui risqueront tout pour apaiser la douleur d'un étranger, mais il existe aussi des machines de guerre qui n'hésiteront pas à raser un quartier entier parce que de toute façon, les habitants se réincarneront.

Lorsqu'il a été créé, l'idéal du Conseil était de protéger les gens ordinaires des rivalités entre sorciers. Celui-ci implique dans une certaine mesure plus de marketing que de réalité. Le protocole assène

Les Traditions déchues ?

Même si les Traditions ne cèdent pas sur leur apparente intégrité, une rumeur persistante s'est mise à circuler au sein du groupe dans son ensemble. On la propage parfois tard le soir, lorsque les inhibitions s'effacent et que les langues se délient : *les maîtres du Conseil étaient des Nephandi... et ils le SONT peut-être encore aujourd'hui.*

Est-ce vrai ? Probablement pas, mais impossible d'en avoir le cœur net. Cela expliquerait indubitablement certaines choses :

- **L'implosion de Doissetep**, qui pour certains mages (hermétiques ou autres) a été déclenchée lorsque maître Porthos a découvert la preuve de l'infestation des Déchus et qui a donc détruit la Fondation tout entière. À moins que **Porthos** n'ait été corrompu et que *quelqu'un d'AUTRE* ne l'ait éliminé. Les archives relatant cet événement sont confuses, elles laissent beaucoup trop de questions en suspens et donnent trop peu de réponses.
- **Le Guerrier de l'Ascension**, souvent considéré comme un Nephandus, qui pourrait en réalité avoir repéré l'infiltration d'Horizon et de son Conseil par les Déchus, et mené une armée contre eux.
- **La trahison d'Horizon**, qui aurait été ou non l'œuvre d'un ambassadeur des Excavés (voir l'encadré **Une trahison des Excavés ?** dans la **partie IV**, page 201). Cet ambassadeur savait peut-être quelque chose que les Traditions refusaient d'admettre. Cette « invasion technocratique » était peut-être une purge. On a déjà vu événements plus étranges...
- **L'affaire Helekar**, pour des raisons évidentes. Bien sûr, les Chakravanti *prétendent* que Voormas était simplement corrompu, et non un Déchu, mais pourquoi **leur** faire confiance ?
- **La Tempête d'Avatar**, parce que cela expliquerait *tellement de choses* si une bande d'archimages avait décidé d'effacer ses traces en provoquant le plus grand cataclysme métaphysique depuis le Déluge.
- **La Seconde Guerre Massasa**, parce que bon sang, *c'était* quand même très commode.

Et même si seule une partie (ou aucun) de ces événements a lieu dans votre chronique, les divers abus pour lesquels les maîtres des Traditions sont tristement célèbres pourraient tout à fait indiquer un certain degré de corruption dans les hautes sphères du Conseil. En parlant de ça, n'est-il pas étrange qu'une meute de demi-dieux assoiffés de grandeur gaspillent vies et puissance dans une croisade futile visant à ramener l'Âge des Ténèbres ?

D'ailleurs, les échelons inférieurs ne sont pas le moins du monde épargnés. Les *nouveaux* membres des Traditions sont peut-être rongés par la corruption. Après tout, si quelqu'un prenait tout ce en quoi **vous** avez jamais cru pour le passer à la broyeuse et vous disait de *passer à autre chose et d'arrêter de PLEURNICHER*, ne recherchiez-vous pas aide et réconfort partout où vous pourriez en trouver ? À situation désespérée, mesures désespérées et le Diable n'a pas l'air si méchant lorsqu'il vous tend la main pour vous sortir de la tourbe.

Il se peut qu'au sein de votre chronique, les Nephandi aient tellement bien travaillé que les Neuf Traditions sont pourries jusqu'au trognon. Une chronique centrée sur la Technocratie ou les Disparates pourrait tout à fait partir de ce principe. Autre suggestion, plus intrigante : un partenariat entre mages des Traditions, de la Technocratie et des Disparates, conclu afin d'identifier et d'éliminer les seigneurs nephandi au sein du Conseil des Neuf. Mais quelle preuve pourrait faciliter une telle alliance, et jusqu'à quel point serait-elle fiable ? Cette rumeur de gangrène peut tout à fait être une tactique des Déchus, prévue pour inciter les Traditions à s'entre-déchirer. Tant de possibilités et si peu de réponses claires...

Le thème de la corruption nephandique au sein des Neuf Traditions renverse totalement les attentes d'une partie classique. Même si les rumeurs sont fausses, *l'idée* même pourrait avoir des implications énormes. Comme le révèle la **partie V** de ce chapitre, ces machinations sont tout à fait dans la manière des Déchus. **Mage** a beau partir du principe que les Traditions sont du côté des gentils, depuis quand vous encourage-t-on à prendre ce qu'on vous raconte pour argent comptant ?

« Protégez les Dormeurs » et la plupart des mages des Traditions se plieront à cette règle. Au-delà de cela, ils se sentent souvent plus responsables envers le monde non-Éveillé, ne serait-ce que parce que le Conseil sait à quel point la magye dépend des gens et de leur foi en elle.

Généralement, le Conseil n'aime pas non plus la coercition. Les Dormeurs devraient pouvoir conserver leur libre arbitre et emprunter seuls la voie vers l'épanouissement spirituel. Par le passé, des maîtres de Tradition ont *effectivement* utilisé leurs pouvoirs pour forcer la foi ou sanctionner la désobéissance... et ce passé fait honte à tout le Conseil. Ce principe du libre arbitre est inébranlable, en particulier pour les mages issus de cultures opprimées et réduites en esclavage, ce même s'il implique que les Traditions se retrouvent du mauvais côté de la barrière. Car selon ce raisonnement, « Si nous obligeons les Dormeurs à nous suivre, ou bien si nous les droguons jusqu'à ce qu'ils nous obéissent aveuglément, nous ne vaudrions pas mieux que les *Technocrates*. »

La magye

Certains technomanciens n'aiment pas ce terme, pourtant l'idée de la magye forme l'un des principes fondateurs du Conseil. Pour la plupart des Traditionalistes, elle est l'Art et la Science de transformer la réalité par la Volonté et la compréhension. Même s'ils sont souvent en désaccord sur les méthodes spécifiques (en termes de jeu, le *focus* ; voir les sections concernant les Traditions plus loin, ainsi que le **Chapitre Six** [pages 256-259] et le **Chapitre Dix** [pages 567-602]), les mages des Traditions partagent une croyance commune : *vous modifiez la réalité parce que vous savez que vous le POUVEZ.*

Faute d'un meilleur terme, ils s'entendent pour appeler cela « magye ».

Cette croyance a soutenu le Conseil à travers toutes les épreuves et toutes les divisions qu'il a endurées. Même maintenant, alors que la technologie avancée domine le monde, les mages des Traditions gardent foi en la magye. Certes, ils utilisent des termes contradictoires pour la définir... et dans le cas des Éthéristes et des Adeptes du Virtuel, lèvent les yeux au ciel devant un terme aussi ridicule.

Cependant, c'est bien là le cœur du Conseil, la foi qui l'unit en dépit de toutes les catastrophes.

L'Ascension

Tous ces éléments mènent aux Fondations sur lesquelles les Traditions sont bâties: l'idéal de l'Ascension. Les membres du Conseil ont certes tous une vision différente des détails pratiques, mais ils s'accordent pour dire que l'aspiration la plus noble d'un mage se trouve à l'intersection entre la transcendance personnelle et le développement de l'humanité. Les gens méritent *mieux* qu'un ignoble Monde des Ténèbres, mieux que l'abrutissement ou le néant. Selon le Conseil, cette coquille brisée de la Création *ne peut pas* être notre plus grand accomplissement. Ainsi, même lorsque cet idéal semble plus éloigné que jamais, les Traditions recherchent la perfection personnelle et l'amélioration de l'homme.

Organisation et lois

La magie a des lois, il en va de même pour les Traditions. Une brassée de demi-dieux en puissance ne peut pas travailler de concert pendant cinq siècles sans une organisation en béton armé. Et si beaucoup d'anciennes coutumes ont été abandonnées (parce que tombées en désuétude, supprimées par nécessité ou devenues obsolètes), le Conseil continue d'appliquer un code de respect, de coopération et, si nécessaire, de sanctions.

Pendant des siècles, le Conseil a fonctionné verticalement:

- Neuf *primi*, les représentants personnels des Traditions, se réunissaient à **Horizon**, leur forteresse, et étaient le gouvernement officiel du Conseil dans son ensemble.
- **Les Fondations et les Royaumes de l'Horizon** abritaient les différents mages et acolytes des Traditions. Certains, comme Doissetep, étaient anciens et puissants, d'autres, comme le Trépas de l'Espion, apportaient du sang neuf. Chaque Fondation était dirigée par au moins une cabale ou un conseil et certaines des plus importantes se déchiraient en rivalités féroces pour la position de chef. La plupart des Fondations avaient une connexion au moins tangentielle à des nodes et des Royaumes, et si beaucoup privilégiaient un environnement, un groupe ou un point de vue précis, l'immense majorité offrait un espace commun aux membres des diverses Traditions.
- Des *cabales* se formaient au sein de ces Fondations, unies par des liens d'amitié, des serments ou une cause commune. Chaque cabale devenait une cellule autonome, mais rendait en général des comptes aux dirigeants de sa Fondation, aux Traditions de ses membres et au Conseil de l'Horizon qui les gouvernait tous.

Quand (et si...) Horizon et les puissantes Fondations sont tombées, les Fondations mineures et les cabales ont pour la plupart dû se débrouiller toutes seules. Pour le meilleur et pour le pire, chacune a dû se prendre en charge. Étant donné que pour tous, la seule loi en vigueur était la sienne, les vieilles hiérarchies se sont retrouvées vidées de leur sens. Seuls les idéaux et, oui, les *traditions*, ont permis de conserver l'intégrité de ce concept.

Ce n'est une surprise pour personne: les abus étaient légion au sein de ces chaînes de commandement. Les magiciens puissants pouvaient commettre un meurtre et s'en tirer à bon compte, alors que leurs collègues plus jeunes ou moins forts subissaient le plus gros des sanctions. Cependant, les idéaux démocratiques du XIX^e et du XX^e siècle (et les abus qui les ont engendrés) sapent en grande partie les hiérarchies originelles, et les revers subis par le Conseil au tournant du millénaire ont emporté le reste. Au début des années 2000, les Traditions fonctionnaient dans un état de quasi-anarchie et ne suivaient les anciens protocoles que si des mages ou des cabales spécifiques pouvaient les faire appliquer. Après une période de conflits fratricides, les mages encore en vie ont rapidement remonté une structure qui, en théorie, combine les meilleurs éléments de l'ancien Conseil aux réformes nécessaires ainsi qu'à une vision tournée vers l'avenir plutôt que sur les vieux fardeaux du passé.

Les titres honorifiques

C'est une règle tacite, mais comprise par tous les mages des Traditions: *montre à tes semblables le respect qu'ils ont gagné*. Elle était particulièrement importante au tout début, quand des étrangers venus des quatre coins du monde s'alliaient en dépit des différences de sexe, de culture, de croyance et de langue. De nos jours, rares sont les mages qui se préoccupent de ces formalités, exception faite des Hermétiques, Choristes, Akashites et de leurs partenaires. Brillante est pourtant l'idée de *comprendre* un minimum l'ordre hiérarchique établi, surtout lorsqu'une tradition fait partie intégrante de votre identité.

Pendant la Grande Convocation du XV^e siècle, les Traditions ont défini un certain nombre de rangs et de titres communs. Comme des adversaires en négociation, les fondateurs se sont accordés des titres honorifiques, puis ont respecté ces titres et les personnes qui les avaient gagnés. Un homme pouvait parler une langue étrange, avoir une couleur de peau différente et vénérer des dieux qui ressemblaient à des diables, il restait maître X, *bani* Y. Une culture pouvait considérer les femmes comme des inférieures, mais si l'une d'entre elles était adepte ou maîtresse dans sa Tradition, elle avait gagné le droit d'être votre égale, voire votre supérieure.

Au temps de l'oppression coloniale, ces titres et les honneurs qui y étaient rattachés ont permis aux mages de travailler ensemble sans s'entre-tuer... du moins la plupart du temps. En conséquence, et bien qu'ils soient un peu tombés en désuétude ces derniers temps, les membres des Traditions continuent de les utiliser au cours d'occasions formelles ou lorsqu'ils règlent des différends. La démocratie a beau être de mise aujourd'hui, il y a des raisons pratiques à ritualiser le respect.

Les protocoles et la Règle de l'Ombre

Magie sans conscience n'est que ruine de l'âme. Afin d'éviter les pires excès des magiciens tyrans (et de les punir lorsque c'est nécessaire), la Convocation a rédigé les Protocoles des Traditions qui s'appliquent à tous les membres de manière égale. Comme pour tout ensemble de lois, « de manière égale » s'est révélé être au fil du temps un concept assez souple. Toutefois, les règles ci-dessous ont perduré pendant plus de cinq siècles. Les jeunes mages ricanent peut-être devant ce verbiage archaïque, mais les principes derrière ces lois sont suffisamment clairs.

Les mages des Traditions qui enfreignent des Protocoles mineurs sont généralement punis par les anciens de leur groupe. Des infractions sérieuses peuvent cependant être portées devant un *Tribunal* officiel. En l'absence d'une organisation forte et de maîtres mages, ces Tribunaux sont assez rares; les sorciers ayant commis des crimes

Rangs et titres

Beaucoup de mages, et même certaines Traditions, les considèrent comme des formalités facultatives. Cependant, les titres honorifiques ci-dessous fournissent une mesure essentielle de statut et de respect au sein du groupe dans son ensemble.

- **Oracle**: ce mage mythique a transcendé l'existence terrestre et oscille à présent entre l'Ascension pleine et entière et l'imparfaite mortalité. En substance, un Oracle est un bodhisattva ou un saint : plus qu'une personne, mais moins qu'une divinité.
- **Primus**: « Premier » ; désigne à la fois les fondateurs d'origine des Neuf Traditions et les représentants vivants de ces groupes à l'heure actuelle.
- **Archimaître**: un puissant magus dont la maîtrise des sphères est le résultat de plusieurs vies d'étude et de pratique. Ils ont toujours été rares et sont aujourd'hui presque des légendes. Les Éthéristes lui préfèrent le terme de **Maître scientifique**.
- **Maître**: un magus expérimenté dont la compétence, les Arts et la persévérance lui ont valu un grand respect parmi ses pairs. En fonction de votre intrigue générale, les maîtres peuvent être très rares à notre époque. Les Éthéristes lui préfèrent le terme de **Docteur**.
- **Adeptes**: un mage qui a démontré un talent notable dans le domaine des Arts mystiques. Les Éthéristes lui préfèrent le terme de **Professeur**.
- **Disciple**: un membre reconnu d'une Tradition qui a prouvé sa compétence en matière de magie. Les Éthéristes lui préfèrent le terme de **Scientifique**.
- **Initié**: un membre d'une Tradition venant tout juste de la rejoindre et n'ayant pas encore fait ses preuves. Les Éthéristes lui préfèrent le terme d'**Étudiant**.
- **Apprenti**: un aspirant mage n'ayant pas encore été accepté dans une Tradition.
- **consort**: un allié non-Éveillé particulièrement compétent ou puissant.
- **acolyte**: un mortel loyal et apprécié ; aussi appelé **allié** par les mages qui n'aiment pas la connotation religieuse du titre officiel.

Noms traditionnels

Les titres suivants ne rentrent pas dans la hiérarchie officielle, mais décrivent le statut (ou l'absence de statut) d'un mage au sein des Traditions. La plupart de ces termes étant archaïques, méprisants, voire les deux, beaucoup de mages ne les utilisent pas du tout.

- **Le Conseil, Conseil des Neuf Traditions mystiques**: désigne les neuf membres qui représentent chaque Tradition, et le nom collectif de la faction elle-même. (Le nom « Conseil des Neuf » a apparemment aussi été adopté par des satanistes mortels, ce qui a à la fois amusé et agacé les véritables membres des Traditions.)
- **cabale**: un petit Conseil, c'est-à-dire un petit groupe de mages qui travaillent ensemble.
- **bani**: un préfixe formel signifiant « de la maison de ». Par exemple, Painted Horse, **bani** Parlesonges.
- **Diacre**: l'initiateur d'une Fondation. Seuls les Choristes et les Hermétiques emploient ce titre, car son origine chrétienne le rend particulièrement inapproprié pour des Traditions comme les Verbenae et les Parlesonges.
- **Compagnon**: un membre à part entière d'une Fondation. Ce titre est rarement utilisé en dehors des déclarations officielles.
- **Sentinelle**: un mage allié qui travaille avec une Fondation à laquelle il n'appartient pas officiellement et qui participe à sa protection.
- **errant**: un mage traumatisé en quête de vengeance. Ce terme est aussi utilisé pour désigner les mages d'une Tradition quittant le Conseil par rancune.
- **rebelle**: un ancien membre des Traditions ou de la Technocratie devenu mercenaire.
- **Disparate**: un mage appartenant à une secte mystique qui refuse de se joindre aux Traditions. Même si ce terme était à l'origine une insulte (il signifiait « partie moindre et isolée »), beaucoup de Disparates se sont réapproprié le nom et en ont fait une marque honorifique provocatrice.
- **Orphelin**: quelqu'un qui semble s'être Éveillé seul, ou bien qui a refusé de rejoindre une secte établie, ou les deux. Souvent utilisé avec une majuscule par les membres du Conseil, ce terme est considéré comme assez insultant autant par les Traditions que par les orphelins... surtout si l'**orphelin** en question est en fait un Disparate (pages 214-215).

graves peuvent tout simplement être exécutés par les membres de leur cabale s'ils sont allés trop loin.

Respecte ceux qui détiennent un plus grand savoir

Considéré comme une règle de bon sens, ce Protocole se base sur l'idée que la connaissance vaut à la fois valeur et pouvoir.

Paie toujours ta dette envers un précepteur

Dans la Tradition hermétique, les professeurs s'attendent à être payés régulièrement en échange de leur temps et de leur expertise. Si les manières de procéder diffèrent selon les groupes, tous les étudiants sont tenus de payer leurs dettes. Un élève ou un apprenti qui n'honore pas cet accord est exclu de sa formation. S'il s'enfuit sans payer pour ce qu'il a appris et se fait prendre, son Avatar est Marqué. À partir de là, aucun mage des Traditions respectable n'enseignera quoi que ce soit à l'ancien élève.



**La parole d'un mage est son honneur:
ne brise pas un serment solennel**

Certes, les magiciens mentent, mais briser un serment officiel n'est jamais une chose prise à la légère. Sans un Protocole strict ordonnant l'application de ces accords, les Traditions se seraient depuis longtemps effondrées. Plus important encore, un serment est considéré comme un acte de magie en soi; le rompre revient à insulter les Arts. Ceux qui mentent sont en général mis à l'écart quand ils se font prendre. Les parjures sont souvent Marqués, y compris à l'époque plus permissive de ce nouveau millénaire.

Obéis toujours à la Volonté d'un Oracle

Mais bien sûr. En dehors du fait que rares sont les mages modernes à penser que les Oracles *existent*, ce Protocole pose presque toujours une question simple: *et si l'Oracle est un connard?* Les archives hermétiques stipulent clairement que les ordres d'un Oracle doivent être suivis, mais cette loi semble obsolète, voire dangereuse, à l'époque actuelle. Si le manque de loyauté est officiellement sanctionné par un Blâme, cela fait plus d'un siècle, d'après les archives, que la dernière punition de ce genre a été appliquée.

Ne trahis ni ta cabale, ni ta Fondation

C'est peut-être le péché le plus impardonnable pour le Conseil. Un mage qui trahit ses compagnons est Marqué, Ostracisé et très souvent tué.

Ne conspire pas avec les ennemis de l'Ascension

C'est sans doute la deuxième offense la plus grave, bien que « conspирer » et « ennemi » soient des termes sujets à interprétation.

En temps de crise, les associations sont souvent étranges, surtout lorsque les Fils de l'Éther et les Adeptes du Virtuel doivent leur appartenance au Conseil à des conspirations de ce genre. Malgré tout, un mage qui met consciemment ses compagnons en danger en traitant avec l'ennemi peut être Blâmé, Marqué et même Ostracisé. Si l'ennemi en question est un Nephandus, la peine peut être le Gilgul, la mort, parfois même les deux.

Protège les Dormeurs, ils ne savent pas ce qu'ils font

Voilà selon nombre de membres des Traditions l'objectif essentiel de leur organisation. Si tous les magiciens peuvent exploiter sans crainte les Dormeurs, alors les idéaux du Conseil ne sont qu'une imposture. La plupart des mages qui lui appartiennent protègent les innocents; ceux qui ne le font pas ou, pire, qui les mettent sciemment en danger, sont généralement méprisés au sein du groupe, Blâmés, et parfois plus sévèrement châtiés.

Sois subtil dans tes Arts ou les autres sauront ce que tu es

Cette Règle de l'Ombre n'est pas l'un des Protocoles originaux, mais depuis le Temps des Bûchers, elle relève du bon sens. Certains la respectent plus que d'autres, mais au vu de la prévalence des technologies de surveillance, des caméras, des téléphones portables et des très redoutées vidéos YouTube, un magicien trop flamboyant ne fait que signer son arrêt de mort.

Crimes et châtements

Pendant des siècles, le Conseil a hiérarchisé la gravité des crimes et des châtements. Les *Crimes mineurs* incluent les transgressions

sociales peu importantes (lâcheté, tromperie, paresse, luxure, impertinence et être une nullité sur la Toile), ainsi que le vol, les coups et blessures ou les dommages aux biens. Les *Crimes majeurs* sont les infractions sérieuses à l'égard des Dormeurs, du Conseil ou des deux : le meurtre, les crimes sexuels, la trahison, le parjure, l'Infernisme et les cas sérieux de cruauté, de vol ou de destruction de biens.

Les crimes mineurs sont en général punis par les membres de la cabale, de la Fondation ou de la Tradition du coupable, généralement par une compensation (amendes ou faveurs), un *Marquage* mystique mineur, un *Blâme* (une sévère réprimande officielle), la mise à l'écart sociale, une ordalie, parfois une simple, mais mémorable, bastonnade donnée par d'autres magiciens - voir *Le certâmen* ci-dessous.

Les crimes majeurs justifient la comparution devant des Tribunaux officiels, des procédures judiciaires sérieuses et des punitions sévères comme le *Servage* (la servitude forcée), l'*Ostracisme* (l'exil), des Marquages durables, la mort, le *Gilgul* (la destruction de l'Avatar) et dans les pires des cas une combinaison de plusieurs de ces punitions.

Les nombreux échelons de la justice des Traditions s'étendent bien au-delà de cet ouvrage, surtout si l'on considère l'étendue croissante du cadre légal dans le nouveau millénaire. Le supplément *Le Livre des Secrets* présente plus en détail les crimes et les châtements selon la loi du Conseil.

Le certâmen : le duel des sorciers

Les Traditions se réfèrent au *certâmen* pour régler les différends entre mages du Conseil. Ce duel mystique officiel est un combat ritualisé qui permet aux mages en conflit de régler leurs litiges. La coutume remonte aux traditions hermétiques du Moyen-Âge et reste une méthode honorable de régler les problèmes avec un minimum de dégâts. Malheureusement, l'ancienne forme du certâmen (décrite dans le *Chapitre Neuf*) est devenue plus ou moins impossible à pratiquer au tournant du millénaire. La perte des Royaumes de l'Horizon et la disparition ou la mort des vieux maîtres l'ont obligé à évoluer.

Le certâmen (dont le nom vient du mot latin signifiant « duel ») reste une méthode acceptée pour résoudre l'équivalent d'un procès civil au sein des Traditions. Mais dans le monde mortel, l'ancien style de combat rituel riche en magie a été remplacé par des défis d'énigmes, des affrontements physiques non mortels, des concours de connaissances occultes, des épreuves de force, d'endurance ou de concentration, et d'autres formes de compétition qui évitent à la fois les blessures corporelles sérieuses et la pyrotechnie magyque. Les luttes mystiques subtiles, comme allumer une chandelle ou appuyer sur une sonnette par la seule force de sa concentration et non par la technologie, restent également populaires. Les duels de magiciens à l'ancienne sont tout simplement trop vulgaires pour être livrés sur Terre.

À la grande époque du Conseil, le certâmen était tout autant un sport qu'une procédure judiciaire. Selon les événements de l'intrigue générale que vous avez choisis, ces concours vulgaires seront en pratique impossibles à l'époque moderne. Toute intrigue mise à part, les duels de certâmen du nouveau millénaire ont tendance à être plus subtils, et plus dangereux, que les spectacles vulgaires d'antan.

Dans l'idéal, un certâmen résout les différends en évitant toute blessure physique, maladie mentale ou dommage collatéral. Les deux parties en conflit entrent dans l'espace rituel après avoir parié de l'argent ou accordé des concessions sur le résultat. Dans la plupart

des cas impliquant un défi judiciaire (et non un match livré pour le sport ou pour s'entraîner), le perdant fait des excuses officielles au gagnant, lui paie des dommages-intérêts ou lui rend un service convenu d'un commun accord. Dans les cas extrêmes, le perdant peut être chassé de sa Fondation, mais cette punition ne s'applique que pour les conflits les plus graves. L'étiquette veut que le vainqueur conserve la Quintessence éventuellement absorbée lors du duel. Bien évidemment, le vaincu perd toute la Quintessence qu'il aurait mise sur le résultat.

Pour les litiges sérieux, un certâmen peut être livré « jusqu'à la souffrance » (arrêté quand la douleur empêche un participant de continuer), voire, dans de rares cas, jusqu'à la mort. Lors de ces duels, les parties conviennent que le gagnant ne sera pas poursuivi pour coups et blessures, actes de cruauté ou meurtre, tant que ces crimes sont commis dans le cadre du seul duel. Un tricheur peut toutefois être poursuivi pour trahison, en particulier s'il provoque une blessure ou la mort. Les certâmen aussi intenses sont rares, surtout à l'époque actuelle. Des duels à mort avaient autrefois souvent lieu à Doissetep, mais ces excès sont à présent considérés comme un symptôme supplémentaire de la corruption de la Fondation.

Diverses Traditions possèdent aussi leurs propres formes de certâmen : les concours de prière ou de chant pour le Chœur Céleste, les guerres de commentaires sur Internet pour les Adeptes du Virtuel, les ordalies pour les chamanes et les sorcières, les tournois d'arts martiaux pour les Akashites et les mages combattants, les épreuves de scolastique et d'érudition pour les mages plus académiques etc. Certains Extatiques sont même connus pour disputer des parties d'Action ou Vérité qui poussent *vraiment* les participants dans leurs derniers retranchements. La plupart de ces méthodes sont moins spectaculaires qu'un vrai certâmen, mais elles ont aussi beaucoup moins de chances d'attirer le Paradoxe, les Technocrates ou d'autres genres de flics.

(Pour connaître les systèmes de jeu utilisés dans les duels de magiciens et les anciennes formes de certâmen, reportez-vous à la section *Duels magyques* du *Chapitre Neuf*, pages 430-434.)

Un futur animé ?

Malgré leur nom, les Traditions savent s'adapter aux circonstances. Après les années 90, le Conseil a de nouveau été obligé de s'adapter.

Le Sphinx

Peu après la destruction d'Horizon (là encore, en partant du principe qu'elle a bien eu lieu), les Traditions plongent dans le chaos. La plupart des maîtres ont disparu ou fui pour s'isoler, les jeunes mages se retrouvent abandonnés, sans chef ni guide. Dans ce contexte, l'Ascension ressemble donc à une plaisanterie cruelle et les mages des Traditions encore présents ne trouvent pas ça drôle.

C'est alors que les messages commencent à arriver.

L'énigme vous conduit là où le dogme ne peut vous conduire. Nous ne créons pas la Voie vers l'Ascension, nous l'explorons.

Cette formule commence à apparaître dans un flot de communications, en général en lien avec des indices mystérieux sur des affaires secrètes. Ces transmissions prennent diverses formes (graffitis, enregistrements audio, lettres, e-mails, affiches, murmures venant de nulle part, publicités télévisées, journaux d'informations et parfois même des messages publicitaires que seul le destinataire peut voir) et se diffusent autour de 2002. L'immense majorité d'entre elles incluent l'image d'un sphinx, la créature hybride, maîtresse des énigmes, de la mythologie grecque et de la statuaire égyptienne. Peu

Destins futurs: le Sphinx

Comme décrit dans le supplément **Transmissions from the Rogue Council**, le Sphinx et ses origines sont des mystères intentionnels, destinés à ne pas être résolus. Dans cet esprit, **M20** ne donne aucune réponse officielle à l'énigme. Un conteur de **Magé** peut donc choisir parmi les options suivantes :

- **Le Sphinx demeure :** il est toujours là, quelque part, et continue d'envoyer des messages dans l'anonymat le plus total. Vos joueurs en recevront peut-être, mais la véritable nature de leur auteur reste un mystère, malgré la bonne volonté évidente dont il fait preuve. Comme dans les éditions précédentes, le Sphinx est ce que vous voulez qu'il soit.
- **Le Sphinx a été découvert :** la ou les parties à l'origine des transmissions a été découverte ou s'est révélée. Cela pouvait être l'ancien Conseil, une entité umbrale ou tout ce que vous voulez. À moins que les transmissions ne se soient simplement arrêtées et que l'énigme n'ait jamais été résolue. Dans les deux cas, le Sphinx et ses messages appartiennent en 2014 au passé, même s'ils ont peut-être œuvré pour le nouveau Conseil des Neuf Traditions.
- **Quel Sphinx ? :** que ce soit parce qu'Horizon n'est jamais tombé ou parce que les transmissions ne sont jamais apparues, l'intrigue générale du Sphinx n'a jamais eu lieu. Peut-être surgira-t-elle lors de futures aventures, ou bien restera-t-elle une simple rumeur dans certains recoins du monde Éveillés. Quoi qu'il en soit, les éléments altérant l'univers du jeu, à savoir les messages et leur source, n'ont aucun effet sur votre chronique.

Le Conseil du Nouvel Horizon de **M20** suppose que vous choisissiez la première ou la deuxième option. Même si le Sphinx lui-même reste un mystère, son influence a encouragé la formation d'un nouveau Conseil afin de remplacer l'ancien, qui conserve en théorie ses forces et évite les défauts passés. Dans la troisième option évidemment, le Conseil des Dévoqués ne s'est jamais formé ; les Traditions pourraient conserver leur ancienne organisation dirigée depuis Horizon, rester divisées et assiégées, ou bien avoir réussi à évoluer grâce à d'autres événements qui les ont guidées. Quoi qu'il en soit, sous une forme ou sous une autre, les Traditions perdurent.

après chaque transmission, l'image disparaît progressivement. Les messages sont quant à eux vierges de toute empreinte, impossibles à remonter par des moyens technologiques ou magiques. Chacun d'entre eux semble fait pour son seul destinataire, apparaît truffé d'énigmes et d'indices, et inclut le même propos universel sur l'énigme, le dogme et l'exploration de l'Ascension.

L'expéditeur de ces transmissions est rapidement surnommé *le Sphinx* à cause de l'illustration qu'elles comportent et du caractère énigmatique de leurs contenus.

Qui est, ou était, le Sphinx ? Plus d'une décennie après la première apparition des transmissions, personne ne le sait vraiment.

Ces messages privilégiant les Neuf Traditions, leurs destinataires supposent souvent que le Sphinx est un archimaître d'une des Traditions, un groupe de Maîtres, un ou plusieurs Oracles, le Conseil de l'Horizon perdu, ou bien une autre entité favorable aux Traditions dans leur ensemble. Or, tous les destinataires n'appartiennent pas aux Traditions. Certains sont des Technocrates, des orphelins ou des Disparates, quelques-uns sont même parvenus à des Dormeurs. Les messages contiennent tous un certain nombre d'informations plus ou moins utiles, mais ils suggèrent des actions fréquemment dangereuses, radicales, destructrices, voire suicidaires.

Le Conseil des Dévoqués et le Panopticon

L'anonymat du Sphinx et ses motivations nébuleuses poussent certains mages à se méfier de son influence. D'autres, ragaillardis par l'espoir qu'il génère, l'accueillent avec une dévotion quasi-fanatique. Les mages des Traditions adoptent en majorité une approche d'optimisme sceptique : ils suivent les conseils du Sphinx, mais guettent les pièges et les objectifs cachés. Le terme *Conseil des Dévoqués* commence à circuler, peut-être inspiré par l'idée qu'une cabale de vieux Maîtres ou un nouveau groupe reprend la tête des Traditions.

Au vu des excès et de la stagnation du Conseil précédent, certaines parties ne sont pas particulièrement transportées par l'idée d'un conseil clandestin revenant aux anciennes pratiques. Un groupe tech-

nocratique appelé le *Panopticon* se forme afin de traquer et d'écraser le Sphinx et ses adeptes. Au sein des Traditions, trois groupes émergent pour soutenir le Conseil des Dévoqués, s'y opposer ou privilégier l'attentisme en l'absence d'informations plus probantes :

- **Les Émissaires** rédigent un *Manifeste du Conseil des Dévoqués* ; il réaffirme les idéaux du vieux Conseil tout en laissant plus de place à la liberté, à une plus grande diversité et à l'acceptation de la technologie comme un outil valable dans la quête de l'Ascension. Rassemblant les participants les plus militants de la Guerre de l'Ascension, ces Émissaires suivent les instructions du Sphinx et commencent à attaquer des bastions de la Technocratie, à saboter des complots de Nephandi et à unir des cabales de mages des Traditions sous la bannière du Conseil du Nouvel Horizon. Dix ans environ après la publication du Manifeste, le nouveau Conseil est en place et ses objectifs sont influencés par le Sphinx et ses messages, mais ils n'en sont pas dépendants pour autant.
- **Les Gardiens** restent sceptiques, voire hostiles, face au Sphinx et à ses objectifs secrets. Protégeant le peu qui leur reste, dévoués à leurs priorités individuelles, ils se méfient des Émissaires et de leur *Manifeste*. Certains ont perdu des amis suite à certaines machinations du Sphinx, d'autres voient un mystère de mauvais augure derrière le subterfuge. Ces agents de la Volonté refusent de rejoindre le Conseil du Nouvel Horizon, guidés par leur loyauté envers le « vrai Horizon » ou par pure suspicion envers les buts du Conseil des Dévoqués.
- **Les Médiateurs** se situent entre les deux extrêmes. Ils guettent les éventuels pièges, mais reconnaissent la nature serviable du Sphinx. Ils sont tentés de rejoindre le Nouvel Horizon, mais restent prudents quant à la véritable source de son inspiration.



- Pendant ce temps, le **Panopticon** continue de pourchasser le Sphinx et ses adeptes, sans remporter de victoires nettes ou décisives. Utilisant les tactiques traditionnelles de la Guerre de l'Ascension, il se consacre à éradiquer ces Déviances de la Réalité résiduelles et de dégager la voie pour un nouvel avenir, plus efficace. (Pour plus de détails, reportez-vous à la section sur *l'Union Technocratique* plus loin dans ce chapitre.)

Le Sphinx est-il un vestige de la Guerre de l'Ascension? Se pourrait-il qu'il montre la voie vers une nouvelle approche de l'Ascension, débarrassée de la pagaille associée au passé? Est-ce un piège destiné aux Traditions, ou bien le Conseil de l'Horizon perdu a-t-il trouvé un moyen de défier l'entropie dans sa quête pour créer un nouvel âge dynamique pour l'Ascension?

Comme son nom l'indique, l'affaire du Sphinx est une énigme dont on n'est pas près de connaître la réponse...

Le Conseil du Nouvel Horizon?

Les Traditions originelles étaient un conglomérat eurocentré d'identités imposées et de compromis maladroits. Après l'effondrement d'Horizon, forteresse de l'ancien Conseil (si cet effondrement s'est bel et bien produit), elles se sont dispersées, puis à nouveau réunies et ont organisé une « Convocation du Nouvel Horizon » à Los Angeles vers la fin de l'année 2001. Il s'agissait en fait d'un piège afin de capturer et de massacrer leurs opposants. (Pour plus de détails, reportez-vous aux ouvrages *Le Livre de la Folie*, *Le Guide*

du Conteur et *Ascension* de la troisième édition de *Mage*.) Après cet événement, les Traditions régénérées ont élu de nouveaux chefs et ont commencé à mettre en place de nouveaux Protocoles, histoire de repartir sur de bonnes bases.

Alors que le Conseil attaque sa deuxième décennie dans le nouveau millénaire, ses Traditions adoptent la dynamique de leur époque et créent peut-être sur leur lancée un *Conseil du Nouvel Horizon*, reflet de l'ère actuelle. Certains changements sont déjà en place, d'autres dépendent du travail accompli et des circonstances.

En définitive, ce Conseil du Nouvel Horizon est une évolution *facultative* de l'intrigue générale. Certains changements ont déjà été intégrés dans les parties de **M20** sur les Traditions et d'autres sont des projets toujours en cours. Si vous choisissez de faire jouer une chronique de « style classique », vous êtes libre d'ignorer les éléments concernant le Nouvel Horizon, de les utiliser, de les modifier ou de les écarter au cas par cas selon vos besoins. Cependant, si vous voulez amener **Mage** dans le nouveau millénaire, les changements présentés ci-dessous correspondent aux modifications opérées par le Conseil pendant cet âge dynamique et imprévisible.

- **Les Akashayana**: renonçant au chauvinisme inhérent à son nom occidental, la Fraternité Akashite adopte officiellement comme nom d'usage par défaut celui que lui donnent ses membres. Toutes les références aux « frères » sont effacées et remplacées par le nom *Akashayana*, qui reconnaît aussi l'origine panasiatique du groupe et s'écarte de sa précédente image centrée sur la Chine.

• **Le Chœur Céleste:** dans ce nouveau millénaire, le Chœur se concentre sur les actions vertueuses plutôt que sur l'adhésion à une foi. Se libérant des institutions religieuses corrompues, les Choristes adoptent le rôle plus nomade de pèlerins compatissants, à la manière de Jésus et de ses disciples. Mais malgré cette influence chrétienne, le Chœur accueille les monothéistes de tous les horizons spirituels... y compris certains néopaiens priant une divinité unique.

• **Les Chakravanti:** supprimant toute notion de mort de son nom, cette Tradition revitalisée revient à ses racines sanskrites. Elle se définit à nouveau par le Grand Cycle ou la Roue, c'est-à-dire non pas par la mortalité, mais par le renouveau. En lieu et place de leur ancienne morbidité, beaucoup de Chakravanti privilégient les couleurs vives combinant des teintures indiennes aux décorations mexicaines du *Dia de los Muertos*, équilibrant l'acceptation de la mort par la vitalité de la vie.

• **L'Élite mercurielle:** le concept dépassé de la « virtualité » cède la place au techno-mysticisme changeant des Mercuriels. Adoptant un nom qui implique le caprice, la mutabilité et la reconnaissance de Mercure/Hermès comme le dieu de tout l'espace, le mouvement abandonne le cyberpunk vieux jeu et préfère se retrouver partout à la fois, sans pourtant s'attarder nulle part.

• **Les Kha'vadi:** abandonnant son « nom d'esclave », la Tradition des Parlesonges adopte son ancien « titre spirituel » comme titre honorifique officiel du groupe. Les Kha'vadi ne « songent » plus, ils « parlent » : ils se font la voix collective

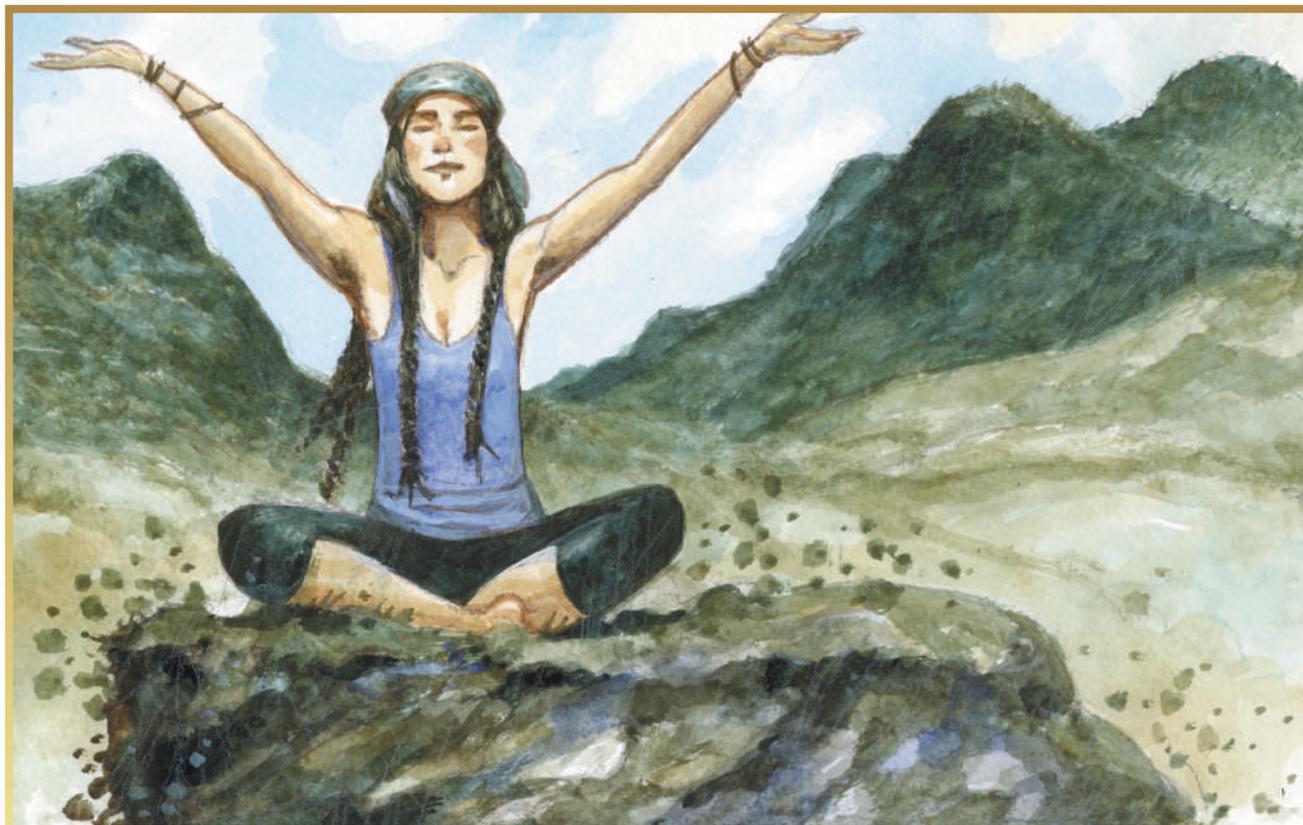
des cultures opprimées et des esprits oubliés, apportant de nouvelles visions à un monde pollué.

• **L'Ordre d'Hermès:** confiants dans la stabilité de leurs Arts vénérables, les Hermétiques conservent l'importance que cette Tradition accorde à la discipline, au mérite et à l'excellence. Toutefois, les nouveaux maîtres évitent l'hubris suffoquant de la génération précédente, préférant Hermès le sage roublard à Hermès le maître révérend.

• **Les Sahajiya:** réalisant qu'un « Culte de l'Extase » n'est pas pris au sérieux, la Tradition des Extatiques revient à son ancien nom, dont la traduction approximative, « Les Naturels », reflète leur acceptation des passions humaines, des cycles naturels, du néotribalisme postmoderne, et leur rejet du processus de civilisation de la Technocratie.

• **La Société de l'Éther:** enfin ! Avec la disparition de nombre de ses anciens Maîtres, la Tradition éthériste abandonne son nom sexiste et se lance dans la quête d'un futurisme romantique ouvert à tous.

• **Les Verbenae:** les sorciers et sorcières restent sans doute la Tradition la plus militante, mélangeant primitivisme romantique et techno-paganisme citadin. Revitalisé par la popularité de la fantasy et les sous-cultures néotribales, le groupe resserre un peu plus ses liens avec les Kha'vadi et les Sahajiya, et tisse un réseau mondial de « tribus » activistes sapant l'emprise de la Technocratie.



La Colonie

Ce Conseil du Nouvel Horizon est en train de bâtir une forteresse dans la région sauvage des Alpes du Sud, en Nouvelle-Zélande. Celle-ci est suffisamment proche de la civilisation pour être accessible aux mages en provenance du monde entier, mais assez isolée pour ne pas être repérée par la Technocratie. Officiellement un studio de cinéma appelé *Cinécolonie*, ce « nouvel Horizon » est construit petit à petit en mélangeant matériaux naturels, technologies de pointe et Quintessence tirée d'une série de nodes naturels jusqu'alors largement inexploités. Toutefois, la Colonie (comme on l'appelle souvent) est encore en cours de réalisation. Matériaux et main-d'œuvre sont amenés prudemment et au compte-gouttes, afin de ne pas éveiller l'attention de la Technocratie.

Reliée à d'autres Fondations un peu partout dans le monde, la Colonie possède des portails vers plusieurs lieux sur Terre et dans les mondes mystiques, ainsi qu'une porte dérobée informatique s'ouvrant sur la Toile numérique. Ce projet reste cependant bien moins colossal qu'Horizon ou Doissetep. Le Conseil du Nouvel Horizon a retenu la leçon. Lorsque les Traditions retrouveront leur grandeur passée, il a la ferme intention d'utiliser cette puissance bien plus sagement qu'autrefois.

Neuf sièges ont été réservés pour de nouveaux Primi et attendent que tout soit prêt. Mais en 2014, ces sièges restent inoccupés. Les élections du nouveau gouvernement du Conseil n'ont pas encore été planifiées. Mais alors, qui représente le Conseil du Nouvel Horizon ?

Comme pour beaucoup d'éléments de M20, c'est à vous de le décider...

Descriptions des Traditions

Les doubles pages suivantes présentent les Traditions et sont conçues pour en faciliter la lecture. Les sections consacrées à la Technocratie et aux Disparates utilisent le même format, à quelques différences évidentes près.

- **Présentation générale:** une vue d'ensemble du groupe, de son histoire et du genre de personnes éprouvant des affinités avec lui.

- **Organisation:** un bref aperçu de l'organisation générale de la secte.

- **Initiation:** un résumé des épreuves qu'un nouveau membre doit passer pour rejoindre les rangs de la Tradition qu'il a choisie.

- **Sphères d'affinité:** la sphère la plus fréquemment associée à la formation et à la spécialisation du groupe. À l'époque de l'ancien Conseil, le siège de chacune des Traditions était lié à cette sphère. Mais au vu des événements récents, il se peut que ce ne soit plus le cas. La formation au XXI^e siècle étant plus éclectique et plus personnalisée qu'avant, les sphères secondaires sont donc également éligibles comme sphères d'affinité. Quoi qu'il en soit, un nouveau personnage ne peut choisir qu'une seule de ces sphères comme sphère d'affinité. (Pour plus de détails sur la création de personnage, reportez-vous au **Chapitre Six**.)

- **Focus:** l'approche globale du groupe sur les croyances, les pratiques et les outils magiques. *Attention, les paradigmes et les pratiques qui lui sont associés ne sont PAS exclusifs.* Beaucoup de mages affiliés utilisent un syncrétisme de dogmes, de pratiques et d'outils différents qui correspond à leurs croyances personnelles. Pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous à la section **Le focus et les Arts** dans le **Chapitre Dix** (pages 567-602).

- **Stéréotypes:** chaque groupe pense détenir les clés de la Seule Véritable Voie. Cette section détaille le discours qu'un membre tiendrait sur d'autres sectes Éveillées. Partez du principe que toutes les factions partagent une haine et une peur instinctives des Déchus et des Fous. Cela ne signifie pas pour autant que n'importe quel mage affilié à un groupe fuira ou attaquera les Nephandi ou les Maraudeurs dès qu'il en apercevra un. Certains les trouvent même assez séduisants ou éprouvent au minimum de la compassion pour eux. Cependant, la règle officielle en vigueur à leur sujet est simple: *évitiles autant que possible et tue-les si nécessaire.*



LES ADEPTES DU VIRTUEL

TOUT EST DANS LE CODE:
VOUS, MOI, LE MONDE. TOUT.



Qu'est-ce que la réalité exactement? Quand vous voyez, touchez, *connaissez* une chose, est-elle réelle ou bien n'est-ce qu'une série de signaux, de fragments d'information, de morceaux de données qui s'assemblent dans votre esprit et vous font penser: « *Ceci est la réalité* »? Pour les Adeptes du Virtuel, *tout* (bâtements, outils, plantes, animaux, personnes) peut être représenté sous forme d'informations. Décryptez le code sous-jacent d'une chose et vous comprendrez comment la manipuler, la modifier, l'améliorer ou la supprimer. Du moins c'est ce qu'ils prétendent. L'information étant abstraite, pas besoin de *toucher* ce que vous voulez modifier. Si vous connaissez cette chose, vous pouvez l'altérer simplement en modifiant le code. Et vous pouvez modifier le code depuis *n'importe où*.

La plus jeune des Traditions était au départ une Convention technocratique, que ses anciens alliés ont fini par rejeter. Trop radicaux pour leurs pairs, les Ingénieurs Différentiels posaient trop de questions et voyaient trop grand. On a donc sanctionné leur arrogance; Alan Turing, mathématicien et cryptographe de génie, a été discrédité et détruit. Sa mort a fait de lui un martyr et son martyre, ajouté à d'autres persécutions, a entraîné la défection des Ingénieurs et leur renaissance en tant qu'Adeptes du Virtuel.

Ce passé technocratique est un stigmate que beaucoup de mages refusent d'ignorer. De leur côté, la plupart des Adeptes méprisent les méthodes primitives des autres Traditions. Selon eux, l'humanité ne devrait pas être soumise à des philosophies limitatives comme

la religion, le gouvernement ou la nature. Les Adeptes préfèrent tendre vers une *singularité* technologique, dans laquelle les hommes se débarrassent des oripeaux de leur condition et se recréent en quelque chose de meilleur, de plus brillant et de post-humain. Après tout, pourquoi s'obstiner à revenir à la nature ou à prier des dieux absents quand vous êtes vous-même capable de changer le monde afin de ne plus avoir *besoin* de la nature, afin de *devenir* un dieu?

Comme leur nom l'indique, les Adeptes du Virtuel passent beaucoup de temps dans un monde virtuel. Si vous pouvez interagir avec d'autres personnes ou contrôler des objets du monde réel depuis votre télé-présence en ligne, pourquoi s'encombrer de la sordide réalité d'un immeuble sale et d'un corps de chair mortelle et contingentée? Cependant, même dans le banal Frigo à viande, les Adeptes du Virtuel s'entourent d'ordinateurs, d'écrans, de blocs-notes électroniques, de smartphones et du dernier cri en matière de jouets technologiques. Les plus puissants d'entre eux ont pourtant appris à manipuler la réalité sans l'aide de la technologie... un exploit qui met en évidence la maîtrise du Code divin inhérent à la Création par le groupe.

Car malgré toute la perspicacité futuriste qui est la leur, les Adeptes se considèrent encore comme des mages au sens classique du terme. Leurs Arts refaçonnent la réalité par leur vision des choses, leur technique et leur Volonté. Un Adeptes moderne n'appelle peut-être pas ce qu'il fait de la magye (bien que beaucoup le fassent), mais il se voit comme un enfant de Mercure, l'Imposteur et le Messenger dans la Machine. Comme les Adeptes, Mercure est omniprésent et l'audace de ses Arts sape les idées préconçues. Surtout de nos jours,

Stéréotypes

Les autres Traditions: des fantômes dans la machine; bruyants, grincheux, vieux comme Matusalem, et malgré tout ensorcelants. Ils ont tant à enseigner, et plus encore à apprendre.

La Technocratie: nous sommes en guerre pour le cœur de ce monde... et du prochain. Respectez vos alliés, mais ne faites pas de prisonniers.

Les Disparates: *chantonne* Moi, je sais des chooooses...

quand la technologie est tout autant un chemin vers la liberté qu'un instrument d'oppression, le monde a besoin d'audacieux imposteurs. En conséquence, les Adeptes du XXI^e siècle deviennent bien moins virtuels et beaucoup plus réels.

Organisation: les Adeptes sont des anarchistes qui ne respectent que le mérite. Ils évitent les organisations classiques et détestent les hiérarchies conventionnelles. Dans les années 90, ils basaient ce respect sur l'appartenance à l'élite, qui est somme toute une forme de reconnaissance par ses pairs gagnée par un certain comportement et le fruit de sa réussite. La Tradition a bien sûr mûri et s'est depuis diversifiée, mais les accomplissements personnels d'un Adeptes (non ses titres ou son ancienneté) sont les seules choses qui importent aux yeux de ce groupe. L'intelligence, l'astuce, la créativité technologique, et une certaine ingéniosité pour la réforme sociologique, ont plus de valeur qu'un pseudonyme accrocheur ou qu'un avatar stylé. Les Adeptes qui abattent les structures sociales oppressives bénéficient d'un certain respect... ceux qui soutiennent ces structures dans le Frigo à viande ou le monde virtuel sont sévèrement critiqués.

Initiation: leur processus d'initiation est socialement brutal. Les privations physiques, les défis d'un maître à son apprenti ou les quêtes spirituelles méditatives leur semblent absurdes. Les Adeptes préfèrent donner à leurs aspirants et à leurs initiés de mystérieuses missions visant à saboter des structures autoritaires, voler des données confidentielles et créer des canulars amusants capables de saper le pouvoir de salopards corrompus et d'exposer au grand jour les mystificateurs pompeux. À un moment critique, l'initié est livré à lui-même; s'il parvient à résoudre le problème avec assez d'à-propos (et si possible de style), il obtient les félicitations de ses pairs et une place parmi les Adeptes. En résumé, la plupart des Adeptes rejoignent donc le groupe grâce à cette grande tradition d'internet qu'est l'art du troll.

Sphères d'affinité: Correspondance/Données; Forces.

Focus: *Tout est Données.* Dans cette *Horloge cosmique*, chaque outil ou pratique employé par un Adeptes se focalise donc à modeler, altérer, manipuler, collecter, stocker, comparer, biaiser ou détruire des informations. On compte parmi ces outils du matériel informatique évident (avec plusieurs générations d'avance sur la technologie ordinaire disponible), des espaces de stockage en ligne, des hologrammes, des implants, de la nanotechnologie, des boissons énergétiques et des stimuli altérant les perceptions, tout autant que le chic discret des sweats à capuche noirs, des coupes de cheveux style manga, de l'androgynie à la mode et des masques provocateurs. Cependant, les Adeptes veillent tous au caractère pratique de leurs instruments et de leur technomagie. Pour nombre d'entre eux, les ordinateurs sont plus révélateurs de leur identité que leurs vêtements ou leurs accessoires, et leurs gadgets personnels presque toujours les éléments les plus personnalisés et les plus stylisés de leur tenue. Les membres de l'Élite mercurielle sont peut-être les meilleurs pirates de la réalité au monde. Ils utilisent également la cybernétique, l'hypertechnologie, la science étrange, les arts martiaux, la magye du chaos, la magye de rue et parfois le chamanisme, le vaudou, la folle sagesse ou la sorcellerie sous différentes formes, avec une touche d'élégance technologique.



Le Chœur Céleste

LA DISSONANCE N'EST PAS L'ABSENCE D'HARMONIE. C'EST SIMPLEMENT UNE HARMONIE QUI DOIT ÊTRE ACCORDÉE JUSQU'À CE QUE LE CHANT SONNE JUSTE.



Composé d'hérétiques et d'idéalistes de toutes les fois monothéistes du monde, le Chœur Céleste assiégré écoute la voix du Divin. Tous les êtres vivants conjurés et animés par l'Unique (et ce quel que soit son nom) peuvent rejoindre le Chant et modeler la Création. Défiant leurs différentes orthodoxies, les Choristes enseignent que le Chant possède de nombreuses harmonies. Une personne qui a la foi peut l'entendre et approcher l'Unique par des croyances diverses. Et au nom de leur tolérance, l'histoire des Chanteurs baigne dans le sang des martyrs.

Leurs liturgies parlent d'unité et de division, de triomphe et de déchirement. Les plus anciens plains-chants racontent l'histoire du Premier Âge, de l'Éclatement (le moment où l'unité pure de l'Unique fut brisée) et des Premiers Chanteurs, des héros mortels à la foi infinie qui affrontaient et soumettaient les esprits brisés d'entités imparfaites. On a retrouvé des chants pentatoniques de la XVIII^e dynastie égyptienne évoquant le prêtre aveugle Mentouhotep, qui a converti le pharaon Amenhotep IV au culte du dieu du soleil, Aton. La cité du pharaon, Akhetaton; son nouveau nom, Akhenaton; ses coreligionnaires, la Congrégation sacrée, venus de diverses contrées, mais vivant pourtant en harmonie; le Chœur chante toutes ces légendes et bien d'autres encore. Puis, l'hymne devient requiem: des prêtres jaloux de l'ancienne foi détruisent la cité d'Akhenaton et tentent d'effacer son nom de l'histoire. La Congrégation se disperse alors dans tout le Moyen-Orient.

Alors, s'élève une mélodie, son contrepoint grave et sombre: pendant seize siècles, diverses Congrégations souvent antagonistes deviennent de plus en plus puissantes. D'abord les Mithraïques, fidèles d'un culte des mystères et protégés par les boucliers romains; plus tard, après l'Ascension du Christ, la secte des Voix messianiques. Pour chasser la corruption de l'Église romaine naissante, le mage messianique Claudius Dediticius fonde l'ordre des Chevaliers de l'Archange Gabriel, Messager de Dieu. Il était loin d'imaginer que de ses Gabriélites naîtrait la Cabale de la Pensée pure, précurseur du Nouvel Ordre Mondial de la Technocratie.

Des notes discordantes annoncent le Chant de Guerre: la Cabale utilise la simonie, les indulgences et la cruauté, fait et défait les rois, accumule le pouvoir temporel. Ses principes rigides et ses abus effrénés, comme la sauvagerie de la croisade contre les albigeois, chassent les magi « hérétiques ». Pendant le Grand Schisme d'Occident, ces Antinomiens alimentent de nouveaux mouvements: les Vaudois, les Hussites et l'hérésie du Libre-Esprit. Ils tendent la main à ceux qui partagent leurs valeurs au sein de l'islam ismaélien et du bektashisme, aux Rois majestueux des zoroastriens et même aux nationalistes hindouistes avec les érudits guerriers de la Vishnudharadhara (l'« Épée de Vishnou »). Un tel œcuménisme est hérétique, mais les Antinomiens ne se soumettent à aucune autorité terrestre, qu'elle émane de l'Église ou de l'État. C'est la raison pour laquelle ils ont été pourchassés. Les flammes de l'Inquisition ont brûlé d'un feu ardent. Pendant ce temps, épuisées par les guerres intestines de rhétorique et les affrontements magyques face aux

Stéréotypes

Les autres Traditions: « Il y a de nombreuses chambres dans la maison de mon Père. » Même si je ne les comprends pas tous... même si, et Dieu me pardonne, j'en hais quelques-uns... je choisis de me rappeler que nous sommes tous guidés par la Grâce divine.

La Technocratie: des traîtres à la Grâce qui emprisonnent le monde dans une cacophonie mécanique.

Les Disparates: tant de brebis égarées...



Hermétiques et aux Verbenae, les Congrégations faiblissent... et si leur dévotion n'a jamais vacillé, leur immobilisme a empêché tout progrès.

Une nouvelle harmonie: Valoran, un évêque français qui se cachait pour échapper à l'Inquisition, réunifie les Voix messianiques et fait la paix avec les païens. En 1461, les Congrégations de toutes les fois monothéistes présentent un front uni au Conseil des Neuf sous le nom de *Chœur Céleste* [NDT: en français dans le texte].

De lents accords *decescendo*: l'Ordre de la Raison monte en puissance et le nouveau Chœur ploie sous les persécutions, les massacres et l'intolérance. Divisant pour mieux régner, la Cabale (et plus tard, le NOM et le Syndicat) alimente des siècles de guerre culturelle dans les fois occidentales. Et si le fondamentalisme renforce le paradigme du Chœur (beaucoup de Dormeurs croient encore aux miracles), il détruit dans le même temps le message d'unité divine.

Malgré cela, les Choristes continuent de le prêcher. Et surtout, ils le *vivent*. Le Chœur est sans doute la Tradition la plus compatissante... et certainement celle qui se fait le plus entendre, dans son ensemble, pour le bien-être des Masses. Il y a bien quelques fanatiques parmi eux, mais même les Chanteurs primitivistes ne sont pas des fondamentalistes religieux au sens où l'entendent les Dormeurs. Pour entendre au-delà des premières notes du Chant et pour survivre au sein du Conseil, un Choriste doit transcender le dogme et embrasser la foi. Les Choristes modernes évitent délibérément de donner une position officielle sur les nuances théologiques les plus délicates (le sexe de la Divinité, les limites de la tolérance, les rôles du Christ et du Prophète dans le plan divin, etc.). En conséquence, les tensions qui règnent parmi eux sont légion, mais au moins, elles n'allument plus aucun bûcher.

Évidemment, tout n'est pas que paix et amour. Les vieilles rancœurs entre le Chœur et les autres sont tenaces. Par nécessité autant que par conviction, cette alliance complexe fait polémique, et l'on débat encore pour déterminer à quel moment des limites s'imposent face aux « amis » pratiquant des Arts répugnants. Malgré tout, les visionnaires de cette Tradition présentent au Conseil la preuve des bienfaits de la tolérance unifiée. « Nous Chantons à l'unisson, affirment-ils sans cesse. Nous devrions tous faire de même. »

Organisation: doté d'une hiérarchie depuis la République romaine, le Chœur est dirigé par sa *Curie*, un synode de 17 membres composé de Chanceliers et des responsables financiers qui leur sont associés, de tribuns, de clercs et de délégués liturgiques. Le Chancelier le plus respecté (ou celui qui a le plus d'entregent) occupe la fonction rituelle de *Pontifex maximus*. Chaque Chancelier dirige une équipe territoriale d'*Exarques*, parfois appelés évêques. Les Exarques supervisent les chefs locaux portant le titre d'*Anciens* (prêtres ou aînés), qui sont la face publique de la Tradition.

Initiation: les Anciens recrutent à travers les programmes d'aide sociale des organisations ecclésiastiques. Certains fidèles s'Éveillent spontanément en vivant des expériences religieuses fortes, en particulier lorsqu'elles impliquent de la musique. Chaque nouvel apprenti, ou *Catéchumène*, reçoit une instruction rigoureuse sous la férule d'un mage expérimenté, le *Précepteur*. Comme de nombreuses formes d'éducation religieuse, cette instruction comprend un enseignement relatif à la doctrine, à la discipline personnelle et (sans surprise) beaucoup de leçons de chant.

Sphères d'affinité: Prime; Esprit ou Forces.

Focus: les Arts découlent non pas de la réussite ou de la volonté personnelle, mais de la foi, de l'unité et de l'harmonie avec la Volonté divine. Le chant (surtout lorsque de nombreuses voix chantent en harmonie) est l'instrument le plus ancien et le plus important de cette Tradition. La magye des Choristes a tendance à se manifester dans la lumière, le feu, la chaleur, les vibrations harmoniques et la musique sublime. La foi et les hauts rituels sont au centre des pratiques du Chœur Céleste. En conséquence, *La Création est divine et vivante, Ordre divin, Chaos terrestre* et bien sûr *Tout va bien, garde la foi*, figurent parmi les paradigmes les plus courants.

LE CULTE DE L'EXTASE

LA VIE EST UN CADEAU, MAIS LA PLUPART DE CES PAUVRES CONS
N'ENLÈVENT JAMAIS LE PAPIER QUI L'ENVELOPPE.



La conscience est à la fois une cour de récréation et un piège. Infini dans ses possibilités, et pourtant limité par nécessité, l'esprit est le siège de la réalité entière... du moins pour les êtres humains. La Tradition des Extatiques étend donc la réalité en étendant la conscience. Selon eux, si vous réorganisez vos perceptions, vous réorganisez également votre potentiel.

Pour les membres de ce « culte », la magie découle des états de conscience altérés. Un esprit libéré de ses entraves l'est également de ses limites, et il est donc capable de tout. Mais puisque la conscience a besoin de limites pour fonctionner, un mage doit pouvoir entrer et sortir librement d'une ouverture totale d'esprit. Les Extatiques ont un regard de dément et des manières excentriques qui fascinent autant qu'ils effraient.

Malgré leur image de hippies échangistes *flower power*, ils deviennent parfois les mages les plus terrifiants qui soient. Ils ont tout d'abord une nature intense et imprévisible. Beaucoup supportent mal les limites (doux euphémisme) et ont tendance à dire et à faire des choses déplacées, comme embrasser des ennemis ou rire devant la souffrance. Ils sont dangereux pour toute personne normalement constituée et se lancent dans des cascades auxquelles les non-Éveillés ne survivraient pas. La passion est un sacrement auquel ils s'adonnent à l'extrême et cet extrême est aussi souvent excitant que douloureux. « Excitant » demeure d'ailleurs un adjectif qui les résume plutôt bien. Par définition, ils sont *ex*, c'est-à-dire, en dehors, au-delà, qui n'appartient plus à ce qui vient avant ou après.

Souvent associée aux années 60 (sans doute l'apogée de leur influence), l'extase figure parmi les plus anciennes Voies sur Terre. Selon les légendes du Culte, les premiers humains ont mangé des champignons hallucinogènes créant ainsi la confluence entre esprit, animal et *homo sapiens*. Aujourd'hui encore, les Extatiques se considèrent comme des portails vivants entre la chair, l'esprit et l'imagination, liés aux trois et les transcendant tous. En l'honneur de leurs ancêtres, beaucoup utilisent des *enthéogènes*, des drogues « libérant le dieu intérieur », non pas comme un vice, mais comme un outil d'illumination sacrée.

Depuis leur création, les mages extatiques vivent au-delà des frontières de la respectabilité, adeptes d'une Voie de la Main gauche qui embrasse le sexe, les drogues, la musique, la danse, la souffrance, le plaisir, le risque et même la mort au nom de la folie divine. Ces mages sont des devins et des chamanes, des hédonistes et des prophètes, et ils vivent parmi les Dormeurs qui n'ont pas peur de franchir les limites. Pourtant, les Extatiques du Conseil ont une éthique très forte, grâce en particulier à la dépendance qu'ils éprouvent pour les extrêmes. Le *Code de l'Ananda* (les commandements du Culte) interdit à ces mages de forcer des partenaires non consentants à suivre leur Voie, déclarant que : « Les passions sont le siège du Moi, et si elles saignent, l'âme saigne aussi. »

Les Extatiques apprécient la compagnie des non-Éveillés davantage que leurs frères mages. Mettant les Dormeurs au défi de briser ce sommeil, ils utilisent l'art, la musique et les sous-cultures bohèmes et néo-tribales, des environnements où ils peuvent récompenser le courage et inspirer la créativité. Pendant un temps, en particulier

Stéréotypes

Les autres Traditions : une bande d'universitaires coincés qui ont souvent peur de dépasser les limites évidentes de leurs disciplines et d'accueillir tout ce qu'ils **pourraient** être au-delà de ces attentes.

La Technocratie : des abominations de la condition humaine et la source de presque tout ce qui cloche de nos jours.

Les Disparates : je ne les blâme pas de vouloir être libre. Dommage que ça leur ait coûté presque tout le reste...

au cours de son âge d'or psychédélique, cette Tradition était fière de son surnom de « Culte ». Mais récemment, nombre d'Extatiques ont commencé à se sentir à l'étroit avec l'usage de ce terme désinvolte. Dans l'imaginaire populaire, les cultes évoquent la tromperie et les sinistres machinations. Ils s'efforcent depuis le début du nouveau millénaire de privilégier leur ancien titre, les *Sahajiya* (ou « les Naturels »).

Organisation : la structure informelle et nomade de cette Tradition reflète l'importance qu'elle accorde à la transcendance individuelle. Elle inclut plusieurs sous-sectes, mais peu de chefs stricto sensu. Les Extatiques préfèrent se réunir à l'occasion de festivals, de raves, de concerts ou lors de rassemblements tribaux, et se mêlent aux « somnambules » évoluant à la frontière entre la culture des Dormeurs et l'Éveil complet. Pour l'essentiel, ce groupe privilégie l'influence plutôt que l'organisation. Chacun est encouragé à suivre sa propre Voie, tant que cette Voie ne va pas à l'encontre de la nature sacrée des autres. Le seul élément rigide de la Voie des *Sahajiya* est le *Code de l'Ananda* et l'importance qu'il accorde au respect bienveillant. Tout le reste est négociable.

Initiation : *L'Extase pour les nuls, en cinq étapes* : 1. Abandonnez vos peurs. 2. Concentrez-vous sur vos intentions. 3. Ouvrez votre esprit. 4. Mettez-vous en harmonie. 5. Répétez l'étape 1. Pour aider un jeune Extatique à franchir l'étape 1, son mentor le défie de sauter par-dessus ses peurs puis d'utiliser son intention pour voler au lieu de tomber. Le *Diksham* (la convention liant le mentor et le disciple) garantit un espace sûr permettant à l'initié d'apprendre la magie et le contrôle. Souvent, le mentor et son élève deviennent amants, créant ainsi un canal d'intimité et de confiance qui dépasse la simple activité sexuelle. Mais ce n'est pas une règle gravée dans le marbre et la contrainte est aux yeux de ses semblables le pire péché qu'un Extatique puisse commettre.

Après l'initiation et la formation de départ, le mentor s'éloigne souvent de son disciple et le laisse en toute confiance trouver son propre chemin. Il lui donnera à l'occasion des conseils ou un coup de main, mais refusera de devenir une béquille. S'il veut progresser sur cette Voie, un mage doit créer ses propres triomphes et ses propres erreurs.

Sphères d'affinité : Temps ; Psyché ou Vie.

Focus : « Cessez de vous mettre vous-même des bâtons dans les roues ». Cette phrase résume bien le paradigme extatique. Pour toucher la *Lakashim* (« pulsation divine »), la personne doit enfoncer les portes de l'inhibition et de la peur. La magie est la communion entre un esprit concentré et la *Lakashim*, une danse de possibles guidée par un mélange de sagesse et de folie. Pour la pratiquer, un Extatique utilise des intentions conscientes, mais malléables, afin de guider l'énergie de l'*Ojas* (la force vitale). Dans l'idéal, le mage évolue dans un état de fluctuation où ni le temps ni les inhibitions ne font obstacle à la force vitale, conscient de ce qu'il fait, mais suffisamment ouvert pour faire *n'importe quoi*. Les substances et les stimuli associés au Culte servent en principe à abattre les barrières mentales et à faire exploser les obstacles jalonnant le chemin de l'Illumination. Ça, c'est la théorie. En pratique, ces outils deviennent parfois eux-mêmes des obstacles. Les Extatiques intelligents changent donc constamment d'outils pour éviter le piège de la stagnation et d'une éventuelle dépendance à « cette même connerie ». La folle sagesse est au centre des nombreuses pratiques de ce groupe qui vont de la magie de rue, au yoga et aux arts martiaux, en passant par l'hypertechnologie cybernétique. En conséquence, *La Création est divine et vivante, Ordre divin, Chaos terrestre* et très souvent *Tout n'est qu'illusion*, figurent parmi les paradigmes les plus courants.



LES EUTHANATOS

LA MORT N'EST PAS QU'UN MOT POUR MOI. ELLE EST LÀ GENÈSE.



La mort n'est pas une fin, elle fait simplement partie d'un cycle plus vaste. La vie reprend le cycle là où la mort l'a laissé; la mort finit ce que la vie commence et la ramène à un nouveau départ. Parfois, une vie empoisonne tout autour d'elle. La mort devient à ce moment-là une bénédiction... que la Tradition Euthanatos est

toute prête à accorder.

Les Euthanatos (ou, plus précisément, les Euthanatoi) se considèrent comme les gardiens de la Roue. C'est une tâche difficile dont la peur et la corruption sont les éternelles compagnes. Le désir de vivre est fort or les mages de la « bonne mort » endossent souvent le rôle du meurtrier. Même les plus bienveillants d'entre eux, ceux qui deviennent médecins, prêtres, psychologues spécialisés dans le deuil etc., passent la plupart de leur temps avec la mort et les passions complexes qu'elle provoque. Chacun de ses membres a lui-même vécu le trépas et la renaissance. Les Euthanatoi transportent littéralement un fragment de mort partout avec eux.

Le nom de cette Tradition a lui-même posé problème. D'une part, le mot grec est mal accordé dans la forme commune du nom. D'autre part, ce titre de « bonne mort » lui fait porter le stigmate du meurtrier. Beaucoup de Thanatoïques préfèrent leur ancien nom, les *Chakravanti* ou « peuple de la Roue ». Alors que le Conseil se dirige peu à peu vers sa nouvelle incarnation, les pressions exercées en faveur de ce nom (ou d'un autre, comme les *Niyamavanti*, le « peuple de notre Règle », qui n'a pas le passif des deux autres) s'accroissent.

Après tout, si les individus peuvent se réincarner, pourquoi une Tradition basée sur ce principe ne ferait-elle pas de même?

La réincarnation est une partie essentielle des Euthanatoi. Ces mages ne se contentent pas d'y croire. Leur propre expérience leur a montré que la réincarnation existe. Ancré dans des croyances religieuses venues d'Inde, de Grèce, d'Afrique, du Tibet et d'ailleurs, le groupe continue de faire tourner la Grande Roue. Cette tâche était autrefois plus facile. Les gens vivaient, mouraient, rejoignaient la Roue et revenaient vivre de nouvelles vies. Mais entre l'expansion des religions où une seule vie est permise, l'athéisme matérialiste, les techniques de réanimation, les guerres titanesques et le nombre affolant de personnes qui vivent et meurent, le Grand Cycle s'est bloqué. Des abominations telles que les vampires et d'autres choses mort-vivantes se sont multipliées. Les royaumes matériel et spirituel se sont peuplés de fantômes de toutes sortes et si la Tempête d'Avatar s'est chargée de faire le grand ménage, la Roue a eu besoin de formes... disons plus *directes* d'entretien. En conséquence, les partisans de la réincarnation ont trop souvent été obligés de devenir des tueurs. Malgré tout, c'est la vie, et non la mort, qui est véritablement au cœur de cette Tradition. La Roue doit avant tout tourner.

Organisation : comme leurs alliés Verbenae et Extatiques, les Chakravanti suivent une Voie parfois sinistre que les autres mages craignent souvent et comprennent rarement. Pourtant, ils constituent peut-être le groupe le plus éthique de toutes les Traditions. L'épouvantable responsabilité qu'ils endossent n'en exige pas moins. Leur code strict, le *Dharmachakra* ou « Roue à huit rayons de la Loi », met l'accent sur le Cycle (*Samsara*); l'unité de toutes les choses (*Advaita*); l'acceptation de la mortalité

Stéréotypes

Les autres Traditions : la plus fascinante parade de visionnaires, de marginaux, de salopards et de héros ayant jamais foulé la Terre, et si longtemps survécu à l'expérience.

La Technocratie : des monstres de vanité doucereux qui défèquent leur métal sur la Grande Roue.

Les Disparates : tout le monde dit qu'ils sont morts... mais les choses mortes trouvent toujours le moyen de revenir.

(Kala); la garde responsable (*Pravitra*); la maîtrise de soi (*Dama*); la compassion (*Daya*); l'évitement de la tentation (*Tapas*) et l'expérience personnelle de la mort et de la renaissance (*Punarjanman*). Même s'il n'y a en son sein aucune hiérarchie rigide, tous les membres de cette Tradition doivent connaître et suivre ce code, sous peine de mort ultime et d'expulsion de la Roue.

Ce code sévère requiert des liens forts entre mentors et initiés. En conséquence, même si la Tradition de la mort comprend de nombreuses sectes différentes, la relation entre un professeur (*acarya*) et son élève (*chatra*) est essentielle. Le *chatra* prête un *vrata* (« serment sur la vie ») envers son mentor et la Tradition dans son ensemble. Rompre ce serment disgracie non seulement l'étudiant, mais aussi le professeur... et oblige l'*acarya* à traquer son étudiant pour le punir.

Initiation: chaque mage thanatoïque subit la *Diksha*, une mort physique rituelle. Une fois revenu des Terres d'Ombre, il suit un long apprentissage incluant la mémorisation de la *Niyama* et l'enseignement des nombreux arts de la guérison, du destin et du meurtre. Ces formations peuvent durer des années et comprennent en général des quêtes, des épreuves et des défis au cours desquels le disciple se confronte aux terribles implications de sa Voie. Car sans cette conscience, un « mage de la mort » est exactement ce qu'on pense qu'il est: un monstre qui incarne tout ce que les Euthanatoi ont juré de détruire.

Sphères d'affinité: Entropie; Esprit ou Vie.

Focus: en tant que maîtres de la vie, de la mort, du destin et de la chance, les Euthanatoi considèrent la magie comme un prolongement du Cycle. En faisant tourner la Roue, ces mages contrôlent autant les probabilités que les forces de la mortalité. Cette rotation se concentre sur la nature cyclique de l'existence et un Chakravat utilise des pratiques et des instruments tels que la folle sagesse, la foi, les hauts rituels, la médecine, le piratage de la réalité, les arts martiaux, le chamanisme et parfois le vaudou, pour diriger ces énergies vers le but qu'il souhaite atteindre. Le yoga occupe une place essentielle dans les Arts de cette Tradition. *Ordre divin*, *Chaos terrestre* est sans doute le paradigme le plus répandu dans le groupe. On compte parmi les autres *Tout n'est qu'illusion*, *La Création est divine et vivante* et, croyez-le ou non, *Tout va bien, garde la foi*.



Les Fils de l'Éther

EN AVANT ! POUR TOUS OU POUR PERSONNE !



La seule chose qui empêche l'humanité de réaliser son utopie si ardemment désirée, c'est la petitesse de son imagination. Tant que les individus laisseront la société et ses dirigeants dicter la taille et la grandeur de leurs rêves, l'ennui de l'ordinaire et toutes les souffrances qui l'accompagnent subsisteront. Le pouvoir en place par le passé (celui des chamanes, des pharaons ou des prêtres) a même réussi à entraver l'imagination magique de la majeure partie des Neuf Traditions. Seul l'avenir est libre de ces chaînes, pas encore figé, pas encore rêvé. Il n'y a que les véritables audacieux qui rendent le futur réel dans le présent et les Éthéristes sont l'incarnation de l'audace !

Les Fils de l'Éther étaient à l'origine une société de rêveurs technomantiques radicaux, incapables de s'adapter au paradigme confiné et suffocant de la Technocratie. Même s'ils ont adopté leur nom actuel au début du XX^e siècle, ces scientifiques illuminés sont autant les fils que les filles de leur théorie de ralliement : l'Éther, la subtile substance qui se dissimule derrière tous les phénomènes de l'univers. Du fait de leurs coutumes victorienne, ils ont longtemps été taxés de club de gamins, mais sont parvenus au fil des ans à évoluer. Les partisans de la ligne dure continuent certes d'insister sur la prééminence, le terme *Société de l'Éther* a pourtant quasiment remplacé la masculinité éculée du nom originel.

Les Éthéristes retracent leur lignage jusqu'à l'ancienne Troie, mais rares sont ceux en dehors de la Tradition à accepter cette affirmation. La base de leur philosophie naturelle aurait été établie par les penseurs présocratiques de la Grèce et du bassin méditerranéen, et consignée dans un livre intitulé (dans sa version arabe) le *Kitab-*

al-Alacir, ou « Livre de l'Éther ». Première tentative Inspirée (c'est-à-dire Éveillée) de création d'une philosophie naturelle systémique, le *Kitab* est révérend par les Éthéristes qui se sont pour beaucoup Éveillés en le lisant.

D'une tradition intellectuelle informelle rassemblant des individus disparates, le groupe a enfin fini par gagner un socle sociétal à la naissance de la *maison Golo* hermétique dans l'Italie médiévale. Cette maison est ensuite devenue la *Guilde des Philosophes naturels*, puis les *Ingénieurs Électrodynamiques* à l'ère victorienne. La fascination de ces derniers pour la nouvelle puissance de la fée Électricité promettait de libérer l'homme des ténèbres physiques et métaphysiques. Cet idéalisme est encore aujourd'hui le cœur de cette Tradition. La Technocratie n'a pas réussi à l'écraser. Les guerres mondiales ne sont pas parvenues à le chasser. Ni le scepticisme, ni l'échec, ni les rumeurs prétendant que les Éthéristes sont tous fous et imprudents n'empêcheront ces hommes des Lumières d'apporter leur Science magnifique au monde.

Bien sûr, la grande majorité des gens (y compris ces fous qui les accompagnent) pensent que la grande majorité des Éthéristes sont des excentriques. Bizarres. Peut-être même déments. Mais cette folie est le flamboiement d'une nova enchâssée dans une coquille hélas bien trop humaine. Dans un monde déterminé à rester petit, la Société de l'Éther donne naissance à des héros. Si ces héros démolissent de temps à autre des laboratoires, des compagnons et même... hum, des villes, ainsi soit-il, car tel est le prix de la véritable Illumination. Et par conséquent, le monde s'améliore. L'âge actuel n'en est-il pas la preuve ? Des machines volantes ! Des technologies d'enregistrement ! Des populations qui ne sont plus décimées par les épidémies ou les

Stéréotypes

Les autres Traditions : des alliés fascinants, je suppose... mais c'est **nous** qu'ils traitent de fous ?

La Technocratie : des obscénités à la face de la Science, pervertissant le merveilleux pour le contrôler.

Les Disparates : des récalcitrants, mais des récalcitrants **mystérieux**. Ils méritent sans aucun doute une étude plus approfondie...

famines! (Enfin, sauf peut-être dans les pays qui possèdent peu de Science... quel gâchis.) En conséquence, et malgré les coûts et les obstacles qu'elle implique, les Fils et les Filles de l'Éther restent dévoués à l'avancement de la fabuleuse Science!

C'est au XXI^e siècle que cette Tradition a réellement pris son essor. L'influence de la science-fiction (et surtout de sa progéniture éthériste, le steampunk) dans la culture populaire lui permet de se dresser fièrement à l'avant-garde des entreprises humaines. De toutes les Traditions, seuls les Adeptes du Virtuel (et parfois les Akashayana) jouissent de la même liberté que les Éthéristes à l'égard du Paradoxe. La réalité moderne favorise leur science étrange et même si leur ambition lâche de temps en temps à leurs trousseaux un effet de Paradoxe, la Société de l'Éther réussit très régulièrement à... « jouer avec le feu » – quelle vilaine expression, disons plutôt *resplendir*.

Pour la plupart des autres mages, les Éthéristes semblent égoïstes, car ils soutiennent des paradigmes par lesquels des individus isolés peuvent certes exceller, mais à condition d'abandonner les Masses derrière eux. Ces derniers (enfin, de leur propre point de vue) veulent offrir les bienfaits de la Science Éveillée à *tout le monde*. « *Pour tous ou pour personne!* » tel est leur credo. En conséquence, ils s'efforcent d'être reconnus non seulement par leurs pairs Éclairés, mais avant tout par les Masses. Ils savent que cette acceptation reflète l'ambition de l'esprit humain, un esprit qui regarde vers demain et les nombreuses et merveilleuses choses à venir.

Organisation: malgré leurs déclarations grandiloquentes sur la société, les Éthéristes sont souvent indisciplinés et dotés d'un fort esprit de compétition. La communauté est une plate-forme qui ne sert qu'à récolter des louanges; les critiques ne font que vous inciter à retourner dans votre laboratoire et à faire mieux la prochaine fois. Même si beaucoup se jettent à corps perdu dans leurs recherches et s'isolent pendant des semaines, ils finissent toujours par rechercher la compagnie de leurs pairs, quelle que soit l'obsession dont ils font preuve dans leur tâche.

Initiation: les Éthéristes potentiels sont souvent sélectionnés par des scientifiques Éclairés sur un signe ou une preuve de génie latent. Les candidats passent une épreuve conçue pour les obliger à se confronter aux implications de leurs idées. Le plus souvent, on laisse l'apprenti Éthériste avec une copie du *Kitab-al-Alacir*, et ses concepts servent souvent à Éveiller l'étincelle des réussites futures, plus grandes et plus brillantes.

Sphères d'affinité: Matière; Forces ou Prime.

Focus: *la Science!* Ou plus précisément, une conception imaginative des principes naturels canalisée par le biais de technologies physiques et énergétiques établies. Plus terre à terre que leurs collègues Adeptes du Virtuel, les technomanciens éthéristes préfèrent employer une Science que même un idiot peut voir, toucher, démontrer et confirmer. C'est pourquoi la leur est tape-à-l'œil, romantique et gracieusement futuriste, même si ce futur ressemble davantage à de la science-fiction classique qu'à une réalité scientifique ordinaire.

Un Éthériste peut utiliser tout ce qui a l'air de marcher comme pratique. La plupart des scientifiques Éclairés préfèrent cependant des variations glorieusement ésotériques sur l'alchimie, l'artisanat, la cybernétique, l'hypertechnologie, le piratage de la réalité, et évidemment la science étrange. Leurs paradigmes se concentrent principalement autour de concepts tels que *L'Horloge cosmique*, *Tout est Données*, *La Raison du plus fort* et *Tout n'est qu'illusion*, mais ils peuvent généralement se résumer dans *La Technologie est la réponse à tout*.



LA FRATERNITÉ AKASHITE

NOS CORPS S'EFFORCENT DE SE SOUVENIR DE
L'HARMONIE DE NOS ÂMES AVANT NOTRE NAISSANCE.



L'harmonie réside dans le flux de Ce Qui Est. Se mettre à l'unisson de ce flux est tellement simple qu'il faut parfois plusieurs vies pour y parvenir. Le destin de l'homme est peut-être d'aller contre ce flux; le monde moderne déborde indubitablement de distractions qui le détournent de ces objectifs. C'est pour cela que les *Akashayana*, communément appelés Fraternité Akashite, recherchent l'harmonie dans un monde en proie au chaos.

Les disciples de l'*Akashayana Sangha* (« Ordre du Véhicule de l'Akasha ») sont les grands incompris du Conseil, qui les considère comme de « paisibles guerriers ». Ils fortifient leurs corps pour cultiver leurs psychés (et par extension la sphère de Psyché) et atteindre l'harmonie. Celle-ci exige pourtant souvent le conflit. Tout comme les cordes d'un instrument doivent être pincées pour vibrer harmonieusement, la Fraternité a enduré des millénaires de guerre. Ce faisant, les *Akashayana* ont parfait le *Do* (« la voie »), l'art martial primordial ancêtre de tous les autres.

Mais le *Do* n'est pas qu'un simple ensemble de techniques guerrières. Il englobe une série de pratiques spirituelles, de la cérémonie du thé à l'union tantrique, et focalise l'essence, la forme et les intentions d'une personne. En pratiquant sans cesse, l'étudiant (ou *Akashi*) développe la concentration dont il a besoin pour percevoir la nature foncièrement insatisfaisante du *Samsara*, le cycle perpétuel ou le flux de l'existence. Un Frère harmonieux (titre honorifique utilisé quel que soit le sexe du mage) s'efforce d'aider tous les êtres à atteindre la *samadhi* (l'illumination, l'Ascension) et de libérer tous les *Bodhicitta* (Avatars) du cycle des réincarnations.

Malgré ce que l'on croit souvent, les premiers *Akashayana* ne venaient pas de Chine. Il fut un Temps avant le Temps, où le monde de l'humanité n'était qu'un unique Mont Meru; le peuple des Meru'ai y vivait dans l'harmonie. Les légendes racontent que les Célestes Dragon, Tigre et Phénix ont enseigné aux Meru'ai les disciplines qui deviendraient le *Do*. Mais les imperfections de notre monde ont fini par couper le Mont Meru de ses Fondations célestes, et éparpillé les Meru'ai dans une région montagneuse qu'on appellera plus tard le Tibet. De là, ils auraient apporté leur langue et

leurs traditions en Inde, au Népal, en Chine et plus loin à l'est. Ces origines ont suivi les *Akashayana* partout où ils sont présents.

Au fil des millénaires, d'innombrables professeurs (notamment Gautama Bouddha, « l'Éveillé ») ont intégré des éléments du *Do* dans le bouddhisme, le taoïsme, le shintoïsme, le hatha-yoga et la médecine traditionnelle. Les *Akashi* ont participé à la construction des temples de Shaolin et d'Angkor; ils ont renversé des tyrans et leurs monastères ont essaimé dans toute l'Asie, du Népal aux îles Ryukyu. À l'époque moderne, leurs enseignements résonnent dans le monde entier.

Aujourd'hui, n'importe quel Frère conscient peut revivre toute cette histoire pour mieux comprendre le cycle de la réincarnation perpétuelle. Le *shunyata* (vide originel) qui sous-tend toute chose conserve les traces karmiques de toutes les pensées et de toutes les actions passées. Cette empreinte porte plusieurs noms: *Merumandala*, *Akashakarma*, la *Conscience universelle*, *mémoire collective*, et bien d'autres encore; mais les Frères modernes l'appellent le *Grand Livre akashite*. Un esprit en paix, libéré de l'ego, peut percevoir le Grand Livre, dans lequel toutes les consciences se rejoignent en un unique fleuve. Une fois qu'il s'est mis en quête des réponses à ses questions et qu'il est parvenu à s'immerger dans cet espace psychique, l'*Akashite* utilise son intuition pour décrypter les souvenirs collectifs de ses frères et sœurs au fil de l'histoire.

Cette histoire inclut des époques atroces: les Guerres himalayennes contre les premiers Chakravanti; les conquêtes et les révolutions; les rivalités meurtrières entre la secte et les Wu Lung, les Dalou-laoshi et les groupes akashites adverses; la révolte des Boxeurs et sa conséquence, les prémices du commerce d'opium; les invasions mongoles et les Guerres du Vent Divin; la Purge du Fantôme hurlant et le Grand Bond en avant de Mao. Les *Akashites* ont entraîné des samouraïs et se sont évanoués pour l'honneur; ils ont levé leurs katars avec le Rajput, attaqué la Cité interdite, la faim les a fauchés dans les champs de la mort de Pol Pot et ils sont devenus cendres à Hiroshima. Le calme apparent d'un *Akashite* dissimule les souffrances et des passions profondes dont il a hérité de chaque ère et de chaque conflit, et l'épouvantable karma de ces périodes persiste aujourd'hui encore.

Quelle que soit leur culture, plusieurs caractéristiques communes lient tous les Akashi: la *discipline*, exigée par l'étude du Do; l'*empathie*, nourrie par leur relation au Grand Livre; la *forme physique*, aiguisée par la pratique du Do; le *respect*, cultivé par des apprentissages intenses; et la *concentration*, sans laquelle il est impossible de comprendre le Do, même superficiellement. Partout dans le monde, les Akashites partagent une terminologie similaire tout en appartenant à des groupes différents. La popularité des arts martiaux a conduit de nombreux initiés sur la Voie akashite. Les multiples distractions du monde moderne rendent hélas cette Voie ardue, sauf pour les adeptes les plus dévoués.

De nos jours, les Akashayana doivent affronter un étrange problème: leurs ennemis ancestraux, les Wu Lung, semblent avoir choisi la Voie akashite. Si la Fraternité reste circonspecte quant à cette alliance, ses principes de compassion l'encouragent à donner une chance à ses vieux rivaux. Certains disent pourtant que pour s'accommoder de cette décision, les Akashites modernes auront besoin d'une chose que leur Tradition a rarement apprécié, et encore moins cultivée: l'imagination.

Organisation: la Fraternité est principalement dirigée par les **Kannagara**, des moines ascètes appartenant à la secte de la Robe du Phénix. De nos jours, c'est pourtant la **Shi-Ren** (« aristocratie bienveillante »), une faction de traditionalistes actifs en politique et qui souhaitent associer plus étroitement les Akashites aux affaires temporelles, qui jouit d'une grande influence. En Occident, les mages des Traditions ont le plus souvent à faire aux guerriers du **Vajrapani** (dédaigneusement appelés les « Poings de la Guerre ») et les iconoclastes éclectiques du **Li-Hai** qui recherchent l'illumination à travers l'expérience héroïque.

Initiation: dans des temples, des ashrams et des dojos partout dans le monde, des *sifu* (maîtres) et des *sihing* (adeptes) acceptent les disciples qui font preuve d'ouverture d'esprit et de détermination. En général, un professeur ne dispense son enseignement qu'à un seul élève à la fois. La doctrine akashite soutient que chaque personne doit trouver sa propre voie vers l'illumination; en conséquence, les Akashayana reçoivent très peu de conseils et d'encouragements. Beaucoup d'élèves frustrés abandonnent, mais ceux qui persévèrent développent un esprit, un cœur et un corps parfaits.

Sphères d'affinité: Psyché ou Vie.

Focus: la « magye » est en fait la perfection de soi et l'harmonie cosmique. Pour maîtriser les Arts en suivant la bonne Voie (le

Do), une personne doit étendre sa conscience dans toutes les choses, clarifier ses pensées, équilibrer son corps et vaincre la confusion que les émotions provoquent. L'alchimie asiatique, l'artisanat, la foi, le yoga, la domination sociale et l'entraînement aux arts martiaux permettent à un Frère de canaliser son énergie vitale (le *chi*) pour accomplir des prouesses physiques, mentales et énergétiques stupéfiantes. En conséquence, *Retour à l'âge d'or*, *Tout n'est qu'illusion*, *Tout va bien* et parfois *La Raison du plus fort*

figurent parmi les paradigmes les plus courants.



Stéréotypes

Les autres Traditions: les illusions séduisantes qu'ils bâtissent les détournent de la transcendance qu'ils s'efforcent d'atteindre.

La Technocratie: des dragons du Métal dans une cage étouffante.

Les Disparates: des enfants perdus et des liens brisés... ils sont pourtant plus puissants qu'ils n'en ont l'air.

L'ORDRE D'HERMÈS

JE NE « MANIFESTE » PAS LE CHANGEMENT. JE DEVIENS LE CHANGEMENT.



Salomon a plié les esprits à sa volonté, Merlin a fait un roi d'un garçon d'écurie, John Dee a appelé le royaume d'Elisabeth un empire et l'a ancré dans le temps et dans l'espace à Greenwich. Les maisons d'Hermès font elles aussi tourner les rouages secrets du monde. Leurs Arts sont les plus raffinés, leurs connaissances les plus exhaustives, leurs Volontés les plus dévouées à l'excellence.

Beaucoup pensent (surtout parmi les Hermétiques) que l'Ordre d'Hermès est la quintessence du mot *mage*.

C'est la Tradition la plus nombreuse et la mieux organisée, elle a en tant que telle influencé (ses membres diraient « défini ») l'expérience occidentale de la magyie. Les Hermétiques ont à leur disposition un éventail considérable de secrets et de glyphes. Leur richesse est immense, leurs Prodiges puissants, leurs bibliothèques époustouflantes. L'Ordre s'enorgueillit de compter le plus grand nombre de Fondations, de maîtres et d'archimages. Parmi ses exploits figurent la première codification d'étude magyque, la formulation des sphères, et tout bonnement la formation des Traditions elles-mêmes.

L'Ordre a tout de même subi quelques revers et catastrophes : la perte à la fois de sa plus grande Fondation, Doissetep, et de son maître le plus important, Porthos Fitz-Empress ; l'extermination (certains disent « l'autodestruction ») de ses plus puissantes sommités ; le saccage d'archives inestimables. Et pourtant, les autres Traditions ont semble-t-il poussé un soupir collectif de soulagement. Pourquoi ?

Parce que les magiciens hermétiques sont tous autant qu'ils sont (et aussi jusqu'au trognon) méticuleux, pédants, majestueux et hautains. La préface du vénérable *Traité d'apprentissage* (un épais

volume offert à chaque nouvel apprenti) saisit cette attitude en un paragraphe : « Quel mage d'une autre Tradition, nonobstant son talent, peut se vanter de posséder les vastes connaissances de notre plus mauvais adepte ? Quel autre sorcier peut avancer une once de théorie en soutien de sa magyie ? Avec ses tambours et sa crécelle, le chamane aborigène abandonne son corps à un esprit dont il ne sait rien. Avec son cantique, le clerc supplie ses dieux comme un enfant pour obtenir leur faveur. Avec ses vices, l'Extatique brûle comme un météore avant de s'évanouir et la sorcière avec ses rites sanglants n'aspire qu'à procréer. Même l'Akashite, avec sa méditation et ses exercices physiques, recherche une satisfaction passive dans une fausse croyance. Pendant ce temps, l'Hermétique à la Volonté inébranlable ordonne "Que la lumière soit !" Et la lumière est. »

Cette déclaration grandiloquente est symptomatique de l'odieuse confiance que l'Ordre étale ; l'Hermétique lambda a aussi les moyens de cette politique. Parmi les Traditions, seuls les Verbenae et les Parlesonges ont une histoire aussi violente que les Hermétiques avec la Technocratie honnie. Ce n'est pas un hasard si les Maçons (eux-mêmes créés à partir d'une secte hermétique renégate) ont choisi d'ouvrir les hostilités en pulvérisant une citadelle hermétique et en organisant la Convention de la Tour Blanche dans une seconde. Ce n'est pas non plus une coïncidence si maître Baldrick La Salle a réuni le Tribunal de la Crête des Brumes (première étape de l'organisation de la Grande Convocation) dans les ruines du premier affrontement. Certes, c'est un Extatique qui a lancé l'idée et les Verbenae qui ont recruté de nouveaux alliés, mais c'est l'Ordre d'Hermès qui a érigé les fondations sur laquelle les Traditions ont été bâties.

Stéréotypes

Les autres Traditions : malgré leurs vénérables pratiques et leurs occasionnels coups de génie, nos alliés n'ont pas la discipline nécessaire pour acquérir une puissance ou un contrôle durables. Toutefois, ils nous ont soutenus depuis des siècles, ce qui fait d'eux des compagnons méritants.

La Technocratie : à la fin, il ne pourra en rester qu'un.

Les Disparates : de talentueux amateurs, mais leur isolement volontaire les a perdus.

Même les Traditions rivales reconnaissent que l'histoire de l'Ordre est longue et spectaculaire. Dans l'Égypte ancienne, deux nobles précurseurs ont inventé l'alphabet. L'archimagus Salomon a lié de nombreux esprits, qui sont encore à ce jour au service de l'Ordre. Pythagore a fondé le culte d'Hermès en Grèce. Le *Corpus Hermeticum*, attribué à Hermès Trismégiste (« Hermès trois fois grandiose ») forme la base de la Tradition moderne. Même les Dormeurs se rappellent de quelques Hermétiques marquants du passé: Merlin, Paracelse, Saint Germain, Cagliostro... De Gandalf à Aleister Crowley en passant par Harry Potter, la définition populaire de la magye découle des archétypes hermétiques. Dans ce nouveau millénaire, le groupe bénéficie d'une popularité plus élevée que jamais auprès du grand public. Certes, les Masses ne *pratiquent* pas les Arts hermétiques, mais elles reconnaissent inconsciemment que les coutumes de l'Ordre sont le visage de la sorcellerie occidentale.

En conséquence, et même si leurs divers échecs leur ont coûté très cher, les mages hermétiques accueillent l'âge moderne avec une nouvelle vitalité. La perte des archimages, la destruction de Doissetep, la guerre contre les vampires, la purge de la maison Janissaire corrompue... tous ces événements sont semblables à la Tour du tarot qui s'effondre: briser les chaînes qui entravent le changement. Les Hermétiques d'aujourd'hui mettent la main à la pâte et reconstruisent l'Ordre sur les fondations solides qu'il possédait déjà et qui ont été conservées en l'état: la confiance, la connaissance, l'excellence et la Volonté. Guidés par une vision de la Cité de Pymandre (l'idéal de l'Ascension mondiale gouvernée par la Volonté mystique), les Hermétiques continuent de viser la perfection. Au vu de la grandeur de leur but, c'est le moins qu'ils puissent accepter.

Organisation: l'Ordre possède une hiérarchie, une discipline et des règles rigides. Le *Code d'Hermès* et ses *Rectificatifs secondaires* dictent l'étiquette, le protocole, les lois régissant les duels de certamen et les inscriptions qu'il faut graver au fronton des Fondations. Les treize maisons qui existent encore se déchirent dans des luttes intestines brutales et permanentes. Certaines d'entre elles précèdent la conquête normande (**Bonisagus, Flambeau, Quaesitor, Tytalus, Verditiutis** et **Ex Miscellanea**, la maison fourre-tout). D'autres sont moins anciennes, voire assez récentes (**Fortunae, Hong Lei, Ngoma, Shaea, Skopos, Solificati** et **Xaos**).

Initiation: les étudiants sont recrutés dans le milieu universitaire, les ordres religieux ésotériques, le milieu scientifique ou l'armée. Un élève doit survivre à un apprentissage difficile et éprouvant sous la férule d'un mentor impitoyable (une *mater* ou un *pater*). L'Ordre distingue neuf degrés de progression mystique: *néophyte, zelator, practicus, initié, initié exemptus, adepte, adepte major, magister scholae* et *magister mundi*. La formation a pour but de provoquer, à la fin du troisième degré, un Éveil graduel qui tient plus du *processus* que d'un unique électrochoc.

Sphères d'affinité: les Forces sont au cœur de la formation hermétique. Certaines maisons privilégient les sphères de la Vie, de la Matière, de la Psyché ou de l'Esprit comme champ d'étude secondaire, mais les Forces sont toujours essentielles.

Focus: un mage hermétique détient rien moins que les clés de l'univers. En conséquence, c'est par un travail permanent d'étude acharnée et par un entraînement intensif que ces érudits accomplis parviennent à maîtriser des rituels anciens et magiques. Exploitant les courants élémentaires grâce à des incantations, des signes, des sceaux, des objets symboliques et des langages secrets, les Hermétiques sont, par la force des choses, secrets et méfiants. Après tout, ils commandent un pouvoir immense et leurs ennemis sont partout. L'alchimie, la domination et les hauts rituels sont les pratiques centrales dans les rangs de l'Ordre. Tous les mages hermétiques sont entraînés à ces formes de magye. Certains ajoutent la magye du chaos, l'Art du Désir, l'hypertechnologie, l'artisanat, la science étrange, le yoga et quelques maléfices à cette base. Ils suivent donc des paradigmes tels que *L'Horloge cosmique, Ordre divin, Chaos terrestre, La Loi du plus fort, La Technologie est la réponse à tout*, et naturellement *Retour de l'âge d'or*.



LES PARLESONGES

JE PARLE À LA FIN DU SILENCE.
ENTENDEZ-VOUS À PRÉSENT LE TONNERRE?



La Terre parle, mais rares sont ceux qui perçoivent encore sa voix. Il y a longtemps, tous les humains écoutaient ce battement de la Vie et le chant de l'Esprit. Mais l'orgueil a séparé notre monde du royaume des esprits. S'accrocher à ce lien primordial, malgré toutes les distractions de la vie moderne, exige de la force... et plus encore lorsque

ce monde moderne a fait tout ce qui était en son pouvoir pour vous briser. Malgré tout, cette Tradition et ses adeptes refusent de se laisser faire.

Résistance est peut-être le mot qui résume le mieux la Société des Rêves. Sa vision et ses membres ont résisté. La Tradition elle-même a résisté à l'ignorance, à l'esclavage, à la division, à l'oppression, à la trahison, à la marginalisation, aux stéréotypes. Jusqu'à l'idée simpliste que se faisaient les non-membres et qui a elle aussi résisté bien au-delà de toute attente raisonnable. En dehors de ses farouches alliés, les Verbenae et le Culte de l'Extase (souvent eux-mêmes inclus dans le lot), le Conseil a continué à considérer les Rêveurs avec paternalisme et condescendance pendant plus de cinq siècles. Et pourtant, ils résistent.

Cette Tradition n'a pas un seul fondateur, mais deux, et cette étrangeté lui correspond bien. Naioba et Star-of-Eagles ont tous deux entendu l'appel de leurs esprits dans des terres très différentes, et ils ont dans l'amour transcendé leurs différences. Le mariage sacré entre cet homme et cette femme a inspiré à des visionnaires africains, amérindiens et asiatiques la création d'une confédération placée sous le signe de la diversité. Le mariage était certes un rituel, mais les sentiments qu'il incarnait existaient bel et bien. La belle histoire a connu une fin tragique et Naioba est morte sous les coups

d'un Profanateur de la Vision. Pourtant, cet amour et ses nombreux liens symboliques sont le ciment de la Tradition.

À de rares exceptions près, les *Kha'vadi* (« ceux dont la vision façonne le monde ») sont issus de cultures indigènes ou de leurs descendants adeptes de la technologie. Certains acceptent les modes et les technologies modernes, d'autres préfèrent leurs traditions ancestrales. La faction inclut bien une poignée de chamanes européens, océaniques et asiatiques, mais elle est dans son immense majorité originaire d'Afrique ou des Amériques. Si on leur donne souvent le titre sibérien de *chamane*, le terme le plus approprié à leur sujet est *peuple-médecine* : des gens utilisant des dons de guérison naturels, et non une magye égoïste. Les *Kha'vadi* ne plient pas la réalité à leur volonté, ils œuvrent de concert avec elle... non pas la réalité, corrompue, du monde technocratique, mais celle, plus profonde, de l'Esprit du Monde sous ses nombreuses formes.

C'est en partie à cause de sa nature de guérisseuse que cette Tradition est considérée comme une bande d'arriérés battant furieusement leurs tambours. Pure absurdité. Les *Kha'vadi* sont des guerriers spirituels combattant pour sauver un monde malade de lui-même. Au cours de ces dernières années en particulier, les Rêveurs sont devenus plus militants qu'ils ne l'étaient depuis des siècles. Des factions telles que la *Lance rouge* et la *Société de la Roue fantôme* se dressent contre cette image d'« impassible sauvage ». Un groupe encore plus récent, les *Akinkanju* (« Insoumis »), fait même pression pour abandonner le « nom d'esclave » que le Conseil leur a donné et pour le remplacer par un titre choisi par leur Tradition. Après tout, cet âge est un « cauchemar de l'homme blanc » et les Parleurs en ont assez. Certaines plaies doivent être purifiées par le feu.

Stéréotypes

Les autres Traditions : leurs qualités sont nombreuses et admirables, mais je ne fais confiance qu'à ceux qui en sont dignes, rares sont ceux que je considère comme mes amis, et je surveille mon dos, histoire de voir arriver le prochain échec inévitable.

La Technocratie : l'essence même du cauchemar de l'homme blanc.

Les Disparates : je sens un piège, et je crois que ça me plaît...



De nos jours, un horizon inédit offre un nouvel espoir : l'internet, un réseau de communication mondial doté de sa propre dimension spirituelle. Les Kha'vadi doués en informatique savent que la Toile numérique possède une conscience... et par extension une âme. Les outils pratiques des réseaux sociaux permettent aux Parlesonges du monde entier de se rencontrer et de reconstruire leurs racines. La facette spirituelle de la Toile numérique alimente de plus un mouvement de techno-chamanes en pleine expansion; ses possibilités et ses répercussions sont plus vastes que *quiconque*, même les Parleurs, ne l'imagine...

Organisation : la Voie chamanique a tendance à être solitaire, néanmoins le peuple-médecine est assez sociable. En conséquence, cette Tradition associe le respect de l'autonomie au réseau de soutien d'une tribu. Pendant des siècles, nombre de Parlesonges ont préféré parcourir leurs propres routes; ces derniers temps, ils sont cependant revenus au communautarisme régissant la plupart des cultures qui existaient avant les grands empires. La séparation était après tout un handicap. En resserrant leurs liens, ses membres se font entendre et leur voix porte bien plus loin.

Les Parlesonges se réunissaient auparavant dans des lieux reculés du monde des esprits. Ils créaient même des Royaumes où les Anciennes traditions étaient totalement préservées. Mais ces dernières années, le Peuple indompté s'est tourné vers le monde matériel; il se réunit dans des environnements ruraux et urbains, souvent à l'occasion de pow-wows, de spectacles de hip-hop, de fêtes de quartier et de festivals néo-tribaux. Les groupes sur les réseaux sociaux offrent eux aussi des lieux de rassemblement à la nouvelle génération de Parlesonges. Dans tous les cas, leur ancienne solitude s'est muée en une démarche plus sociale.

Les Kha'vadi restent toutefois très informels. Les anciens sont respectés par leurs pairs moins âgés, mais la vigueur de la jeunesse fait le lit de l'avenir et mérite elle aussi le respect.

Les titres à rallonge appréciés par le « Conseil des blancs » semblent ineptes pour le Parleur lambda. Les actes et la sagesse sont bien plus parlants que les lois.

Initiation : suivant l'exemple de sa Tradition, un Parlesonges survit à une mort apparente. Une partie de son initiation inclut un trépas rituel (et parfois littéral); ce décès amène le chamané dans le royaume des esprits, où il est confronté à des épreuves et à des obstacles. S'il survit à cette expérience, le *kaimi* (« initié ») devient un *socha* (« disciple ») et retourne dans le monde des mortels avec une nouvelle perception et une vision plus vaste des choses.

Sphères d'affinité : Esprit; Forces, Matière ou Vie.

Focus : la *médecine*, et non la magie, est l'essence des Arts des Parlesonges. Un Avatar est *Howahkan*, cette voix mystérieuse qui parle à ceux qui sont prêts à l'entendre. La sorcellerie est une Voie égoïste, et au bout du compte destructrice, qui éloigne les mages de la Bonne Route, celle de l'harmonie avec l'Esprit du Monde. Pour dépasser les illusions de la vie mortelle, il faut écouter le battement du cœur de la Création, affronter la mort et rester ouvert à la voix de la vie tout entière.

En termes de pratiques, les Parleurs privilégient la médecine, l'artisanat, le chamanisme, la folle sagesse et la foi. Quelques-uns utilisent la cybernétique, le yoga, le vaudou et la sorcellerie, mais ils sont souvent ostracisés par leurs frères.

Un Monde peuplé de dieux et de monstres, *La Création est divine et vivante*, *Retour à l'âge d'or*, et parfois *La Loi du plus fort*, figurent parmi les paradigmes les plus courants.

LES VERBENAE

TOUT EST INTIMEMENT LIÉ. COMPRENDRE
VOS LARMES, C'EST COMPRENDRE LE CIEL.



La vie, c'est de la pisser, de la merde et du sang. La souffrance et le plaisir sont des droits aussi naturels qu'inévitables. Notre esprit n'est pas une chose transcendante et indépendante de notre corps, il est la vitalité brute de la Vie elle-même. La Tradition des Verbenae compte parmi les plus anciennes visions mystiques du monde, et elle considère la vie comme un cycle merveilleux et implacable, une danse des éléments menée par le mage, mais à laquelle il ne peut lui-même résister. Ce point de vue terrifie au plus haut point la plupart des gens, et beaucoup de Verbenae en sont tout à fait satisfaits. Selon eux, si vous ne pouvez supporter la vérité, vous n'avez qu'à dégager du milieu !

Comme la plante dont ils tirent leur nom, les Verbenae excellent dans les arts de la guérison, de la divination et de la purification. Aucune autre Tradition ne comprend aussi bien qu'eux les petits miracles magiques de la Vie. Maîtres de la métamorphose, des affinités animales, de l'artisanat utilisant des plantes et du contrôle du climat, les Verbenae restent proches de la nature dans ses formes les plus authentiques... et certaines d'entre elles peuvent être extrêmement sanglantes. Les sacrifices d'animaux et d'humains sont rares, mais ne leur sont pas inconnus. Il leur arrive plus souvent de se graver des runes sur la peau, de subir d'horribles épreuves, d'endurer volontairement des privations douloureuses et d'accepter des actes sacrificiels sur leur personne pour ne blesser aucune autre créature. Chaque bosquet verbenae possède un Arbre-Monde, symbole vivant de l'ensemble de la Création. Ces arbres sont rouges des rituels qui sont exécutés là ; plus la couleur est sombre, plus le bosquet est puissant.

La Tradition elle-même ne s'est formée qu'au XV^e siècle, mais ses racines sont pourtant bien plus profondes. Comme beaucoup de sociétés mystiques, ces mages font remonter leurs origines au tout début de l'humanité primitive... et dans leur cas, ils ont probablement raison. Ils affirment que les Wyck primordiaux incarnaient les premières fusions de l'âme, de l'esprit et de la chair. Leurs ancêtres étaient pour ainsi dire des dieux, et ils ont rapidement guidé les premiers humains sur le chemin de la sagesse et de la magie. Les Verbenae traditionalistes soutiennent que les Anciennes traditions sont l'héritage laissé par ces entités et que les Verbenae (ainsi que peut-être les Parlesonges) sont ses héritiers les plus directs.

Pour la plupart des gens, ces Anciennes traditions sont rudes. Le sang, le sexe, la passion sous ses formes les plus brutes sont les outils que la majorité des Verbenae préfèrent. Le fer froid, le bois sculpté, les feux attisés à la main, les vêtements en matériaux naturels, les aliments biologiques... plus c'est simple, plus les effets sont puissants. Même si certains font quelques concessions au monde moderne (les voitures, les armes à feu et peut-être une émission télé ou deux), les Verbenae restent globalement et obstinément archaïque. S'ils peuvent à leur manière faire preuve de compassion, ils n'ont ni le temps, ni la patience pour la faiblesse. Pour eux, le confort d'un monde technologique engendre la maladie et la paresse. « Tant que tu n'as pas passé un mois en pleine nature sans rien d'autre que les vêtements que tu as sur le dos (ou encore mieux *sans* eux), tu n'as aucune putain d'idée de ce qu'est vraiment la réalité » disent-ils.

Organisation : le cercle est la base de la secte, et il compte souvent treize, neuf, sept ou trois membres. Il y a bien quelques Verbenae solitaires, mais la plupart d'entre eux préfèrent travailler en

Stérotypes

Les autres Traditions : nous sommes des frères et sœurs de sang ; on se chamaille, on a nos problèmes, on se déteste souvent viscéralement... mais gare à celui qui viendra nous chercher des poux dans la tête. Un pour tous, pour le meilleur et pour le pire.

La Technocratie : c'est une maladie, et c'est aussi simple que ça.

Les Disparates : j'ai bien peur qu'ils aient tous été consommés dans ce nouveau Temps des Bûchers.

groupe. Les femmes sont probablement plus nombreuses que les hommes, et elles sont davantage respectées qu'ailleurs. Beaucoup sont donc attirées par cette Tradition précisément pour cette raison. Deux chefs (qui tiennent les rôles de prêtre et de prêtresse même si les deux peuvent être homme, femme, transgenre ou n'importe quelle combinaison des trois) sont à la tête des cercles les plus importants, et un seul sorcier est responsable des groupes de trois personnes. Les cercles ayant tendance à privilégier leurs membres les plus âgés au détriment des plus jeunes, les cercles traditionalistes peuvent se montrer assez autocratiques. Les désaccords sont souvent résolus par des votes, mais ces derniers peuvent prévoir des ordalies, des épreuves ou des combats.

Cette Tradition respecte la force du sang. Lorsque cela est possible, les cercles de Verbenae suivent les lignages familiaux. Chaque cercle possède un bosquet (qui peut parfaitement être un jardin dans l'arrière-cour du chef). Les grands rassemblements ont lieu huit fois par an, pendant les deux équinoxes, les deux solstices et pour Imbolc (le 2 février), Beltane (le 1^{er} mai), Lammass (le 1^{er} août) et Samhain (le 31 octobre). Beaucoup de Verbenae se rassemblent aussi pour Noël (le 25 décembre) et le 1^{er} juillet, surtout parce que les changements climatiques et culturels effacent les différences entre les cycles saisonniers de la nature.

Initiation: les nouveaux membres subissent une mort et une renaissance rituelles. Une période intense d'étude, de mise à l'épreuve et de méditation s'achève en apothéose par une ordalie douloureuse, parfois illusoire, souvent réelle. Quand les membres du cercle s'estiment satisfaits de la fiabilité et de la détermination de l'initié, ils invoquent les éléments et les prennent à témoin. Comme au Temps des Bûchers, la plupart des Verbenae restent loyaux jusqu'à la mort.

Sphères d'affinité: Vie; Forces.

Focus: les Arts verbenae se focalisent sur l'accomplissement d'un grand nombre de choses avec très peu de moyens. Leurs outils ont une fonction pratique autant que symbolique et certaines de leurs utilisations remontent à l'Antiquité. « Païennes » dans tous les sens du terme, ces magyges sont profondément liées à la Nature. Métamorphose, transformation, guérison et blessure, divination, purification, croissance et flétrissure, cycles naturels ainsi que les voies tortueuses du Destin sont les spécialités de cette Tradition.

Pour tous les Verbenae, *La Création est divine et vivante*. Et comme la Création, la vie et la divinité ne sont pas particulièrement gentilles, *Un Monde peuplé de dieux et de monstres*, *La Loi du plus fort*, *Retour à l'âge d'or*, et *Tout est Chaos* figurent parmi les paradigmes les plus courants. La sorcellerie est la pratique centrale du groupe, même si certains individus préfèrent le vaudou, la domination, la science étrange, la magye du chaos, le yoga, les arts martiaux, la haute magye rituelle, la cybernétique, l'Art du Désir, l'artisanat, la médecine et même l'hypercentechnologie organique.



Partie III: l'Union Technocratique



« Encore ? »

DV4631, alias Daniel, acquiesce. À l'extérieur de sa voiture de flic, les lumières rouges et bleues du gyrophare repeignent mon quartier endormi. Il est 3h21 du matin et ce n'est franchement pas l'heure pour ce genre de conneries.

« Pourquoi t'as mis le gyro ? T'avais pas plus voyant ? »

- Je joue mon rôle, répond-il en me faisant signe de monter. Tes voisins savent que t'es flic, ils se poseront moins de questions en te voyant monter dans une voiture avec un mec louche si c'est une voiture de flic en intervention.

- Sauf que je suis un foutu gratte-papier, moi. » En plissant les yeux pour ne pas être aveuglé, j'ouvre la portière et me glisse sur le siège passager.

« Ça, ils n'en savent rien.

- Il est tard. Qu'est-ce qu'on risque ?

- Le monde a beaucoup trop d'yeux.

- Mouais... Et pour le coup, c'est pas à moi que tu vas l'apprendre.

- Sympa ton quartier », dit-il. Et tandis que je boucle ma ceinture, la voiture de Daniel démarre à toute allure dans la rue déserte. Aux chiottes, la limitation de vitesse en zone résidentielle. Je commence à mieux comprendre le gyrophare.

« Hé ben, ricané-je alors que son compteur passe allègrement les 80 et que ses pneus crissent dans le virage, on fait encore la course contre l'Apocalypse ? »

- On fait toujours la course contre l'Apocalypse, non ?

- C'est pas faux. »

Les rues familières défilent dans cette lumière floue d'avant l'aube. Je m'autorise un sourire, le sourire Colgate qui fait que j'obtiens tout ce que je veux. Daniel se permet une sorte de rictus courtois, mais crispé sur ses traits figés. Derrière sa rétine, les petits trous d'épingle brillent d'une lueur verte. Vision nocturne. Logique, même avec phares et gyro; il verra plus loin qu'un conducteur lambda et ses réflexes esquivent sans problème les éventuels obstacles de la route, même à cette heure tardive.

« Ça me fait plaisir de te revoir, Kevin, dit-il sans me regarder.

- Pareil », concédé-je. Le moteur rugit alors, un peu plus fort et nous emporte en direction d'une nouvelle Apocalypse, que nous empêcherons encore, comme à chaque fois.

ATTENTION, CITOYEN!

Les données ci-dessous sont ultra-confidentielles, leur accès est réservé aux membres de l'Union Technocratique. Très peu d'entre elles sont connues à l'extérieur de l'Union et ce qui a filtré hors des murs de cette auguste institution est inévitablement mal compris par les personnes qui n'ont pas les niveaux d'accréditation et de formation requis. Utiliser ces

données sans la formation adéquate est extrêmement indépendant. Cela pourrait compromettre les principes d'un paradigme de réalité précédemment en vigueur, engendrer une divergence de sympathies et altérer de futures transmissions.

En clair, cette section révèle des choses rarement divulguées en dehors de l'Union. À moins que vous n'incarniez un Technocrate, ou que vous souhaitiez en tant que conteur inclure l'Union dans votre chronique, vous n'avez rien à faire ici. Les secrets qu'elle contient ne devraient jamais être révélés. Ah, et si vous vous attendiez à des méchants anonymes, vous risquez d'être très surpris. La Technocratie est une entité complexe, aussi héroïque et imparfaite que les Traditions elles-mêmes.

Le potentiel Éclairé

Le futur est là, que nous le voulions ou non. La technologie éprouve et redéfinit en permanence les limites de l'humanité. Elle recrée notre culture au nom du progrès. Les Masses se débattent sans cesse avec les deux mêmes questions. *La technologie change-t-elle pour créer le monde que nous voulons? Ou notre monde change-t-il comme nous ne le voulons pas au nom de la technologie?* En d'autres termes, contrôlons-nous la technologie ou est-ce la technologie qui nous contrôle? Ce problème de *contrôle* pourrait bien définir l'avenir de la race humaine.

Malgré l'accélération du progrès dans le monde entier, la disparité entre puissants et misérables est toujours un sérieux problème. On trouve peut-être les téléphones portables et les ordinateurs dans les pays dits en voie de développement, mais ces cultures deviennent peu à peu les décharges à ciel ouvert et les réservoirs de main-d'œuvre surexploitée pour un salaire misérable de l'élite technologique. En conséquence, les « insurgés » et les « terroristes » opposés à cette élite livrent une guerre asymétrique, retournant contre elle ses propres armes. Les pouvoirs en place répondent à la menace par une campagne de surveillance sans précédent, redéfinissant la légalité pour surveiller les Masses par caméras interposées, intercepter les e-mails et écouter les conversations téléphoniques. Avant la fin de la première décennie du XXI^e siècle, les frappes de drones deviennent une alternative aux interventions militaires en territoire ennemi. Au nom de mots « sûreté » et « sécurité », les autorités policières adoptent de nouvelles normes de perquisition et de saisie, les voyageurs empruntant les lignes aériennes font la queue en attendant d'être scannés de la tête aux pieds. Si l'on peut débattre de la nécessité ou du bien-fondé de ces mesures, il faut toutefois considérer ceci: ces innovations se font toutes sans la moindre intervention surnaturelle.

Maintenant, imaginez ce qui est possible lorsque les moyens matériels sont presque illimités. Dissimulée aux yeux des Masses, une société secrète a développé une technologie bien supérieure à celle du commun des mortels. Cette élite indépendante utilise des Procédures Éclairées impliquant des outils technologiques; entre les mains de ces Agents, la technologie expérimentale est en avance de plusieurs décennies sur son temps; ce n'est plus une théorie, c'est une *pratique*. Le destin de leur monde ne dépend pas uniquement des actions de mages anachroniques accrochés aux Traditions du passé. Il dépend aussi d'une caste de puissants technocrates qui œuvrent à redéfinir, restreindre et quantifier les limites de la réalité. Ils ont, il y

a bien longtemps de cela, conclu une alliance afin de multiplier leur avantage technologique et de faire progresser la puissance humaine face aux menaces cauchemardesques de prédateurs monstrueux. Unifiant des conventions d'hypertechnologie (souvent ensanglantée) aussi nombreuses que différentes, ces technocrates font avancer leurs projets au sein d'une organisation mondiale appelée *Technocratie*.

Une question de contrôle

L'Union Technocratique est le nom d'un collectif hypertechnologique promouvant la technologie comme une alternative aux traditions anachroniques de la magie. Les pratiquants des Traditions considèrent cette Technocratie comme une société restrictive qui élimine tous ceux qui refusent de se conformer à ses pratiques... et elles ont raison. Les Neuf Traditions sont certes en conflit permanent les unes avec les autres, mais elles le sont avant tout avec la Technocratie. Dans ce qu'elle a de pire, cette opposition engendre une guerre de l'ombre appelée *Guerre de l'Ascension* dont le vainqueur est, comme dans toutes les guerres, tout à fait incertain. Les Neuf Traditions sont le symbole de la diversité, non de l'unité. N'importe qui peut s'Éveiller aux possibilités illimitées de la magie, or sa pratique immédérée peut avoir des conséquences imprévisibles. La Technocratie se bat pour limiter ces possibilités et refaçonne le monde à son image en s'opposant à toutes les autres alternatives.

Bien sûr, ses méthodes peuvent sembler extrêmes. Mais réfléchissez aux horreurs d'un monde sans véritables frontières. Imaginez, si vous le pouvez, une autoroute sans limitation de vitesse : un chaos explosif de métal et de mouvement. N'aimeriez-vous pas qu'un policier arrête ce cinglé qui fonce à contresens, zigzague entre les voitures et se dirige probablement droit sur *vous*? Que se passerait-il si l'on n'avait plus besoin de permis de conduire? Ou d'assurance? Ou d'une vague connaissance du code de la route? Même lorsqu'elle est strictement encadrée, la vitesse tue et les humains passent leur temps à se plaindre des actions des *autres*. Après tout, telle est leur nature. Mais cette nature exige une autorité, autant pour soulager sa souffrance que pour contrôler ses abus.

Et c'est particulièrement vrai quand on aborde le sujet la magie.

Regardez simplement les dégâts causés par les voitures, les armes à feu ou les paroles irréflechies. Multipliez-les maintenant par le pouvoir d'invoquer des tempêtes ou de déplacer des montagnes. Si chaque humain était capable de sculpter la réalité, celle-ci serait un enfer pour la Terre entière. En dehors des passions et de la stupidité, inhérentes à la condition humaine, la réalité elle-même a grand besoin de structure. Les lois physiques canalisent et limitent les forces de la nature; les lois métaphysiques doivent elles aussi canaliser et limiter les forces de la réalité. Sans un ensemble standardisé de règles et de principes, les variations infinies de la pratique magique se transforment en une série de désastres en puissance. *Quelqu'un* doit essayer de maintenir l'ordre dans cette réalité.

La Technocratie relève ce défi depuis plus d'un siècle et elle n'est pas prête de s'arrêter. On a beau penser le contraire, ce sont eux les gentils dans un monde devenu fou.

Oh, on ne peut nier qu'ils ont parfois engendré des monstres. Lorsque l'Union part en guerre, il lui arrive de sortir des cyborgs, des C.H.A.S.S.E.U.R., des guerriers clones et des chihuahuas équipés d'ailes de chauve-souris. Mais d'un autre côté, la guerre n'est *jamais* propre; tous les vétérans ont fait des choses qui donneraient des cauchemars à leur famille restée au pays. Tel est le fardeau du gardien: faire ce que la plupart des gens sont incapables de faire. Sa gloire est de les accomplir avec honneur et compétence. En conséquence, l'Union Technocratique est loin d'être le monolithe



sans âme décrit par la propagande des Traditions; elle devient le mal nécessaire dans un Monde de Ténèbres. Car sans ses agents, les Déviants de la Réalité (vampires, hommes-bêtes, forces démoniaques et sorciers aux mains couvertes de sang) se déchaîneraient comme ils l'ont fait jadis. La paix, le confort et la stabilité seraient encore de simples rêves. Le contrôle est le prix à payer pour protéger le rêve humain.

Au lendemain de la Seconde Guerre mondiale, la Technocratie ordonne un *Pogrom* contre l'influence des DR. Ce *Pogrom*, du mot russe signifiant « par le tonnerre », est supposé exterminer les derniers vestiges occultes du nazisme, du fascisme et du Japon impérial. Étant donné le nombre conséquent de mages des Traditions et de Technocrates qui se sont rangés aux côtés de l'Axe, il n'est pas surprenant que la purge commence par les dissidents de toutes les factions. Évidemment, les Traditions s'y opposent par la force. Ce nettoyage ne tarde pas à cibler, non seulement les nazis et les fascistes, mais aussi les Déviants de la Réalité qui ont le malheur d'attirer l'attention. En fin de compte, « *Pogrom* » devient le terme officiel pour les opérations visant les dangereux superstitieux, les Technocrates renégats et les autres ennemis de l'Union. Et comme dans toute croisade, les questions sur la moralité et la brutalité ont fini étouffées au nom de l'intérêt général. Après tout, pour faire le sale boulot, il faut bien se salir les mains.

Il est si facile de dire que ces actions sont purement et simplement mauvaises. Mais quel prix seriez-vous prêt à payer pour sauver l'humanité des menaces qui pèsent sur elles et que vous savez réelles... surtout si c'est à quelqu'un d'autre de régler l'addition? Pour protéger ce petit monde, la Technocratie paie chaque jour le prix du sang, de la sueur, du labeur et des larmes. Et oui, ils pleurent... et saignent... et suent *certainement*. Contrairement aux automates qu'ils utilisent parfois, les Technocrates Éclairés sont avant tout des êtres humains, des « mages », si vous devez utiliser ce terme dans son sens classique, même si aucun d'entre eux n'emploiera jamais cette expression. Enlevez-lui son costume noir et ses lunettes de soleil, vous aurez devant vous un humain douloureusement et magnifiquement conscient, dévoué à la cause supérieure du contrôle ordonné. Et si cela implique d'enfoncer le visage d'un hippie adepte du vaudou dans le sol ou de lui laver le cerveau... eh bien, le prix à payer est bien modeste en comparaison de l'intérêt général. Quand on n'arrive pas à respecter les règles, on en subit les conséquences. Si un Technocrate doit abandonner ses aspirations pour supporter ce fardeau, il le fera avec le sourire.

L'idéal de l'élévation

Au-delà du besoin de protéger l'humanité des nombreuses horreurs de ce monde, la Technocratie a un but plus grand : nous élever vers une condition supérieure, en nous débarrassant des failles animales qui nous enchaînent à un monde de haine, de peur et d'ignorance. Telle est la véritable raison d'être de l'idéal technocratique que ses rivaux refusent souvent de voir.

Le Technocrate moyen ne se considère pas comme une monstruosité fasciste, mais comme un sauveur travaillant dans l'intérêt général. Les avantages indéniables de l'élévation technologique (l'eau courante, les antibiotiques, un approvisionnement fiable en nourriture et en produits de première nécessité, une plus grande égalité, et bien d'autres choses encore) prouvent que leur cause est juste. La Technocratie existe non pas pour *opprimer* l'humanité, mais pour *élever*. Certes, ce processus peut être épuisant. Il exige des méthodes déplaisantes. Il nécessite des sacrifices, tout autant de la part de l'Union que de ses ennemis. Mais l'idéal d'un monde meilleur,

plus radieux, plus éclairé, n'en reste pas moins SA grande motivation. Derrière les mécanismes de commandement et de contrôle, il y a des êtres humains dévoués à la cause de l'esprit humain (et même, osons le dire, compatissants envers lui) et du potentiel illimité qu'il démontre.

Buts et idéaux: les Préceptes de Damian

Même si la Technocratie fait remonter ses origines à l'Ordre de la Raison au XIV^e siècle (et si ses érudits sont dans le vrai, à l'aube de la civilisation humaine), sa fondation officielle remonte au XIX^e siècle. Selon l'histoire de l'Union, un certain Pr. Damian s'est assis dans le salon de la reine Victoria et a méticuleusement détaillé les idéaux de sa société secrète. Ce diplomate représentait une mystérieuse cabale de maîtres anciens, des érudits Illuminés qui avaient débattu et choisi ces idéaux après s'être cloîtrés dans leur propre Royaume de l'Horizon (ou, pour employer le vocabulaire technocrate, une *Colonie* ou un *Canevas de l'Horizon*), coupé du reste du monde.

Cette organisation s'est baptisée *Cénacle*; son plan pour la nouvelle Technocratie a été appelé le *Programme* et la liste de ses six idéaux collectifs, les *Préceptes de Damian*, sont les piliers de l'éthique technocratique. Comme c'est le cas pour beaucoup d'organisations statiques, ces règles ont très peu changé depuis leur mise en place. Chaque agent de la Technocratie a mémorisé les Préceptes et peut ainsi réciter sans erreur la ligne du parti... même s'il souhaite parfois débattre de certains détails en privé. Le lieu et le moment de ces discussions (et les personnes qui les entendent) déterminent parfois la carrière de l'agent; après tout, même dans les organisations les plus idéalistes, les individus ont chacun leurs doutes.

Ordre, Stase et Consensus

Apportez la Stase et l'ordre à l'Univers. La prévisibilité apporte la sécurité. Lorsque tout sera découvert et connu, nous aurons atteint l'Unité.

Par sa nature même, la magye est imprévisible et capricieuse. L'élite des Technocrates travaille avec une technologie expérimentale et aléatoire, mais son but ultime est de la standardiser. Ses innovations futuristes sont testées et essayées jusqu'à ce qu'elles deviennent des outils sûrs et prévisibles, capables de profiter à l'humanité. Vous pouvez voir les Technocrates comme la quintessence des alpha testeurs, les précurseurs des premiers utilisateurs d'une invention.

À la place des « sorts », des « talismans » et des « rituels », les Technocrates développent des *Procédures*, des *Ajustements*, des *Appareils* et des *Traitements*, et entraînent leurs Agents à minimiser les risques inhérents à la Science Éclairée. Si l'expression de la Volonté vulgaire (les *Procédures flagrantes*) est toujours possible, elle est activement découragée. L'expression de la Volonté coincidentale (les *Procédures subtiles*) est bien plus stable, en grande partie parce qu'elle ressemble presque toujours à de la technologie ou à des applications scientifiques avancées. De cette manière, l'impossible devient ordinaire et prévisible. En lieu et place d'un lieu rempli d'horreur surnaturelle et d'infini mystère, l'Union dompte un monde dans lequel tout peut être défini, classifié, quantifié et, en fin de compte, contrôlé.

Grâce à la *Théorie du Champ Anthropique* (une explication technocratique des effets des croyances humaines sur la réalité), la conscience humaine dirige le flux des phénomènes terrestres. Les Technocrates ne programment pas vraiment ce flux, ils l'orientent vers les résultats.

Destins futurs: l'Anomalie dimensionnelle et une « Technocratie plus bienveillante »

Selon de nombreuses sources, la Technocratie s'est soulevée à la fin du millénaire, elle a atomisé le monde des esprits, lancé un grand ménage et obligé toutes les factions mystiques à planquer leurs fesses tremblantes dans de minuscules trous de souris. Tout à son triomphe, l'Union s'est dressée en conquérant sur la Terre, enfonçant fermement le talon ferré de sa botte sur la trachée de l'humanité.

Enfin, pas tout à fait.

La fin du XX^e siècle voit bien se dérouler un certain nombre de bouleversements, dont la sévérité et les effets dépendent des choix que vous faites parmi les éléments de l'intrigue générale. Mais ces bouleversements pourraient également avoir endommagé des segments de la chaîne de commandement tant vantée de la Technocratie. La Tempête d'Avatar (l'**Anomalie dimensionnelle** pour les Technocrates) déstabilise l'accès aux Canevas de l'Horizon et aux Colonies, empêche toute communication entre la Ligne de Front et le Cénacle, décime les rangs des Ingénieurs du Vide et oblige beaucoup de Technocrates sur Terre à regarder en face les faiblesses de leurs propres pratiques. Après un Pogrom brièvement intensifié, l'Union affronte ses excès et se recentre par principe sur le perfectionnement de la science et de la technologie. Ce changement de cap alimentaire, en bien comme en mal, le côté humain de la Technocratie (surtout dans les rangs mécanisés de l'Itération X). Certains « machinocrates » finissent par assouplir leurs positions, or les défauts mortels que sont la cupidité, l'égoïsme et la distraction commencent aussi à saper la stabilité technocratique... et peuvent accélérer, ou au contraire empêcher, une infiltration des Nephandi (voir l'encadré **Et en secret, cette infection...**).

Des preuves de l'aboutissement du complot nephandus sont visibles dans la dégradation des relations entre les cinq Conventions, tandis qu'un schisme de plus en plus grand apparaît au sein de l'Union au tournant du nouveau millénaire. Un événement en particulier, l'*Incident Greylocke* en 2006, entraîne un désaccord majeur entre l'Itération X et le NOM. Bien entendu, les versions relatant cet incident diffèrent, mais voici un résumé des faits. Un combat entre les troupes de choc de l'Itération X et les mages hermétiques de la Fondation de Greylocke se termine par une explosion monumentale. Les morts et les blessés se comptent par centaines dans les rangs des Technocrates et c'est le NOM qui subit la majorité des pertes. Ajouté à la crise financière de 2008 et aux rébellions de plus en plus nombreuses parmi les Masses, cet événement pousse la Convention à adopter une position défensive. Le Syndicat et les Progénéteurs se rapprochent; l'Itération X est en difficulté; les Ingénieurs du Vide (qui ont subi les pertes les plus lourdes au moment de l'Anomalie dimensionnelle) resserrent les rangs, se dotent d'un organe de commandement militaire appelé le *Directoire des Menaces existentielles* (ou DME), et mènent une campagne déterminée, tant sur le plan militaire que pour sauver ce qui peut l'être.

En 2012, l'Union fait face à une possible division entre le NOM d'un côté et le Syndicat de l'autre. Les trois autres Conventions devront choisir leur camp lorsque la guerre civile éclatera.

Est-ce là le reflet d'une machine supposée infaillible? À moins que des forces à l'intérieur de l'Union ne montent délibérément ses membres les uns contre les autres? Comme c'est souvent le cas avec la Technocratie, le mystère demeure.

L'Union est-elle encore ce despotisme éclairé, et pourtant implacable, dans votre chronique? Ou bien l'Anomalie dimensionnelle a-t-elle élagué les branches inutiles et permis à un nouveau genre de Technocrates de questionner le bien-fondé de l'ordre ancien et de mener des réformes... avec des résultats plus ou moins satisfaisants?

Cela dépend. Peut-être que...

- **L'Union reste bloquée sur Terre :** la Tempête dimensionnelle continue de faire rage; la plupart des Canevas extraterrestres ont été détruits. Les Ingénieurs du Vide ont durci le ton. Le NOM a littéralement perdu Contrôle. Coupée d'Autochtonie, l'Itération X est en conséquence devenue plus humaine et moins mécanique. Les HIT Marks ont presque tous été retirés de la circulation, remplacés par des combinaisons tactiques énergétiques et des améliorations physiques individuelles. En dehors des efforts du Panopticon, le Pogrom est pratiquement suspendu, sauf menace évidente pour la Terre dans son ensemble. La Technocratie affronte à présent une rébellion religieuse chez les humains, des schismes internes, la possibilité d'une corruption nephandique et la sinistre *Menace Zéro* (voir ci-dessous).
- **La Tempête s'est dissipée, mais elle a laissé des traces :** la brève catastrophe a effectivement modifié les tactiques, les priorités et les ressources de l'Union, mais moins radicalement que dans la première option. Beaucoup de Canevas sont opérationnels, les Colonies ont souffert mais se reconstruisent, et la menace d'un cancer au sein de l'Union est peut-être plus forte qu'auparavant... mais malgré tout, l'Union **est** devenue plus humaine et envisage des réformes sur le long terme. Cependant, si les Nephandi *sont* aux commandes, ce n'est pas bon signe...
- **Rien n'a changé :** comme dans le **Mage** des années 90, la Technocratie domine à la fois la Terre et les colonies extraterrestres. Le Cénacle n'a jamais cessé de donner des ordres, la Machine dirige toujours Autochtonie, et les Technocrates idéalistes sont toujours la proie du dilemme qui les ronge, tiraillés entre contrôle compatissant et obéissance absolue.

Comme pour beaucoup d'autres éléments des Destins futurs, et en particulier ceux concernant la Technocratie, ces décisions et leurs implications doivent rester classées Confidentielles. Les joueurs ne découvriront la vérité qu'au fil de l'intrigue.

tats les plus souhaitables pour l'humanité dans son ensemble. Ainsi, même si une élite technologique dirige la Technocratie, beaucoup d'agents sont persuadés que leur Union se bat pour un monde dans lequel la réalité est modelée par le peuple, *les Masses*, et non une alliance anachronique de mages. Le monde qu'ils créent est celui que veut l'humanité: le fameux *Consensus* selon la terminologie technocratique, à savoir la manifestation ultime de la Théorie du Champ Anthropique. Les Masses finiront par partager la même technologie avancée que la Technocratie. Lorsque le pouvoir de l'Union sera entièrement investi et intégré dans le discours humain et dans

son Consensus, ces mesures radicales ne seront plus expérimentales. Elles deviendront prévisibles. Elles seront contrôlées. En résumé, elles seront l'*opposé* même de la magie.

Technologie et entraînement

Convainquez les Masses de la bienveillance de la science, du commerce et de la politique, ainsi que du pouvoir de la Rationalité. Le conflit et la souffrance seront éliminés dans notre Utopie.

À quelques exceptions près, comme une perception accrue et des aptitudes psychiques, un technomancien doit utiliser des instruments

Destins futurs: Et en secret, cette infection...

Comme le révèlent divers suppléments, et plus particulièrement le **Guide to the Technocracy**, **Technocracy: Syndicate** et **Technocracy: Void Engineers**, l'Union est également infestée par les Nephandi et par la source cosmique de corruption que les loups-garous appellent *le Ver*. La gamme **Sorcerers Crusade** (en particulier **Infernalism: The Path of Screams**) suggère même que cette corruption la ronge depuis des siècles. Malgré la présence de nombreux Technocrates sincères et dévoués à leur cause, le Cénacle a transformé l'Union en un instrument de malveillance mondiale.

Cette intrigue générale est sous-entendue depuis les tout premiers ouvrages de **Mage**; après tout, comment des endroits comme Non-B, MECHA, ou la Plantation de recherche n° 4 pourraient-ils ne *pas* être corrompus...? Toutefois, vous et vos joueurs pourriez vouloir accorder le bénéfice du doute à la Technocratie. Donc, lorsque le conteur cherche à déterminer la vérité cachée derrière sa façon d'être, il a le choix entre les trois options suivantes:

- **La Technocratie est tombée:** dans cette option, le Cénacle est, en somme, une cour de récré pour Nephandi. La plupart des Technocrates de haut rang sont des *barabbi*, ou bien ils n'ont jamais été de vrais Technocrates. L'Union n'a fait qu'exterminer ses rivaux, écraser la dissension et pousser l'humanité à l'autodestruction. Certains de ses membres sont véritablement bien intentionnés et combattent la corruption, mais leurs efforts sont plus ou moins voués à l'échec. La Technocratie est pourrie de l'intérieur, et ce depuis des siècles.
- **L'Union a des problèmes, mais n'est pas métaphysiquement corrompue:** malgré quelques brebis galeuses et une approche impitoyable de l'Ascension, l'Union Technocratique n'est *pas* infestée par les Nephandi. La corruption **existe** bien, mais il s'agit d'une extension de l'hubris et non d'une infiltration des Déchus. En résumé, si l'Union a de bonnes intentions, elle a la main lourde quand elle gère ses affaires.
- **La corruption existe, mais on s'en occupe:** certes, des Nephandi ont déformé la raison d'être de l'Union. Et oui, la Technocratie est brutale. Malgré tout, l'Union peut être sauvée. Des Technocrates dévoués (inspirés et parfois menés par l'Agent John Courage) livrent depuis l'intérieur une guerre secrète. Les pertes sont lourdes et les obstacles semblent parfois insurmontables, mais on peut encore espérer sa rédemption.

La Menace Zéro

Plus récemment, l'ouvrage **Convention Book Revised: Void Engineers** parlait d'une infection similaire: la Menace Zéro, reflet des excès de la Technocratie dans les mondes mystiques. Selon ce livre (qui s'appuie largement sur l'intrigue générale de l'Anomalie dimensionnelle), il existe au-delà du Goulet une version profondément corrompue de la Technocratie, peut-être créée par des membres perdus de l'Union elle-même. La Menace Zéro regroupe pour l'essentiel des parodies cruelles de l'Itération X, du NOM, des Progéniteurs et du Syndicat, poussés à leur paroxysme. Existe-t-il aussi un pendant des Ingénieurs du Vide? Bonne question. Eux, en tout cas, ne veulent pas regarder trop intensément dans ce miroir, car les réponses pourraient les détruire.

Mis à part quelques vagues murmures, les Ingénieurs du Vide font en sorte que les informations sur la Menace Zéro restent **très** confidentielles vis-à-vis des autres Conventions. Craignant (et non sans raison!) que leur Union instable ne vole en éclats si l'existence de la Menace Zéro vient à être dévoilée, ils tentent de la contenir et de la neutraliser en secret. Paradoxalement, ce secret pourrait faire encore plus de dégâts s'il parvenait aux oreilles de la Technocratie... ou pire, s'il filtrait **en dehors** de la Technocratie! Les agents de l'ennemi sournois se hissent à des postes clés un peu partout au sein de l'Union, et on ignore souvent qui ils sont jusqu'à ce qu'une catastrophe révèle leur présence.

Alors, la Menace Zéro est-elle un plan des Nephandi? Est-ce un phénomène indépendant engendré par une bizarrerie métaphysique? Pourrait-elle être les *deux*, ou bien une simple rumeur sans fondement? C'est à votre conteur de le déterminer, et à vous de le découvrir... peut-être. En tout cas, *la Menace Zéro est INCONNUE de l'immense majorité des gens*, et les Ingénieurs du Vide travaillent d'arrache-pied à ce qu'elle le reste.

Pour plus de détails sur la Menace Zéro, reportez-vous au supplément **Convention Book Revised: Void Engineers**, pages 65-69.

N.B.: conteur, une fois que vous aurez déterminé l'option que vous retenez, **NE LA RÉVÉLEZ PAS À VOS JOUEURS**. Laissez-les découvrir la vérité au fil de la chronique, et non à travers le postulat automatique d'une corruption technocratique. L'histoire est bien plus dramatique si l'étendue et la nature de cette corruption restent un mystère.

technologiques (ou plus précisément des *Dispositifs*) pour exécuter une Procédure donnée. Ses outils sont ceux de la science. Quand la Technocratie agit, elle le fait en secret, mais lorsque les Masses voient les résultats obtenus, sa réussite est le triomphe de la science. Les anarchistes et les terroristes (DR ou non) sont capturés ou détruits par une surveillance et une puissance de feu à la pointe du progrès. La souffrance et la maladie sont éliminées grâce à la médecine des Progénéteurs et aux prothèses de l'Itération X. Les entreprises créent de la richesse et des opportunités grâce au financement du Syndicat. Là où la Technocratie triomphe, les Masses sont témoins des bienfaits de l'innovation scientifique, du développement commercial, du contrôle politique et du consentement raisonnable. Faire avancer ces sciences rapproche l'humanité de l'Utopie.

Sûreté et sécurité

Protégez le Goulet et l'Horizon. Les individus chaotiques qui ouvrent des portails en toute impunité menacent la stabilité de notre monde. Les portails incontrôlés permettent aussi à des forces extérieures, comme les Nephandi, d'accéder à notre monde. Cela ne doit jamais se produire.

L'univers est déjà un endroit sombre et dangereux, soumis à des degrés périlleux d'influence paranormale. Des dangers encore plus grands rôdent dans les différentes dimensions au-delà de la nôtre. Aucune autre organisation sur Terre ne possède le talent, la formation, les ressources et la logistique nécessaires pour s'opposer à ces menaces. Les Ingénieurs du Vide patrouillent et entretiennent le Goulet entre notre monde et ses innombrables copies alternatives. Les systèmes de surveillance du Nouvel Ordre Mondial scannent la planète à la recherche d'éventuelles incursions extra-dimensionnelles; ses équipes de nettoyage effacent toute trace de leur existence et collaborent avec d'autres équipes spécialisées dans l'extermination des entités extra-dimensionnelles (EED). L'Union ne se contente pourtant pas de veiller sur le monde de ce côté de la Membrane dimensionnelle. Elle doit faire de même avec ses propres citoyens, afin de débusquer les signes de la corruption nephandique, de la folie des Maraudeurs et, bien évidemment, de toute collaboration déloyale avec des rivaux des Traditions. L'Union *doit* rester unie. Si elle ne le fait pas, les patrouilles dans le Goulet et dans les Horizons pourraient perdre en efficacité, et toute l'humanité en souffrirait.

À noter que les plus hauts échelons de la Technocratie sont parfaitement conscients de la menace que représentent les Maraudeurs et les Nephandi. Le degré de contamination de l'élite Éclairée par la folie et la corruption reste sujet à spéculation. Cette incertitude entraîne elle-même plus de vigilance, de suspicion et parfois de paranoïa. Le pouvoir peut corrompre *n'importe qui*, et même parmi les membres les plus respectés du Cénacle, on se surveille mutuellement, on guette le moindre signe de déviance. Évidemment, cette vigilance peut vite devenir rivalité, surtout si un petit malin bien placé tente de s'allier temporairement avec un Maraudeur ou un Nephandus (ou même un mage d'une Tradition!) et de conspirer contre ses pairs.

Savoir et surveillance

Définissez la nature de l'univers. Le savoir doit être absolu, ou le chaos engloutira tout. Les forces élémentaires de l'univers ne doivent pas être laissées aux caprices de l'inconnu.

L'Union veut analyser et évaluer toutes les menaces possibles qui pèsent sur l'humanité, et plus particulièrement les menaces paranormales. Comme elle ne peut s'opposer à ce qu'elle ne comprend pas, la Technocratie rassemble donc autant d'informations que possible

sur tout. Une connaissance absolue favorise une sécurité absolue. Dans un Monde de Ténèbres, l'intimité est une dangereuse illusion.

Bien sûr, les Masses ne profitent pas de la connaissance Éclairée (ni d'aptitudes magiques). Elles ne sont donc pas préparées aux prédatations du monde surnaturel et ne peuvent souvent pas s'en prémunir. Si l'humanité comprenait la véritable étendue de la Déviance paranormale, ce serait le chaos. Par conséquent, la Technocratie enquête sur les activités magiques et mystiques et rassemble les connaissances secrètes qui existent à leur sujet. Contrairement à ce que l'on croit, ses agents ne détruisent pas nécessairement tout ce que la science ne peut pas expliquer... mais ils *doivent* enquêter et recueillir assez de données afin de prévoir, et de gérer, les phénomènes paranormaux et les entités mystiques.

Progrès et Pogrom

Détruisez les Déviants de la Réalité. Leur inconscience menace notre sécurité et notre évolution vers l'Unité.

Ce Précepte est le plus débattu; la Technocratie ne peut pas éliminer toutes les alternatives possibles à sa société, elle doit donc attribuer un degré de priorité aux menaces évidentes pour la sécurité des Masses. En théorie, quiconque n'est pas entraîné et commandé par la Technocratie dévie des procédures et des protocoles qu'elle a établis. En pratique, l'Union ne dispose pas de ressources illimitées pour combattre tout ce qu'elle ne comprend pas. Elle doit alors choisir quand la réalité a besoin qu'elle parte en campagne ou en croisade. À certains moments de son histoire, surtout à la fin du XX^e siècle, n'importe quel mage allié aux Neuf Traditions ou au fatras des Corporations était considéré comme un Déviant de la Réalité, et on ajoutait son nom à la longue liste de ceux qui devaient être surveillés, endoctrinés ou assassinés. Ces périodes étaient les « points chauds » de la Guerre de l'Ascension.

Cependant, nous ne sommes pas en état de guerre permanent. La Technocratie et ses rivaux se livrent plus souvent une guerre froide; chaque camp se surveille, mène de petites escarmouches, mais ne tire pas ses plus gros canons. Le Nouvel Ordre Mondial est particulièrement doué pour la subtilité de l'endoctrinement, du recrutement et du Conditionnement social (que ses détracteurs appelleraient « lavage de cerveau »), et pour convertir ses rivaux dotés d'un fort potentiel. De son côté, l'Itération X développe une formation d'avant-garde en matière d'alternative à la conversion, à savoir l'oblitération de tout ce que ses soldats ont dans leur ligne de mire.

L'Illumination et l'élite Investie

Guidez les Masses; protégez-les d'elles-mêmes et des autres.

Ce Précepte est lui aussi controversé, mais lorsque des agents en débattent, ils ne le font jamais *ouvertement*. La contestation pourrait être assimilée à de la déloyauté... ou pire, être considérée comme une trahison. Il faut évaluer les menaces que l'humanité ne peut ni détecter, ni combattre. Il faut inventer des technologies expérimentales, puis en tirer une forme relativement sûre. Il faut évaluer et former les agents et les alliés afin qu'ils utilisent leurs pouvoirs de manière responsable. C'est la raison pour laquelle la Technocratie a progressivement adopté la structure pyramidale qui est aujourd'hui la sienne: les agents Éclairés les plus âgés et les plus puissants supervisent les agents plus jeunes et moins expérimentés. Dans l'ensemble, l'humanité est guidée par une élite technologique secrète, et les radicaux incapables de s'adapter ou d'obéir à ses ordres sont reprogrammés, réaffectés ou éliminés.

Ce précepte est l'une des raisons pour lesquelles l'Union met autant d'ardeur à débusquer les Déviants de la Réalité. Les pires

Rangs et titres technocratiques

Au sein de l'Union, chaque Convention a sa propre hiérarchie, décomposée en cinq grades qui ont tous un niveau d'accréditation équivalent, quelle que soit la branche à laquelle ils appartiennent. Le commandement suprême est dévolu à Contrôle, également appelé la Tour d'Ivoire, qui réunit les cinq Conventions en une seule unité au sommet de la hiérarchie.

Dans l'intrigue générale de l'Anomalie dimensionnelle, la Tempête d'Avatar a coupé le contact entre cet échelon et la Technocratie sur Terre. Les rangs inférieurs se sont réorganisés en adoptant une hiérarchie à cinq échelons ; à son sommet, les **Directeurs** préfèrent ce titre à celui de *Maîtres*.

Rang	Poste
1	Personnel auxiliaire non-Éclairé
2	Citoyens extraordinaires/agents initiés
3	Agents/opérateurs
4	Superviseurs
5	Directeurs/Maîtres
6	Contrôle/La Tour d'Ivoire

Chaque Convention utilise également ses propres *Méthodologies*, des groupes spécialisés affectés à un travail précis au sein de l'Union. Contrairement aux sous-sectes individuelles désorganisées qui sont l'apanage des diverses Traditions, ces *Méthodologies* ont toutes des tâches et des fonctions précises au sein de leur Convention.

ITÉRATION X

Méthodologies : BioMécaniciens, Macrotechniciens, Statisticiens, Directeurs Temps-Mouvement (DTM).

Rang	Titre
1	Travailleurs (alias Kamarades ou « pros »)
2	Fantoches
3	Armatures
4	Spécialistes en armatures (anciennement Programmeurs)
5	Contrôleurs

NOM

Méthodologies : le Flux, la Tour d'Ivoire, les Opérateurs, Division Q, les Vigiles.

Rang	Titre
1	Sympathisants
2	Costumes noirs/Citoyens extraordinaires
3	Opérateurs, Rapporteurs et Costumes gris
4	Analystes du renseignement
5	Gardiens et Costumes blancs

PROGÉNITEURS

Méthodologies : Sciences appliquées, Contrôle des Dégâts, Ingénieurs FAÇADE, InGénieurs, Pharmaciens.

Rang	Titre
1	Techniciens/Assistants de recherche
2	Agents de terrain et Recruteurs
3	Étudiants
4	Associés de recherche et Chercheurs en chef
5	Directeurs de recherche/Conseillers

SYNDICAT

Méthodologies : Frais et Débours, Exécutants, Finances, Contrôle des Médias, Division des Projets Spéciaux (DPS).

Rang	Titre
1	Fournisseurs (alias Stagiaires ou Nos amis)
2	Associés (alias Magiciens)
3	Responsables (alias Sorciers)
4	Administrateur (alias Visionnaire)
5	Vice-présidents des opérations (VPO)

INGÉNIEURS DU VIDE

Méthodologies : Division des Gardes-frontières (DGF), Division de la Frontière terrestre (DFT), Bataillon des Spécialistes de la Neutralisation (BSN), Bataillon pan-dimensionnel (BP), Recherche & Exécution (REE).

Rang	Titre
1	Techniciens et Marines
2	Étudiants
3	Investigateurs, Agents de sécurité et Scientifiques
4	Investigateurs, Agents de sécurité et Scientifiques (pas de changement par rapport au rang 3)
5	Comité d'Évaluation, de Gestion et de Formation aux Sciences dimensionnelles (CEGFSD) ou Directoire des Menaces existentielles (DME), selon l'intrigue générale.

d'entre eux utilisent ouvertement la magie vulgaire et lorsque les Masses sont témoins de ces excès, les frontières de la réalité sont mises à l'épreuve. Des choses impossibles le semblent soudain beaucoup moins. Évidemment, le Paradoxe sanctionne ceux qui s'en écartent trop, et les Traditions ont leurs méthodes quand il s'agit de châtier les contrevenants. La Technocratie se charge des Déviants qui brisent sans arrêt les lois de la réalité. De cette manière, elle

veille sur les Masses, car l'humanité est sans défense contre des loups tels que les prédateurs magiques et les Déviants. Si un mage utilise de manière répétée la magie vulgaire, la Technocratie le traquera ; si le délinquant ne peut être converti, alors il doit être détruit. L'humanité est incapable de se protéger de ces menaces. Là encore, la Technocratie relève courageusement ce défi.

Une remarque concernant l'Ascension

N'importe lequel de ces Préceptes pourrait être considéré comme un objectif pour l'Ascension d'un agent. Bien sûr, ils doivent tous être respectés, mais un Technocrate est toujours plus perspicace et talentueux lorsqu'il choisit de faire progresser l'un d'entre eux. Avec le temps, ce dévouement peut le conduire à un état de conscience supérieur. Même si le mot « ascension » est considéré comme un vestige régressif et superstitieux, il est sans le moindre doute une ambition admirable.

Pour la Technocratie, cette ascension implique généralement une vision *Investie* du monde idéal. Toutefois, chacun de ses membres peut jouer son rôle au sein de ce monde et trouver l'inspiration pour accomplir de grandes choses. Une conscience plus avancée servira d'autant mieux l'Union et ses buts. Bien que l'objectif idéal d'un Technocrate Éclairé soit *collectif* et non *personnel*, cet idéal ultime laisse néanmoins une place à la transcendance et à la perfection individuelles (voir la section *Illumination et Investissement : le collectif et l'individu* ci-dessous).

Organisation et rangs

Depuis les origines de l'Union en tant qu'Ordre de la Raison, le rang d'un Technocrate au sein de sa société secrète a toujours dépendu de son degré d'Illumination. Chaque Convention a ses propres méthodes de recrutement, d'évaluation et de progression de son personnel, mais grosso modo, on compte six degrés d'Illumination, et donc six rangs, dans à peu près toute la Technocratie. (En termes de jeu, l'Illumination est ce que les mages appellent l'*Arété*. Pourtant, et à l'instar des Traditions, augmenter le trait d'Illumination ne fait pas automatiquement évoluer le rang.)

Malgré l'image de monolithe véhiculée par la propagande, l'Union n'est pas un bloc de pierre lisse. Et même si elle appelle son organe de direction la Tour d'Ivoire (ou Tour Blanche), en référence à la Convention de la Tour Blanche pendant laquelle l'Ordre de la Raison a été fondé, un organigramme de la Technocratie ressemble davantage à une pyramide. Dans cette pyramide, les citoyens au bas de l'échelle constituent la base large de l'édifice. Mais au fur et à mesure qu'un citoyen Éclairé grimpe les échelons, il a de moins en moins de pairs et de rivaux. Depuis le sommet, un œil omniscient scrute cette société secrète et surveille pour le compte du Cénacle de Contrôle. Au milieu, divers niveaux d'agents, d'employés, de spécialistes, de scientifiques, de chercheurs, de directeurs et de cadres effectuent les tâches nécessaires pour que le Programme soit rigoureusement respecté. Chaque niveau soutient les autres d'une manière prédéterminée, permettant ainsi un commandement clair et ordonné.

Les Méthodologies

Chaque Convention compte un certain nombre de Méthodologies : des services qui occupent des fonctions spécialisées dans le domaine de compétence de cette Convention. Par exemple, sous la coordination du NOM, la Tour d'Ivoire est responsable de l'histoire, du commandement et du monde universitaire ; les Opérateurs se chargent du travail sur le terrain ; et les Vigiles agissent dans les domaines de la surveillance, du renseignement et des médias de masse. Une nouvelle Méthodologie, le Flux, travaille sur Internet en général et les réseaux sociaux en particulier, et la Division Q (même si elle n'est pas une Méthodologie à part entière) fabrique l'équipement avancé sur lequel comptent d'autres agents. Chaque Convention compte un certain nombre de Méthodologies, et

Les impératifs inter-Conventions

Les situations exigeant l'expertise de plusieurs Conventions différentes sont nombreuses. Ces *impératifs* inter-Conventions permettent aux agents et aux superviseurs de coordonner leurs efforts au sein d'équipes créées pour apporter des solutions efficaces en temps de crise. Bien que des amalgames déjà opérationnels se chargent de la plupart des tâches, certaines situations en cours, comme l'évolution des technologies de l'information parmi les Masses et (s'il existe) le Conseil des Dévoiyés, nécessitent des initiatives stratégiques afin de traiter les problèmes.

chacune d'entre elles contient des sous-départements en charge de tâches, de recherches et d'innovations spécifiques. (Pour plus de détails sur chaque Méthodologie, reportez-vous au supplément *Le Livre des Secrets*.)

Les amalgames

Lorsque des agents travaillent ensemble dans une équipe d'intervention, l'*amalgame* qui en résulte combine expertise personnelle et management vertical. En résumé, un superviseur affecte des agents de rang inférieur dans une équipe, donne des ordres à cet amalgame et fournit aux agents le matériel, les données, les autorisations, le soutien et les différentes ressources dont ils ont besoin (voir l'encadré *DVSA : le flux de données* page 182). En retour, les agents de l'équipe exécutent les instructions et envoient à leur superviseur des rapports réguliers sur l'avancée de la mission.

Chaque amalgame a un but précis. Les équipes de terrain s'occupent de la recherche, du renseignement, du sale travail et d'autres tâches parmi les Masses. Les amalgames de recherche mènent les projets qui leur sont assignés et fournissent des données qui seront utiles aux autres équipes. Les équipes de construction, techniques, de réparation et d'innovation accomplissent le travail peu glorieux, mais essentiel, qui permet à l'Union Technocratique de continuer à fonctionner. Les équipes de spécialistes s'occupent de tâches spécifiques (infiltration, extraction, nettoyage, interrogatoires etc.) qui exigent l'attention particulière d'un personnel compétent. Peu importe la situation, l'Union lui affectera un amalgame.

Les agents qui en font partie doivent coopérer entre eux. Un comportement déloyal met en péril l'équipe, son objectif, son superviseur et les personnes affectées par un éventuel échec de cette mission. Par exemple, une équipe de nettoyage fait courir des risques à des agents et des innocents si son intégrité est compromise par un comportement inefficace. Les équipes qui réussissent sont récompensées, celles qui se relâchent sont réprimandées et celles qui échouent régulièrement sont dissoutes et réaffectées aux dépens de ses agents et du superviseur qui les coordonnait. Suite à l'Anomalie dimensionnelle en particulier, l'Union Technocratique ne tolère aucun fiasco. Quels que soient les rivalités ou les échecs subis par une faction ou un individu, un amalgame doit réussir, sinon il ne dure pas.

Les citoyens non-Éclairés/ Le personnel de soutien

L'Union a de grandes ambitions et une logistique très complexe, et le nombre de sujets volontaires, loyaux et intelligents dont elle a besoin dépasse très largement le personnel Éclairé dont elle dispose. Sans



surprise, beaucoup de postes et de rôles ne nécessitent aucunement l'usage de la Science Éclairée. En conséquence, le personnel ordinaire occupe un grand nombre d'emplois courants, que ce soit en tant que techniciens, vigiles, soldats, bureaucrates, concierges etc. Les citoyens tout en bas de l'échelle ne sont pas du tout Éclairés (en termes de jeu, ils ne possèdent pas le trait Arété ou Illumination). Toutes les Conventions ont des grades qui leur sont propres pour différencier ces personnes, comme les sympathisants pour le Nouvel Ordre Mondial ou les prolos pour l'Itération X. Mais en général, l'Union les appelle *citoyens*.

Comme l'ingénierie génétique et le clonage sont deux des ressources les plus utiles de la Technocratie, plusieurs Conventions utilisent des citoyens fabriqués, améliorés ou artificiels pour occuper les postes subalternes (voir la section **Les agents non-conventionnels** ci-dessous). Certains de ces citoyens semblent assez impersonnels, impossibles à distinguer les uns des autres et apparemment dépourvus de personnalité. Par exemple, un assemblage de l'Itération X déploie parfois une légion de troupions chauves identiques avec un code-barres tatoué sur le cou, tandis qu'une équipe d'investigation du NOM enverra sur le terrain des clones anonyme vêtus de costumes noirs chargés d'accompagner de vrais Costumes noirs Éclairés.

D'autres citoyens artificiels ont été créés sur mesure afin d'avoir une apparence très précise. Les Progéniteurs emploient des Ingénieurs FAÇADE, spécialisés dans la fabrication de clones spécifiques, en particulier quand il s'agit d'enlever un Dormeur qui ne se doute de rien et de le remplacer par un clone de la Technocratie. Pendant des décennies, des rumeurs persistantes ont évoqué de rares assemblages robotiques artificiels travaillant aux côtés des Ingénieurs du Vide; malheureusement, l'immense majorité de ces citoyens s'est révélée bien moins compétente que des humains ordinaires. Malgré

les nombreuses avancées de la Technocratie dans ce domaine, tous les citoyens artificiels ont des défauts, ils provoquent en règle générale un Effet de Paradoxe, et se dissolvent ou se dégradent toujours au fil du temps.

Les enjeux de la bataille pour la réalité sont élevés. La pratique n'est plus vraiment en odeur de sainteté, mais la Technocratie autorise parfois ses agents à enlever et à recruter des gens ordinaires... de manière temporaire ou permanente. Le Nouvel Ordre Mondial excelle dans l'art de reprogrammer les citoyens non-Éclairés par le biais de Procédures pudiquement appelées *Conditionnement social*. Grâce à ces sciences, un Opérateur peut effacer ou remplacer des souvenirs, instiller la loyauté et reconstruire l'identité. Des narco-enseignants mettent en place une formation et un endoctrinement rudimentaires, et le contenu de l'esprit d'un citoyen peut être téléchargé sur un ordinateur pour être analysé et utilisé ultérieurement.

Ces procédures fonctionnent mieux sur les personnes dotées d'une volonté ou d'une résistance faible. La reprogrammation ne dure pourtant pas longtemps, sauf si elle a été constamment renforcée par des motivations et des récompenses subtiles. Quand elle échoue, il est parfois nécessaire de modifier ou d'effacer la mémoire et la personnalité d'un citoyen kidnappé, ce de façon permanente. Cette procédure risquée détruit souvent les qualités les plus précieuses d'une recrue. Dans les cas extrêmes, l'Union peut être forcée d'annuler la recrue elle-même... et des actions aussi radicales donnent des migraines même à la Technocratie. (La paperasse à elle seule est un vrai pensum.) Lorsque c'est possible, l'Union préfère des citoyens volontaires et loyaux à des otages décrébrés ou contraints sous la menace.

Heureusement, ces mesures extrêmes sont rarement nécessaires. Partout dans le monde industrialisé, des citoyens volontaires cherchent du travail au sein de l'Union Technocratique. Bien sûr,

très peu de ces personnes savent ce que l'Union est ou fait réellement, mais la promesse d'un bon salaire, d'un travail stable et d'opportunités fabuleuses est un appât auquel peu de gens doués dans le domaine de la technologie peuvent ou *veulent* résister, surtout lorsque l'économie est en crise et le chômage endémique.

Les citoyens extraordinaires et les Agents initiés

Le mot *initié* est une survivance de l'époque de l'Ordre de la Raison, il est rarement, voire jamais, utilisé dans la terminologie officielle. Chaque Convention utilise à la place un nom qui lui est propre pour qualifier les citoyens du deuxième échelon technocratique. Ce personnel a été incorporé à l'Union elle-même. Ils savent ce qu'elle est, ce qu'elle fait et la place qu'ils y occupent. Contrairement aux citoyens de rang inférieur, ils reconnaissent que la Technocratie est une entité distincte et comprennent leurs devoirs et leur potentiel au sein de cette entité. Et en ce sens, ils ont été initiés au mystère supérieur qu'ils servent.

Les initiés de la Technocratie de faible rang se divisent en deux catégories :

- Les **citoyens extraordinaires** : ils utilisent des Appareils avancés, reçoivent une formation spéciale et bénéficient parfois d'améliorations (des implants cybernétiques et des biomods qui dépassent, et de loin, ce que la technologie des Dormeurs peut offrir [voir l'historique *Amélioration au Chapitre Six*, pages 305-306]). Dans certaines situations, en particulier chez les Ingénieurs du Vide, ces citoyens peuvent atteindre un rang élevé et jouir d'un immense respect.
- Les **agents Éclairés** : ils bénéficient des mêmes avantages, de la même formation, et se sont également Éveillés au sens où **Mage** l'entend. Contrairement aux citoyens extraordinaires, ils sont capables d'utiliser des Procédures Éclairées (en d'autres termes, de la technomagie). Nombre de ces Procédures initiatiques favorisent la perception et l'analyse.

Le SCAC

L'expansion mondiale de la culture informatique a ouvert une nouvelle boîte de Pandore : les incursions extra-dimensionnelles, favorisées par une utilisation imprudente des ordinateurs. Les rites magiques nécessitent souvent des mathématiques et une géométrie complexes. Avant l'ère de l'informatique, des calculs aussi sophistiqués étaient à la seule portée des plus brillants sorciers. De nos jours cependant, n'importe quel idiot équipé d'un ordinateur est capable d'ouvrir un portail vers certains royaumes extra-dimensionnels depuis son PC, et il ne s'en rendrait même pas compte. C'est rare, mais ça arrive. Et c'est pourquoi un nouveau corps de techniciens inter-Conventions, les *Spécialistes de la Correction des Anomalies Computationnelles* (SCAC), surveille les utilisations informatiques potentiellement dangereuses, surtout parmi les Masses.

Considérant les milliards de gens possédant un ordinateur à notre époque, les « Scacs » ne chôment jamais. Aucun groupe ne peut espérer couvrir toute l'étendue du secteur. Mais en dépit de cela, les agents du SCAC (principalement sélectionnés parmi les jeunes membres de l'Itération X, des Ingénieurs du Vide et du NOM) font tourner des programmes d'analyse et trient des données mondiales à la recherche d'opérations et de mots-clés particulièrement dangereux. Sur le plan non-magique, ces Technocrates détectent les cyberterroristes, puis envoient des équipes d'intervention éradiquer leurs activités. Lorsque des anomalies computationnelles indiquent la présence de portails inter-dimensionnels, des rituels d'invocation de démons ou d'autres dangers informatiques paranormaux, le SCAC fait appel à ses agents en immersion holistique pour contrer ces opérations, envoie d'autres agents en chair et en os pour déconnecter l'ordinateur et l'utilisateur en cause, ou (très souvent) mène les deux procédures en parallèle. Pendant qu'une équipe de la Sécurité Intérieure débarque en force et se charge de confisquer ou de détruire un ordinateur effectuant une opération potentiellement dangereuse, des Spécialistes se connectent au réseau et s'attaquent au problème directement dans la Toile numérique.

La plupart des Adeptes du Virtuel savent comment éviter de déclencher le traçage SCAC. C'est la base de la formation dans cette Tradition. Les Dormeurs risquent eux de se retrouver avec des agents lourdement armés devant leur porte, un ordinateur qui s'éteint après des alertes soudaines d'infection virale, ou la fameuse sanction *Écran bleu de la Mort* après avoir attrapé des virus bizarres ou subi une panne inattendue. En conséquence, si vous êtes confronté à un problème technique imprévu ou à une attaque par déni de service, ce n'est peut-être pas plus mal. La vigilance des agents du SCAC vous a sans doute empêché d'ouvrir un portail vers une horreur cosmique, ou bien bloqué une incursion en provenance d'une dimension hypermathématique que vous n'auriez même jamais pu imaginer...

Panopticon

Également appelé **le** Panopticon, cette organisation a été fondée début 2002, après l'apparition du Conseil des Dévoiyés et l'augmentation de la violence anti-Technocratie un peu partout dans le monde. Ses buts principaux sont la sécurité, l'espionnage, l'infiltration, la consolidation des données, l'antiterrorisme et parfois les actes de veng... pardon, de *sanction*. Son existence est optionnelle dans une chronique de **Mage**. Contrairement à la plupart des impératifs, Panopticon est doté d'une structure hiérarchique interne qui lui est propre et qui prime sur la structure habituelle Conventions/Méthodologies. Le groupe utilise de redoutables machines à tuer cybernétiques, les **C.H.A.S.S.E.U.R.** (voir l'**annexe I**), largement tombés en désuétude au sein de l'Union du XXI^e siècle, et fait souvent montre d'un mépris impatient envers des considérations technocratiques plus officielles. En bref, Panopticon est une Méthodologie à part entière qui ne rend compte qu'à une cellule de commandement, et qui reste classé *Confidentiel* même par rapport aux normes habituelles de secret de la Technocratie. Et si les autres Technocrates semblent s'orienter vers une attitude moins militante, les agents de Panopticon sont eux des Guerriers de l'Ascension purs et durs.

Ces Agents peuvent voir le surnaturel; ils sont cependant tout juste en mesure d'influer sur lui, et uniquement grâce à l'entraînement qu'ils ont suivi et la technologie ordinaire dont ils disposent. (En termes de jeu, ces Agents possèdent le trait *Illumination* à 1 ou 2.) Leur statut est souvent légèrement plus élevé que les plus respectés des citoyens extraordinaires. Après tout, l'*Illumination* est le trait qui définit l'excellence.

Voilà des siècles, ces visionnaires étaient considérés au sein de l'Ordre de la Raison comme des membres du Second Cercle de leur société secrète. Beaucoup d'entre eux ne pensaient pas du tout pratiquer la Science Éclairée, et l'idée d'accomplir ce qu'un mage aurait appelé de la « magye vulgaire » leur semblait totalement impossible. Ils se pensaient juste incroyablement talentueux en obtenant grâce à la technologie des résultats bien supérieurs à ceux des gens ordinaires. Mais dans la Technocratie actuelle, les initiés savent qu'ils utilisent la Science Éclairée. Ils peuvent aussi en théorie se servir de Procédures flagrantes, mais on le leur déconseille fortement. Comme leurs prédécesseurs, ces initiés sont dans leur immense majorité plus doués pour utiliser la technologie que le citoyen lambda des Masses, mais pas encore assez doués pour plier grâce à elle les lois de la réalité.

Préexistence et novexistence

Quand un Technocrate dépasse les fonctions dévolues au personnel de soutien et atteint un niveau de compréhension et de responsabilité supérieur, la Technocratie divise la vie de cet agent en deux phases distinctes :

- La **préexistence**, un état de bienheureuse ignorance dans lequel il évolue parmi les Masses, avant d'être initié à la réalité plus vaste de la Technocratie et de ses affaires, et...
- La **novexistence**, le stade d'initié où le Technocrate apprend quelle est sa place dans cette réalité supérieure.

Traditionnellement, un agent abandonne sa préexistence lorsqu'il franchit le cap de l'initiation. Du fait des risques et des responsabilités inhérents à la mission technocratique, sa préexistence devient un fardeau gênant. À quelques exceptions près (en général au sein du Syndicat, où ces vieux liens facilitent souvent l'aspect social de ses missions), un Technocrate initié disparaît de sa préexistence; on lui donne une nouvelle identité, un nouveau domicile, de nouvelles ressources et une nouvelle communauté au sein de l'Union Technocratique. À partir de ce moment, il cesse d'être la personne qu'il était autrefois et participe à un plan plus vaste.

Comme un camp d'entraînement, les premières étapes de la novexistence sont souvent rudes, spartiates et déshumanisantes. On expédie le petit nouveau en garnison dans un Canevas, très loin de son ancien foyer, il partage un dortoir avec d'autres initiés et suit un programme d'entraînement, d'étude et d'endoctrinement strictement encadré. Au fil du temps, il gagne des devoirs et des droits au sein des baraquements; s'il se comporte mal ou s'il ne fait pas ses corvées, il perd ses avantages de manière temporaire ou définitive.

Peu à peu, un Technocrate accompli achève cette formation et passe à une vie moins étreinte, plus individuelle. Bien sûr, certains Technocrates préfèrent le réconfort de cette existence simple et choisissent de rester dans leurs quartiers de garnison. D'autres, trop imprévisibles ou incompetents pour progresser à la vitesse prévue, restent en caserne pendant un moment, mais finissent par devenir un fardeau s'ils s'éternisent. À moins de choisir volontairement cette vie de grouillot, un agent qui semble coincé dans cette première étape de la novexistence est envoyé sur des missions suicide, relégué à des tâches simples, reprogrammé pour n'être plus qu'une coquille vide, ou tout simplement descendu.

Lorsqu'il se montre digne d'une promotion, l'Agent reçoit les bénéfices de cette novexistence étendue: de l'argent, un statut, de plus grandes responsabilités et davantage de liberté d'expression. Dans certains cas (surtout au NOM, chez les Progéniteurs et dans le Syndicat), il peut avoir un nouveau domicile, une nouvelle identité et un nouveau réseau social en dehors de la Technocratie elle-

Les dissidents technocratiques

Les méthodes très dures parfois utilisées et la corruption potentielle qui la gangrène ont fait naître au sein de l'Union plusieurs groupes dissidents. Ces réseaux d'idéalistes, petits mais déterminés, livrent une guerre de l'ombre secrète et extrêmement dangereuse pour sauver la Technocratie d'elle-même. Malgré un taux de mortalité terriblement élevé et des sanctions cauchemardesques, même selon les critères de la **Chambre 101** (voir son encadré page 182), s'ils sont découverts, ces agents dévoués n'ont pas encore abandonné la Technocratie à son triste sort.

- **Le Complexe Cassandre**: ce réseau d'information préfère se faire appeler l'*Unité de Pronostics stratégiques et de Dissémination de Données*. Il compile des données et des observations utiles, puis diffuse ces informations parmi les autres groupes clandestins.
- **Les Hérauts d'Avalon**: autrefois un petit groupe dédié aux idéaux de Camelot, ses effectifs se sont au fil du temps étoffés et il compte aujourd'hui un nombre de membres non négligeable, malgré le sort atroce infligé à tous ses membres fondateurs, sauf un. Les Hérauts pratiquement sur le point de quitter la Technocratie et de se reformer sous un nouveau nom: *Navalon*. (Pour plus de détails, reportez-vous à la section **Les recrues potentielles** dans la partie sur **L'Alliance des Disparates**, page 199).
- **Les Amis de Courage**: les Amis de Courage portent le nom du renégat héros de nombreux Technocrates idéalistes et ils restent aussi secrets qu'il y a presque vingt ans, lorsque l'Agent John Courage a pour la première fois remarqué la corruption au sein du Cénacle. Contrairement à leur flamboyant modèle, ces agents agissent avec prudence. Nombre de ses membres ont été convertis ou annulés au fil des années et pourtant les Amis restent une force de dissension interne puissante.
- **Le Projet Invictus**: la secte secrète la plus connue au sein de la Technocratie, Invictus livre une croisade d'une précision chirurgicale depuis plus de dix ans. Contrairement aux autres groupes, elle est à la fois assez militante pour frapper directement ses cibles, et encore assez dévouée pour rester dans les rangs la Technocratie jusqu'à la fin, aussi sombre soit-elle.

(Pour plus de détails concernant ces groupes, reportez-vous au supplément **Le Livre des Secrets**.)

même. Il reste (pour des raisons évidentes) sous la surveillance de ses supérieurs, mais peut commencer à se construire un semblant de vie normale. À la moindre erreur pourtant, cette novexistence et ses avantages risquent d'être suspendus, confisqués, voire détruits dans des cas extrêmes. Ce système de bâton et de carotte est redoutablement efficace quand il s'agit de motiver la loyauté et la réussite. Sers l'Union et tu prospéreras, nuis-lui et tu en paieras le prix.

Les Agents ou Opérateurs

Les termes généraux d'*agent* et d'*opérateur* sont en général interchangeables et décrivent le type de Technocrate le plus polyvalent, à savoir un soldat, un scientifique, un explorateur, un assistant ou un visionnaire de l'Union. Là aussi, chaque Convention a son propre langage pour décrire ces individus; les Progénéteurs par exemple se reposent largement sur des *Étudiants* qui travaillent dans ses laboratoires, assistent à des cours, collaborent avec les Agents des autres Conventions et finissent par soutenir une thèse avant de pouvoir être promu. (En termes de jeu, le trait d'Illumination d'un agent technocrate est compris entre 3 et 5).

Après la période de casernement au début de leur novexistence, les Agents passent pour la plupart la majorité de leur temps dans ce que nous appellerions le monde réel. Le royaume de la Terre étant infesté d'activité paranormale, l'espace terrestre a été appelé la *Ligne de Front*. Au plus fort de la Guerre de l'Ascension, la Terre est un gigantesque champ de bataille où des équipes d'Agents travaillent de concert et enquêtent, recrutent, enlèvent ou éliminent les mages rivaux et les autres Déviants de la Réalité. Les agents terrestres utilisent également des Procédures et des Appareils qui leur permettent de générer des revenus, de créer des innovations, de modifier des technologies, d'ajuster les probabilités, de détruire leurs ennemis et de transformer la réalité (telle que les Masses la comprennent).

Chaque équipe d'agents est affectée à un ou plusieurs *fronts*: des bases qui ont l'air tout à fait ordinaires et que la Technocratie utilise comme usines, forteresses, ateliers, entreprises commerciales et autres centres d'opérations. Les fronts les plus utiles (et donc les mieux défendus) ont les nodes qui servent de sources de Quintessence. Les agents efficaces sont autorisés à utiliser les ressources de ces fronts et les équipes expérimentées ont accès à des laboratoires et installations de recherches spécialement aménagés (où les chances de déclencher un Effet de Paradoxe sont moindres), à du matériel de surveillance, à de l'équipement de Conditionnement social et, bien sûr, à l'appui d'initiés et de citoyens. Les Technocrates réussissant *beaucoup* de missions reçoivent l'une des récompenses les plus précieuses qu'on peut accorder à un agent: du temps libre et une vie en dehors de l'Union. Cette motivation puissante leur donne un sérieux coup de fouet au moral et à la volonté.

Superviseurs et amalgames

Quelqu'un doit coordonner les agents, et c'est précisément le boulot des Superviseurs. Chaque équipe rend compte au Superviseur (ou dans certains cas à plusieurs) qu'on lui a désigné. Celui-ci assigne des missions et fournit du soutien logistique, puis évalue le degré d'échec ou de réussite du groupe. (En termes de jeu, le trait d'Illumination d'un Superviseur est compris entre 4 et 6).

Si un amalgame compte des agents de plusieurs Conventions, il devra peut-être effectuer différents types de missions pour différents Superviseurs. Les missions les plus dangereuses consistent à déployer des hommes afin d'enquêter sur un Superviseur, un front, un Canevas ou un amalgame différent. Après tout, il est vital de s'as-

surer du respect des règles et de l'efficacité des autres groupes; par conséquent, la paranoïa, les rivalités et la politique affectent toujours la carrière d'un Superviseur.

Les Superviseurs de rang inférieur rendent des comptes à leurs propres chefs. Au XX^e siècle, ces derniers surveillaient le déroulement de la Guerre de l'Ascension depuis l'Horizon, et évaluaient la réussite ou l'échec des missions technocratiques sur de vastes zones géographiques. Mais au XXI^e siècle, cette supervision est presque exclusivement terrestre. (Pour plus de détails, reportez-vous à l'encadré *Les Canevas de l'Horizon*.) Cela dit, même sur Terre, les Superviseurs de haut rang travaillent loin de la Ligne de Front, souvent à l'intérieur de quartiers généraux luxueux dans les villes, sous les océans, en pleine nature ou loin sous terre. Ils peuvent facilement et en permanence communiquer avec leurs équipes, et leurs visites occasionnelles les obligent à ne jamais se relâcher.

Le Schisme

En général, cette approche à plusieurs niveaux aboutit à une chaîne de commandement bien huilée entre le haut et le bas de la hiérarchie des Superviseurs. Elle est toutefois également génératrice de difficultés. Au cours des cinquante dernières années, l'Union a rencontré un certain nombre de problèmes internes; l'un des plus sérieux réside dans le gouffre séparant les théories idéalistes des Superviseurs déconnectés des réalités du terrain, et les besoins pratiques des agents et de leurs coordinateurs sur la Ligne de Front. Cette disparité (parfois appelée *le Schisme*) est la cause de nombreux dilemmes moraux et éthiques auxquels ces derniers doivent faire face.

Pour résumer, c'est la différence entre théories abstraites et réalités chaotiques qui engendre ce Schisme. Un Superviseur sur la Ligne de Front est conscient qu'il faut parfois faire des compromis (en s'aliénant par exemple à l'occasion à une coterie de vampires influents), alors que pour le perfectionniste lointain, de telles entorses seront anathème. L'opposition entre ces perspectives alimente donc les rivalités, les complots et parfois les affrontements. Quand vous vivez dans une tour d'ivoire, artificielle et parfaite, il est très facile de perdre les nuances de gris éthiques et d'exiger de vos subalternes en place des choses qui ne peuvent pas (ou ne *devraient* pas) être faites. Pire encore, cette déconnexion entre la Ligne de Front et les Canevas de l'Horizon a engendré des secrets... qui ont à leur tour favorisé la corruption morale et métaphysique de la Technocratie. Tout comme les Traditions se sont retrouvées prises entre le marteau de leurs nobles idéaux et l'enclume des vieilles rancœurs de leurs maîtres, la Technocratie se retrouve embourbée dans un Schisme entre idéaux abstraits et réalités humaines.

Les Symposiums

Plusieurs Superviseurs parmi les plus efficaces constituent un conseil dans une ville (ou une grande zone géographique) donnée; leur tâche est de surveiller leurs opérations à grande échelle. L'Union appelle cette alliance un *Symposium*, au sein duquel chaque Convention a au moins un représentant. Cet organe logistique déplace les équipes et les ressources sur son territoire à la manière de pièces sur un échiquier. Certains Superviseurs se déplacent en personne pour coordonner leurs équipes sur la Ligne de Front; d'autres restent en retrait et utilisent des moyens de surveillance à distance; d'autres encore délèguent leur autorité à des subordonnés, eux-mêmes Superviseurs, ou à des agents de haut rang.

Les réunions d'un Symposium, très formelles, sont accompagnées de débats animés, d'une sécurité renforcée et de rapports de situation complexes. Dans les grands moments de triomphe, de crise, de

Les constructions de l'Horizon

Les Technocrates de haut rang ont passé la majeure partie des deux derniers siècles à vivre au sein de *Canevas de l'Horizon* : des bases de l'Union en orbite géostationnaire, de l'autre côté de la frontière entre l'Horizon et la Terre. En substance, ces colonies sont des stations spatiales qui constituent des bulles de réalité autonomes, loin des risques et des contaminations d'un monde imparfait. Lourdemment défendues et technologiquement supérieures à tout ce qu'on peut trouver sur Terre, les Canevas de l'Horizon fournissent des casernes sécurisées aux initiés débutants, des espaces de travail sûrs pour les agents de plus haut rang et des bureaux ad hoc pour les Superviseurs des échelons supérieurs, les Directeurs et le Cénacle.

Tous les rangs de la Technocratie ont une place au sein d'un Canevas de l'Horizon. Les citoyens extraordinaires s'occupent des tâches secondaires, le personnel fraîchement recruté commence sa novexistence loin de l'environnement distrayant et souvent dangereux du monde matériel. Les bons agents se rendent là-bas afin d'utiliser les installations de recherche dans des environnements libres de tout effet de Paradoxe, et les mauvais agents vont y faire un tour pour y être sanctionnés, reprogrammés, endoctrinés ou réaffectés. Superviseurs et Directeurs préfèrent l'atmosphère propice à la concentration et l'isolement de la vie dans une Colonie; certaines créatures alliées et des agents améliorés, incapables d'exister longtemps dans l'espace terrestre, doivent donc vivre dans des Canevas de l'Horizon jusqu'au jour où l'Union réussira à dominer totalement la réalité terrestre.

Dans l'intrigue générale de la Tempête d'Avatar, la plupart des Canevas de l'Horizon sont endommagés, détruits ou mystérieusement perdus. Si les Ingénieurs du Vide subissent les pertes les plus lourdes, les Conventions sont pourtant toutes touchées. Les **Convention Books de la troisième édition** racontent l'histoire de cette Technocratie post-apocalyptique, qui peut ou non exister dans votre chronique (voir l'encadré **Destins futurs: l'Anomalie dimensionnelle et une « Technocratie plus bienveillante »**). Si les Canevas demeurent opérationnels, les technologies de la Science dimensionnelle confèrent un accès relativement sûr et fiable aux Colonies. Les grosses cargaisons et les groupes importants doivent emprunter des navettes spatiales de l'Union pour y aller et en repartir; ces missions décollent depuis des pistes secrètes un peu partout dans le monde et sont à l'origine des rumeurs sur les ovnis et les autres méthodes confidentielles de déplacement.

Comme les stations spatiales ont été intégrées à la réalité consensuelle il y a une cinquantaine d'années, les Canevas de l'Horizon sont coïncidentaux en termes de magie. Étant donné que très peu de Dormeurs s'approchent de ces endroits (les astronautes étant après tout des citoyens extraordinaires), la réalité de la Technocratie est donc la seule en vigueur dans un Canevas.

tragédie ou d'échec, agents et amalgames sont convoqués pour faire un rapport de leurs activités à un Symposium... et recevoir les éventuelles récompenses, réaffectations ou punitions appropriées. Les Symposiums sont pour la plupart localisés sur Terre. La logistique et les dangers relatifs aux réunions qui ont lieu dans un Canevas de l'Horizon les confinent à bureaux sécurisés et des bases militaires, à moins qu'une menace extraordinaire ne contraigne les responsables à transférer cette rencontre dans un lieu plus sûr.

Maîtres, Directeurs et Royaumes extra-dimensionnels

En dehors de ses Canevas de l'Horizon, la Technocratie est le maître absolu de royaumes plus exotiques, des domaines où la réalité a été totalement reformée à l'image des idéaux des maîtres qui la contrôlent. Ces *royaumes extra-dimensionnels* sont, selon leurs objectifs, infâmes ou légendaires. Les adeptes de l'Itération X parlent avec révérence d'Autochtonie, un Royaume totalement transformé en idéal de perfection mécanique. Les Ingénieurs du Vide connaissent de nombreuses destinations extra-dimensionnelles, dont la Base lunaire de la Face cachée (située, comme son nom l'indique, sur la face cachée de la Lune), la magnifique Station de recherche Copernic, et d'autres forteresses encore, pour surveiller et observer les races et les entités extra-dimensionnelles.

Dans ces paysages étranges et les Canevas de l'Horizon qui y sont bâtis, les Directeurs technocratiques appliquent un niveau de contrôle qu'on ne retrouve pas dans la réalité, plus ordinaire et limitée, de la Terre. Si nombre d'agents atteignent le rang de maître (en termes de jeu, leur trait d'Illumination est compris entre 5 et 8), les maîtres reconnus de l'Union Technocratique préfèrent en général échapper aux imperfections matérielles et se rendre sur des royaumes correspondant mieux à leurs idéaux.

Une Convention fait cependant exception à la règle: le Syndicat. Quand les grands maîtres de l'Itération X, des Progéniteurs et du Nouvel Ordre Mondial s'évadent dès qu'ils le peuvent des limites agaçantes de la Terre et que les Ingénieurs du Vide évitent par principe lesdites limites, le Syndicat préfère un type de réalité plus terre à terre: les somptueux privilèges des milliardaires. D'accord, les grands domaines, les appartements-terrace et les îles privées dont ils profitent n'ont presque rien en commun avec le quotidien des humains dans leur vaste majorité. Ces territoires sont toutefois une partie indéniable du plan terrestre. Bien sûr, on imagine à peine leur prix. Certes, ils sont protégés par des technologies avancées. Et pourtant, ils appartiennent toujours au monde matériel. Les Responsables du Syndicat aiment à dire que leur lien avec la Terre protège leur Convention des effets de distanciation du Schisme; les autres Technocrates soupçonnent (en leur for très intérieur) que ces maîtres sont tout aussi, et voire *plus*, coupés de la condition humaine que leurs homologues partis en quête d'idéaux extra-planétaires.

Déconnectés ou non, certains Directeurs ont très concrètement et au quotidien les mains dans le cambouis. Par exemple, un Directeur des Ingénieurs du Vide sur une Base lunaire umbrale préférera être le capitaine d'un vaisseau spatial de science-fiction et pourchasser des horreurs extra-dimensionnelles, plutôt que de jouer les planqués dans une salle de contrôle fortifiée. Un autre se rendra dans un Canevas de l'Horizon en compagnie d'un Superviseur et d'une ou plusieurs équipes d'agents afin d'encadrer personnellement les techniciens spécialisés dans le matériel très avancé. D'autres maîtres technocratiques utilisent la technologie holographique et la télé-présence virtuelle (en termes de jeu, des Procédures de Correspondance et de Psyché) pour visiter des lieux lointains et surveiller leurs agents à bonne distance, mais d'un œil averti.

Certains Directeurs choisissent de rester sur Terre ou d'y revenir pour des missions extrêmement importantes. Le mystérieux Agent

secret John Courage est en général assimilé à un maître et on le trouve pourtant partout où il y a du danger. Quand plusieurs Technocrates de haut rang travaillent ensemble au sein d'un même amalgame (comme la célèbre Équipe d'intervention spéciale Alpha), ils interviennent en personne dans certaines des crises les plus dangereuses sur Terre. Ces mesures extrêmes restent cependant rares. L'expertise d'un maître permet à la Science Illuminée d'accomplir de plus grands exploits... qui impliquent eux-mêmes de plus grands risques de déclencher un effet de Paradoxe. L'intervention d'un Directeur est susceptible de provoquer plus de mal que de bien, et des problèmes pires que ceux que l'équipe était chargée de résoudre... et si ces missions ont lieu de temps en temps, on ne s'y engage pas à la légère.

Les Vénérables Maîtres : le Cénacle des grands anciens

Les entités au sommet de la pyramide technocratique sont les légendaires *Vénérables Maîtres* : des humains si éloignés de la réalité terrestre qu'ils contemplent les plus grands mystères de l'Illumination. L'Ordre de la Raison les appelait *Honori*, et comme les techniques d'allongement de la durée de vie sont plus simples à mettre en place au-delà de l'Horizon, certains Vénérables sont âgés de plusieurs siècles. Dans les échelons de l'élite, ils débattent de concepts tels que le Programme, les énigmes cosmiques et le rôle ultime des Déviants de la Réalité dans le grand ordre des choses. Nullement dérangés par le Paradoxe, ces « grands anciens » (tous des hommes, sauf une) observent les innovations des Illuminés moins puissants et rêvent à la manière dont le Cénacle pourrait remodeler le futur de la race humaine.

Rongés par leurs limites humaines, ils poursuivent aussi des buts qui leur sont propres, tels que l'immortalité, l'omniprésence dans des royaumes inférieurs, la création de nouveaux Royaumes de l'Horizon et la tutorat de la prochaine génération de Vénérables Maîtres. Les simples agents ne parlent jamais directement avec les membres du saint des saints Éclairé ; les Vénérables Maîtres préfèrent nommer ou créer des factotums et des représentants chargés de s'occuper de ces considérations basement matérielles. Ces entités (des intelligences artificielles, des personnalités holographiques, des groupes d'hommes de l'ombre ou des agents aux aptitudes inhumaines) parlent et agissent en leur nom. Pour le Technocrate lambda, ce sont des légendes : on en parle souvent, on les voit rarement et on les craint presque inévitablement.

(Évidemment la continuité de l'influence des Vénérables Maîtres n'existe que dans un monde où l'Anomalie dimensionnelle n'a jamais eu lieu. Dans l'intrigue générale du Jugement dernier, ces augustes Technocrates ont apparemment perdu tout contact avec la Terre, et l'Union s'est réorganisée sans eux au cours des premières années du nouveau millénaire. Les Vieux Maîtres envoient peut-être de temps en temps des messages, ou expriment d'une manière ou d'une autre leur volonté sur Terre. Mais la Ligne de Front est plus ou moins la seule ligne dans un univers post-Anomalie. Les chefs actuels de la Technocratie sont sans doute un peu déconnectés de la réalité de la Ligne de Front ; les nouveaux responsables sont eux beaucoup plus conscients des réalités terrestres que leurs prédécesseurs, qui vivaient loin de ce monde depuis des décennies, voire des siècles.)

Contrôle

Le représentant le plus légendaire de la Technocratie est une entité flexible appelée *Contrôle* : un être dont l'identité et la puissance peuvent instantanément être vérifiées par un Illuminé suffisamment

aguerri pour le voir tel qu'il est. Contrôle intervient rarement. Il ne se limite pas à une seule apparence, même s'il se manifeste en général sous la forme d'un homme vêtu de blanc. Il apparaît parfois dans plusieurs corps à la fois plutôt que dans un seul et il se réfère presque toujours à lui en utilisant le *nous* collectif, au lieu du *je* individuel.

Contrôle n'a nul besoin de combattre, d'ordonner ou d'interagir avec des rivaux ; il a des agents pour accomplir ce genre de tâches. Et même s'il semble avoir une forme physique, il serait d'après les rumeurs la projection distante d'une conscience lointaine. À de nombreux niveaux, Contrôle est pour les Technocrates ce qui se rapproche le plus d'un dieu : une manifestation collective et active de la volonté des Vénérables Maîtres. Même s'il s'agit clairement d'un produit de la technologie (une autre option serait trop ridicule pour être envisagée), la science qui lui permet d'exister transcende tout ce qui est actuellement connu, même par les Agents les plus expérimentés.

Quelle est en réalité la *nature* de Contrôle ? Cette entité est-elle une manifestation du concept de domination technocratique ? Une hologramme hyperpuissant ? Une entité psychique forgée par les Volontés Illuminées du Cénacle ? Peut-être est-il le Maître Oracle technocratique, la personnification de l'Œil omniscient et la sagesse ultime de la cause de l'Union. Certaines rumeurs prétendent même qu'il est le fantôme de tous les Vénérables Maîtres décédés, liés par leur philosophie en une entité unique... mais cette idée est évidemment absurde. Contrôle est Contrôle, tout simplement. Une analyse plus approfondie est réservée aux plus hauts échelons de la Technocratie.

Pour la plupart des agents de l'Union, l'existence de ces rangs est purement théorique. Il est déjà assez difficile de survivre au jour le jour et d'exécuter les ordres de son coordinateur direct sans en plus se prendre la tête avec l'œil tout en haut de la pyramide. Rencontrer un maître ou Contrôle est extrêmement rare quand on n'est pas un Superviseur. Rencontrer un membre du Cénacle est presque impossible. Le Schisme empêche la majorité des Technocrates terrestres d'interagir avec leurs homologues dans l'Horizon, sauf en cas d'absolue nécessité, et il empêche aussi la prétendue Union de s'unir réellement comme elle l'aurait fait dans un autre cas de figure. Si ces rumeurs sur la corruption nephandique se révèlent exactes, ces Vénérables Maîtres distants et secrets pourraient bien être la clé de la cage qui emprisonne les plus belles promesses de la Technocratie. À moins qu'ils ne gardent quelque chose de pire encore sous contrôle... pour le moment.

(Les *Convention Books* de la troisième édition déclarent que Contrôle a été coupé de la Technocratie terrestre. Le conteur décide seul de la véracité de cette assertion dans sa chronique. Bien sûr, si Contrôle apparaît malgré tout, il peut être un peu n'importe quoi : une manifestation du véritable Contrôle, un imposteur, un Envoi [voir l'annexe I, page 644], un agent de la *Menace Zéro* [voir ci-dessus], un stratagème des Nephandi ou une action de n'importe quel autre agent de l'ordre ou du chaos, en fonction des besoins du conteur.)

Contrairement aux esprits libres des Traditions, la Technocratie s'appuie largement sur cette chaîne de commandement prédéfinie. La précision et la fiabilité sont essentielles pour la survie et la prospérité de l'Union. Même dans l'atmosphère plus individualiste du XXI^e siècle, c'est une société collective dont l'existence exige obéissance et coopération. Certains degrés d'excentricité et d'initiative personnelle ont certes été intégrés au système (voir le paragraphe *Les Six Degrés* ci-dessous), mais elle ne peut tolérer l'imprudence, la négligence et l'insubordination constantes. Les pièces défectueuses dans le système doivent être corrigées (via le Traitement) ou remplacées. À tous les égards, et quand cela importe, l'Union prime sur l'individu. Le futur de l'humanité ne mérite pas moins.

Les agents non-conventionnels

(Pour plus de détails, reportez-vous à l'historique *Amélioration* du Chapitre Six, à la section *Agents extraordinaires et créations de la Technocratie* de l'annexe I et à la section *Le coffre à jouet* de l'annexe II.)

Beaucoup de Déviants de la Réalité et de critiques de la Technocratie l'ont déjà fait remarquer: l'Union emploie du personnel non-humain. Les effectifs de ces agents non-conventionnels ont sans doute été largement exagérés par leurs détracteurs (du moins selon le Cénacle...), mais qui a vu le vrai visage de l'Union sait qu'il est parfois quelque peu mécanique.

Malgré une hystérie xénophobe, tous les Technocrates loyaux reconnaissent que l'utilisation de cyborgs, de clones et d'organismes biomodifiés est tout simplement une bonne politique. Quoi qu'on en dise, l'organisme humain reste soumis à toutes sortes de pannes embarrassantes et fatales. La technologie améliore la nature et le personnel de la Technocratie ne fait pas exception à cette règle. Certes, les différends entre agents améliorés et agents « naturels » sont parfois violents et cause de conflits ouverts ou de discrets sabotages. De tels comportements ne sont pas dans l'intérêt de l'Union; la hiérarchie a donc tendance à avoir la main très lourde lorsqu'elle intervient dans ces rivalités. Si les membres masculins et européens de l'Ordre de la Raison ont pu apprendre à s'accommoder de la présence de femmes visionnaires et d'autres cultures, il n'y a aucune raison pour que les agents naturels autoproclamés et les soi-disant assemblages ne puissent pas paisiblement cohabiter.

Techniquement, la discrimination dans les rangs est un non-problème: elle *ne peut pas exister*, donc elle *n'existe pas*. Toutefois, les divisions entre Adamites et *homo superior* restent une douloureuse épine dans l'armure technocratique - elle ne l'empêche peut-être pas de fonctionner, mais c'est une source permanente d'irritation et de limitation du plein potentiel de l'Union. Les parties les plus évidentes de ce conflit sont...

Les Adamites

Aux yeux de certains *homo sapiens*, nés d'une femme et sans amélioration artificielle, les différents assemblages et le personnel modifié sont utiles mais, en définitive, inférieurs. Ces Technocrates préfèrent se faire appeler « Adamites », « naturels » ou « humanis primus », et se méfient de leurs congénères non naturels.

Comme d'autres sous-groupes au sein de l'Union (voir l'encadré *Les dissidents technocratiques*), les Adamites ne proclament pas haut et fort leurs objectifs. Ils préfèrent utiliser un code de signaux discrets qui leur permet de se reconnaître entre eux et des formes subtiles de dissuasion et de surenchère afin de garder ces phénomènes de foire à leur place. Les agents non-conventionnels sont rarement harcelés (ce type de comportement est souvent une invitation à sanction ou réprimande, ou à un petit tabassage en règle en pleine nuit par un ou deux cyborgs agacés). Non, les phénomènes en question ont plutôt droit à des missions nulles ou des blagues subtiles, et n'ont plus accès à des services et de l'équipement essentiels dès qu'un Adamite a l'occasion de leur pourrir la vie. Dans le même temps, les naturels ont droit à un traitement de faveur, ont des amis qui partagent les mêmes idées et prennent du galon plus vite et plus facilement qu'un camarade cybernétique. Les Adamites se vantent parfois de leur appartenance en mangeant ostensiblement des pommes ou en plaçant des corbeilles de fruits (toujours avec des pommes) à portée de main. La plupart du temps cependant, ils

gardent soigneusement pour eux leurs préjugés et semblent parfaitement tolérer la présence des « autres » parmi eux.

Victors, clones et autres biomusclors

À l'autre bout du spectre de la biomasse technocratique, les organismes avancés ont tendance à se voir à l'un ou l'autre des extrêmes: comme des jouets monstrueux concoctés dans le chaudron maléfique d'un laboratoire des Progénéiteurs, ou bien comme des *homo superior* (et ils prennent un plaisir non dissimulé de le rappeler très souvent à leurs camarades humains imparfaits).

Grâce à la Convention des Progénéiteurs, la Technocratie aligne un effectif biologiquement amélioré conséquent. La plupart de ces personnes ont l'air plus ou moins humaines, même si elles ont tendance à afficher un niveau inhumain de perfection physique. Étant donné le glamour retouché de la publicité moderne (n'évoquons même pas les miracles de la chirurgie esthétique), cette perfection n'est plus aussi évidente qu'avant. De nos jours, un Victor *homo superior* semble tout droit sorti d'une couverture de magazine, sans plus... probablement d'un magazine de culturisme, mais sans pour autant dépasser les limites de l'acceptable. Il n'y a pas si longtemps, il était facile de distinguer un assemblage des Progénéiteurs d'un agent non amélioré. À présent, sauf incident de procédure, l'inGénierie et les biomods sautent bien moins aux yeux. D'accord, les clones, les Victors et les biomusclors sont souvent beaucoup plus costauds que les gens normaux, et aussi un petit peu plus instables. Les perfectionnements évidents apportés à la machine humaine sont pourtant trop précieux pour être abandonnés; les divers agents bioaméliorés gardent donc une place privilégiée au sein de l'Union.

Les assemblages organiques les plus voyants font partie des tristement célèbres agences de Costumes noirs. S'ils restent d'un rang inférieur à celui des Agents pleinement Éclairés, le NOM augmente significativement la puissance de son personnel de terrain en alignant quelques clones uniques, dotés de la formation et des aptitudes d'un Costume noir classique. Les rumeurs prétendent qu'ils auraient été créés à partir d'une poignée d'agents exceptionnels, et ils font montre de facultés paranormales entièrement tournées vers l'ordre et le contrôle. Et même s'ils sont parfois un peu trop enthousiastes dans l'accomplissement de leur devoir, certains excès sont compréhensibles au vu des tâches périlleuses, et non moins nécessaires, dont ils sont chargés.

En général, les bioassemblages et les employés biomodifiés cachent leur nature d'agents améliorés avec plus de soin. Quelques-uns manifestent de regrettables défauts génétiques ou organiques, mais tel est le prix du progrès. La plupart de ces malheureuses victimes de l'imperfection biologique restent enfermées dans des Canevas et des laboratoires isolés, cantonnées à des tâches en interne jusqu'à ce qu'on doive déployer leurs compétences spéciales sur le terrain. La propagande a beau affirmer le contraire, le mythique chihuahua avec ses ailes de chauve-souris n'est pas la norme. Les jeunes Progénéiteurs font bien quelques blagues, mais la majorité du personnel bioassemblé et biomodifié est parfaitement conçue, à défaut d'être entièrement naturelle.

Les exos et les peaux d'acier

Les améliorations cybernétiques sont des outils courants dans les rangs de la Technocratie. Beaucoup sont soigneusement dissimulées et ne se voient que lorsqu'elles sont utilisées. D'autres sont plus... remarquables. Les termes peu flatteurs d'*exos* et de *peaux d'acier* sont employés pour désigner les agents améliorés grâce à la cybernétique

dont les modifications suscitent le trouble, voire la jalousie, parmi leurs camarades technocrates.

Les cyborgs du XXI^e siècle sont souvent beaucoup moins voyants que leurs prédécesseurs. Le modèle classique C.H.A.S.S.E.U.R. semble tout à fait dépassé, malgré un facteur d'intimidation non négligeable. La nanotechnologie remplace aujourd'hui l'acier encombrant, surtout sur les dernières générations de cyborgs et de C.H.A.S.S.E.U.R. Cependant, les implants cybernétiques bien visibles sont *toujours* cool, même s'ils sont rétro, et il est parfois nécessaire d'envoyer un gars à moitié métallique traverser des murs de briques. Pour les gars (et les dames) en question, ce rôle est quelquefois une expérience très mitigée.

De tout le personnel de l'Union, les cyborgs sont l'archétype de la puissance technocratique (dépassant d'une courte tête les Hommes en Noir). Fantoches non-Éclairés ou Agents Éclairés, ils incarnent la fusion de la chair, de l'esprit et de la machine. L'Itération X est la Convention la plus (tristement) célèbre pour son personnel cybernétique; ses membres sont pour la plupart plus ou moins modifiés, ne serait-ce qu'en raison de l'idéal de transcendance des limitations de la chair qu'elle soutient. Mais toutes les Conventions ont des agents cybernétiques dans leurs rangs. Ils sont pour la plupart simplement moins voyants ou extrêmes que ceux de l'Itération X.

Les Progéniteurs, l'Itération X et les Ingénieurs du Vide emploient également des animaux et des clones améliorés grâce à la cybernétique, en général pour des actions de terrain très dures, et très loin de l'attention des Masses. Ce sont des créatures tout ce qu'il a de plus vulgaire aux yeux du Consensus, mais à situation désespérée, mesures désespérées. Les bêtes cybernétiques (comme le bien connu tigre à dents de cyber) sont envoyées sur les zones de conflit extra-dimensionnelles, où l'Effet de Paradoxe a très peu d'influence et où la nature étrange du terrain et de ses habitants nécessite des agents aussi résistants et efficaces qu'eux.

Les robots

La technologie robotique autonome n'est pas aussi courante dans la Technocratie que les films de science-fiction voudraient nous le faire croire. Cependant, *il y a* de nombreux agents et assistants robotiques, et même androïdes, dans ses rangs. La plupart sont des modèles de combat, des appareils d'exploration ou des unités d'assistance en laboratoire, dotés de facultés intellectuelles limitées qui leur permettent d'effectuer des tâches subalternes sans être un fardeau pour leurs compagnons organiques. La majorité d'entre eux reste confinée aux Canevas et aux installations extra-dimensionnelles. Même dans un monde qui a grandi avec *Star Wars*, la complexité d'un robot est limitée par le Consensus. S'il devenait trop complexe, des pannes chroniques entraveraient rapidement son efficacité.

Cela dit, les robots simples (drones, unités de laboratoire, véhicules intelligents etc.) fonctionnent parfaitement bien parmi les Masses. Le succès des drones de traque et d'élimination déployés par l'armée et la police les a totalement intégrés à la réalité du Consensus. Pour des raisons évidentes, les Masses contemplent ce type de technologie avec une admiration mêlée de crainte; elle est impressionnante autant qu'inquiétante. Il existe une grosse différence entre *regarder* un film d'action de science-fiction et se retrouver face à l'une de ces machines. S'ils sont beaucoup plus évolués qu'il n'y paraît, ces agents robotiques se font passer pour des machines stupides aux yeux des Masses, agissant davantage comme de gentils toutous mécaniques que comme de sérieux rivaux de l'humanité. Après tout, quand un ennemi vous sous-estime, il vous laisse le choix des armes.

Peu importe leurs rivalités; chaque agent de la Technocratie est censé faire équipe avec les autres. Officiellement, l'Union n'accepte ni intolérance, ni favoritisme toutefois, les gens étant ce qu'ils sont (et ce même s'ils n'ont pas trop l'air ordinaire), certains préjugés ont la dent dure. Il n'en demeure pas moins, en particulier au XXI^e siècle où l'on recrute des agents de toutes les origines ethniques et de toutes les identités sexuelles, que le principe central de *mutualité* est vital à la survie de ce groupe.

Mutualité et indépendance

Ce principe est si essentiel au sein des opérations de la Technocratie que les vocables *mutuel* et *indépendant* ont une très forte connotation pour son personnel. Tiré du latin signifiant « partager » (et apparenté au mot *muter*, qui signifie « changer »), la mutualité suggère un investissement et un échange entre différentes parties. Tu me donnes quelque chose, je te donne autre chose et nous partageons; si je te donne quelque chose et que tu me prends quelque chose, tu es indépendant.

La justice de l'Union, officielle ou non, se base sur le principe qu'elle donne beaucoup à ses agents et attend beaucoup d'eux en retour. L'égoïsme, la déloyauté, la rébellion sont des comportements indépendants. Puisque les cadeaux offerts par la Technocratie sont tellement magnifiques et qu'elle dépend tellement de leur loyauté, le jugement est prompt et la punition sévère quand un agent ou une équipe agit de manière indépendante. Quand il part d'une bonne intention, un échec est acceptable. Cracher délibérément au visage de l'Union ne l'est pas.

Les Six Degrés

Tous les Technocrates le savent, ce depuis le début de leur endoctrinement: l'Union utilise une échelle de six degrés de loyauté acceptable. D'un côté, l'agent est d'une loyauté irréprochable; de l'autre, il est sur la liste des annulations. Les sanctions le font descendre sur cette échelle, des services loyaux et efficaces le font remonter.

- **Degré 1 – Loyauté absolue:** l'agent est considéré comme un paragon de l'honneur technocratique, on lui témoigne beaucoup de respect et il reçoit un niveau de liberté enviable. Tant que l'agent n'en abuse pas, il a toute la confiance de l'Union.
- **Degré 2 – Loyauté assurée:** l'agent remplit admirablement bien ses fonctions et ses supérieurs n'ont aucune raison valable de douter de son dévouement à la cause. Il est bien sûr surveillé et évalué, mais tant qu'il n'a aucun comportement discutable, il jouit d'une relative indépendance dans les limites imposées par la Technocratie.
- **Degré 3 – Loyauté supposée:** l'agent n'a encore donné aucune raison à ses supérieurs de mettre en doute sa loyauté. Bien sûr, il est surveillé et évalué, mais à ce niveau de confiance par défaut, on suppose qu'il est fiable jusqu'à preuve du contraire.
- **Degré 4 – Loyauté discutable:** l'agent a montré un comportement, des opinions et/ou des activités qui ont éveillé chez ses supérieurs des doutes quant à son engagement. Il sera plus étroitement surveillé et soumis à des restrictions plus sévères tant que son comportement ne s'améliorera pas.

- **Degré 5 – Loyauté douteuse** : un mauvais jugement et un comportement discutable ont mis l'agent sur « liste rouge ». Il est surveillé de très près et on lui a signifié qu'il est sur une pente très glissante. Le Conditionnement social peut être envisagé, et les libertés que l'agent avait ont été réduites.
- **Degré 6 – Déloyauté** : l'agent est considéré comme un échec. En résumé, s'il dérape encore une fois, il ira faire un petit séjour dans la Chambre 101, se retrouvera sur une étagère dans la réserve de pièces détachées, sera envoyé en mission suicide ou tout simplement au fond d'un trou.
- **Degré 7** : il n'y a pas de Degré 7. C'est un euphémisme pour annulation.

Les manquements au règlement

Malgré sa réputation impitoyable, la Technocratie ne transforme pas ses agents en pâtée pour chien à la première infraction supposée, ne serait-ce que parce qu'une telle mesure est un énorme gaspillage de formation, d'investissement et de potentiel. Malgré tout, les règles sont faites pour être respectées et lorsqu'on les enfreint (ce qui finit inévitablement par arriver), les sanctions tombent et leur sévérité va crescendo.

Pour des infractions mineures, on applique les mesures suivantes : une *Réprimande* (un savon de son supérieur), un *Rapport* (une plainte officielle contre l'agent), une *Restriction* (la perte d'un certain nombre de libertés et de privilèges) et une *Surveillance* (l'observation des activités de cet agent). Les infractions sérieuses ou les séries de petites infractions sont sanctionnées par une Surveillance plus diligente, une *Confiscation* (la suppression de matériel, d'avantages ou de plus encore), une *Rétrogradation* (une perte de rang et de statut), une *Modification sociétale* (un changement dans la vie personnelle de l'agent, décidée par ses superviseurs), une *Réaffectation* (un transfert), une *Réaffectation extra-dimensionnelle* (un transfert à un nouveau poste extra-dimensionnel très risqué), une *Reprogrammation*/un *Conditionnement social* (un lavage de cerveau intensif, reportez-vous

La Chambre 101

Ce nom générique est employé pour le quartier le plus redouté de tout bastion technocratique. La Chambre 101 (alias la *Chambre blanche*, la *Chambre noire* ou, plus sinistrement, la *Chambre rouge*) est une pièce sécurisée qu'on utilise pour les interrogatoires, les Procédures de Conditionnement social, voire la torture pure et simple. Complètement insonorisée et protégée contre la plupart des formes de magye et de transmission, une Chambre 101 est équipée de très solides entraves, d'appareils de surveillance et d'enregistrement, et de quelques agents spécialement formés très efficaces. Ces derniers savent comment obtenir les résultats escomptés, ils peuvent briser presque n'importe qui par un savant mélange de souffrance physique, de manipulation psychologique, de Procédures Éclairées et de sévices corporels atroces.

Pour plus de détails sur les procédures de **Conditionnement social et Reprogrammation**, reportez-vous à la section idoïne dans le **Chapitre Dix** (pages 607-609).

Les récompenses du service

Si vous jetez un œil à la section **Historiques** du **Chapitre Six**, vous aurez une petite idée des récompenses accordées par la Technocratie pour un service exemplaire. Certains historiques ne sont disponibles **que** pour les membres ayant une bonne réputation et confèrent des avantages tels que l'assistance extérieure et la réquisition de matériel. Certaines capacités font elles aussi partie des programmes de formation technocratiques et l'Union dispose également de toute une panoplie de jouets vraiment très sympas. Pour les agents dévoués, être membre de cette organisation confère tout un tas d'avantages potentiels. Mais n'oubliez pas : ce qui peut être donné peut être repris si le récipiendaire semble ingrat...

Le DVSA : le flux de données

Officiellement appelé **Données Visuelles & Spectre d'Analyse (DVSA; prononcer Dêv-SA)**, le « flux de données » partage des informations vitales avec les agents de terrain de la Technocratie. Grâce à lui, un agent disposant du matériel ou des implants cybernétiques appropriés peut avoir accès à des renseignements sur ses compagnons ou son environnement. Un flux de données pertinentes (ciblage, positionnement, statistiques vitales des personnes, des substances ou des créatures etc.) défile sur commande en limite de vision périphérique, le plus souvent au bord de ses lunettes ou de son écran de visionnage. Une commande subvocale (ou une impulsion mentale pour les implants cybernétiques) peut envoyer une demande d'informations sur un sujet précis ; sinon, le DVSA scanne ce qui se trouve dans le champ de vision de l'agent. Ce flux de données peut distraire ou fournir des informations compromettantes, l'agent l'allume ou l'éteint en clignant des paupières d'une manière précise ou, pour un implant cybernétique, en l'écartant mentalement.

Les renseignements fournis par le flux de données proviennent de la technologie de surveillance de la Technocratie. Si les bases de données de l'Union n'ont aucune information sur un sujet donné, alors le DVSA ne peut pas en fournir. Mais au XXI^e siècle, beaucoup d'habitants des zones industrialisées ont entré leurs statistiques vitales (taille, poids, date de naissance etc.) dans des bases de données rapidement accessibles... et par extension, à portée de la Technocratie. Les données du DVSA sont affichées en unités métriques pour une efficacité maximale. On peut voir cet appareil en action dans le **Prélude** de cet ouvrage, lorsque John Courage scanne Lee Ann Milner. Bien entendu, le DVSA enregistre les informations scannées, l'agent qui les scanne et les sujets situés dans son champ de vision au cours de ce scannage. Un agent qui veut garder ses secrets doit donc être très prudent sur le lieu, le moment et la fréquence de son utilisation du flux de données.

Pour le fonctionnement en jeu du DVSA, reportez-vous à la section **Le coffre à jouet** de l'**annexe II**.

au *Prélude* de cet ouvrage pour en connaître les effets résiduels), une *Duplication* (le remplacement de cet agent par un clone fonctionnel), et enfin le *Degré Absolu* (c'est-à-dire l'*Annulation*).

Encore une fois, les punitions sévères ne sont pas appliquées à la légère. Chaque Superviseur est responsable de la conduite et du statut des agents sous sa responsabilité; s'il sanctionne trop souvent, ou au contraire s'il n'est pas assez strict, il aura certainement de gros problèmes.

Risques et récompenses

La désobéissance est punie, la loyauté récompensée. Chaque agent a du potentiel et s'il parvient à tirer son épingle du jeu, son avenir est assuré. La Technocratie n'est pas qu'une simple entreprise qui donne un salaire et une mutuelle à ses employés. C'est la société secrète qui *possède* cette entreprise et tous ses concurrents, ainsi que le maître qui les met en concurrence. L'élite de l'humanité peut à jamais changer votre vie. Vous voulez de l'argent? Vous n'aurez plus jamais à y penser, votre compte bancaire sera impeccable. Du sexe? Si la morale ne vous étouffe pas, les Progéniteurs peuvent vous cloner le partenaire idéal qui réalisera le moindre de vos désirs. Du pouvoir? Vous devrez vous battre pour le garder, mais vous serez tout de même au-dessus de 99 % du reste de l'humanité. De la cybernétique? Des biomods? Des gadgets à faire pâlir James Bond de jalousie? Des flingues énormes? Une armée privée? La Technocratie possède tout cela. Dans l'Union, la loyauté se paie rubis sur l'ongle et les Technocrates les plus estimés sont les bijoux sur la couronne du monde Éveillé.

Néanmoins... si la carotte ne suffit pas, il reste toujours le bâton. Peu importe que vous pensiez vous être planté en beauté; si vous vous plantez au service de la Technocratie, les conséquences de cet échec dépasseront largement votre pire cauchemar. Être un citoyen de l'Union n'est pas un simple boulot. On ne vous reconduira pas jusqu'à votre voiture, vous ne partirez pas avec le fameux petit carton et vos affaires personnelles. Si vos Superviseurs décident de résilier votre contrat, vous ne sortirez jamais du bâtiment. Vous pouvez fuir, mais ils vous retrouveront. Et quand ils vous auront remis la main dessus, ils vous attacheront sur une table d'examen et ils vous tritureront le cerveau jusqu'à ce que vous n'ayez plus le choix. Ils peuvent vous cloner et fabriquer un petit agent conditionné bien obéissant... qui ne sera pas *tout à fait* vous, mais qui sera encore vivant, lui.

Et même si vous vous échappez, les Traditions n'ont aucune raison de faire confiance à un renégat en fuite. Alors si vous avez deux sous de jugeote, vous réaliserez tous vos rêves et peut-être, garderez-vous aussi votre libre arbitre. En revanche, si vous jouez les fortes têtes, ce sera une autre histoire; elle racontera comment un idéaliste s'est retrouvé traqué par la plus vaste société secrète du monde. Ironie du sort, vous vous retrouverez de l'autre côté du miroir, et c'est une existence à laquelle les plus grands ennemis de la Technocratie ont du mal à survivre.

Illumination et Investissement: le collectif et l'individu

Chaque individu au sein de l'Union doit choisir entre conformité ou rébellion. Une crise de loyauté peut survenir au cours d'une seule mission, le dévouement du Technocrate peut être éprouvé au fil d'une longue croisade pour la réalité. Un Agent doit servir les besoins de son collectif, mais il doit également suivre son propre chemin vers l'*Investissement*, ou Ascension pour les DR. Aux yeux des agents vraiment loyaux, ces deux buts ne font qu'un. N'importe lequel des *Préceptes de Damian* peut permettre l'*Investissement*, même s'il s'agit d'un idéal impossible à atteindre en une seule vie. Pour les

esprits brillants, le Génie Éclairé est une extension de l'identité et de l'individualité, il offre de nouvelles frontières, de nouveaux risques et de nouvelles récompenses.

Les agents Éclairés de la Technocratie n'utiliseront, ni n'accepteront jamais ce terme, mais ce *sont* des mages. Poussés par les mêmes désirs et la même conscience que leurs rivaux, ils ont une perception des enjeux qui dépasse celle des Masses. Leurs actions modifient la réalité, certes conformément à un plan plus vaste, mais avec le sentiment d'un Dynamisme cosmique que le commun des mortels n'a tout simplement pas. Leur Union emploie une terminologie différente et insiste sur une division ferme entre magie et raison, pourtant les Traditions et leurs ennemis de toujours ont encore bien de choses en commun.

Les agents technocratiques méditent entre les missions. Qu'importe le nombre de séances d'endoctrinement ou d'exams officiels qu'on peut bien lui faire subir; chaque Agent doit suivre seul la Voie vers l'Investissement, de l'innocence à l'omniscience. Les mystiques apprennent la magie dès leur Éveil sous la férule d'un Avatar. Un Agent suit une Voie similaire et s'éveille aux possibilités de la Science Éclairée dès son Épiphanie, guidé par son Génie. Les concepts d'*Épiphanie* et de *Génie* sont essentiels pour un agent qui veut conserver son individualité. (Et en termes de jeu, les ellipses entre les missions sont de bonnes opportunités d'explorer ces questions d'individualité.)

L'Épiphanie

À l'instar des autres mages, un Technocrate Éclairé prend pour la première fois conscience de son pouvoir lors d'une *Épiphanie*, à travers le prisme de la science et de la raison. C'est un éclair de Génie, une révélation brillante dans laquelle l'impossible devient soudain possible. Des agents sont témoins de certaines Épiphanies, avant le recrutement d'un Technocrate précis; d'autres restent des événements honteux sur lesquels l'agent ne s'étend pas, et qu'il dissimule à ses supérieurs.

Les Épiphanies incluent notamment:

- Une découverte scientifique capitale dans un laboratoire ou un autre environnement contrôlé, au cours de laquelle la personne Éclairée accomplit un exploit qu'elle n'avait jamais réussi auparavant.
- Un rêve saisissant ou la vision d'un avenir dans lequel des choses technologiquement improbables deviennent possibles et dont les résultats conduisent à l'Utopie ou la Dystopie.
- La découverte d'un phénomène que le scientifique Éclairé considérait jusqu'alors comme strictement théorique.
- Le futur Ingénieur du Vide traverse une frontière entre deux mondes ou rencontre quelque chose en provenance d'une autre dimension.
- Un futur Progéniteur donne vie à quelque chose qui ne pourrait normalement pas se développer, guérit une blessure irréversible ou une maladie incurable, modifie son corps d'une manière qui défie la biologie conventionnelle.

- Un membre potentiel de l'Itération X crée un avatar mécanique ou virtuel doté d'une intelligence artificielle mesurable.
- Un futur citoyen du Nouvel Ordre Mondial accomplit un exploit intellectuel impossible, a une soudaine révélation ou expérimente un pic d'activité psychique.
- Une recrue prometteuse pour le Syndicat manipule, contraint, remodèle, exploite ou domine l'intelligence ou le jugement d'un autre être humain, ce qui entraîne un avantage inattendu.
- Un enquêteur est pour la première fois directement confronté à une entité paranormale, et utilise son intelligence et son ingéniosité pour la vaincre.

Le Génie

Les mages ont des Avatars et les Technocrates suivent les conseils de leur Génie. Contrairement aux connotations divines et magiques inhérentes au mot « avatar », le mot *génie* (dont la racine signifie « né » et « origine ») donne une impression de rationalité, d'intellect, de talent et d'accomplissement. (Il signifiait aussi autrefois « esprit gardien » et est lié aux *génies*, mais personne dans la Technocratie n'y fait allusion...) En bref, le Génie est le meilleur aspect d'un Technocrate Éclairé, l'excellence essentielle qui fait de lui ce qu'il est.

Même s'ils considèrent que la conformité est une donnée cruciale pour la survie, l'apparence du Génie varie d'un agent à l'autre. Quand il adopte une manifestation mystique étrange, on se contente de ne rien dire. Le Génie étant, tout comme l'Avatar, un sujet intime et personnel, il est donc facile de mentir sur son apparence ou sa personnalité. La plupart des Génies technocratiques apparaissent toutefois sous la forme d'incarnations de la technologie, de la science, de la rationalité ou de la protection... et quand ce n'est pas le cas, le Technocrate en question perçoit malgré tout ainsi le sien. Oui, un Homme en Noir peut voir son Génie sous la forme d'un dragon ; pour lui, ce dragon est un symbole de puissance et de majesté, peut-être le gardien d'un trésor (le monde), mais pas une force mythique du chaos.

Les Génies technocratiques incluent en général :

- Un associé virtuel qui ne communique que par le biais de SMS, de coups de fil, d'e-mails ou d'avatars en ligne.
- Un mentor imaginaire qui visite le Technocrate quand il rêve ou rêveuse, et qui peut être un personnage historique, un idéal platonicien ou un reflet (ou une image idéalisée) du Technocrate lui-même.
- Un gardien qui attend au seuil d'une autre dimension, que l'on ne peut atteindre que par la Science dimensionnelle.
- Un agent mystérieux et anonyme qui rend visite au Technocrate quand il est seul.
- Une icône religieuse (un ange, un prophète, un avatar ou un saint patron) qui apparaît à l'agent dans des rêves et des visions, et ce même s'il ne pratique pas ouvertement sa religion.

Dans la plupart des cas, le Génie se matérialise dans les moments de solitude, de méditation ou d'introspection. Les Superviseurs peu scrupuleux peuvent tenter d'infiltrer ou de construire des représentations artificielles de ces instants particuliers, mais ces mesures intrusives et trompeuses, au taux de réussite incroyablement bas, ne sont pas approuvées officiellement et sont considérées comme extrêmement indépendantes.

La foi technocratique

Officiellement, la Technocratie ne reconnaît qu'un seul dieu : la science rationnelle. Ce qui ne veut pas dire que tous ses membres sont athées. Pour l'Union, la religion est une affaire privée, sauf si elle devient un élément perturbateur. L'Ordre de la Raison originel était après tout profondément enraciné dans l'inspiration sacrée, et même si la religion a officiellement été éliminée de la Technocratie lors de sa réinvention au XIX^e siècle, cet héritage n'a jamais été tout à fait rejeté.

Contrairement aux idées reçues, beaucoup de scientifiques sont des hommes de foi, et beaucoup de *credo* religieux respectent la science. En général, on considère la foi comme la voie que l'on emprunte quand la science ne peut tout à fait répondre aux questions que l'on se pose, et la science comme la clé vers la vie matérielle inspirée par Dieu. Au sein de la Technocratie, la science peut aussi *devenir* une foi ; par exemple, la vénération de la Machine par l'Itération X est une vision de Dieu tout aussi frappante que les révélations d'un prophète du désert.

Alors oui, certains Technocrates sont des fidèles, souvent d'une croyance établie, parfois d'une religion technocratique élevant la science au rang d'idéal métaphysique. Et si un comportement ouvertement religieux attire l'œil soupçonneux des superviseurs (et l'extrémisme religieux une visite des agents de Contrôle), on permet à chacun un certain degré de spiritualité... tant que celle-ci n'entre pas en conflit avec les idéaux et les devoirs de la Technocratie.

Onis et seuls

Le monde est un endroit dangereux et, comme un agent l'apprendra vite, l'union fait la force. Les agents Éclairés méditent seuls, mais ils apprennent à survivre ensemble. Ils travaillent avec des équipes, reçoivent des instructions de leurs Conventions respectives, accomplissent des missions pour leurs superviseurs et reçoivent des informations d'un environnement étroitement surveillé.

Le monde offre des possibilités infinies, mais il présente également des périls qui le sont tout autant. C'était autrefois un endroit plus vaste, où la distance coupait des communautés de toute forme de civilisation. Avant l'ère des téléphones portables, des satellites, des voyages en avion et d'Internet, une minuscule communauté à l'autre bout de la planète pouvait demeurer complètement isolée des civilisations les plus avancées du monde. La frontière entre le possible et l'impossible était définie par le consensus de la population locale. Si le village croyait qu'un chaman pouvait guérir les malades ou parler aux morts, alors la frontière entre le possible et l'impossible se déplaçait pour s'adapter à cette croyance. Il en résultait un immense patchwork au sein duquel des milliers de variations de différents paradigmes coexistaient – un monde où tout était possible, surtout si les témoins Dormeurs autour de vous croyaient que cela l'était. En d'autres termes, le chaos.

Les endoctrineurs de la Tour d'Ivoire voudraient nous faire croire qu'il s'agissait d'un dangereux anachronisme. S'il accepte toutes les vérités, c'est en fin de compte un monde où il n'y a aucune vérité. Si tout est permis et rien n'est interdit, la justice est impossible.

Destins futurs: une mise à jour de la Technocratie?

Les entreprises modernes changent avec leur époque. Il est logique que la Technocratie fasse de même. Les rumeurs racontent que l'Union se prépare à une réorganisation monumentale, une mise à jour du nouveau millénaire qui supprimera nombre d'anciens bugs (et probablement beaucoup de personnel) afin de répondre aux besoins du meilleur des mondes.

Tout comme le Conseil du Nouvel Horizon, cette Technocratie réorganisée est un événement *facultatif*. Vous pouvez l'utiliser, l'ignorer ou le modifier afin de l'adapter à votre chronique. Si vous faites jouer au sein de la Technocratie, l'annonce et l'application de la réorganisation pourraient offrir une variation radicale par rapport au classique « Chassez-moi donc ces DR »... surtout si vos joueurs se retrouvent sur la liste des agents à éliminer.

Il y a fort à parier que la réorganisation qui arrive est un petit cadeau du Cénacle naphandique. Après tout, quel meilleur moyen d'expulser les idéalistes entêtés que de remanier toute l'organisation, et de débusquer qui et où sont ces mécontents? Ce type de restructuration entraîne toujours des pertes, si on renverse au passage un peu d'encre rouge sur les petits gars du Projet Invictus, des Amis de Courage et des Hérauts d'Avalon... eh bien, on ne fait pas d'omelette sans casser des œufs.

En 2015, la réorganisation n'est encore qu'une rumeur qui court parmi la base. La future configuration de cette Technocratie du XXI^e siècle reste à découvrir... si tant est bien sûr que les idéalistes soient encore en vie pour la voir apparaître!

Lorsqu'un mage gagne en puissance, il s'éloigne de la réalité, de la justice et de la vérité des Masses autour de lui. Il ne rend plus de comptes qu'à lui-même, peu importe la sagesse que son mentor lui transmet, et ce jusqu'à ce qu'il dérive trop loin et que la réalité le châtie pour son orgueil. Parmi les mages des Traditions, les plus puissants agents de la Volonté éprouvent les limites de l'impossible. Il y a cependant un point d'achoppement.

Les Masses, la population ordinaire des Dormeurs non-Éveillés, ont leur propre vision de la manière dont le monde devrait fonctionner. Le Consensus crée cette vision, et les croyances des Dormeurs créent en retour le Consensus. Bien que les Masses s'accrochent encore à leurs extrémismes religieux et à leurs superstitions culturelles regrettables, un nombre grandissant de gens partage un monde prévisible et ordonné, dans lequel deux plus deux feront toujours quatre, où la gravité est absolue et la magie n'est rien de plus qu'une panoplie de tours de passe-passe et d'illusions d'un prestidigitateur.

Selon le *Principe Anthropique Éclairé*, les personnes suffisamment brillantes et volontaires façonnent le monde dans son ensemble. Leur Illumination canalise de grandes forces de probabilité et de stabilité. Ainsi, les agents de l'Union Technocratique ont le devoir de l'utiliser pour le bien commun de l'humanité. Ils devront peut-être parfois conduire d'une main ferme ses éléments les plus stupides là où l'herbe est plus verte, mais à l'instar des bergers, les Technocrates dévoués guident le troupeau et tuent les loups chaque fois qu'il le faut.

(Certains affirmeraient que ces loups sont les *Technocrates*; et dans ce cas, un Technocrate répondrait qu'*évidemment* il est un loup, un loup alpha protégeant sa meute. Et est-ce qu'une meute pourrait survivre sans meneur et sans férocité occasionnelle? Non. Fin de la discussion.)

Les agents de la Technocratie savent ce que l'immense majorité de l'humanité souhaite: un monde doté d'un seul ensemble immuable de règles. Il n'a fallu aucune société secrète pour le créer, et ce même si des cabales d'idéalistes ont travaillé à renforcer ses frontières. Il peut y avoir des dissidents, mais le monde dans lequel nous vivons existe parce que, selon les Technocrates, il est tel que le veulent les Masses. Sa stabilité dépend d'une croyance bien établie que le surnaturel n'existe pas, que la magie n'est pas réelle. L'heure est à la science,

non à la superstition. Guidés et défendus par la Technocratie, les hommes doivent être les maîtres en leur propre demeure.

Cet idéal est celui que la Technocratie défend: pas le monde du futur, mais celui d'aujourd'hui, dans lequel les forces surnaturelles n'ont pas le droit de chasser l'humanité, où la réalité est façonnée par une vision unique et unifiée, où toutes les alternatives à la sécurité et à la stabilité sont éliminées. C'est un monde idéal, une théorie développée par les esprits Éclairés dans des royaumes isolés. La Technocratie mène une croisade pour la Réalité elle-même. Il y aura forcément des pertes. Des individus mourront pour que le collectif puisse vivre.

Vous êtes un agent de l'Union et voici la nouvelle vie qui vous attend: l'univers de la Technocratie, le royaume de l'élévation, du progrès et de Contrôle.

Le revers de la médaille

Tout cela a l'air fort civilisé. Et ça l'est. Mais c'est la civilisation des ateliers clandestins et des drones. Passer un village au bulldozer et abattre ses habitants est un prix tout à fait acceptable quand on veut un carburant moins cher et plus de dividendes. Une civilisation dans laquelle les forts et les compétents dirigent les faibles par la distraction, la complaisance, la dette, et la force quand cela est nécessaire. Où la police débarque avec de l'équipement militaire pour disperser, et en cas de besoin détruire, les gens que l'on considère rebelles. Une civilisation dans laquelle l'imagination est une marchandise et la compassion une menace au résultat net.

Est-ce que nous parlons de la Technocratie ou de notre monde réel là?

Les deux, mon capitaine.

La Technocratie est une médaille, l'idéal civilisé de l'accomplissement et du contrôle. Sur l'avant, la richesse, la maîtrise, le confort et la prospérité nous attirent avec leur promesse de tous ces trucs cools et du luxe d'en profiter. Sur le revers, le sang et le suif, inévitables sous-produits d'une société mécanisée.

Alors est-il possible d'avoir l'éclat sans la crasse? Peut-être. Mais cette réalité, nouvelle et améliorée, pourrait bien demander beaucoup de travail et un petit peu de magie.

Les Ingénieurs du Vide

Des cauchemars vivent parmi nous,
et l'humanité continue de dormir et de rêver.



Le cosmos est vaste et dangereux. Tout comme les anciennes frontières sauvages, les multiples dimensions doivent être domptées, cataloguées et assimilées dans un univers sûr et contrôlé. Au pire, elles seront scellées pour que les monstres de l'autre côté ne perturbent pas le Consensus... car ils ont une fâcheuse tendance à le faire dès qu'ils en ont l'occasion. Ce vide doit être organisé – pas seulement toléré, mais transformé. Et depuis la Renaissance, les Ingénieurs du Vide comprennent ce but et travaillent à tirer du chaos sa substantifique stabilité.

Cette Convention maintient une présence prudente (et parfois inefficace) dans l'équilibre précaire entre l'humanité et le Vide. Composée à l'origine de deux groupes distincts, les Maîtres célestes et les Explorateurs (ou Chercheurs du Vide), elle a découvert que la promesse du Paradis n'est qu'un mensonge; en lieu et place de cet Éden, un Vide uniforme s'étend à l'infini, rempli d'horreurs qui font passer les enfers des peintres hollandais pour une plaisanterie. Alors que les Explorateurs cartographient les mystères du monde humain, les Maîtres célestes entreprennent d'explorer ce Vide. Vers la fin du XVIII^e siècle, les deux groupes fusionnent en une seule et même faction, dont la tâche est de répertorier les choses inconnues et de les empêcher de polluer la Terre.

Les Ingénieurs ont peut-être des objectifs impérialistes de conquête et de destruction, mais ils n'ont pas tort sur les menaces qu'ils affrontent. Aucune autre Convention n'a autant d'expérience

directe sur les mondes mystiques, indiciblement irrationnels, et leurs habitants tout aussi ineffables. C'est l'expertise tordue des Ingénieurs qui a permis à la Technocratie d'empêcher les invocations des nazis, de calmer les tempêtes de réalité des Maraudeurs et de faire tomber certaines forteresses des Déviants de la Réalité. C'est à eux qu'elle doit ses Canevas de l'Horizon, ses perturbateurs ectoplasmiques, ses royaumes mécaniques et ses satellites sentinelles, et ce sont ses Gardes-frontières qui s'en mêlent quand même les cyborgs commencent à calculer les risques. Mais le plus important sans doute, c'est qu'ils assurent l'approvisionnement en Quintessence. Les Vagabonds (un vieux surnom, toujours d'actualité) sont probablement l'électron le plus libre de l'atome technocratique, mais ils sont une force sacrément puissante sur le plan politique, ou sur n'importe quel autre plan d'ailleurs.

Pour les Ingénieurs du Vide, un objectif passe avant tous les autres: *défendre l'humanité contre ce qui se trouve au-delà du Goulet*. Pour ce faire, des laboratoires de haute technologie entretiennent des barrières pour empêcher une arrivée intempestive, et des soldats lourdement armés traquent et détruisent ce qui parvient quand même à franchir la ligne. Les incursions extraterrestres, les esprits mystiques, les entités astrales et les apparitions de fantômes constituent tous des menaces à la sécurité de la race humaine, mais les Ingénieurs du Vide ont les outils et le talent nécessaires pour s'opposer à chacune d'entre elles. Et même si la plupart des Technocrates détestent le concéder, des légions d'entités extra-dimensionnelles se

Stéréotypes

Les autres Conventions: un ensemble fracturé d'alliés utiles qu'il convient de guider, d'apaiser, de craindre, d'ignorer et, car cela est parfois nécessaire, de détruire.

Les Traditions: un ramassis instable de racaille cosmique, dont les plaisanteries douteuses ont mis l'humanité en péril plus que toutes les meutes d'aspirants nephandi réunies.

Les Disparates: la dernière garde de primitifs presque tous disparus. C'est triste, vraiment. Ils ont cessé d'avoir une quelconque importance il y a des siècles de cela, et ils agissent pourtant encore comme s'ils tenaient un discours cohérent.

cachent déjà un peu partout dans le monde humain, retranchées sur les Lignes de Front de la bataille pour la réalité. Les Ingénieurs du Vide se chargent de les poursuivre, et utilisent une formation spécialisée dans la traque des proies exotiques.

S'ils veulent faire pencher la balance de leur côté dans l'équilibre entre ordre et chaos, les Ingénieurs du Vide doivent connaître leurs ennemis. Ils mènent des expéditions dans les royaumes extra-dimensionnels et étudient des créatures impossibles dans leur habitat surnaturel. Ils demandent l'assistance de Technocrates d'autres Conventions pour survivre, mais insistent pour ouvrir la marche. Bien sûr, la recherche est un bon terrain d'entente. Mais lorsque le sort du monde est en jeu, une frappe préventive peut faire gagner un peu de temps à l'humanité.

Étant donné ces environnements et ces activités étranges, il n'est pas surprenant que les Ingénieurs aient aussi eux-mêmes l'air quelque peu étrange. Des agents reviennent trop souvent de missions extra-dimensionnelles mécontents, le regard vide, et avec un grand besoin de Traitement social. Les Vagabonds possèdent d'ailleurs leur propre service de psychiatrie, l'*Institut Descartes pour la santé mentale*, où le Conditionnement social terrestre est brisé et remplacé par une mentalité plus appropriée. Malgré une image tenace de hippies de l'espace en roue libre et de soldats stellaires butés, la Convention aligne nombre de membres parmi les plus dévoués et les plus compétents de l'Union. Quel que soit son poste, chaque Ingénieur est un *scientifique*; toutes les autres tâches restent secondaires.

Organisation: les groupes d'Ingénieurs du Vide adoptent une hiérarchie militaire, surtout après l'Anomalie dimensionnelle. Techniciens, Marines et Cadets sont sur l'échelon le plus bas, puis ils deviennent Gardes (qui patrouillent les frontières), Explorateurs (qui cartographient les nouveaux territoires) ou Chercheurs (qui développent de nouvelles technologies). Les plus gradés prennent le commandement d'unités individuelles. Tout en haut, des Coordinateurs gèrent la logistique et l'administration, et supervisent la Convention dans son ensemble. (Note: dans l'intrigue générale de la Tempête d'Avatars, cette Convention subit des changements radicaux; pour plus de détails, reportez-vous au **Convention Book: Void Engineers**.)

Initiation: le personnel est recruté parmi les chercheurs de haut niveau, les technophiles intéressés par des applications de la science sortant des sentiers battus, et les scientifiques dépités par des coupes budgétaires. Les Cadets sont conduits hors de la dimension terrestre, dans des installations spécialement conçues pour l'entraînement et la recherche. À partir là, le Cadet devient un initié, qu'il ait ou non atteint l'Illumination – il en a trop vu pour être de nouveau considéré comme une personne ordinaire.

Sphères d'affinité: Science dimensionnelle (Esprit), Correspondance ou Forces.

Focus: tous les Ingénieurs le savent, seule *La Technologie est la réponse à tout* dans *Un Monde de dieux et de monstres*. Sans ordre, *Tout est chaos*. L'hypertechnologie se mêle donc à la cybernétique, à l'artisanat, au piratage de la réalité cosmique et à un genre formalisé de science étrange.

Une physique quantique époustouflante, et les machines créées pour canaliser cette physique, sont au cœur des croyances des Vagabonds. Ils adaptent à cette fin des technologies extraterrestres et des versions édulcorées d'anciens Arts spirituels, intégrés par le biais de théories de réconciliation liant ces idées et ces

énergies à des méthodes scientifiques. Dans les Royaumes au-delà de la Terre et de sa sphère de réalité limitée, les technologies des Ingénieurs du Vide n'ont rien à envier à un film de science-fiction à gros budget. On dégaîne des blasters, les armures énergétiques deviennent la norme et on y croise les titanesques vaisseaux de l'Universal (c'est-à-dire les vaisseaux spatiaux) tous les jours.



L'ITÉRATION X

S'il devait choisir entre fragilité et perfection, aucun organisme doué de raison ne choisirait ses failles.



Les humains sont faibles, mais la technologie nous rend forts. Au fil des générations, les scientifiques ont, grâce à la technologie de pointe, augmenté les capacités humaines, et amélioré les corps et les esprits. Les médias de masse évoquent ces nouvelles inventions afin de renforcer le Consensus ; or, les plus grands innovateurs en la matière

perfectionnent leurs créations très loin des caméras. Sous l'égide de la « Convention mécanique », l'élite des Technocrates crée des appareils d'hypertechnologie au sein de laboratoires secrets, puis les déploie sur les Lignes de Front d'une réalité améliorée. Version après version, les visionnaires Éclairés développent des chefs-d'œuvre intégrés afin de transcender la simple humanité, et s'efforcent de relever leur plus grand défi : créer des intelligences artificielles capables de remplacer l'esprit humain faillible. Ces Scientifiques Éclairés recherchent la perfection cybernétique ; à chaque génération, leurs créations progressent. La dernière d'entre elles est l'incarnation actuelle de l'Itération X.

Des premiers artisans visionnaires aux mécaniciens post-humains actuels, l'Itération X s'est affûtée au fil des millénaires, et elle commande la plus impressionnante puissance de feu et les forces militaires les plus disciplinées de l'Union. Ses agents militaires sont fiers de ces armes, parties intégrantes de leurs corps, pistolets à énergie ou mitrailleuses cinétiques. Différentes modifications rendent ces agents plus rapides et plus forts que leurs rivaux bien trop humains. Dans le même temps, des clones conditionnés en laboratoire suivent l'entraînement des Kamarades, étoffent les rangs

de la Convention. Ces agents sont fiers de leur efficacité, et chaque individu œuvre pour le bien de tous, rouage d'une mécanique bien plus vaste.

Malgré son aspect militariste, cette Convention ne compte pas que des soldats. Elle se spécialise également dans l'innovation, l'hyper-efficacité, la production de masse et les prévisions statistiques. Certains travaux parmi les plus visionnaires du groupe sont *virtuels* et non *physiques* ; ils reposent sur des simulations élaborées et des technologies d'intégration du mécanique à l'organique. Des analystes Éclairés simulent des variations infinies d'événements afin de pouvoir prédire les recrudescences de phénomènes anormaux, la déviance surnaturelle et les autres perturbations chaotiques avant même qu'ils ne se produisent. Perfectionnant diverses compétences associées, certains agents sont capables de coordonner un vaste éventail d'opérations grâce à des processus mentaux interconnectés. D'autres ont l'air tout à fait ordinaire, mais ils sont *l'incarnation* du fameux adage « Il ne faut jamais se fier aux apparences ».

Les armes et les agents les plus dangereux de la Convention restent trop avancés pour le Consensus terrestre ; développées dans de lointaines installations (et ailleurs que sur cette planète dès que possible), ces armatures sont expédiées depuis des usines et des laboratoires débordant de sublime hypertechnologie. Le royaume-machine appelé *Autochonie* était autrefois un reflet presque mythique de la pure perfection. Mais les Itérateurs du nouveau millénaire semblent moins dogmatiques en matière de perfectionnement cybernétique, peut-être parce qu'Autochonie a été victime de l'Anomalie dimensionnelle, ou simplement parce que « devenir un cyborg » n'a plus l'air aussi cool qu'autrefois. Toutefois, certains Itérateurs croient

Stéréotypes

Les autres Conventions : ils n'ont pas notre passion de la perfection, et ils font du mieux qu'ils peuvent. Notre Union serait tout de même plus efficace si nos camarades remplaçaient leurs propres limitations par nos réussites.

Les Traditions : des forces du chaos visionnaire, condamnées à être remplacées.

Les Disparates : de tristes vestiges primitifs de l'évolution. L'humanité a déjà dépassé ce stade.



que l'Investissement total n'est possible qu'au sein de ces royaumes. Lorsque l'humanité fera son Ascension, disent-ils, toute la réalité sera refondue en un univers de perfection mécanique.

Organisation : les Itérateurs utilisent des chaînes de commandement qui ordonnent les missions avec une précision mathématique. Idéalement, les agents et leur Convention fonctionnent comme les rouages d'une machine plus vaste, et ignorent toute notion d'autonomie et d'ego. On attend d'eux et de leurs superviseurs qu'ils s'acquittent de leurs tâches au maximum absolu de leurs facultés et qu'ils se sacrifient si nécessaire pour le bien de tous.

Au bas de l'échelle, les Itérateurs ayant subi un Conditionnement social travaillent exclusivement entre eux, perfectionnent leurs réflexes d'équipe et prouvent leur valeur. Les bons agents recouvrent peu à peu leur libre arbitre, obtiennent davantage de confiance, des mises à jour, des améliorations, et des missions inter-Conventions en récompense d'une adaptabilité efficace. Les Itérateurs expérimentés apprennent à critiquer et à remettre en question leurs supérieurs, mais également à le faire au bon moment. Pour la plupart, les nuances de gris sont inacceptables; chaque action devient alors un choix binaire, qui est ensuite promptement évalué comme une réussite ou un échec.

Les échecs répétés envoient l'Itérateur servir un certain temps au sein d'une machine sans conscience. Les agents tout en bas de l'échelle ne sont guère plus que des outils, et malgré toute sa puissance, un cyborg incapable de gérer ses ressources devra temporairement en abandonner le contrôle à un organe externe plus efficace.

Initiation : des calculs sophistiqués (c'est-à-dire des Procédures basées sur le Temps) aident l'Itération X à localiser des gens capables d'intégrer les effectifs de la Convention avant qu'ils ne s'Éveillent. Soldat, scientifique, mathématicien, philosophe, ou même porteur d'un handicap physique majeur, tout un chacun peut être recruté, tant qu'il est prêt à endosser un rôle essentiel dans un ensemble plus vaste. Les Itérateurs Éveillés avant d'avoir été localisés sont

rare, mais peuvent être socialement Conditionnés pour accepter leur assimilation. Une fois l'un initié potentiel débarrassé des imperfections distrayantes des Masses, il subit un processus complexe d'endoctrinement et de modifications chirurgicales qui en fait un agent efficace et souvent Éclairé. Les expérimentations ratées sont quant à elles désassemblées et reconverties en Kamarades ou Fantoches, et constituent une armée de travailleurs et de soldats obéissants agissant de concert pour atteindre des buts programmés.

Sphères d'affinité : Forces, Matière ou Temps.

Focus : la science de l'Itération X naît de la synergie entre éléments organiques, mécaniques, sociaux, mathématiques et psychologiques.

La cybernétique, l'artisanat et l'hypertechnologie sont donc les fondations des pratiques de ce groupe. Les Itérateurs innovants emploient les arts martiaux, la domination sociale, l'hyperéconomie et le piratage de la réalité, car, après tout, même la perfection doit savoir s'adapter! Quelques-uns éprouvent même une foi presque religieuse dans le potentiel ultime de la Machine, mais ces derniers temps, ils n'en parlent guère ouvertement.

L'Horloge cosmique est le paradigme le plus évident pour l'Itération X. Clairement, *La Technologie est la réponse à tout*. Les membres de cette Convention aux penchants mathématiques assurent à leurs camarades que *Tout est données*. Ce groupe n'ayant que faire des paradigmes « flous », la Science dimensionnelle est donc une discipline extrêmement rare dans ses rangs.

LE NOM

LE NOUVEL ORDRE MONDIAL

Le Consensus façonne la réalité. Le monde que nous voyons est voulu par les Masses. Cette vision est actuellement obscène. Nous allons la corriger pour le progrès de tous.



Savoir, c'est pouvoir, et le véritable savoir devrait être réservé à ceux qui sont dignes de ses arcanes.

En tant que maîtres de l'information et de l'endoctrinement, les agents du Nouvel Ordre Mondial altèrent les données afin d'imposer leur vision d'un monde parfait. Ces Technocrates pensent

que les Masses sont le mieux protégées lorsqu'on les maintient dans un sommeil ignorant et bienheureux. L'humanité prospère au mieux dans un monde où la déviance est dissimulée et la science prévisible, et où la technologie contrôlée donne des responsabilités aux personnes formées pour la maîtriser.

Le nom à présent tristement célèbre du groupe trouve son origine dans les philosophies idéalistes du XVIII^e siècle. Leurs maîtres hérétiques proposaient un état mondial dans lequel les éléments aléatoires tels que les sociétés primitives, l'art, la magie et même la religion, seraient abolis au profit d'un despotisme éclairé. Ils commencent à propager leur idéal dans le monde à travers un réseau de loges secrètes et d'alliés de toutes sortes. Sous le règne de Victoria, le groupe consolide son influence au sein de la Cabale de la Pensée pure déjà existante. La secte abandonne un socle religieux au profit d'une base laïque, les idéalistes se débarrassent de leurs pairs superstitieux par le biais de campagnes de réforme de la vérité et d'intrigues rhétoriques. La raison remplace la religion comme paragon de leur monde nouvellement ordonné. Joignant leurs forces à celles des Passe-Partout de l'inspecteur Rathbone, ces idéalistes créent leur Tour d'Ivoire métaphorique; Londres devient leur capitale, et la Victorieuse Grande-Bretagne leur figure de proue. Quand le théo-

ricien du complot américain Robert Welch commence à dénoncer sa présence au sein des Masses au début des années 70, le Nouvel Ordre Mondial a déjà plus d'un siècle à son actif.

Le groupe est fondé sur le contrôle de l'information... et donc, des possibilités. Dans ce but, la Convention déploie une triple stratégie: éliminer la dissension et la Déviance de la Réalité, fusionner information et Illumination, propager l'image d'un monde bien gouverné. Elle coordonne ces trois éléments afin qu'ils se renforcent réciproquement et s'efforce de mettre le chaos au pas. C'est un travail certes titanesque, dans lequel le conflit ouvert doit toujours être évité. Le NOM préfère donc les actions *discrètes* aux actions *manifestes*. En maniant le secret et la tromperie, il peut abattre, effacer et réviser les éléments endémiques de la réalité déviante et les faire correspondre à une vérité plus productive.

Le renseignement est la pierre angulaire de ses opérations. Par conséquent, il utilise des techniques de surveillance avancée, déploie sa présence sur le terrain et trace les données, afin de collecter et d'intégrer l'information à travers le monde. Dans le même temps, les équipes d'agents de terrain traquent les éléments déviants pour les éliminer ou les recruter. Les DR capturés sont soumis à des séances intensives de Conditionnement social (des versions plus perfectionnées du Conditionnement subi par les membres de la Technocratie que l'on veut ramener dans le droit chemin). À la fin de cette programmation, les Déviants rejoignent l'Union en tant que citoyens productifs ou ne sont plus que des poupées de chiffon entre les mains de l'Ordre qui a brisé leur volonté. Dans les deux cas, ils ne menacent plus le Consensus.

Stéréotypes

Les autres Conventions: nous connaissons leurs secrets; ils font leur travail, sinon...

Les Traditions: un vivier prometteur de recrues potentielles empoisonnées par des idéologies toxiques et des tendances perturbatrices. Convertissez-les si besoin, ou exterminatez-les.

Les Disparates: les héritiers tenaces de cultures primitives. Convertissez ou exterminatez si nécessaire.

Organisation : conformément à sa triple stratégie, le NOM se répartit en trois

Méthodologies principales pour mettre en œuvre ses objectifs. Les **Opérateurs** envoient des agents (en général les Costumes noirs, ou bien des Technocrates moins voyants) sur le terrain s'occuper des menaces et collecter des renseignements. La **Tour d'Ivoire** gère l'administration et la mise en application des objectifs dans la totalité de la Technocratie, et déploie des vérités contrôlées par le biais du monde académique des Dormeurs. Simultanément, les **Vigiles** rassemblent les informations et font circuler des messages de contrôle et de complaisance parmi les Masses, afin de minimiser le chaos et la dissension. Les trois agences rendent des comptes à des Superviseurs de haut rang, qui dirigent les opérations depuis la sécurité des bases arrière. Deux autres Méthodologies, la **Division Q** et le **Flux**, apportent en parallèle leur soutien aux autres activités. La première (qui est techniquement un impératif inter-Conventions, et non une Méthodologie) fournit l'équipement de terrain aux agents technocratiques (du NOM et des autres Conventions). La seconde évalue et guide le pouvoir grandissant d'Internet et de ses nombreuses technologies sociales. Au sein de toutes les divisions du NOM, un ordre pyramidal basé sur l'ancienneté (Costumes noirs/Costumes gris/Costumes blancs) reflète ce que l'Ordre appelle la « purification du génie » et le caractère officiel du contrôle.

Initiation : la Tour d'Ivoire sélectionne les recrues potentielles en examinant les résultats aux tests scolaires et professionnels standardisés, en scannant les bases de données et en coordonnant des mesures de surveillance secrète. Généralement, la préexistence d'une nouvelle recrue prend fin à sa mort officielle. Commence ensuite une novexistence d'apprenti au sein du NOM. D'autres recrues sont converties parmi les ennemis de l'Union, grâce aux techniques sophistiquées de Conditionnement social développées par l'Ordre.

Ces tactiques étant très gourmandes en ressources, le NOM étoffe ses rangs avec des clones : des assemblages non-Éclairés entraînés pour agir de concert, dotés d'une intelligence de ruche télépathique et chimiquement modifiés pour se désintégrer quand ils meurent. Bien entendu, le NOM soumet ses agents à divers degrés d'endoctrinement et de conditionnement social, selon leurs performances individuelles et leurs rôles sur le terrain.

Sphères d'affinité : Correspondance/Données ou Psyché.

Focus : dans *Un Monde peuplé de dieux et de monstres*, *La Loi du plus fort* règne et *Tout est données*. La domination sociale et la direction de la conscience (c'est-à-dire influencer, exploiter, programmer et reprogrammer l'esprit de l'*homo sapiens*) sont les techniques fondamentales de ce Nouvel Ordre Mondial. L'entraînement psychique, la manipulation de l'information, le conditionnement perceptif et les connotations symboliques (un homme vêtu de noir et agitant un badge) sont donc les outils essentiels des Procédures du NOM. Les moyens physiques constituent le deuxième niveau de manipulation, et la force, le troisième et le plus brutal, est canalisée via les armes de poing, les armures, les gadgets, les véhicules hypertechnologiques, l'armement avancé et l'entraînement aux arts martiaux que reçoivent tous les agents. La paranoïa est cependant l'arme la plus puissante de l'Ordre. Après tout, si les gens *croient* que vous pouvez faire quelque chose, ils font pencher la réalité dans votre sens avant même que vous ayez levé le petit doigt.



LES

PROGÉNITEURS

L'horreur potentielle est le prix de la libération. Ce n'est qu'en affrontant la première que nous pouvons obtenir la seconde.



Ce ne sont pas les dieux qui créent et détruisent la vie. Ce sont les lois scientifiques.

Par conséquent, si un homme comprend ces lois, rien ne le sépare d'un dieu. En fait, étant donné la nature changeante des dieux, un scientifique dévoué à cette cause peut améliorer les conceptions indiscutablement *inintelligentes* de la sélection naturelle, et ainsi dépasser les capricieuses divinités des légendes.

Les Progéniteurs, ces Technocrates œuvrant sur les commencements, savent que les seuls obstacles entre l'évolution imparfaite et une nouvelle souche organique corrigée sont la compréhension de ces principes organiques et la volonté de les remodeler selon ses objectifs.

Enracinée dans les mystères ésotériques, et souvent tabous, de la vie et de la mort, cette Convention garde l'attrait effrayant de ses ancêtres sorciers. Sages-femmes aux mains ensanglantées, herboristes grattant la terre, chasseurs, dompteurs des bêtes féroces de la nature, les Progéniteurs ont poussé sur la même tige que les mystiques Verbenae. Mais quand les païens ont préféré rester dans les entrailles, les embaumeurs et les médecins de l'ère classique ont étudié les mécanismes de la mortalité et les moyens de la transcender. La médecine est arrivée la première, suivie par la manipulation des organismes vivants: adaptation, mutation, membres et organes artificiels, améliorations chimiques... Les possibilités ne semblaient limitées que par la technologie et la peur.

Mais la peur est une force puissante. Malgré leurs victoires et leurs remèdes innombrables, ces médecins restaient des parias au sein du bétail terrifié qu'ils tentaient de sauver. Même lorsqu'Hippocrate a fondé son Cercle de Cos, dans la Grèce antique, la terreur des mortels hantait les praticiens de ces arts effrayants. Les descendants de ce Cercle ont rejoint l'Ordre de la Raison au Moyen-Âge, mais rien n'a pu sauver certains d'entre eux des flammes et des quolibets, pas même leur travail acharné pour enrayer les épidémies de l'époque. Dès lors, rien d'étonnant à ce que les Progéniteurs se montrent tous un peu rancuniers et susceptibles.

Lorsque le travail de Darwin a popularisé ce que les Cosiens savaient déjà, c'est-à-dire que la vie est une adaptation organique

et non la divine providence, ceux-ci se sont également adaptés. Abandonnant leurs parures classiques pour le formalisme victorien et la méthode scientifique naissante, ces progéniteurs (avec un *p* minuscule) n'ont eu de cesse de repousser les limites de la guérison et de la mutation. La Première et la Seconde Guerre mondiale leur ont fourni tout le matériel d'expérimentation dont ils avaient besoin, et même si certaines d'entre elles étaient, disons... *immorales*... les données acquises par le biais des conflits du XXI^e siècle les ont propulsés vers l'infini du potentiel organique.

De nos jours, un Progéniteur profite d'installations propres et des technologies à la pointe du progrès, développées loin de l'influence invasive des écosystèmes terrestres. Guérison, clonage, manipulation génétique, évolution virale, conscience chimique, mutation biologique, hybridation animale, évolution accélérée et contrôlée, synthèse composite... la liste de leurs projets et de leurs avancées relègue l'Itération X au rang de déficients mentaux. Malgré leur réputation de « docteur Frankenstein » (même au sein de l'Union), ces visionnaires ont le courage et l'imagination de leurs ancêtres, et utilisent matériaux primaires et technologies récentes pour façonner courageusement de nouveaux mondes.

Organisation: au sein de ses diverses Méthodologies (les Pharmaciens, les InGénieurs, les Ingénieurs FAÇADE et le Contrôle des Dégâts interdisciplinaire), cette Convention a adopté une hiérarchie universitaire. Le personnel de soutien non-Éclairé (concierges, assistants de laboratoire et réceptionnistes) est au service de ses supérieurs (dans l'ordre croissant) Étudiants, Associés de recherche, Chercheurs principaux, Directeurs de

Stéréotypes

Les autres Conventions: les bras droits de notre corps scientifique ne tremblent pas.

Les Traditions: une meute d'erreurs de l'évolution pataugeant dans la boue.

Les Disparates: apparemment, et heureusement, éteints.

recherche, et pour finir les mystérieux Administrateurs. Une armée impitoyable d'agents de terrain non-Éclairés (soutenus par une autre armée de clones, d'assemblages, de Victors, d'agents biomodifiés et de projets bestiaux aux compétences considérablement plus affûtées) apporte la force brute nécessaire. Les Progénéteurs les plus polyvalents apprennent des techniques et des Procédures de toutes ces disciplines, et développent un formidable arsenal de connaissances scientifiques.

Prendre du galon au sein de la Convention exige en permanence travail, recherche et innovation. Les Étudiants doivent réussir de nombreux examens et finissent par soutenir une thèse démontrant leur maîtrise de la Science Éclairée. Réussir, c'est progresser dans des niveaux de hiérarchie de plus en plus élevés, où les scientifiques se retrouvent en concurrence pour décrocher bourses et ressources. Les Chercheurs passent une énorme partie de temps à collaborer avec des équipes d'autres agents afin de prouver leur loyauté et leur utilité à la Technocratie. Sans surprise, s'ils ne publient aucune découverte probante pour l'Union, cet échec peut leur être fatal.

Initiation: la Convention préfère recruter ses membres avant leur Éveil. En travaillant conjointement avec la Tour d'Ivoire, les Superviseurs des Progénéteurs analysent les tests standardisés et épiluchent les bases de données en quête d'érudits intelligents dotés d'un potentiel latent. (Recruter des Progénéteurs *après* leur Éveil est plus compliqué... mais l'Union offre des réponses aux esprits troublés.) Un élément prometteur est repéré avant la faculté de médecine, décroche des bourses d'études, puis on lui propose de faire quelque chose de *plus*. S'il accepte, il bénéficie d'une formation qui dépasse largement tout ce que les Masses peuvent offrir; s'il refuse, sa mémoire est effacée et pour lui, il a simplement passé un mauvais quart d'heure. Il n'a que de vagues souvenirs, et le sentiment tenace d'avoir raté la chance de sa vie. Si ça tourne vraiment mal, l'étudiant fait une overdose ou le stress le pousse au suicide. Les Progénéteurs détestent gaspiller de bons matériaux, mais la vie est parfois injuste.

Sphères d'affinité: Vie et Entropie ou Psyché.

Focus: les énigmes complexes et le potentiel de la vie organique sont à la base des techniques de la Convention. En s'appuyant sur ce cadre, un Progénéteur peut aboutir à des innovations très diverses. Bien que les applications spécifiques doivent être scientifiquement défendables (voir « Attendez... je peux tout *expliquer!* » dans l'encart **SCIENCE!!!** du **Chapitre Six**, page 290), les Progénéteurs emploient un nombre vertigineux de théories et de Procédures. Cela dit, ces techniques de science étrange exigent en général un laboratoire bien équipé et un travail complexe, souvent chronophage. N'importe lequel des outils d'un guérisseur, d'un scientifique ou d'un naturaliste fait des miracles entre les mains expertes d'un Technocrate bien formé, mais les Progénéteurs ont besoin de temps et d'espace pour produire leurs merveilles.

Pour certains évolutionnistes, on applique *La Loi du plus fort*, du moins pour le paradigme. Cependant, la plupart des Progénéteurs lui préfèrent l'hypothèse de Gaïa et sa démarche agnostique de *La Création est divine et vivante*. La cybernétique se fonde avec une approche hypertechnologique de la médecine, et les méthodes éclectiques de la Convention tiennent plus de la science étrange aux yeux des autres Conventions.



—A

LE SYNDICAT

Qui fait de l'or fait les règles. Et heureusement, je sais faire les deux.



L'argent, c'est le pouvoir, non seulement pour ce qu'il peut acheter, mais aussi parce qu'on définit la valeur des gens selon le *concept* même de l'argent. Quand on les applique aux personnes, les mots comme « trésor », « précieux », « cher » et, oui, « valeur » reflètent l'influence exercée par l'argent dans la société humaine. Nous nous définissons et nous voyons les autres souvent en fonction de leur capacité financière. Les notions de classe et de style dépendent de ce qu'il peut acheter. Ainsi, par bien des aspects, le Syndicat est aujourd'hui le groupe le plus puissant sur Terre.

Ce n'est pourtant pas ce que disent les bruits de couloir : après tout, on associe, et à tort, ce mot à la racaille du crime organisé. On voit les agents du Syndicat comme des gangsters ; s'ils sont indubitablement dangereux, ces derniers ne sont toutefois clairement pas de taille face à la véritable Illumination. Cette impression est en partie vraie (les biens illicites *rapportent* beaucoup d'argent), mais c'est aussi un camouflage soigneusement entretenu qui dissimule la véritable étendue et le vrai pouvoir de cette Convention. Quand, en de rares occasions, un mage d'une Tradition croise la route d'un représentant du Syndicat clairement identifié, les balles se mettent inmanquablement à pleuvoir. Ce minable lanceur de sorts ne le comprendra jamais et pourtant, la brute avec ses flingues est vraiment la seule chose qu'il aura la chance d'apercevoir. Le *vrai* pouvoir est lui confortablement installé dans des bureaux de cadres, très loin au-dessus de la mêlée.

Par bien des aspects, le Syndicat a *toujours* dirigé la Technocratie. Car sans lui, où les Maçons auraient-ils trouvé l'argent pour fondre leurs canons ? Comment les Explorateurs auraient-ils pu armer leurs navires ? Les artisans, les prêtres et les chevaliers ont tous besoin d'argent pour s'offrir les outils et les jouets qui font leur fierté. Et depuis le début, cet argent sort des coffres de la Haute Gilde. En retour, ses membres soutiraient impôts et dîmes, prenaient leur part du butin et décidaient du programme (et souvent, des *réalités* même) établi pour les autres Conventions. La Gilde s'est rarement sali les mains, mais ses agents et ses fonds ont étendu son influence à travers le monde humain.

Débarrassé de ses connotations criminelles, le mot *syndicat* désigne « ceux qui rassemblent les choses ». Lorsque l'Ordre de la Raison s'est réformé au XIX^e siècle, la Haute Gilde (dont le nom, *gilde*, désignait un paiement en or) a adopté le nouveau nom de « Syndicat ». Tandis que les autres Technocrates conduisaient des expériences en laboratoire, pourchassaient les Déviants de la Réalité, ou repoussaient les frontières de la science pour la faire entrer dans le XX^e siècle, le Syndicat a fédéré tout ce beau monde par la puissance de l'argent. Banquiers, négociants, politiciens, et aussi quelques criminels, ont façonné le monde en une unique entreprise rentable, et lié le tout grâce au commerce, à la diplomatie et aux médias. Des compagnies maritimes internationales de l'empire aux entreprises omniprésentes de notre époque, le Syndicat a littéralement misé sur le progrès humain.

Ainsi, alors que la majeure partie de la Guerre de l'Ascension a opposé des Costumes noirs et des C.H.A.S.S.E.U.R. à des supersti-

Stérotypes

Les autres Conventions : nous sommes une équipe qui gagne, tant qu'ils se rappellent qui fait bouillir la marmite et oublient qui tient le couteau.

Les Traditions : certains joueurs ne savent pas quand ils doivent se coucher et rentrer chez eux. Si nous devons tous les liquider pour leur apprendre, alors soit.

Les Disparates : des ivrognes sans abri et sans un rond qui cavalent dans ton casino avec des .45 à moitié plein. Bref, ils sont suffisamment fauchés pour être dangereux.

teux désespérés, le Syndicat a résumé le monde en une poignée de sociétés associées... qu'il contrôle presque toutes.

Ça paraît bien sinistre... pourtant, sans le commerce et l'argent, la culture telle que nous la connaissons n'existerait pas. Les langues et les mathéma-

tiques ont évolué grâce au négoce; les technologies se sont répandues en suivant les routes commerciales; les systèmes monétaires réglementés ont aidé les civilisations à se développer et à prospérer. Même Jésus comprenait l'importance de « rendre à César ce qui est à César ». L'argent et les avantages qui en découlent sont la récompense d'un dur labeur et d'un esprit d'initiative créatif. Il est donc logique que les personnes qui comprennent le mieux ces systèmes soient celles qui en bénéficient le plus.

Organisation : le Syndicat est structuré comme une société (à moins que ce ne soit le contraire...), sous la forme d'une pyramide descendante. Au sommet, un PDG et dix Vice-présidents des opérations (VPO) dirigent le Conseil d'administration; sous les ordres de ce Conseil d'administration, les différents Directeurs exécutifs (ou Visionnaires) supervisent les Canevas et les Symposiums. Les Responsables obéissent aux Directeurs exécutifs, et les Associés (ou Magiciens) aux Responsables. Ces Associés constituent le bas de l'échelle; on compte parmi eux les agents non-Éclairés du Syndicat, ainsi que les Fournisseurs (aussi appelés Nos Amis ou simplement les Stagiaires) qui prennent en charge et gèrent la plupart des tâches les moins gratifiantes.

Initiation : avoir du talent, travailler d'arrache-pied, posséder une imagination débordante et une tendance à employer les grands moyens, sont des qualités essentielles dans le Syndicat. Les recrues sont souvent issues du monde de l'entreprise ou des écoles de commerce, où les éclaireurs guettent les étoiles montantes... surtout celles qui sont criblées de dettes, incroyablement douées ou les deux. Après une série d'entretiens, le candidat est testé, employé comme Fournisseur et formé à être impitoyablement perspicace et personnellement responsable. Quand un Associé démontre que c'est *lui* qui contrôle l'argent, non l'inverse, il est promu au sein de la direction. Il commence alors à apprendre les secrets du désir et les méthodes pour manipuler le résultat net de la réalité.

Sphères d'affinité : Charge Primitive, Entropie ou Psyché.

Focus : l'*Ars Cupiditae*, l'Art du Désir, est au centre de la méthodologie du Syndicat. Affûtées par la Haute Guilde pendant la période médiévale, ces techniques se concentrent sur la maîtrise de soi et la psychologie sociale. En résumé, le pratiquant discipline son corps et son esprit, perfectionne ses techniques relationnelles et se taille un petit royaume, qu'il transforme peu à peu en un empire d'influence subtile, mais irrésistible.

En dehors des situations les plus désespérées, un représentant du Syndicat n'utilise *jamais* de Procédures vulgaires; même dans ce cas, ces Ajustements emploient les armes ultramodernes, les arts martiaux ou d'autres méthodes technologiques élégantes. La plupart du temps, un Associé du Syndicat manipule les gens et les systèmes par petites touches habiles, mais efficaces (coups de fil, pots-de-vin, poignées de main, parfums, manœuvres de séduction, déjeuners d'affaires, présentations Powerpoint, techniques d'hyperéconomie, stratégies de domination sociale, etc.), qui poussent les autres à appuyer sur la gâchette tandis que l'Associé engrange les bénéfices. Dans le monde du Syndicat, c'est *La Loi du plus fort*; sans elle, la civilisation telle que nous la connaissons prendrait un *Aller simple pour le Néant*.



Partie IV: les Disparates



« Il ne peut pas te voir pas. »
– Ouais, j'ai un peu l'habitude.
– Non, pas dans ce sens-là, Simon, insiste-t-elle. Ce que je suis en train de te dire, c'est que tu as disparu de sa vision.
– Ça doit être un vrai soulagement pour lui.
– Pourquoi ça ?
– Parce que... » J'essaie de ne pas laisser transparaître mon amertume. Sans succès. « ...c'est plus facile pour lui de m'oublier s'il ne peut pas me voir. »

Son visage ne révèle aucune émotion. Derrière son voile, je n'en vois de toute façon pas grand-chose. Je suppose que, dans son pays, il faut apprendre à lire à travers les yeux et la voix des gens, puisque c'est tout ce qu'on en perçoit. Pour être honnête, c'est déconcertant. Tous les codes habituels disparaissent.

Le flic arpente le trottoir comme s'il était chez lui. En pratique, c'est le cas. La couleur de sa peau passe après l'uniforme qu'il porte bien sûr, mais les deux le rendent cent fois plus respectable que moi. Que la fille voilée et moi, devrais-je dire. Je ne sais toujours pas d'où elle vient, mais elle a l'air d'être ici depuis un moment. Quand le flic passe, il ne ralentit même pas. Il ne me lance pas ce coup d'œil que je connais trop bien. Bon sang, c'est vrai qu'il ne peut pas nous voir. Je crois que je pourrais m'y faire.

« Pourquoi te cherchait-il? », demande-t-elle à haute voix. Le flic ne réagit toujours pas, ne tourne même pas la tête vers nous.

« Il ne me cherchait pas.
– Alors pourquoi...? »

Je ne veux pas lui rire au nez, mais c'est plus fort que moi. Là encore, le flic n'entend rien. « Tu n'es VRAIMENT pas du coin, hein? »

– Je suis d'un peu plus loin », réplique-t-elle. Encore une fois, je ne peux pas lire l'expression de son visage. Je réalise qu'elle n'est peut-être pas voilée par tradition ou par habitude, mais parce que c'est pratique. Avec ça sur la figure, personne ne peut la déchiffrer.

« Comment t'as fait ça? »

– Un petit tour utile », dit-elle en regardant le flic derrière moi. Cette fois, je peux sentir de l'amusement dans sa voix. Le flic, lui, continue sa route en faisant ce que les flics font dans leur tête quand ils ne sont pas occupés à éclater la mienne.

« Tu m'étonnes. Tu crois que tu pourrais me l'apprendre? »

– À ton avis, pour quelle autre raison suis-je venue? », demande-t-elle en me regardant dans les yeux.

Je m'attends à ce qu'elle prononce mon nom en entier, comme une espèce d'incantation. C'est comme ça que sont censées se passer les scènes de ce genre, non? Enfin, je crois... pourtant, elle n'en fait rien.

Je souris pour nous deux. « Je sais pas, mais je sens que je vais vite le savoir... »



Eh, mais vous n'aviez pas rejoint les... ?

Selon plusieurs suppléments de la troisième édition de **Mage**, de nombreuses Corporations ont rejoint les rangs de plusieurs Traditions, en particulier les maisons hermétiques des Ngoma et des Solificati. Mentionnons également la présence des Wu Lung parmi les Akashayana et la maison hermétique des Hong Lei. Ces événements ont-ils eu lieu ? Cela dépend du conteur.

Dans la version officielle de **M20**, ces fusions **ont** effectivement eu lieu, mais les convertis ne représentent qu'un faible pourcentage de tous les Disparates. Certains ont peut-être sincèrement changé de camp et appartiennent dorénavant bel et bien à la Tradition qu'ils ont choisie... auquel cas, et par définition, ils ne sont pas membres de l'Alliance. Ils ont les mêmes origines et les mêmes pratiques que leur Corporation, mais ce sont aujourd'hui des mages des Traditions.

Certains ont d'autres idées derrière la tête. Ils utiliseront certainement le Conseil et ses Traditions s'ils ont besoin d'un refuge, d'aide ou de soutien. Ce sont pourtant des Disparates purs et durs, qui font le nécessaire pour faire progresser les objectifs de leur Corporation d'origine, de l'Alliance ou des deux. Si un conflit éclate, ils seront les poignards dans le dos et les peaux de banane sous les pieds de leurs Traditions respectives. En cas de guerre à grande échelle, ils seront une très désagréable surprise pour le Conseil... une surprise peut-être fatale.

D'un autre côté, ces liens entre le Conseil et les Disparates pourraient offrir aux deux groupes une stabilité qui changerait totalement la donne dans l'univers du jeu. À l'instar des Éthéristes et des Adeptes du Virtuel qui ont pris le train en marche et rejoint les Traditions, cette double appartenance permettra à des groupes comme les Bata'a, les Ngoma, les Solificati et les Templiers de rejoindre pleinement le giron du Conseil. Traditions et Corporations s'allieraient ainsi et consolideraient l'Unité après laquelle les Ahli-Batin courent depuis des siècles. Si les choses suivent ce cours, la promesse originelle du Conseil se concrétisera au tournant du nouveau millénaire et donnera naissance à une faction mystique plus grande et plus inclusive... une vraie rivale pour l'Union Technocratique.

En attendant ce jour, les deux groupes resteront sans doute chacun de leur côté de la barrière, remettant peut-être même en question l'orientation de leurs sectes respectives. Tous ceux qui ont étudié les sociétés occultes peuvent en témoigner ; ces divisions sont courantes dans la réalité comme dans le Monde des Ténèbres, à tel point qu'elles en deviennent exaspérantes. Les sociétés secrètes prennent des formes aussi nombreuses que variées, et chacune prétend incarner le seul et unique Vrai Ordre du Grand Schmilblick Mystique. Comme souvent, **M20** vous laisse choisir le fin mot de l'histoire.

L'art de la subtilité

On a beaucoup exagéré la rumeur de leur mort.

Bien sûr, on a soutenu que les Corporations (ces sectes de Disparates qui n'ont pas voulu rejoindre les Traditions ou la Technocratie) avaient été plus ou moins exterminées autour de l'an 2000. C'est l'histoire la plus commode à raconter pour les deux groupes. Les Traditions aimeraient croire que tous ceux qui ne vivent pas sous leur petite cloche protectrice sont condamnés, et les Technocrates ont carrément décrété avoir gagné. On peut donc naturellement penser que les Disparates ont disparu, que leurs membres se sont fondus dans les différentes Traditions, ou que l'Union les a traqués et tués jusqu'au dernier.

Ça, c'est la version officielle. Il n'y a pas une once de vérité là-dedans.

En fait, les groupes les plus connus en marge de la Guerre de l'Ascension se portent non seulement très bien, mais ils ont même tranquillement formé leur propre contre-pouvoir : une confrérie baptisée, non sans une pointe de sarcasme, *Alliance des Disparates*, et dont le nom ironique se gausse de la vision que le Conseil a de lui-même, à savoir celle du Grand Sauveur Blanc du Genre Magique (avec les majuscules). Si plusieurs Corporations, parmi lesquelles les mystérieux Hem-Ka Sobk et les Wu-Keng, liés aux démons, ont selon toute apparence *vraiment* été éradiquées, les groupes plus importants ne se sont pas simplement contentés de survivre : ils ont prospéré dans l'ombre.

Comment ? Ce n'est pas difficile à comprendre. Certaines confréries, parmi lesquelles les Bata'a et les Sœurs d'Hippolyte, ont passé des siècles à se faire plus ou moins oublier, quant aux Ahli-Batin, ils ont simplement traduit littéralement leur nom pour devenir « Les Subtils ». Comme la majorité des mages des Corporations, les Disparates sont issus de cultures dépossédées de leur identité et de

« non-peuples ». Ils ont donc une expérience non négligeable dans l'art de disparaître. Quand les chasseurs de sorcières les traquaient ou que les propriétaires d'esclaves sévissaient, les Disparates savaient cacher leurs pratiques et trouver les bonnes excuses. Dissimuler leur véritable pouvoir est depuis longtemps une seconde nature chez eux.

Mais le temps de la duplicité pourrait cependant bientôt s'achever.

Une alliance silencieuse

Dans les années 90, nombre de Disparates ont commencé à préparer le terrain en vue d'une alliance. Comme d'autres groupes vivant jusque-là en marge de la société, ils ont compris le potentiel des réseaux sociaux mondiaux, du contact virtuel et de la protection mutuelle. Avant Internet, ils avaient besoin de trouver des lieux réels de réunion, mais alors que le monde devenait de plus en plus connecté, le besoin d'un espace physique sûr a disparu. Au début du nouveau millénaire, des centaines de Disparates s'étaient mis en contact et commençaient à planifier leurs actions. Après tout, une Alliance libérée du carcan des Neuf Traditions était peut-être une bonne idée...

Cinq organisations en ont posé les fondations :

- Les **Batini**, qui cherchent à présent de nouveaux partenaires dans une voie inédite vers l'Unité ;
- Les **Ngoma**, dont le travail à travers tout le « continent noir » leur a permis de rester relativement ignorés depuis la Renaissance ;
- Les **Bata'a**, sans doute la plus importante des sectes, et dont l'influence s'étend sur les deux Amériques, et jusqu'en Afrique orientale et centrale ;



- Les **Excavés**, écoeurés des conneries des Traditions et désireux de faire mieux;

- et les **Enfants du Savoir**, qui se considèrent comme les véritables héritiers d'un titre dont on a tant (ab)usé, les *Solificati*.

Ils ont commencé à en parler dans les endroits branchés, où ces cinq groupes sont très présents, un peu partout sur la planète, et en particulier en Europe, en Inde et au Moyen-Orient. Ces conversations se sont poursuivies dans des espaces de discussion privés et des secteurs de la Toile numérique. Alors que le Guerrier de l'Ascension se préparait à envahir Horizon, les divers orphelins au sein de l'armée d'Heylel se sont mis à échanger. C'est sûr, le Conseil était pourri, la Technocratie pire encore... mais le concept d'une Alliance des Disparates commençait à avoir un certain sens. Quand la Technocratie s'en est prise aux Corporations, les réseaux tissés par ces réunions ont aidé ces groupes à survivre à la purge. Si quelques sectes mineures ont bien été traquées et détruites, l'Alliance naissante a fait entrer les autres dans la clandestinité. Et une fois dissimulés aux yeux du monde, ces mages en ont créé une autre, plus vaste et plus sûre.

On terrain d'entente secret

Depuis cette purge, les fondateurs ont tendu la main à d'autres sectes relativement fiables un peu partout dans le monde. Les Kopa Loei ont été assez faciles à convaincre... surtout parce que très peu de mages de l'Alliance sont des *ha'oles* blancs. Les Taftâni se sont montrés plus réticents, étant donné leur passé agité avec les Ahli-Batin et la nature solitaire des Tisseurs en général. Les Templiers et les Sœurs d'Hippolyte font des alliés très étranges, même si leur coutume d'exclusion du sexe opposé s'équilibre au sein de l'Alliance dans son ensemble. Les plus difficiles à persuader ont peut-être été les vénérables Wu Lung. Leur vieille noblesse et leur terrible fierté les poussaient à résister à l'idée d'un énième rassemblement d'Occidentaux. Toutefois, l'Alliance a beaucoup à offrir... surtout parce que plusieurs de ses membres connaissent un secret.

Ils savent à quel point la Technocratie est véritablement corrompue. Plus important encore, ils pensent savoir *pourquoi*.

Solificati, Templiers et Wu Lung ont une longue et sordide histoire commune avec l'Union Technocratique. À un moment ou à un autre, ces trois groupes ont appartenu à l'Ordre de la Raison ou se sont alliés à lui. Et ils ont tous les trois été trahis. Ils ont vu le cœur de la corruption au sein de cette secte... et dans le cas des Templiers, cela a bien failli les détruire. Abattre la Technocratie est donc pour eux une affaire personnelle. Elle est, plus ou moins au sens propre, la Grande Bête dévorant le monde.

Les Bata'a, les Kopa Loei, les Ngoma et les Sœurs ont eux aussi une dent envers l'Union. C'est après tout le commerce triangulaire de la reine Isabelle qui a ravagé à la fois l'Afrique et les Amériques, ce sont les navires des Explorateurs qui ont pillé la Polynésie. Les Bata'a ont été endurcis par cinq siècles de génocide, d'esclavage et de haine, tandis que les Sœurs esquivent l'ombre du patriarcat (technocratique ou autre) depuis leur apparition, près de 3 000 ans auparavant. Et puis, il y a les Taftâni, dont les Arts ont été souillés par le Paradoxe et les peuples brûlés par les flammes de la technologie. Alors oui, ils en ont *bien* fait une

Qui tire quelles ficelles ?

Alors, est-ce vrai ? La Technocratie est-elle secrètement contrôlée par les Déchus ? Comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, ce *pourrait* être le cas... ou pas. Ce qui est important ici, c'est que l'Alliance des Disparates en est **persuadée**. Les choses risquent de singulièrement se compliquer si, en fin de compte, ce n'est pas l'Union qui est contrôlée par des Nephandi infiltrés... mais les Traditions. Peut-être que *personne* n'est sous la coupe des Nephandi, mais que tout le monde pense que *les autres* le sont. Les Déchus ne sont même pas *obligés* d'être vraiment impliqués... mais ils sont peut-être à l'origine des rumeurs de leur implication. Un beau bordel. La paranoïa, c'est le pied.

affaire personnelle. Le Pogrom technocratique n'a fait que renforcer la détermination de l'Alliance.

Par ailleurs, les Batini ont un passé tout aussi rude avec les Nephandi. Ombres des Subtils, les Déchus partagent certains de leurs traits. Les deux groupes sont fins, persuasifs, experts dans l'art du mensonge et de la tromperie. Les Batini cherchent l'Unité, mais les Nephandi encouragent la désintégration. Ils ont de vieilles rancœurs les uns envers les autres... et lorsque les Templiers, les Solificati et les Wu Lung ont tous les trois affirmé qu'ils avaient découvert des manipulateurs nephandi au sein de la Technocratie, les Ahli-Batin ont su ce qu'ils devaient faire.

À bien des égards, les Nephandi incarnent la véritable raison d'être de cette improbable Alliance. Leur infiltration dans la Technocratie déjà haïe, les liens sanglants entre ces Rois-Démons et les Tisseurs, et les Batini qui les ont chassés du Moyen-Orient, les crimes atroces perpétrés sur les Sœurs, les Kopa Loei, les Excavés et les Bata'a, ou simplement leur nature satanique (qui les place droit dans la ligne de mire des Templiers)... Les Déchus se sont fait beaucoup d'ennemis acharnés, qui ont en toute logique trouvé un terrain d'entente transcendant leurs nombreuses différences : la Technocratie tant méprisée et les Nephandi qui la dirigeraient en secret.

L'Alliance ne peut pas attaquer l'Union de front. C'est non seulement suicidaire, mais également une mauvaise tactique, et une publicité encore plus désastreuse. Les Traditions l'ont déjà prouvé : les assauts directs ont une fâcheuse tendance à ne pas éliminer les bonnes personnes. L'Alliance a donc préféré commencer à déployer une stratégie courante parmi les peuples opprimés : affaiblir le maître de l'intérieur en lançant de subtiles campagnes de sabotage, de subversion, de distraction et de révélations.

Mais *qu'en est-il* des Traditions ? Selon la version officielle, les survivants des Corporations ont rejoint différents groupes au sein du Conseil. Dans un certain sens, c'est la vérité : des réfugiés ont *effectivement* trouvé un nouveau foyer parmi les mages du Conseil. La plupart d'entre eux sont simplement des agents doubles de l'Alliance des Disparates. Après tout, la Technocratie n'est pas le *seul* maître dont le caquet mérite d'être un peu rabattu...

Organisation

Pour l'instant du moins, l'Alliance des Disparates est une vague confédération d'états indépendants à laquelle il manque les protocoles, la direction centralisée, les titres communs, les idéaux d'Ascension et les autres complexités du Conseil et de la Technocratie. Chaque Allié est une unité autonome coopérant volontairement avec le groupe dans son ensemble. Étant donné les abus dont ils ont tous été victimes par le passé, et l'impossibilité matérielle de mettre par exemple un Templier sous les ordres d'une Sœur et vice versa,

les choses resteront probablement en l'état, ne serait-ce qu'un temps. Ce caractère informel est à la fois une force et une faiblesse pour l'organisation dans son ensemble.

Actuellement, elle fonctionne sur beaucoup de promesses et guère sur autre chose. Cela doit nécessairement changer si les Disparates veulent devenir moins... disparates. Pour affronter un ennemi aussi puissant et bien établi que l'Union Technocratique (ou le Conseil des Traditions, d'ailleurs), l'Alliance a besoin d'une stabilité plus grande que celle dont elle jouit à l'heure actuelle. Maintenir la cohésion est chose facile quand vous êtes presque invisible, mais si votre coalition veut survivre au premier affrontement majeur, la haine partagée de l'ennemi ne suffira pas.

Cette Alliance des Disparates associe des Corporations très différentes, des sectes aux pratiques et aux philosophies parfois diamétralement opposées. Un groupe stable doit reposer sur une certaine autorité, et si leur association dispose d'organes dirigeants *internes*, personne ne sait pour l'instant comment gérer un éventuel conflit entre les sectes elles-mêmes. Si l'on considère que les Templiers sont des chrétiens patriarcaux millénaristes, les Taftâni des maîtres des esprits arabo-persans, les Sœurs des féministes païennes et les Wu Lung des aristocrates confucéens, l'Alliance est confrontée à d'énormes défis idéologiques. Toutefois, et tant que le respect mutuel prédomine, elle pourrait changer totalement la donne dans le monde de **Mage**.

Chaque groupe de Disparates est un agrégat d'individus issus d'une lignée fière et respectable, une bande de survivants dont les cultures et les pratiques sont assiégées par le monde extérieur. Cela les a rendus sectaires et souvent paranoïaques, et ils mesurent leur confiance et leur bonne volonté à l'aune d'une histoire jalonnée de trahisons. Si vous jouez cette carte, surveillez vos arrières et choisissez prudemment vos alliés. N'oubliez jamais que la voie qui vous conduira d'un passé de souffrances à une prospérité future sera tracée par les personnes auxquelles vous faites confiance, et par le degré de confiance que vous leur accordez. Cette Alliance est donc une épreuve de foi délicate.

Cela dit, n'est-ce pas *toujours* le cas... ?

Les recrues potentielles

En plus de leurs cinq membres fondateurs et de leurs associés actuels, les Disparates ont des liens avec d'autres sectes, qui pourraient fort bien jouer un rôle dans leurs plans futurs :

- Les *Balamob*, un groupe de prêtres-jaguars mayas.
- La *Société du Tonnerre*, une confédération de mystiques amérindiens nord-américains qui ne veut plus ou moins rien avoir à faire avec la Tradition des Parlesonges.



- Les *Uzoma*, des Yorubas intercédant auprès des esprits sacrés, et dont les Arts ont inspiré les Bata'a.

- *Navalon*, un groupe dissident de Technocrates idéalistes vénérant l'exemple du roi Arthur et méprisant la corruption de leur ancienne Union.

- Les *Mirainohmen*, ou simplement les *Nohmen*, une secte de jeunes illusionnistes technomystiques japonais qui utilisent des liens psychiques avec les esprits technologiques pour réorganiser les identités et saper les idées sociales préconçues.

- Le *Culte de l'Épine rouge*, une secte de mages lilithiens dont les pratiques font passer les Verbenae et le Culte de l'Extase pour des petits-bourgeois de province.

- Les *Itz'at*, une secte secrète de voyants temporels mayas, qui a mystérieusement réussi à rester sous les radars pendant plus de cinq siècles.

- Les *Go Kamisori Gama*, un clan de ninjas hypertechnologiques qui a ses raisons de vouloir renverser la Technocratie.

Il est peu probable que toutes ces sectes rejoignent un jour les Disparates, ou que certains Alliés acceptent ne serait-ce que leur présence, en particulier dans le cas de l'Épine rouge et de Navalon. Elles sont pourtant entrées, avec d'autres, dans leur orbite. Elles ne deviendront peut-être pas des Alliées à part entière, mais pourront constituer une liste d'associés à qui faire appel une fois que l'Alliance se sera enfin dévoilée aux autres factions.

Le secret, le cœur de l'Alliance

Originaires de cultures et de sous-cultures spécifiques, les Disparates représentent des gens en général ignorés dans le monde industrialisé. Les Alliés et leurs membres s'appuient donc sur la culture, les croyances, les pratiques mystiques et les objectifs particuliers à chacun. Par exemple, un banquier ngoma n'aura pas grand-chose à voir avec un gamin des rues excavé, en dehors de leur Alliance nouvelle et potentiellement temporaire. Chacun aura des besoins, des désirs et des coutumes qui lui seront propres et qui dépendront davantage de sa Corporation d'origine que de l'Alliance dans son ensemble. Pour des raisons évidentes, cela les encourage à être secrets, subtils et évasifs sur leur existence et leur identité.

La survie est sans doute l'objectif le plus important... et conduit par extension au secret. N'oubliez jamais que l'Alliance est un **SECRET** qu'il faut bien garder, que sa survie et sa réussite en dépendent. Un Excavé peut préférer aller dans une certaine boîte de nuit, il y admettra probablement être un Ténébreux devant ceux qui savent ce que ce nom veut dire. (En supposant bien sûr que les Excavés n'aient pas trahi les Neuf Traditions; si cet événement s'est produit, alors il n'avouera même pas son affiliation.) Il ne se vantera pourtant pas de ses Alliés parmi les Bata'a et ainsi de suite, car ce serait potentiellement les condamner à mort – et très probablement lui aussi par la même occasion. Si la Technocratie commence à descendre les mages des Corporations, l'Alliance fera profil très bas et ses membres prétendront sans doute appartenir à d'autres sectes.

Du moins pour l'instant, l'Alliance des Disparates reste donc un secret très bien gardé et il est possible qu'une guerre contre la

Destins futurs: une trahison des Excavés?

Selon certaines sources, Horizon est tombé parce qu'un ambassadeur des Excavés a conduit la Technocratie jusque là-bas. La véracité de cette accusation est sujette à débat, même dans les ouvrages de la gamme de **Mage**. Plusieurs suppléments de la **troisième édition** l'avancent, et d'autres prétendent que les Excavés ne sont qu'une bande de dissidents inoffensifs. Ont-ils commis la plus grande trahison de l'histoire du Conseil... si tel est le cas, était-ce un acte isolé ou le rouage d'un plan à grande échelle des Ténébreux?

Vous avez déjà probablement l'habitude de lire « à vous de décider ». Mais dans le cas de la « trahison des Excavés », cette décision est assez lourde de conséquences. Si leur ambassadeur a *effectivement* causé la chute d'Horizon, les Excavés sont la cible de tous les mages des Traditions, qui leur en gardent une rancune compréhensible... ou ils **deviendront** bientôt cette cible si leur trahison n'a pas encore été découverte. Si tel est le cas, l'Alliance des Disparates pourrait se déclarer ennemie du Conseil, même si la plupart de ses membres ne savent rien sur Horizon ou sur l'attaque qu'elle a subie.

En tant que conteur, vous pouvez en faire une monumentale épée de Damoclès au-dessus de leur tête, et simplement attendre que les Traditions découvrent le pot aux roses. La Technocratie pourrait elle aussi vouloir effacer ses traces en éliminant une bonne fois pour toutes les Ténébreux (et leurs alliés). L'ambassadeur était peut-être en fait un renégat qui a trahi non seulement les Traditions, mais aussi les Excavés, pour le compte des Nephandi. Il s'agissait peut-être tout simplement d'un acte de malveillance. L'ambassadeur a probablement agi seul... ou pas. Toute cette affaire aurait-elle pu être une façon d'éliminer un poids mort et de dégager le terrain pour l'Alliance des Disparates? Possible que cette rumeur de trahison soit sans fondement... et même si c'est le cas, croyez-vous vraiment que les Traditions se contenteront d'*ignorer* la possibilité que leur Conseil ait été détruit par les Excavés? Même pas en rêve.

Que l'accusation soit fondée ou non, la simple évocation de cette trahison influencera sans aucun doute les autres Disparates. Après tout, les Ténébreux pourraient très bien se comporter tout aussi cavalièrement avec eux. Si rien n'a encore filtré, dévoiler la vérité risque de faire exploser l'Alliance. Si les mages des autres Corporations ont entendu ces rumeurs (exactes ou non), elles influenceront probablement leur opinion des Excavés dans leur ensemble. Certains penseront sans doute qu'il fallait le faire, mais d'autres surveilleront très probablement leurs arrières et se méfieront de l'élégant traître en noir qui risque d'apparaître dans leur dos. Et ils pourraient bien avoir déjà anticipé cette éventualité...

Face aux répercussions potentielles d'une trahison des Excavés, le conteur a plusieurs options :

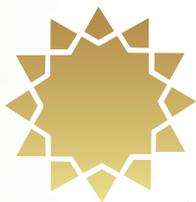
- **Elle a eu lieu :** l'ambassadeur a provoqué la chute d'Horizon, seul ou pour le compte de sa faction. Les Ténébreux sont maintenant en guerre avec les mages des Traditions et l'Alliance est une tactique de survie. La vérité n'a peut-être pas encore éclaté, mais ils se préparent aux inévitables représailles. Pendant ce temps, la purge technocratique fait le ménage chez les Disparates, et tente de retrouver et d'éliminer l'ambassadeur responsable. À plus ou moins brève échéance, Excavés et Disparates seront impliqués dans une guerre ouverte contre les Traditions **et** la Technocratie... un conflit qui peut avoir été déclenché par les Nephandi, ou bien la trahison irréflectée d'un seul homme.
- **Des rumeurs circulent :** selon certaines théories du complot, les Excavés sont responsables de la chute d'Horizon, mais la plupart des mages des Traditions n'y croient pas. Quelques-uns *pourraient* cependant leur accorder du crédit; l'Alliance des Disparates protège là aussi les Excavés. Mais si les rumeurs se confirment, la guerre que nous venons d'évoquer éclatera indéniablement. Le Conseil ne pardonnera jamais une trahison de cette ampleur.
- **Elle ne s'est jamais produite :** Horizon n'est jamais tombée ou bien elle a été attaquée, mais rien ne relie les Excavés à cette invasion et ils continuent de s'entendre comme avant avec les Traditions. L'Alliance ne tente que de protéger les mages non alignés de la purge technocratique, tout en révélant au grand jour l'infection nephandique au sein de l'Union elle-même.

Quoi qu'il en soit, les Disparates sont confrontés à des conflits importants et des surprises considérables les attendent peut-être dans un futur beaucoup plus proche qu'on ne le pense... Quoi qu'il en soit, les Disparates sont confrontés à des conflits importants et des surprises considérables les attendent peut-être dans un futur beaucoup plus proche qu'on ne le pense...

Technocratie, contre les Traditions, ou contre les deux, figurent dans ses objectifs. Sa nature impétueuse, le secret essentiel sur son existence et la dévotion religieuse inhérente à certains Alliés actuels, risquent d'en faire un acteur virtuellement explosif dans la politique des ombres du monde du XXI^e siècle.

Les Ahl-i-Batin

Être partout et nulle part à la fois:
telle est la clé pour se cacher à la vue de tous.



Toutes les choses sont liées, car toutes les choses sont Une. Ce monde semble être un défilé chatoyant de personnes, de lieux, de créatures et de pensées. Pourtant, ces innombrables éléments ne sont que les miroirs et les reflets d'une plus grande Unité. Lorsque vous réalisez cette vérité fondamentale, la Tapisserie se déroule et répond à votre volonté. Cette Volonté et cette Tapisserie ne font plus qu'Un. Les Ahl-i-Batin le savent depuis leur création au cours de la légendaire Nuit de Fana, quand, au milieu d'une guerre terrible, une faction d'Akashayana a rencontré un groupe de *Darwushim* (derviches) dansant et tournoyant sous la lune. Ce soir-là, les Frères et les Darwushim ont dansé ensemble et formé un grand mandala... et au cours de cette danse, une antique conscience s'est Éveillée.

On dit que cette conscience, appelée *Entéléchie* par certains érudits, était composée des âmes des mages ayant réussi leur Ascension et qui auraient vécu dans un âge précédant le nôtre. Ces mages espéraient guider l'humanité jusqu'à l'unité harmonieuse avec le cosmos. Lorsque l'Entéléchie s'est manifestée dans notre monde chaotique, elle s'est fragmentée et dissoute. Ce faisant, elle a réuni les Akashayana et les Darwushim dansant au centre du mandala en une seule et même entité, le *Kwajah-al-Akbar*, qui n'était aucun des individus qui la constituaient en particulier. Lorsque ce *Kwajah-al-Akbar* a énoncé sa puissante prophétie, ceux qui dansaient autour de lui ont reçu l'illumination. Le temps a cessé d'exister. Tous ceux qui

tournoyaient dans ce champ n'ont plus fait qu'un avec leurs partenaires dans la danse, unis par l'esprit, le corps et l'âme.

Lorsque la nuit de Fana s'est achevée, tous ceux qui y avaient participé sont redevenus des individus, à jamais transformés par leur expérience. À quoi servaient les noms? Quelle importance avait un pays, un royaume, pour celui qui comprenait l'Unité de toutes choses? Le récit de cette nuit s'achève sur ces âmes qui venaient de naître, formant un cercle et dansant en spirale jusqu'au centre, où ils ont un à un disparu. Quand ces *Ahl-i-Batin* (« Subtils » ou « Intérieurs ») sont revenus, leur seule raison d'être était de perpétuer l'héritage de la grande conscience qui parlait à présent par la voix de leur Avatar. De la hutte la plus humble au plus beau des palais, ces mages se sont servis de leur magye Éveillée pour apporter l'Unité à toute l'humanité.

Ce sont là les légendes entourant les Batini. Ces contes rappellent qu'autrefois, il n'y a pas si longtemps, les Ahl-i-Batin appartenaient au Conseil des Neuf Traditions et occupaient le Siège du Lien, l'ancien nom de la sphère de la Correspondance. Les rumeurs racontent que l'accroissement du pouvoir de l'Union Technocratique a sonné le glas des Subtils et les a tous poussés à l'exil, cachés dans le mystérieux Royaume du Mont Qaf perdu dans le temps et les ténèbres. Tout le monde le sait.

Et ce que tout le monde sait est faux.

Les Ahl-i-Batin ne sont jamais *partis* nulle part. En fait, ils sont partis *partout*, quittant la tourmente des pogroms technocratiques au Moyen-Orient pour l'Europe, l'Asie, les Amériques, l'Afrique

Stéréotypes

Les Traditions: elles refusent de voir les liens entre toutes les choses qui nous Unissent et elles se croient pourtant les plus compétentes en matière de mysticisme!

La Technocratie: corrompue jusqu'au trognon par les Nephandi. Maintenant plus que jamais, nous devons briser leur carapace et éliminer leur poison.

Les Disparates: l'Unité parlera peut-être plus clairement dans la disparité qu'elle ne l'a fait dans la tradition!

centrale et du Sud... continuant d'amener, avec douceur et patience, le monde vers l'Unité, un murmure, un soupir, une chute de feuille à la fois.

Les idéaux des Batini ont beau se concentrer sur l'Unité et la lumière, leurs méthodes revêtent souvent en pratique le manteau plus sombre et plus sanglant de la guerre, surtout quand on évoque leur vieux conflit contre les Nephandi. Certains affirment que personne ne connaît mieux qu'eux les pratiques des Sombres Miroirs, ni ne les combat avec autant d'acharnement. Ce sont leurs érudits qui ont compilé l'effroyable *Sebil-el-Mafouh Whash*, le premier ouvrage traitant en détail des Nephandi. Ce sont leurs maîtres qui ont chassé les Rois-Démons du Moyen-Orient. Hélas, le lien profond qu'ils entretiennent avec les Déchus les rend également bien plus vulnérables à leur corruption. On pourrait d'ailleurs voir dans ces deux groupes les reflets opposés du même principe : toutes les choses étant Unies, elles restent par conséquent liées les unes aux autres... même la lumière aux ténèbres, ou le néant à l'espoir.

Organisation : l'Unité naissant de la structure, les Batini présentent donc l'ordre dans leur organisation. Cinq *khanats* sont implantés dans différentes parties du monde ; chacun est placé sous la direction d'un maître murshid, le *qutb*, ou « pôle ». Il y a dans chaque khanat environ une douzaine de cabales, qui comptent elles-mêmes quelques murshids, plusieurs murids, et de dix à vingt initiés. Chaque cabale connaît l'existence des autres, mais elles entrent rarement en contact avec des Ahli-Batin qui n'appartiennent pas à leur cercle immédiat.

Initiation : pour rejoindre cette secte, il faut être aussi secret que patient. Un murid observe une recrue pendant des années avant même de l'approcher. Si elle montre de l'intérêt pour les Ahli-Batin, elle subit un processus lent et régulier qui l'éloigne du monde (et des biens et des plaisirs qui lui appartiennent) et lui fait suivre une ascèse rigoureuse. Cette élimination successive des distractions et des tentations sépare l'initié de l'amour-propre et de l'attachement et le prépare à accepter la liberté supérieure de l'Unité.

Sphères d'affinité : Correspondance ou Psyché, mais *jamais* Entropie.

Focus : comme leur nom l'indique, les Batini restent subtils. L'expression « sans laisser de trace » revêt une importance particulière dans tout ce qu'ils font. Un mage batini passe souvent des semaines, des mois, voire des *années* à observer, à examiner et à analyser une situation, avant de se décider à utiliser ses Arts pour aiguiller les choses en douceur dans la direction qu'il souhaite.

La foi est un élément essentiel de leurs pratiques, avec une croyance centrale en un *Ordre divin*, *Chaos terrestre*. Certains Batini affirment que *Tout va bien*, tandis que d'autres sont lugubrement convaincus que *Tout n'est qu'illusion*. La folle sagesse, l'alchimie et la haute magye rituelle conservent une place traditionnelle dans leurs Arts ; le yoga, la magye de rue, le piratage de la réalité et même la magye du chaos apparaissent dans les pratiques de certains fidèles.

Malgré leur habileté mystique, les Batini ne peuvent pas du tout apprendre les Arts de l'Entropie. Cet angle mort magyque est une énigme intéressante : si toutes les choses sont Unies, alors même la décomposition devrait avoir sa place dans cet ordre sacré. La secte n'a pas encore pu répondre à cette question.



LES BATA'A

Quand la foi et la passion sont là, la liberté trouve toujours un chemin.



Dans les profondeurs des bayous de Louisiane et des marigots du Mississippi, les tambours des esprits martèlent la pulsation affamée de la vie. Battant comme des milliers de cœurs affolés, ils sont la voix des fantômes des anciens Amérindiens et des esclaves massacrés.

Leurs cris retentissent, se répondent, de plus en plus fort, à travers les îles des Caraïbes, jusqu'en Amérique centrale et en Amérique du Sud. Ils annoncent une extase sauvage et sacrée, l'œuvre moite et rouge de l'amertume et de la vengeance.

Les mages qui se font appeler *Bata'a* portent le nom des tambours des esprits que les cultures caribéennes considèrent comme sacrés. Ils sont les seuls capables de propulser l'âme humaine à l'apogée de l'amour et de l'émerveillement reconnaissant, tout en plongeant dans le même temps dans des abîmes d'agonie horrifiée. Largement incompris ou faussement représentés par les étrangers, ces pratiquants du vaudou, du candomblé et même du catholicisme espagnol, sont les héritiers de sept tribus africaines réduites en esclavage et envoyées dans les fermes et les plantations du Nouveau Monde. Les vieux fantômes racontent que ces esclaves ont emmené avec eux leurs esprits et leurs traditions, puis découvert qu'ils avaient des coutumes et des intérêts communs avec les natifs caribéens et les Arawaks insulaires. Ces cultures se sont au fil du temps mélangées et ont incorporé le catholicisme à leur spiritisme magique. Il en a résulté une nouvelle société, à la fois ordinaire et magique, qui, comme à la Barbade, aux Bermudes et à Haïti, a donné aux esclaves

la force de renverser leurs faux maîtres et de venger ceux assassinés dans la lutte.

Leurs terres natales ont été ravagées par la conquête, l'esclavage, la piraterie, la guerre, la corruption, les catastrophes et la pauvreté, mais les Bata'a ont encore foi dans *Les Invisibles*, les puissants esprits qui imprègnent la terre et son peuple. Ces gens vénèrent, adorent et servent *Les Mystères*, aussi appelés *Loas* ou *orishas*; c'est à eux et *seulement* à eux qu'ils pensent devoir leurs pouvoirs et facultés magiques. La « magye » vient de la communion, un échange respectueux de pouvoirs et d'offrandes. Pour les Bata'a, soit vous croyez aux rites sacrés, soit vous pouvez vous compter parmi *Les Idiots* qui rejettent ou banalisent les esprits et leurs Arts.

Derrière les stéréotypes stupides du « vaudou » se trouve la foi d'un survivant en l'assimilation respectueuse. Les Bata'a tirent le meilleur parti de ce qu'ils ont sous la main : les saints français, les dieux africains, les malédictions allemandes, les bontés espagnoles, les esprits amérindiens, et le battement du cœur des gens repris par les tambours, une pulsation qu'aucune force sur Terre n'est en mesure d'arrêter. C'est elle qui donne son nom à la secte et c'est cette attitude de défi qui donne aux Bata'a leur indépendance. Ces mystiques concluent peut-être des alliances avec les *Verbenae* et les *Parlesonges*, se lient avec les *Excavés* et tolèrent même la présence de vieux *Croisés* hargneux, mais ils restent, au bout du compte, leurs propres maîtres. Même leurs liens avec les *Loas* sont basés sur le respect mutuel, non sur une servitude abjecte.

Organisation : c'est une secte volontairement informelle. Ils travaillent en grande partie au niveau local et n'ont guère de

Stéréotypes

Les Traditions : des alliés utiles, mais trop dévoués à leurs propres intérêts pour être des amis fiables.

La Technocratie : de jolies chaînes toutes neuves, et toujours les mêmes vieux esclavagistes.

L'Alliance des Disparates : nos alliés savent ce que c'est que d'avoir une botte qui vous écrase la nuque. Pourtant, beaucoup (trop) d'entre eux deviendraient des conquérants s'ils en avaient l'occasion... certains l'ont déjà été par le passé. C'est une alliance utile pour l'instant, mais je ne pense pas qu'elle durera.

titres, en dehors de *mae-desantos* (maman sainte) et *pae-desantos* (papa saint), qui sont tous les deux accordés à des membres respectés. Comme les Bata'a ne font pas de différence entre magiciens ordinaires et mages véritables, le groupe compte un nombre de membres incroyablement élevé, recrutés dans toutes les religions apparentées à travers le monde. La *Ronde des Âmes* unit les maillons locaux en un grand réseau spirituel; liés entre eux par les commérages, les messagers spirituels et (de nos jours) le téléphone et Internet, ces maillons font circuler l'information, les rituels et les nouvelles. Au début du XXI^e siècle, la Ronde alimente un activisme politique grandissant. Même si les Bata'a se concentraient autrefois sur les sept *rangi* (« couleurs », ou familles) et les *marassas* locaux (partenariats entre un homme et une femme représentant les figures paternelle et maternelle d'un groupe précis), la secte poursuit à présent des objectifs mondiaux plus unifiés. Surtout depuis la purge technocratique et l'affreuse *Tempête* (la Tempête d'Avatars), les Bata'a reconnaissent à présent que la division est synonyme d'extinction... et même pire, comme l'a montré l'histoire.

Initiation: une personne doit éprouver une dévotion sincère envers les Loas pour qu'on examine sa candidature. Elle doit trouver un membre connu des Bata'a et lui demander officiellement d'être son mentor. Très souvent, surtout pour les étudiants blancs, cette requête n'est accordée que si le candidat est recommandé par des sources fiables ou s'il compte des relations parmi elles. Une fois accepté, il jure de sacrifier tout son temps et son argent pendant un an au service de son professeur et de la Corporation. Au bout de cette année, s'il a montré du talent, de la dévotion et du bon sens, il devient un *hounsis* (initié) et on commence à lui enseigner *Les Invisibles*, ce qui le conduira à sa première possession. Après une longue période d'isolement, de prière, de jeûne et de purification, l'initié absorbe un mélange puissant d'alcool et d'herbes hallucinogènes et on le laisse à la merci des *Mystères*. S'il survit, il devient un Bata'a.

Sphères d'affinité: Esprit ou Vie.

Focus: basés sur l'union sublime entre la chair et un esprit, les Arts des Bata'a nécessitent deux choses: une invocation rituelle de Papa Legba, le gardien des croisements, et un rite conçu pour induire une transe et ouvrir des voies de communication entre les psychés, les corps et les esprits. Dans certains cas, un praticien peut choisir de créer un *gri-gri*: un objet béni par un Loa et porteur de son énergie. Ces artefacts ne sont utilisés qu'en cas d'extrême urgence et de manque de temps. La foi est au centre de cette famille invisible et les paradigmes courants affirment que *La Création est vivante*, que *Tout est Chaos* et que si l'on veut survivre dans ce *Monde peuplé de dieux et de monstres*, il faut avoir de bons amis et des alliés volontaires.

Le vaudou, la foi, la médecine, l'artisanat, la haute magye rituelle et la folle sagesse forment le cœur des pratiques des Bata'a. Certains membres privilégient également la magye de rue, le chamanisme, la science inexacte, la domination, les maléfices et divers arts martiaux. Un Bata'a travaille avec tout ce qu'il a sous la main. Tant qu'il sert les esprits avec respect, un pratiquant peut compter sur leur aide.



Les Enfants du Savoir

*J'ai été l'œuf, j'ai été la merde,
et maintenant je vise l'or.*



« Mieux vivre grâce à la chimie! ». Cette phrase incarnait autrefois le potentiel et les promesses de la puissance nucléaire, des polymères plastiques et d'une horde de nouveaux produits qui garantissaient une vie meilleure et plus facile.

Pour la plupart des Éveillés, c'est l'un des plus insidieux slogans jamais inventés par la propagande technocratique. D'autres mages connaissent toutefois cette proclamation sous sa forme originelle : *Unus es ab arte transcendit; est transcendens omnia per artem*. « Par l'Art, on transcende; à travers l'Art, tout est transcendant. »

Au fil de leur longue histoire, les Enfants (mieux connus sous le titre qu'ils privilégient, les *Solificati*) ont œuvré à un unique objectif, brillant de mille feux : l'illumination et l'Ascension par les Arts et les Sciences antiques de l'alchimie. Bien que différentes formes d'alchimie sont pratiquées depuis l'époque lointaine de Sumer, la plupart des Couronnés font remonter leurs origines à la cour égyptienne de la reine Hatchepsout. L'alchimie a révélé aux porteurs de coupe de la grande souveraine les secrets de l'univers, et ils ont juré de ne partager ces mystères qu'avec les âmes qui en étaient les plus dignes. Ainsi, les *Solificati* ont étoffé leurs rangs, voyageant à travers la Perse et l'Afrique du Nord, sur la route de la soie vers l'Inde et la Chine. Ils ont pratiqué leurs Arts principalement en petits groupes solitaires, et ce jusqu'à ce qu'ils s'unissent officiellement sous la forme d'une guilde d'alchimistes lors de la première réunion de ce qui allait devenir l'Ordre de la Raison.

Les alchimistes ont hélas vite réalisé que l'Ordre était... disons peu accueillant pour leur cause. Les faux départs, les purges et la dissolution ont fait écho aux différentes étapes de l'alchimie – et plus particulièrement la *putréfaction*, l'étape de décomposition précédant le renouveau. Reformés sous l'égide des Hermétiques en 1445, les *Solificati* sont devenus l'une des Neuf Traditions originelles. Mais bientôt, le scandale du Grand Félon a une nouvelle fois brisé l'unité du groupe. L'histoire raconte qu'après l'exécution d'Heylel, le groupe en disgrâce s'est dispersé et évanoui dans les brumes du temps. Comme c'est souvent le cas pour ce genre d'affirmation historique, la vérité est ailleurs. Le flux et le reflux, l'ascension et le repli ont marqué la voie des *Solificati* depuis leur création. Cette disparition en masse n'était qu'une répétition de plus d'un cycle familial.

Lorsqu'ils sont réapparus vers la fin des années 50 sous le nom d'Enfants du Savoir, leur Art utilisait une substance nouvelle et puissante : le LSD. Que le Dr Alfred Hoffman et son équipe aient été d'authentiques Enfants du Savoir, ou simplement des chimistes influencés par leurs découvertes, le diéthylamide de l'acide lysergique proclamait un nouveau message radical : grâce l'alchimie (à présent appelée chimie), l'esprit pouvait s'ouvrir et les Masses faire leur Ascension. La nouvelle génération de Couronnés a diffusé ce composé parmi ces mêmes Masses, parfois avec sagesse, souvent sans réfléchir. Le retour de flamme prévisible a nui aux bénéfiques potentiels du produit, mais les « portes de la perception » étaient à présent ouvertes et on ne les refermerait pas aisément.

Stéréotypes

Les Traditions : nous avons essayé de leur montrer l'Unité. Elles nous ont jetés dehors. Qu'elles aillent se faire foutre. Nous avons mieux à penser... et à faire.

La Technocratie : sa version de l'Unité est pourrie, profondément mauvaise, manipulatrice et triste.

Les Disparates : nos nouveaux compagnons ont une vision qui ne peut venir qu'en persévérant face à l'adversité. Ouais, on connaît deux ou trois trucs sur le sujet.

Cette méthode basée sur les psychotropes reste controversée, même au sein du groupe. Une fois encore, les Solificati ont éclaté en plusieurs factions. Certains ont fini par rejoindre l'Ordre d'Hermès vers la fin des années 90, tandis que d'autres se disputaient sur leur titre légitime, comme les membres d'un groupe de rock dissous se querellent à propos de leur ancien nom. Au début du nouveau millénaire, deux groupes différents portaient le même nom, semant la confusion : les Enfants, de plus en plus agacés par ce nom condescendant, et les Couronnés, agacés eux par les expériences imprudentes et les excès de leurs pairs. Tous deux veulent à présent se faire appeler Solificati et refusent de reconnaître aux « autres idiots » le rang d'héritiers légitimes du nom.

Aujourd'hui, les Enfants du Savoir ne s'enferment plus trop au fond d'une cellule éclairée à la bougie, au milieu de montagnes de livres, de papiers entassés et de matériel alchimique bizarre. Ils préfèrent de loin constituer des équipes de recherche universitaires, des panels d'experts, des sectes d'occultistes utilisant des psychotropes et des groupes d'explorateurs écumant les boîtes de nuit. Durant les 25 dernières années, ces alchimistes ont prêché leur bonne parole chimique à travers la culture des raves, les festivals spirituels néo-tribaux et les tribulations mondiales des tribus de nomades néo-gitans. « *Jouant dans les champs de l'esprit* », ce sont les magiciens chimiques entre les mains desquels les illusions du monde réel se brisent, s'éparpillent et se réarrangent pour former de nouvelles images amusantes. Mais ces Enfants prennent ce jeu très au sérieux, et dans ces nouvelles images figurent de nouvelles visions de la réalité.

Organisation : depuis la création de la secte, les Solificati préfèrent les petites cabales autour d'un ou deux maîtres alchimistes, deux ou trois adeptes et une poignée d'apprentis potentiels. Les maîtres établissent le programme des études et des activités, les adeptes affinent le processus et les apprentis se forment par l'entraînement, les essais et les erreurs. L'instruction académique est cruciale, le secret plus essentiel encore. Si l'on tient compte de leurs frictions passées avec les Traditions et la Technocratie, les Enfants ont toutes les raisons du monde de se montrer paranoïaques. Qui sait ? L'Alliance des Disparates offrira peut-être enfin la sécurité dont leur Grande Œuvre en cours a besoin.

Initiation : les Solificati nouvellement Éveillés (appelés des « œufs » en référence au symbole alchimique de la gestation) doivent d'abord se débarrasser de leurs idées scientifiques préconçues. Ils commencent donc leur formation par la traditionnelle transmutation de métaux ordinaires en argent ou en or. Une fois l'exercice réussi, l'œuf est testé par son maître pour vérifier qu'il comprend la morale de cette corvée. La bonne réponse est évidemment qu'il est lui-même le matériau de base, et que l'or symbolise son potentiel final.

Sphères d'affinité : traditionnellement la Matière, mais certains groupes préfèrent les Forces, le Prime ou l'Entropie.

Focus : comme l'univers est une immense symphonie d'énergie vibrante, la magye est tout simplement l'application de la Volonté d'un individu afin d'influencer et de modifier les vibrations entre les choses. Les outils qui symbolisent et canalisent ces vibrations (et modifient les perceptions du spectateur pour lui permettre de les ré-accorder à ce qui est ou n'est pas possible) permettent cette Alchimie supérieure.

Pour un Enfant du Savoir, *Tout est Données* ou *Tout est Chaos*, ou bien *Tout n'est qu'illusion, prison ou erreur*. La connaissance se perfectionne par l'alchimie, l'artisanat, la folle sagesse, l'Art du Désir, la magye du chaos et parfois l'hypertechnologie. Elle dévoile la vérité derrière les illusions de la vie. Pour un Solificatus, la magye est l'Art de la Transmutation : elle modifie, raffine, décompose et ré-assemble les matériaux existants en énergies nouvellement formées.



LES EXCAVÉS

Quelle belle et étrange bizarrerie que la nôtre.



Une époque vide engendre des gens vides. À bien des égards, le XX^e siècle était cette époque, pleine de bruit et de fureur, mais sans grande profondeur sous un vernis relativement spectaculaire. Le terme « génération perdue » est né pour refléter l'explosion de complaisance et d'abandon qui incarnait la première partie de ce siècle, et même si les Excavés sont tout sauf perdus, cette phrase fait écho à leur Voie pleine de tâtonnements.

On prend peut-être les Ténébreux pour une bande d'adolescents fêtards et superficiels, mais ils sont aussi vieux que l'humanité elle-même. Quand les autres mages cherchaient l'illumination, ils exploiraient les ombres. Héritiers de Lilith et de Lucifer, ils trouvaient leur force dans la rébellion, non dans la soumission. Rien de surprenant à ce qu'ils aient été, jusqu'à une époque récente, un genre rare et tourmenté.

L'incarnation moderne du groupe remonte à la rébellion du mouvement romantique au début du XIX^e siècle, quand des artistes comme Byron, Beethoven, Goya et le couple Shelley, ont craché à la face de cet Âge de la Raison, et dévoilé le confluent tumultueux entre la nature et l'humanité. Leurs héritiers, les Décadents, se repaissent de débauche et cherchent la sagesse dans l'excès. Dans cette époque de folie lucide, les Excavés trouvent l'inspiration. Même si le nom qu'elle porte maintenant et son objectif n'apparaîtront que plusieurs décennies plus tard, cette recherche de la clarté à travers un glorieux paradoxe reste l'un des fondements de la secte. Neville Sinclair,

icône des Ténébreux, déclarait : « Nous sommes les Excavés. Nous avons toujours été là. »

Peu importe le nom qu'ils ont choisi, ce sont des spécialistes des vérités que l'on révèle alors que d'autres préféreraient les ignorer. La morbidité ironique qu'ils adoptent est une posture soulignant l'importance de la vie. Ils sont des *memento mori* vivants qui renversent les statues de leur piédestal, dévoilent la pourriture qui se cache dessous... et ainsi démontrent également qu'il est essentiel de bien vivre sa vie. L'art, la poésie, la danse, l'imagination... ce sont des sacrements pour les Excavés, pas simplement parce qu'ils sont distrayants, mais aussi à cause de la vérité incarnée dans le talent artistique. Quand il est à son summum, l'art distille les passions en symboles que d'autres peuvent comprendre. L'art, le vrai – pas les bonbons sans sucre de la culture pop, mais les niveaux plus profonds où se dévoile la vérité – est une forme de magie. Et si d'autres groupes emploient également ce focus, aucun mieux que les Excavés n'en comprend la forme.

Les Excavés ont beau cohabiter avec d'autres sectes depuis plus d'un siècle maintenant, ils reçoivent rarement le respect qu'ils ont mérité. La plupart des autres mages les considèrent comme des dilettantes, des enfants gâtés partis faire la bringue en boîte de nuit pendant que leurs aînés font tout le boulot. Ce jugement, même s'il est parfois compréhensible, est injuste. En réalité, les Ténébreux se concentrent sur des questions terrestres que leurs pairs si cosmiques ignorent. En particulier depuis l'explosion des sous-cultures après la Seconde Guerre mondiale, ils se préoccupent des jeunes coincés en

Stéréotypes

Les Traditions : nous leur avons donné une chance. **Beaucoup** de chances, en fait. Elles nous ont envoyés bouler, alors qu'elles aillent se faire foutre. On a une nouvelle équipe et on joue une nouvelle partie.

La Technocratie : le cœur en décomposition d'un âge en décomposition.

L'Alliance des Disparates : est-ce qu'elle est parfaite? Sûrement pas. Est-ce que c'est un **progrès**? Carrément.

marge de leur monde : les inadaptés, les bêtes curieuses, les laissés-pour-compte que leur étrangeté a fait s'échouer, comme disait Patti Smith, « hors de la société ».

D'autres sectes vont parfois dans des foyers pour sans-abri se fendre de quelques cadeaux et d'un sermon, mais les Excavés parlent eux la langue de la rue. Comme ces objets dont personne ne veut et avec lesquels ils façonnent leurs Arts, ils réhabilitent ceux que la vie a jetés et en tirent de la beauté.

Organisation : traditionnellement, les Ténébreux préfèrent les petites cliques ; au sein de ces familles recomposées, l'éloge et l'infamie poussent ses membres à rester unis. Ils évoluent dans un monde dangereux ; la loyauté est donc primordiale à leurs yeux et ils sanctionnent la trahison avec toute la brutalité de la rue. Leurs règles sont simples : *n'entube personne, respecte l'autonomie des autres, reste beau face à la laideur.*

Jusqu'à une époque récente, les Excavés étaient considérés comme la Tradition perdue ; ils avaient envisagé, et avaient été pressentis, pour un dixième siège au sein du Conseil. Ces plans sont tombés à l'eau quand plusieurs catastrophes ont ébranlé l'organisation. Leurs anciens, écœurés de devoir en permanence jouer à celui qui sera le plus gentil, ont décidé que les Traditions étaient une cause perdue. Même si certains d'entre eux ont rejoint les Verbenae, les Extatiques ou même les Éthéristes, la majorité a préféré enterrer ses aspirations à une place au Conseil. Les discussions ayant permis la naissance de l'Alliance des Disparates ont joué un rôle prépondérant dans cette décision... aujourd'hui, les Ténébreux, tribu rebelle par nature, s'habituent à l'idée d'être des chefs et plus des mécontents.

Initiation : bien qu'ils soient généralement associés à la sous-culture goth-rock, les Excavés gravitent autour de toutes les modes emballées dans de jolies révoltes. Les musiques punk, métal, hip-hop, techno et même classique ont des aficionados parmi eux. Dernièrement, les sous-cultures du néo-jazz, du steampunk, du punk féérique, du gothic Lolita et du visual kei androgyne sont venues secouer le style Bauhaus des Excavés. Beaucoup continuent toutefois d'apprécier ce bon vieux look gothique à l'ancienne, ne serait-ce que parce qu'il est complètement démodé de nos jours.

L'élégance est toujours de mise dans un groupe de Ténébreux. Lorsque ses membres remarquent quelqu'un correspondant à ce critère, ils commencent à vérifier s'il est fait pour entrer dans le club. À distance, discrètement, ils le provoquent et voient comment il réagit. S'il réussit l'examen, ils l'abordent et lui proposent d'être leur ami. S'il a l'air cool, on lui permet une intimité de plus en plus grande avec la bande, jusqu'à ce qu'on le juge digne de rejoindre les rangs... et c'est à partir de là, en général, qu'il en devient membre par défaut.

Sphère d'affinité : n'importe laquelle.

Focus : les Ténébreux utilisent tout ce qu'ils peuvent trouver, souvent ce dont la société s'est débarrassée. Jouets cassés, objets occultes, symboles et comportements que les gens prétendument respectables méprisent sont des outils puissants dans les mains d'un mage excavé. Cette image creuse est symbolique en diable quand on parle de croyance : les Ténébreux ont tendance à se voir comme les réceptacles de la vie et de la mort, déversant leurs Arts ou transportant ces forces cosmiques d'un endroit à l'autre. La magye vient donc de la compréhension correcte et de l'utilisation intentionnelle des énergies qui, chez plupart des gens, sont tout simplement gaspillées. *Tout est Chaos, Tout n'est qu'illusion, prison ou erreur*, et c'est probablement un *Aller simple pour le Néant*. Certains Excavés affirment avec insistance que *Tout va bien*, mais ils ne sont guère nombreux. La magye du chaos et la magye de rue sont presque universelles parmi eux. Même si ces Arts ne nourrissent pas le chaos, ils prospèrent dans le chaos de notre âge.



LES KOPA LOEI

Pour combattre les requins, vous devez d'abord respirer sous l'eau sans vous noyer.



Avant que l'ombre des hôtels ne ternisse le blanc immaculé du sable de Waikiki, ou que les mégots et les déchets de millions de touristes ne souillent la pureté de ces plages, le pays d'Hawaï'i et les îles lointaines de Polynésie appartenaient aux Kopa Loei. Ces prêtres magiciens, les *kanakakahuna*, utilisaient leurs Arts pour se lier à la terre, garantir sa fertilité par des rituels honorant les dieux indigènes, et préserver l'équilibre entre le monde naturel et les besoins des gens. Certains d'entre eux utilisaient leurs pouvoirs pour naviguer sur les vastes étendues de l'Océan Pacifique, tissant entre les îles et leurs peuples un vaste réseau familial. Par-dessus tout, les lois sacrées des *kapu* garantissaient que le pays prospère... et que les Kopa Loei conservent leur puissance.

Lorsque des mages continentaux, aujourd'hui appelés *ha'ole kahuna* ou « chefs de Ceux-qui-ne-sont-pas-nous », ont invité les Kopa Loei à rejoindre leur pâle Conseil, la proposition a poliment été refusée. Qu'est-ce que les kahuna avaient à craindre de ces *Tupa Nui*, ces Grands Bâtisseurs venus de l'autre côté des mers? Beaucoup plus que ce qu'ils pensaient. Les rapports des éclaireurs Odysseens, une branche des Explorateurs dédaliens, mentionnaient un paradis luxuriant habité d'après eux par des sauvages primitifs. Utilisant une ruse vieille comme le monde, ces *haka'uhane* (les « âmes vides ») ont imité le dieu polynésien Lono, dont la bannière arborait de longues banderoles de tissu blanc accrochées à deux grands bâtons croisés. Et on connaît la suite, comme ils disent.

À l'instar de nombreuses civilisations « civilisées » par leurs envahisseurs, les Polynésiens et leurs cousins des autres îles ont été vaincus par la maladie, l'esclavage et la conquête culturelle. Les anciennes coutumes ont battu en retraite face à l'utilité et le christianisme. Les rares Kopa Loei qui restent aujourd'hui ne sont plus les rois et les nobles du passé, ni les dirigeants et les gardiens de la vie sur les îles. Des siècles de domination technocratique y ont veillé. Cependant, les rares *kanakakahuna* et leurs parents vivant encore sur l'archipel d'Hawaï ont réussi à conserver une forte influence sur les traditions et les rituels qui les ont soutenus pendant des siècles, avant l'arrivée des *ha'oles* (Ceux-qui-ne-sont-pas-nous, dérivé d'un mot signifiant « ceux qui ne respirent pas »). Même si les activités touristiques et militaires ont ravagé certains endroits parmi les plus sacrés et les plus beaux des îles, les Kopa Loei modernes parviennent encore à préserver des lieux bien à eux, protégés des promoteurs étrangers et des touristes New Age. Là, ils travaillent à recharger et à rééquilibrer le *mana*, à préserver la flore et la faune et à créer des communautés où les *kanaka*, Dormeurs comme Éveillés, vivent comme ils le faisaient avant l'invasion. Ces communautés, et les lois des *kapu* qui les gouvernent, sont essentielles pour le futur des gens. Tandis que les *Ke aka nui* (« les Grandes Ombres », c'est-à-dire les Nephandi) répandent leur poison à travers le monde, les Kopa Loei, guidés par le retour de leurs oracles et de leurs devins *Kahuna-nui*, se préparent à la guerre... contre les usurpateurs *Tupa Nui* et contre les Grandes Ombres, dont la faim de requin ne sera apaisée qu'avec l'arrivée du néant.

Stéréotypes

Les Traditions : pas étonnant que les *ha'ole kahuna* soient dispersés et divisés, et qu'ils luttent pour survivre. Sans les *kapu* pour guider leur guerre contre les *Tupa Nui*, ils combattent avec des armes émoussées.

La Technocratie : les *Tupa Nui*? Nous ne les connaissons que trop bien. Des menteurs et des destructeurs. Les *Ke aka nui*, les Grandes Ombres, et eux ne font plus qu'un.

L'Alliance des Disparates : des *ha'ole kahuna*, c'est sûr, mais au moins, ils n'essaient pas de nous dire quoi faire ou de nous voler nos terres et nos traditions. Ils combattent les *Ke aka nui* comme nous, alors, pour l'instant, ce sont des amis.

Organisation : les Kopa Loei se rassemblent en groupes informels de plusieurs *kadugo* (cellules de parents par le sang), et comptent de deux à vingt membres. Un *kupuna* (ancien ou mentor) enseigne à son *keiki* (enfant) et même si ce ne sont pas des titres « officiels », ces termes sont reconnus comme les fondements principaux de la hiérarchie des Kopa Loei. Au sein du groupe, tous les kanaka sont respectés. Les Kopa Loei ne reconnaissent aucune ineptie au sujet d'un prétendu « éveil » ; certains kanakakahuna sont simplement plus sensibles et puissants que d'autres.

Les Kopa Loei suivent trois voies traditionnelles : les *ali'i*, des prêtres qui se lient à la Terre et se spécialisent dans le Prime ; les *kahuna*, des chamanes qui utilisent différents Arts ; et les *he ho'okele moana* (« ceux qui trouvent le chemin »), souvent des femmes, qui naviguent en haute mer et relient les diverses îles et forteresses sous-marines des kanaka maoli. Les *ali'i* étaient autrefois les plus respectés ; leur système de règles religieuses (*kapu*) protégeait la fertilité et la prospérité de la terre et soulignait la déférence qui leur était due. Les *kahuna* étaient également traités avec révérence, et les *he ho'okele moana* (Éveillés ou non) se trouvaient en bas de la hiérarchie. Mais de nos jours, ces derniers sont bien plus considérés, car ils savent trouver des îles encore vierges dans le Pacifique surexploité.

Initiation : contrairement aux autres Traditions ou groupes de Disparates, l'initiation de leurs nouveaux *ho'omaka* est pour les Kopa Loei une affaire privée entre un *kupuna* et son *keiki*. Étudiants et initiés potentiels sont exclusivement issus des peuples indigènes (pas de *ha'oles* !), et sélectionnés à travers leur implication dans des événements politiques, les réseaux sociaux locaux et grâce aux recommandations d'autres membres de leur *kadugo*. Quelles que soient ses origines, un candidat potentiel doit pouvoir chanter sa *kanaenae* (prière d'adoration aux dieux), et prouver ainsi ses liens avec le peuple polynésien.

Sphères d'affinité : les Kopa Loei ne croient pas aux sphères. En termes de jeu, leurs Traits de Sphère dépendent de ce qu'ils font, pas de la formation qu'ils reçoivent du groupe.

Focus : le *ho'omana* coule par le lien avec la nature, les intentions sacrées et la pureté du corps. C'est pourquoi les Kopa Loei n'utilisent jamais, quoi qu'il arrive, des outils technologiques, ou qu'ils ne considéreraient pas comme naturels, pour faire leur magie. *La Création est divine et vivante*, répartie entre *Ordre divin*, *Chaos terrestre*. La magie imprudente et tape-à-l'œil perturbe et porte atteinte à l'équilibre des voies naturelles, les *kapuhuna*, et elle fâche souvent les dieux. En toutes choses, l'équilibre avec la nature et les bénédictions des dieux sont essentiels.



LES NGOMA

*L'or n'est que de la boue qui brille. Pour être illuminé,
vous devez devenir le soleil.*



Les conteurs de jadis inventaient des histoires d'animaux intelligents, qui vivaient et prospéraient dans le vaste et beau paysage africain, résolvant les énigmes de la vie, de l'univers et des nombreux mondes qui existaient en son sein. Ces récits sont devenus une méthode symbolique qui a permis aux Ngoma, les grands érudits, prêtres et magiciens des nations d'Afrique centrale, de partager leurs connaissances. Les histoires, les peuples et le paysage ont changé, mais leur travail reste pour l'essentiel celui qu'il a toujours été : observer, contempler, éduquer et régénérer.

Cette vénérable secte plonge ses racines dans les antiques rituels de Nubie et d'Égypte, et elle est d'abord née avec les *Ngo-Ami*, les prêtres sorciers de l'Afrique classique. Lorsque les Romains, les Perses et les musulmans ont étendu leurs empires sur la Nubie, les *Ngo-Ami* ont emporté leurs Arts et se sont enfoncés dans le continent, où ils ont fini par prendre le nom de *Ngoma*. Là-bas, ils ont prospéré ; ce qui a été un Âge des Ténèbres pour l'Europe médiévale, était pour les royaumes africains un âge d'or aujourd'hui perdu. À son apogée, les Ngoma conseillaient de grands dirigeants, ils étaient leurs guérisseurs, leurs prêtres, leurs professeurs et leurs philosophes. Leur renommée était telle qu'ils ont attiré l'attention des magi européens, qui les ont conviés à la Grande Convocation. Hélas, préjugés et privilèges ont empêché les Ngoma d'être reconnus en tant qu'égaux et pairs des Hermétiques et des Solificati. Rabaisés au même rang que les autres chamanes et ceux qui parlaient aux esprits, les Ngoma offensés ont quitté un Conseil qui préférait les

intégrer aux Parlesonges plutôt que de leur offrir une Tradition bien à eux.

L'histoire nous enseigne que les années suivantes ont été difficiles. Les esclavagistes ont progressé à l'intérieur du continent, ravageant ses cultures pour alimenter une soif inextinguible de main-d'œuvre servile. Les Ngoma ont vu leurs écoles, leurs cités, leurs terres et leurs peuples exploités et décimés par la maladie, la famine et la guerre. Des villes sont tombées, des lignées ont été exterminées, d'antiques traditions (et les langues secrètes qui les transmettaient) ont failli disparaître. Les Ngoma considèrent pourtant aujourd'hui que ces génocides étaient un feu purificateur, une leçon d'humilité et de gratitude infligée à une secte qui, pendant pratiquement toute son existence, avait été vénérée comme une entité presque divine. Les cérémonies et les rituels anciens ont pris une signification et une importance encore plus grandes aujourd'hui, et l'estime qu'on leur porte tient au simple fait qu'il reste encore assez de prêtres-magiciens pour les conduire. Sauvegarder et rassembler les connaissances est donc devenu une priorité essentielle. Et cette période atroce a enseigné aux Ngoma à reconnaître les signes révélateurs de la corruption, chose qu'ils n'avaient jamais faite auparavant.

Exception faite d'un petit contingent de membres dans les maisons d'Hermès, on considère les Ngoma comme disparus, et c'est une erreur qui sert leurs objectifs. Au lieu de préserver une copie démodée de ce qu'ils étaient avant, ils sont redevenus ce qu'ils étaient à l'ère classique : une élite urbaine et raffinée de leur époque. Ces Ngoma du nouveau millénaire se sont révélés d'excellents

Stéréotypes

Les Traditions : si elles n'avaient pas laissé leurs préjugés les aveugler, nous aurions pu devenir de puissants alliés. Cela dit, la clairvoyance des Ancêtres a peut-être prévu l'état pitoyable du Conseil aujourd'hui.

La Technocratie : des destructeurs, des profanateurs, des meurtriers et des exploitateurs.

L'Alliance des Disparates : quelle diversité dans ces alliés potentiels ! Nous avons au moins une chance d'apprendre leurs secrets et de profiter de leur savoir.

étudiants et des intendants économes des Arts qu'on leur a transmis. Farouchement conscients que la tradition magyque d'Afrique centrale aurait pu disparaître sans les vaillants efforts de leurs ancêtres, ils ont de grands projets pour l'avenir de leur continent si riche et si divers. Les Ngoma d'aujourd'hui sont des professeurs, des médecins, des scientifiques, des astrologues respectés, et occupent bien d'autres fonctions encore. Mais ce sont aussi les astrophysiciens, les politiciens, les architectes, les mécènes et les philanthropes de leur peuple.

Organisation : les survivants de la traite des esclaves et de l'exploitation coloniale ont recréé les écoles magyques qui faisaient la renommée de cette Corporation. Bien entendu, elles se font par nécessité plus discrètes que par le passé. Ils reconnaissent l'importance de la préservation de leurs connaissances, de leurs traditions et de leurs rituels dévastés, et c'est pourquoi ces écoles ont essaimé un peu partout dans le monde. Elles offrent une formation essentielle dans un grand nombre de pratiques magyques : le dialogue avec les esprits, l'herboristerie, la création de sorts, l'art du conte et la géomancie. Comme c'est souvent le cas dans la culture africaine, ce sont les aînés qui instruisent les initiés plus jeunes. L'âge et l'expérience restent des attributs respectés au sein de la société des Ngoma. Un *kitjito* (« oasis ») plus âgé dispense son enseignement à son *kuwaneko* (« assoiffé », comme dans « assoiffé de connaissance ») dans les domaines de la magye, des sciences, de l'histoire et des traditions africaines, des langues anciennes de la magie nubienne, et plus particulièrement l'*ufungoto*, la « Langue-clé », qui serait celle des esprits. Les *kitujita* envoient aussi souvent leurs *kuwanakada* étudier avec d'autres anciens, ce qui leur confère un vaste éventail de disciplines et de spécialités. Comme chez les magi hermétiques, la connaissance et l'érudition sont des éléments cruciaux de la formation des Ngoma. Ces Disparates pensent qu'un grand récipient contient davantage d'eau, et qu'une gamme étendue de connaissances accorde donc un plus grand choix de possibilités.

Initiation : en Afrique, un mage nouvellement Éveillé est capable de localiser seul une école ngoma; ailleurs, un initié doit généralement trouver (ou être trouvé par) un *kitjito*. Ce mentor lui dispense un enseignement de base, puis le recommande à une école... et paie souvent de sa poche les frais de scolarité et de déplacement, afin que le *kuwaneko* puisse se concentrer sur ses études sans se soucier de l'argent. Cette formation inclut en général plusieurs années d'études, ainsi que des quêtes et des épreuves magyques. On encourage les étudiants non-Éveillés qui font montre d'un potentiel exceptionnel à apprendre autant qu'ils le peuvent; même s'ils ne s'Éveillent jamais, ils trouveront sans doute une place au sein des vastes réseaux de soutien secrets sur lesquels s'appuient les Ngoma.

Sphères d'affinité : Esprit, Prime, Psyché ou Vie.

Focus : la connaissance est la clé qui ouvre les différentes chambres de l'Art et des possibilités. Les esprits et les Ancêtres décédés révélant de nombreux secrets, on prend souvent les Ngoma pour des chamanes. Ce n'est pas le cas; les esprits sont des guides, mais le savoir et les Arts sont l'affaire de chaque mage et ne dépendent pas des faveurs accordées par les mondes mystiques. Les Ngoma sont guidés par des paradigmes d'*Ordre divin*, *Chaos terrestre*, dans lesquels *La Technologie est la réponse à tout*, et il y a dans leur haute magye rituelle une composante importante de foi, ainsi que les applications modernes de l'alchimie, l'hyper-technologie, la médecine, l'artisanat, le piratage de la réalité, et pour finir l'hyperéconomie et son associé, l'Art du Désir. Si certains choisissent de travailler avec les outils traditionnels de leurs Ancêtres, la plupart des *suktamke* (« ceux qui donnent une impulsion ») emploient un mélange d'instruments anciens et d'outils technologiques. Après tout, la connaissance n'est pas confinée à une seule époque.



LES ORPHELINS

Ma vie, mon âme, ma magie. MON CHOIX!

 L'Éveil est plus ancien que la tradition. Bien avant que les sociétés occultes n'apparaissent afin de guider et de protéger leurs mages, des gens talentueux se contentaient de tracer leurs propres Voies. Certains se sont réunis pour un bénéfice réciproque, tandis que d'autres ont continué à se démerder. Selon le vocabulaire de la Guerre de l'Ascension, ce sont des *Orphelins* : de pauvres petits mages sans domicile fixe.

« Orphelin » est un terme péjoratif employé par les mages des Traditions pour décrire ceux qui utilisent la magie hors des enseignements éclairés du Conseil, il prend en général une majuscule dans leur jargon. Mais les gens qui *sont* les orphelins en question détestent souvent ce vocable, non sans raison. Considérer que quelqu'un est orphelin s'il n'appartient pas à votre famille précise implique un sens de la propriété paternaliste qui exaspère instantanément de nombreux mages indépendants. Ainsi, les soi-disant « orphelins » utilisent rarement ce mot en parlant d'eux-mêmes, sauf s'ils se montrent sarcastiques envers un crétin des Traditions.

(En ce qui concerne la Technocratie, *tous* les mages mystiques sont des Déviants de la Réalité, qu'il faut si possible convertir, ou détruire si nécessaire.)

Techniquement, un orphelin peut s'être Éveillé seul, avoir quitté un groupe officiel, ou encore appartenir à une secte de moindre importance qui n'est rattachée à aucune faction notable. L'Alliance

des Disparates se fait une joie d'ajouter tous ces gens à ses effectifs s'ils veulent un peu de compagnie. Ils constituent d'ailleurs un pourcentage non négligeable de Disparates ; s'ils ne forment pas une secte à proprement parler, beaucoup d'entre eux font partie de l'Alliance. Ils ne prétendent appartenir à aucun groupe et aucun groupe ne prétend avoir autorité sur eux.

Suivre une Voie d'orphelin permet aux mages qui préfèrent être seuls maîtres de leur destin, ou qui ne veulent rien avoir à faire avec la Guerre de l'Ascension de rester indépendant. On considère d'ailleurs comme des orphelins par défaut beaucoup de sorciers qui n'ont même jamais *entendu* parler de cette Guerre... et beaucoup de ceux qui en ont *déjà* entendu parler préfèrent rester indépendant. Un orphelin prend ses propres décisions, détermine seul ses pratiques, croit ce qu'il choisit de croire et évite tout le merdier politique qui va de pair avec l'appartenance à un groupe plus vaste.

Cela dit, la route d'un orphelin est une Voie très rude, surtout pour les (nombreux) mages qui s'Éveillent dans une explosion de *talent brut* (voir **Chapitre Dix**, page 528). Lorsque cela arrive à un adolescent, il s'enfuit généralement de chez lui, paniqué. Nombre d'orphelins appellent ce traumatisme le *Plongeon*, le *Vortex* ou le *Flash* : un cataclysme qui ouvre la terre sous vos pieds et vous balance sans prévenir au Pays des Merveilles. Après cette expérience, le gamin terrifié commence généralement par courir... puis tente d'apprendre à survivre dans un monde où les anciennes règles de la réalité ne s'appliquent plus. Ouais, c'est sûr, c'est bourrin. Mais les mages

Stéréotypes

(En supposant que l'orphelin ait entendu parler de ces groupes, ce qui est peu probable.)

Les Traditions : un ramassis de sorciers avec un melon énorme qui croient non seulement avoir accroché la lune à sa place, mais qui, en plus, insistent pour vous y expédier.

La Technocratie : je crache sur ces fumiers d'opresseurs !

L'Alliance des Disparates : je réserve mon jugement pour les groupes que je connais, mais ils semblent mieux maîtriser la situation que les autres.

nouveau-nés ne savent pas comment utiliser ce pouvoir, sauf s'ils trouvent quelqu'un pour le leur enseigner. Sans société mystique ou endoctrinement technocratique, ils ont tendance à démêler les choses par eux-mêmes en rejoignant des sectes, des cultes ou des gangs de petite taille. Certains finissent par mourir dans des contre-coups spectaculaires du Paradoxe, pendant l'attaque d'un groupe de mages rival, ou face à l'un des nombreux autres dangers d'un monde plongé dans les ténèbres.

Organisation: en général, un orphelin pratique la magie seul ou appartient à un petit groupe. Là encore, ces groupes n'ont rien en commun. L'un peut être un groupe de rock, un autre un chœur d'église, un troisième une famille de sorcières et un quatrième lire le Tarot dans un cimetière tous les samedis soir. Comme d'habitude, les anciens ont tendance à être les chefs, mais dans ce cas précis, le mot « ancien » fait davantage référence à la compétence mystique ou au charisme personnel qu'à l'âge ou à un titre.

Ces chefs sont des individus brillants, brutaux, séduisants ou persuasifs. L'un peut dominer sa tribu par le sexe, les drogues et le blabla occulte, un autre être doué pour gratter des repas gratuits au foyer de sans-abri. À de rares exceptions près, les règles du groupe dépendent des caprices du chef et de son aptitude à les faire appliquer.

Initiation: la plupart des sociétés possédaient autrefois des rites initiatiques marquant le passage à l'âge adulte, l'entrée dans un corps de métier ou l'intronisation dans un parcours mystique. Guidés par les anciens, les nouveaux membres apprenaient ce dont ils avaient besoin pour gérer leur nouveau rôle. Les initiations magiques et spirituelles faisaient partie intégrante de la plupart des communautés préindustrielles, certaines sont devenues (ou ont rejoint) les Traditions et les Corporations d'aujourd'hui. Elles existent toujours dans certaines régions du monde, mais sont difficiles à trouver au sein de la société industrialisée.

Le plus souvent, un orphelin finit par rencontrer d'autres personnes comme lui, en général parmi les cultures de rue, les néo-tribaux, les transhumanistes, les fans d'heroic fantasy, les hippies New Age, les clubs d'occultisme, etc. L'initiation peut donc prendre une forme très variable, davantage basée sur les gens à la tête du groupe que sur des cérémonies officielles communes. Le nouveau-venu doit prouver qu'il est fiable, jurer une certaine allégeance à sa bande ainsi qu'à ses chefs, et démontrer que ses compétences sont utiles à la communauté. En conséquence, il peut se retrouver dans une enclave chrétienne marginale, un culte satanique, un collectif d'art tribal, une bande de gamins des rues, un ashram New Age, ou n'importe quelle communauté qui a une place pour ceux qui croient en la magie.

Sphères d'affinité: n'importe laquelle.

Focus: les orphelins acceptent presque toutes les visions du monde, pour peu qu'elles laissent une place aux pouvoirs magiques. Certains deviennent aussi technomanciens et projettent leurs Arts à travers des outils et des croyances technologiques. Les credo religieux, la philosophie transhumaniste, le blabla occulte et les pratiques ethniques sont les foci les plus courants pour la magie des orphelins. La culture populaire intégrant plusieurs de ces éléments (souvent appelée « magie de rue » ou « haut éclectisme ») est particulièrement répandue dans le monde technologique.



LES SŒURS D'HIPPOLYTE

NE PAS VOIR LES GENS QUI ONT BESOIN D'AIDE EST UNE
HONTE. LES VOIR ET NE RIEN FAIRE EST UN CRIME.



Pourquoi Dieu est-il si souvent considéré comme un homme? Qu'est-il arrivé au respect envers les femmes, ou envers cet espace entre les polarités quand il y a assez de place pour tout le monde? Cette question est un cliché, et pourtant son usage excessif n'entame en rien sa validité.

Pourquoi dénigrer constamment et systématiquement nos mères, nos amantes, nos sœurs, nos filles, nos amies? Pourquoi tant de gens sont-ils encore terrifiés par l'idée d'un pouvoir féminin? Les Sœurs posent cette question depuis plus de deux mille ans, et elles ne sont toujours pas satisfaites de la réponse que le monde leur donne.

Les Sœurs d'Hippolyte (plus couramment appelées les *Sœurs* ou *Hippolytoi*) sont des guerrières sacrées combattant pour la vie. Elles disent que leurs origines remontent aux légendaires Amazones. Fatiguées de la violence infligée à leur sexe, elles se seraient isolées de tous ceux, hommes ou femmes, qui ne les respectaient pas. Néanmoins, en dépit de leur réputation de férocité, elles ont souvent aimé et lié leur vie aux hommes. Hippolyte elle-même, la plus farouche guerrière d'un peuple de combattantes, aurait été si impressionnée par Héraclès qu'elle lui aurait donné son bien le plus précieux: une ceinture offerte par son père, Arès, symbolisant un talent exceptionnel pour l'artisanat et la guerre. Après cela, cependant, l'un des compagnons du héros, Thésée, submergé par le désir, aurait ramené Hippolyte à Athènes pour en faire son... euh, « épouse ».

Dans leur version de la légende, les Amazones partent ensuite la délivrer, combattent Thésée et ses Athéniens jusqu'à se trouver dans une impasse. Beaucoup d'entre elles périssent presque aux pieds de leur reine et tandis qu'elles sont de moins en moins nombreuses, l'une d'entre elles abat Hippolyte d'une flèche en pleine poitrine. La légende renforce une croyance fondamentale: la servitude est une abomination. Si une Sœur est capturée, son conclave risquera tout pour la libérer, et ce même si la seule échappatoire est l'extermination. *Mieux vaut la mort que l'esclavage* constitue leur credo depuis toujours. Et si elles ont forgé leur nouvelle communauté (littéralement, d'après certaines légendes) sur les cendres et les os de leur société guerrière, l'option de la force est invariablement considérée comme un outil nécessaire à la paix.

Cela dit, les Sœurs respectent avant tout la vie, à condition qu'elle soit libre, et non maltraitée ou asservie. Au cours de l'histoire, elles ont été les guérisseuses, les libératrices et les avocates des femmes et des enfants partout dans le monde. La non-agression est l'un des fondements dogmatiques du groupe... mais la violence *défensive* n'est pas, selon leur définition, une agression. Le respect mutuel est également essentiel, bien qu'il soit plus difficile à appliquer dans la vie réelle, comme c'est le cas pour la plupart des idéaux.

Étant donné l'importance qu'elle accorde au divin féminin et aux Arts de la Vie, beaucoup de mages se demandent pourquoi cette Corporation n'a pas fusionné avec les Verbenae. Traditionnellement, les Sœurs évitent de collaborer (et encore moins de s'allier) avec

Stérotypes

Les Traditions: bien intentionnées peut-être, mais déloyales et égarées.

La Technocratie: si le patriarcat avait un visage, il ressemblerait à une machine... plus précisément, à **cette** machine-là.

Les Disparates: j'ai des doutes — et j'en ai BEAUCOUP. Mais malgré tout, peut-être pouvons-nous apprendre quelque chose de tous ces clubs pour hommes... ou leur enseigner quelque chose... ou du moins limiter les dégâts qu'ils vont de toute manière provoquer. Sinon, nous ferons ce que nous avons toujours fait: disparaître.

d'autres sectes, car ces efforts se retournent souvent contre elles. Les événements récents ont cependant modifié la situation. Comme toutes les luttes, la Guerre de l'Ascension a laissé des morts et des ruines dans son sillage... et dans celui du XX^e siècle, elles sont plus nombreuses que d'habitude. Au-delà des dégâts évidents infligés à la communauté Éveillée, les énormes changements qui se sont produits au cours de ce siècle ont ouvert de nouvelles perspectives en termes de genre et de reconnaissance. Pour la première fois depuis des millénaires, ceux qui ne pouvaient s'exprimer ont une voix... et en réponse, certaines forces font tout ce qui est en leur pouvoir pour réduire cette voix et ces gens au silence. Et c'est ainsi qu'un groupe qui avait passé des siècles en réclusion est devenu activiste. Leur affiliation actuelle avec les Disparates est une nouvelle, et prudente, étape pour une très ancienne Corporation.

Organisation: la plupart des Hippolytoï vivent ensemble dans des conclaves, qui comptent *uniquement* des femmes et des enfants. Les Sœurs qui choisissent d'entretenir une relation avec un homme doivent le rencontrer ailleurs. Un conseil élu de sept Sœurs, l'*epitropi*, guide et dirige chaque conclave, il est l'autorité finale sur tous les sujets, de ses objectifs à long terme au rôle de son plus jeune membre. Contrairement à la plupart des communautés Éveillées, les Hippolytoï ne font aucune différence entre Éveillés et non-Éveillés. Tout le monde a une voix, et toutes les voix sont entendues.

Initiation: rejoindre une société aussi secrète que celle des Sœurs d'Hippolyte n'est ni rapide, ni facile. Une Sœur passe des semaines, voire des mois, pour apprendre à connaître une initiée potentielle. Une femme est parfois amenée dans un conclave pour y être soignée ou protégée. Si sa personnalité et sa philosophie lui correspondent, l'*epitropi* peut lui proposer d'appartenir à la sororité. Si elle accepte, elle vit au sein du conclave pendant un mois, au cours duquel elle aura l'occasion de voir les bons et les mauvais côtés de la vie dans la Corporation (mais aucun de ses secrets), puis les Sœurs jaugeront sa détermination et sa fiabilité. Si à la fin de cette période d'essai, toutes les parties sont satisfaites, alors l'initiée jurera fidélité aux Sœurs d'Hippolyte au cours d'une brève cérémonie et commencera sa nouvelle vie.

Sphères d'affinité: Psyché ou Vie.

Focus: même si toutes les Sœurs, Éveillées ou non, étudient les Arts, elles considèrent la magye comme un lien intuitif plutôt que comme une discipline métaphysique. *La Création est divine et vivante*, et même si *La Raison du plus fort* (est souvent la meilleure), *Tout va bien* quand vous avez le courage, la foi et vos sœurs.

Les pratiques de cette Corporation sont essentiellement une forme païenne de médecine avec des applications modernes. Leurs

pratiques rappellent la sorcellerie, le chamanisme, la haute magye rituelle, l'artisanat et les arts martiaux, mais rares sont les Sœurs qui décriraient leurs Arts en ces termes. Chaque fois que c'est possible, les Hippolytoï préfèrent exprimer leur Volonté par des rituels de groupe, conduits en général ces rites dans leur langue natale, bien que les Sœurs formalistes les accomplissent en grec ancien.



ḥiṣ taftāni

La vérité est ma flamme, l'art ma joie et le courage mon motif.



Il était une fois des sultans fendant le ciel sur des tapis volants, des vizirs commandant à des djinns emprisonnés dans des lampes ou des bijoux étincelants, de riches marchands vivant dans de somptueux châteaux flottant au-dessus des nuages. Il était une fois les Taftāni, tisseurs de miracles et maîtres des Arts. Ils sont ceux qui ont créé toutes ces choses, et bien d'autres encore.

Indépendants et nomades par nature, les premiers *ashavanti* (« disciples de la Vérité ») se méfiaient des sorciers européens et de leur magye enchaînée et captive. Là où l'Ordre de la Raison voyait des forces terrifiantes qui devaient être éradiquées, là où les mages du Conseil voyaient un Art solennel et exclusif, les Taftāni contemplaient la magye et voyaient un don : une expression illimitée de la beauté et de la puissance de l'*Asha* (la Vérité Ultime), faite pour qu'on la savoure, qu'on s'en délecte et qu'on en profite avec autant de vigueur et d'enthousiasme qu'un excellent repas, un vin fin ou une rencontre sur l'oreiller.

Hélas, ces mystiques aventureux ne s'en sont pas très bien sortis quand le monde autour d'eux s'est mis à changer. Pour eux, les sciences modernes sont des manifestations du *druj* (le « mensonge ») et des âmes égarées qui l'expriment. Lorsque les Tisseurs ont confronté leurs vérités à ces mensonges, ce sont eux qui, trop souvent, ont brûlé. Contre toute attente pourtant, ils ont survécu... certes peu nombreux, mais suffisamment pour préserver leur savoir et leurs Arts. De par la nature indépendante de la secte, ses membres

étaient difficiles à débusquer et encore plus difficiles à détruire. La plupart des survivants ont fui dans le désert et rejoint des communautés de bédouins. Les petites enclaves ont suivi l'exemple de leurs frères Batini et sont devenues invisibles, transmettant en secret leurs Arts à des apprentis qui en étaient dignes, observant le monde qui changeait et apprenant ses rouages et ses coutumes.

Les Taftāni d'aujourd'hui restent flamboyants, provocateurs et turbulents, mais leur relation avec le Paradoxe est meilleure, un avantage pratique acquis grâce à quatre siècles d'essais et d'erreurs. Certains voyagent encore avec les tribus nomades du Moyen-Orient et pratiquent les Arts vénérables des esprits et du commandement, mais la majeure partie des Tisseurs modernes sont installés bien confortablement dans les palais de verre des pays pétroliers, et ils canalisent leurs arts à travers les nombres, la finance et les merveilles de la technologie. Ils soufflent ces outils sous le nez de leurs ennemis technocratiques aussi habilement qu'ils tireraient un tapis sous les pieds d'une bande d'idiots.

Dubaï surgie des sables est une base d'opérations pour les Taftāni du XXI^e siècle. Sinon, comment expliquer les bâtiments fantastiques défiant les lois de la physique, ces oasis impossibles en plein désert incitant des gens du monde entier à venir voir, s'émerveiller et jouer ? Du Burj-Al-Arab à la Tour de Dubaï, en passant par l'Hydropolis sous-marine et les gratte-ciels rotatifs flottants, chaque nouvel exploit architectural est habité par des djinns ou des esprits... non comme une prison technocratique, mais comme l'incarnation d'un Art merveilleux.

Stéréotypes

Les Traditions : il n'y a aucune vision poétique dans leurs œuvres. Ils façonnent la magye sans joie ni défi, ils sont donc très loin de la Vérité.

La Technocratie : notre mot pour désigner ses membres (les *dregvanti*, les disciples de la tromperie) révèle leur véritable allégeance aux Rois-Démons. Nous prendrons leurs jouets et brûlerons leurs ombres dans nos flammes.

Les Disparates : ils sont bien trop nombreux à manquer d'art et de courage ; pourtant, ils se dressent face aux Déchus ; pour cela, et pour l'instant, nous sommes alliés.

Organisation : farouchement indépendants, les Tisseurs ne forment pas de maison, de famille, de cabale ou de communauté du même genre. Certes, il existe des écoles où les *ashavanti* nouvellement Éveillés peuvent apprendre les anciennes traditions. Mais dans presque tous les cas, les maîtres taftâni ne forment qu'un apprenti à la fois, et rarement plus de trois au cours de leur vie. En dehors de ces liens d'apprentissage, et jusqu'à une époque récente, les Tisseurs ne se réunissaient que tous les six mois dans des *bagha* (« jardins »). Ces dernières années, cet isolement a pourtant cédé la place à une coopération pragmatique. Il n'y a que les imbéciles qui refusent de changer lorsqu'ils sont menacés de disparition, et cette perspective s'est dangereusement avérée. Confrontés aux djinns fous de l'Ordre technocratique et, pire encore, à la corruption vénéneuse de ses maîtres Déchus, les Tisseurs ont abandonné leur vieille habitude du conflit interne. Même si la trame de leur société est très lâche, elle est bien plus stable... et plus subtile... qu'elle ne l'a jamais été. C'est dans cette stabilité tranquille qu'elle a prospéré.

Initiation : une vision artistique, associée à une application concrète et à de bonnes aptitudes pratiques, sont plus importantes pour les Taftâni que des cérémonies formelles. Un Tisseur incapable de tisser, de voir les motifs avant qu'ils ne prennent forme sous ses doigts, n'est pas un véritable Tisseur. Un maître déniche ses apprentis là où ils sont, les entraîne vigoureusement, les teste constamment, et le plus important pour lui reste de bien leur enseigner. Pour les *ashavanti*, prendre un apprenti est un honneur et une responsabilité sacrés. Après tout, l'ignorance ou la corruption dissipe aisément la Vérité. Ce devoir fonctionne dans les deux sens ; l'élève doit accomplir une montagne colossale de corvées et de services. La tradition veut qu'un maître taftâni prenne un apprenti entre ses onze et ses seize ans, et qu'il lui enseigne les Arts essentiels jusqu'à ce que l'apprenti en question meure, progresse ou l'emporte sur son mentor en combat mystique. Il lui présente ensuite les djinns et les maintes façons de contrôler ces entités. Si l'élève meurt, le maître le pleure... mais sans excès. Il sait que quand on a la prétention de tisser le feu divin, il faut avoir la force de la Volonté et de l'Art pour survivre à une telle majesté !

Sphères d'affinité : Esprit, Forces, Matière ou Prime.

Focus : la flamme de l'Asha n'est limitée que par la Volonté et la vision d'un Tisseur. Mais tout comme un tapis d'exception suit le motif d'une trame, et un feu les courants de l'air et le sens du bois, les bénédictions de l'Asha suivent elles aussi les brillants desseins de l'intention et de la conscience. Le focus d'un Taftâni implique de façonner les pensées et les matériaux selon un concept grandiose et élaboré, qui démontre la

beauté de la Vérité et le sens artistique du mage. *La Loi du plus fort* règne dans un royaume où *L'Ordre est divin*, le *Chaos terrestre*. Les *ashavanti* utilisent donc l'alchimie, l'artisanat, la haute magie rituelle, la folle sagesse, l'Art du Désir, un soupçon d'hypertecnologie et la domination sur les hommes comme sur les esprits.



Les Templiers

LE CHRIST QUI REVIENDRA NE SERA PAS UN CHARPENTIER HUITTEBLE ET AIMANT. IL SERA CETTE FOIS ANIMÉ D'UNE VERTUEUSE FUREUR, ET QUAND VIENDRA LE TEMPS, NOUS SERONS À SES CÔTÉS.



La puissance et la gloire de Dieu et de Son église ont béni le monde d'amour, de pardon, d'une paix (relative) et d'un ordre civilisé pendant plus de deux millénaires. Mais malgré le salut acheté par le sang sacré du Christ, les ténèbres ne cessent d'avancer. Seules la vigilance constante et l'attention de guerriers saints qui livreront bataille contre la corruption et la tromperie de Satan sont à même de les combattre. Ces guerriers saints étaient autrefois célèbres et nombreux: les Épées de la Grâce, les Chevaliers Hospitaliers, l'Ordre du Marteau, les Faucons de Gabriel, et bien d'autres encore. Mais aujourd'hui, il ne reste que les Chevaliers du Temple pour porter la bannière du Christ et monter la garde qui préviendra une deuxième Longue Nuit.

Les Templiers appartenaient autrefois à la Cabale de la Pensée pure. En ce temps-là, ils imposaient le respect dans tout le monde chrétien, même parmi les autres peuples du Livre qui ne comprenaient pas la grâce du Christ. Ils avaient juré de protéger, de garder et un jour de restaurer le saint Temple de Salomon (siège physique et métaphysique de leur pouvoir et symbole galvanisant du règne de Dieu sur Terre), et ils ont sans faillir accompli ce devoir. Les Templiers étaient connus pour leur valeur martiale, mais aussi pour leur honneur, leur bonté et leur charité. Au nom de leur Seigneur, ces Chevaliers Illuminés éduquaient les ignorants, secouraient les démunis, soignaient les malades et nourrissaient les affamés. C'était un devoir envers Dieu.

Bénis par la vision divine et la sagesse terrestre, les Templiers ont été les premiers à reconnaître les signes des ténèbres, du péché et de l'orgueil au sein de l'Église, dans les rangs des Gabriélites et parmi les autres Corporations de l'Ordre de la Raison. Ils ont encore été les premiers à dénoncer cette corruption, et à nouveau les premiers à succomber face aux conspirations au sein même de leur Ordre. La disgrâce et le massacre publics des Templiers de France, les supposés blasphèmes dont on les a accusés, ces choses sont dans toutes les mémoires; l'histoire de leur organisation après leur supposée chute est, elle, bien moins célèbre. Malgré les complots et les légendes, les rumeurs occultes et les inepties des mages, les Templiers continuent leur veille sacrée. Les mythes à leur sujet sont pléthore, mais telle est la vérité: ils existent toujours, leur conviction est plus forte et leurs effectifs plus nombreux que quiconque, Dormeur comme Éveillé, ne puisse l'envisager.

Comme autrefois, les Templiers jouent le rôle de *militia Christi*: les soldats du Christ, eux-mêmes oints de Son sang sacré et du leur. Les membres de la secte se surnomment « les pains et les poissons »: le miracle futur, la petite force qui, par la grâce de Dieu, deviendra une puissante multitude. Dieu enverra le Messie tant espéré, le Guerrier saint qui sauvera la Terre. Et quand Il viendra, ce qui ne tardera plus, Il trouvera les Templiers prêts à combattre à Ses côtés.

En dépit d'une fusion supposée avec leurs vieux rivaux du Chœur Céleste, les Templiers continuent d'exister de manière indépendante, mais secrète. Par un étrange coup du sort, ils ont conclu une alliance hésitante avec des hérétiques sacrés, dans l'espoir de sauver ces âmes

Stérotypes

Les Traditions: celui qui, pour sa gloire personnelle et non celle de Dieu, utilise sa magie, est condamné à l'échec.

La Technocratie: ravagée par les Déchus, gouvernée par la cupidité, traîtresse à toute l'humanité, elle est le visage de la Bête sur Terre. Au jour du Jugement dernier, elle devra répondre de bien des crimes... et j'ai hâte d'y être. **Vraiment hâte.**

Les Disparates: un objectif clair à défaut d'un cœur pur. Ils connaissent nos ennemis infernaux et les combattent avec courage.

perdues (ou du moins de les utiliser opportunément comme troupes de choc) lorsque le Messie viendra enfin. Ce jeu de dupes n'a rien de nouveau pour la milice du Christ; en soldatesque avisée, elle travaille avec ce dont elle dispose et selon les circonstances. Ainsi, par nécessité, elle a changé; les armes à feu ont remplacé les épées, les ordinateurs ont pris la place des montures, le kevlar s'est substitué à l'acier, et la vieille règle du « réservé aux hommes » a dû s'incliner face à des considérations plus pragmatiques. On décourage certes toujours les femmes d'aller en première ligne, mais elles sont de plus en plus nombreuses au sein des troupes de soutien de l'ordre. Et de nos jours, même ces Chevaliers à la Colombe sont des guerriers, d'une certaine façon. Après tout, Satan attaque aujourd'hui sur tous les fronts, et il est tout aussi capable d'utiliser un virus informatique, qu'une bombe artisanale ou une lame.

Organisation: les Templiers contemporains se sont constitués en un réseau de petites loges, organisées autour de Maîtres émérites élus par leurs membres initiés. Ces Maîtres rendent directement compte à des Maîtres resplendissants, un groupe régional plus petit, élu également parmi eux. Au-dessus, un conseil restreint de généraux guide les actions de la société secrète dans le monde entier. Le réseau utilise largement Internet, et ses communications sont codées grâce à des écritures saintes secrètes et des références que seuls les Templiers comprennent.

Il y a dans chaque loge des Frères et des Sœurs, des Aspirants et des Chevaliers de rangs et de grades divers. Les Frères et les Sœurs ont démontré leur foi et leur courage, mais n'ont pas encore reçu le Feu sacré de l'Éveil. Les Aspirants ont été bénis par la Sainte Vision, mais doivent encore être formés et éprouvés avant leur initiation. Beaucoup de loges sont dédiées à la Paix (la guérison, la charité et l'éducation) ou à la Guerre (le conflit armé); les premières sont exclusivement féminines et les secondes exclusivement masculines. D'autres loges accueillent les deux sexes et les Chevaliers suivant l'une ou l'autre voie, mais elles sont rares et se concentrent sur la formation, le recrutement et la préparation à l'Armageddon.

Initiation: comme tout recruteur qui se respecte, les Templiers sont toujours à la recherche de bons éléments. Un candidat potentiel est invité à participer aux projets et aux initiatives d'une loge et, s'il est compatible, on lui proposera de devenir Frère ou Sœur; s'il possède le Feu sacré, il est rapidement placé sous la tutelle d'un Chevalier, qui guidera le futur initié et lui apprendra les rituels de prière, de purification et de dévotion nécessaires pour devenir Aspirant.

Sphères d'affinité: Forces, Prime, Psyché ou Vie.

Focus: un Templier n'est que le réceptacle de la Volonté de Dieu, non de la sienne. Même s'il vit dans *Un Monde peuplé de dieux et de monstres*, il y règne quand même un *Ordre divin*, *Chaos terrestre*, et *La Raison du plus fort* l'emporte toujours pourvu que Dieu guide son âme. La foi et les arts martiaux sont au cœur de l'entraînement d'un Templier, et même si la domination, l'artisanat et l'hypertechnologie sont présents dans les pratiques modernes du groupe, chaque instrument est une extension de la main de Dieu.



LES WU LUNG

Même immobile, la terre tremble.



Comme le puissant Yang-Tsé-Kiang, la magye coule telle un fleuve à travers l'Empire du Milieu. Depuis sa source, elle déroule ses méandres sur la terre et nourrit les montagnes, les vallées, les plaines, les déserts, les forêts et les gens. D'antiques légendes clament que les Han sont nés par la grâce des anciens dieux, descendus des cieux dans le ventre des dragons afin d'amener l'ordre dans le chaos du monde. Parmi ces trois augustes et ces cinq empereurs se trouvaient Huángdi, l'empereur jaune, et ses conseillers mystiques, tous capables d'accomplir des prouesses d'une puissance magique et surnaturelle incroyables. Leurs descendants, les Wu Lung, dont le nom signifie approximativement « sorciers dragons », continuent aujourd'hui d'accomplir leur devoir sacré sous le Ciel.

Les Wu Lung disent descendre de ce premier groupe d'êtres divins; au cours de la longue histoire impériale de la Chine, ces mages (tous des hommes, bien sûr) ont d'ailleurs utilisé ce lignage draconique pour guider l'empire au faite de la civilisation, et ont ainsi obtenu fortune et prestige. Par bien des aspects, les Wu Lung étaient la Chine, et c'est la raison pour laquelle ils ont ignoré les invitations et les avertissements de ces Traditions barbares. Quand les colons britanniques, financés et armés par l'Union Technocratique, sont arrivés en Asie, les membres de leur conseil étaient tellement aveuglés et corrompus par le pouvoir absolu qu'ils ont été incapables de percevoir le danger. Au XX^e siècle, les envahisseurs japonais, euro-

péens et américains, puis la révolution culturelle communiste, ont presque annihilé ces maîtres historiques.

En s'alliant au tournant du millénaire avec les Akashites, leurs ennemis de toujours, les Wu Lung semblent avoir appris l'humilité, mais cette impression est trompeuse. Les Dragons sont en fait très occupés... principalement par la recherche d'un or ancien et de nouveaux initiés. L'or, ce métal incorruptible, est depuis des siècles un focus fondamental, moins pour sa valeur monétaire que pour son essence mystique. Ils ont depuis longtemps découvert que l'or pur est efficace contre les forces malfaisantes et que sa présence chasse la corruption. Des sceaux d'or, par exemple, peuvent emprisonner les mauvais hommes et diminuer leur influence sur les Illuminés. Ainsi, sous couvert d'alliances et de faiblesse illusoire, les Wu Lung s'efforcent de récupérer l'or perdu de la Chine impériale et de le ramener au bercail pour conduire un rituel grandiose d'une puissance incommensurable.

Lorsqu'elle a été chassée du pouvoir, la secte a été forcée de passer ses traditions au crible de la critique. La faiblesse et l'effondrement de la Chine impériale ont été causés par la stagnation. Les Wu Lung d'aujourd'hui pensent toujours qu'ils sont les descendants légitimes de Huángdi et des anciens dieux; ils pratiquent toujours les rituels et les cérémonies complexes de leurs ancêtres. Ils sont cependant aussi très conscients que leurs coutumes sacrées sont devenues les cordelles qui les étranglent. S'ils veulent à nouveau prospérer, ils doivent être aussi intelligents et souples qu'un dragon... ou aussi brillants et harmonieux que l'or.

Stéréotypes

Les Traditions: elles ont ignoré l'ordre naturel des choses et ne sont maintenant plus qu'un ramassis de novices incompetents régnant sur un gouffre de chaos. Notre alliance sera courte et fructueuse... du moins en ce qui nous concerne.

La Technocratie: sous les griffes et les crocs des Dragons, ces chiens devront présenter leurs âmes aux enfers des Rois Yama.

L'Alliance des Disparates: le passé nous a appris que l'isolement est une faiblesse... et que même des bâtards incultes peuvent soutenir la volonté du Ciel.

Même si autrefois, les Dragons ne comptaient presque que des hommes (et tous chinois), la tradition doit s'incliner devant les circonstances. Un Wu Lung moderne peut être un homme ou une femme d'origine chinoise; la « souillure bâtarde » du sang étranger est une nécessité regrettable en ces temps confus, mais on ne retiendra jamais aucun candidat qui n'est pas au moins en partie chinois. Dévoué à l'Ordre céleste, le Dragon d'aujourd'hui se considère comme l'héritier supérieur d'une glorieuse lignée et s'il cultive les bonnes manières et la magnanimité, il n'en reste pas moins arrogant. Il est après tout l'un des dirigeants ancestraux de la plus grande culture sur Terre. Ceux qui doutent de sa magnificence périront lorsque la Chine renaîtra.

Organisation: les Wu Lung n'utilisent plus la structure sociale vertigineuse au sommet de laquelle ils se trouvaient autrefois, mais certains vestiges de cet antique édifice subsistent. Ils reconnaissent toujours le *T'ien Kung te Huang Ti Wu Lung* (empereur céleste des sorciers dragons) comme leur chef suprême, et la *Feng Huan Hou Wu* (impératrice sorcière phénix), son pendant féminin et presque son égale. La plupart des sorciers dragons modernes n'ont jamais vu ces deux personnages. Ils savent pourtant que ce sont ces deux augustes anciens qui préservent et entretiennent le sang de l'héritage et de la tradition.

L'Empereur et l'Impératrice nomment des ministres régionaux qui supervisent la sélection des *sifu*, ou professeurs, eux-mêmes placés sous l'autorité des Écoles du Dragon (commandement), du Phénix (guérison et clémence) et du Tigre (combat et stratégie). Les *sifu* éduquent pour leur part leurs adeptes et leurs étudiants confirmés, et sélectionnent les candidats potentiels à l'initiation. À tous les niveaux, un sorcier dragon reste profondément conscient de sa place dans l'échelle de la société des Wu Lung, des personnes à qui il doit obéissance et de ses responsabilités au sein de la hiérarchie.

Initiation: les *sifu* utilisent la divination et communiquent avec les ancêtres et les guides spirituels pour localiser une recrue potentielle sur le point de s'Éveiller. Ils la contactent ensuite grâce à des visions et des rêves, espérant ainsi déclencher l'Éveil. Le candidat idéal est soit tout à fait chinois, soit d'origine principalement chinoise. Les jeunes dans les milieux internationaux de la finance et du commerce sont particulièrement précieux. S'il n'a pas grandi dans les traditions et les valeurs de la culture chinoise pré-communiste, l'étudiant suit une période d'éducation, d'épreuves et d'entraînement. Lorsque le *sifu* juge qu'il a suffisamment progressé dans sa formation et atteint un niveau satisfaisant aux tests, il est officiellement accepté en tant que *Ch'uang Shih*, ou étudiant confirmé, des Wu Lung.

Sphères d'affinité: Esprit, Forces, Matière ou Vie... même s'ils méprisent cette terminologie occidentale dégénérée!

Focus: une âme Éveillée est un héritage spirituel, le *Shih*, ou ancêtre divin. La magye est un devoir envers la tradition, un honneur des ancêtres et la clé pour accéder à la majesté passée et future de la Chine. Les rituels sont essentiels, et l'improvisation bâclée doit être évitée à tout prix.

L'alchimie chinoise et la haute magye rituelle sont au cœur des pratiques des Wu Lung, renforcées par la domination sociale et l'art martial du *Kuei Lung Chuan*, le kung-fu de l'Esprit-Dragon (voir **Chapitre Neuf**, page 427). Ce pouvoir vient par le *Li*, la vertu du Ciel et le respect de ses beautés. Une cérémonie raffinée reflète la perfection céleste. Grâce à l'*Ordre divin*, les Wu Lung favoriseront le *Retour à l'âge d'or* et banniront ainsi le chaos à jamais.



Partie V: les Déchus



« Envoyez le Marteau et nettoyez derrière ses agents.
– Monsieur, si je puis me permettre..., commence l'adjoint.

– Non. »

Il abandonne son simulacre de servilité.

« Mais Monsieur, nous parlons de citoyens américains.

– Non, répond l'homme derrière le bureau. Nous gérons des pillards, des voyous et des criminels, et nous allons les traiter comme tels.

– Mais ce sont des gens... » La voix de l'aide de camp tend vers le sanglot plaintif, irritant au plus haut point. « Et ils sont désespérés. Ils prennent seulement ce qu'il faut pour...

– Les lois sont les lois. »

L'homme retourne à ses papiers.

« Occupez-vous de ça. »

Et c'est ce que fit le service.

On envoya le Marteau. On s'occupa de la situation.

Les marais et les terres inondées font d'excellents entrepôts à cadavres indésirables. Surtout qu'après les ouragans et les désastres du même acabit, des gens disparaissent, tout simplement...

Préludes à la peste

L'homme est un virus qui se prend pour un saint. Nos rêves sont de bonnes blagues qui font rire l'univers dans son sommeil. Derrière chaque gentil, il y a un primate avec une queue de scorpion. En bref, nous sommes une erreur. Et les Déchus se font une joie de nous le rappeler.

D'accord, probablement pas en face. Par principe, ils sont plus subtils que ça. Non, un Nephandus gagne votre confiance, vous offre quelques cadeaux et fait ce qu'il faut pour devenir votre ami. Il ne jaillira pas, hurlant et écumant, des ténèbres, même s'il sera ravi de vous aiguiller vers quelqu'un qui le fera. Non, un vrai Déchu, c'est un peu comme Lassie, mais avec le venin du Joker: un loyal compagnon jusqu'au moment où son poison fait effet, et où vous mourez tous les deux en hurlant de rire.

Il ne s'attend pas à s'en tirer vivant. Lorsque la Création brûlera, il brûlera avec elle. Mais la différence, c'est qu'il le choisit. Il sait que

le feu arrive et il préfère être un lance-flammes plutôt qu'une bûche. La Voie nephandique n'est pas une Ascension, c'est une Déchéance; une plongée volontaire dans le Vide, parfois appelé *Absolu*. Un Nephandus a communiqué avec cet Absolu, il est devenu le refroidissement de l'univers sous forme humaine. Peu importe ce que vous faites, pense-t-il. Vous étiez de la viande à ver et de la cendre avant de naître. Les dieux sont fous, la justice est un mensonge et les preuves soutiennent sa thèse. Un Nephandus est donc sans doute la créature la plus dangereuse du Monde des Ténèbres: un mage épaulé par de sombres vérités.

Ceux qui ont entendu parler d'eux les imaginent comme des types bizarres au regard dément, hurlant leurs délires sur les Dieux extérieurs en arrachant le cœur d'une pauvre vierge. Il est vrai que quelques-uns d'entre eux correspondent à cette description, mais ce sont principalement des diversions. Le Nephandus habituel est l'ennemi que vous ne verrez pas arriver... ou si vous le voyez, vous aurez envie de lui faire confiance. Il est probablement séduisant, en général aisé et doté de cette confiance en soi charismatique. Il sait qu'il a raison, avec toute l'infailibilité d'un fondamentaliste sociopathe, et il se fout comme de sa première chemise des règles ou des conséquences. Il est donc incroyablement attirant. Les gens donneront littéralement tout ce qu'ils ont pour être en sa compagnie... ou pour être lui... et c'est précisément là que réside son pouvoir. Bien sûr, il peut faire de la magie si nécessaire, mais cette attraction est sa meilleure arme.

Les ombres prédatrices

Il y a toujours eu des gens pour s'allier à des dieux prédateurs. Certains imploreraient le soleil, d'autres se précipitaient dans les ténèbres et y apprenaient des choses terribles. Les rares fois où ces gens revenaient dans leurs anciennes tribus, leur affreuse transformation et leurs actes abominables les marquaient du fer rouge de l'anathème. Abandonnant les gens qu'ils avaient aimés ou abandonnés par eux, ces chercheurs nourrissaient de sanglantes rancœurs qui les conduisaient souvent à des actes tout aussi sanglants. Quelques-uns étaient nés sur cette Voie, mais la plupart s'y engageaient volontairement. Avant même qu'il n'existe des mots pour les décrire, ces mages

Jouer un Déchu ?

Pouvez-vous jouer un Nephandus ? C'est au conteur d'en décider, mais nous le déconseillons. D'abord parce que les Nephandus sont des fumiers abjects, tordus et manipulateurs qui mettent tout le monde à leur botte de pervers. En théorie, ça semble marrant, mais en pratique, ça détruirait probablement votre groupe. Ensuite parce qu'ils font des choses... disons *déplaisantes*; à moins de vouloir jouer au Grand Loto de la Gerbe, il vaut mieux laisser ce genre de choses aux personnages du conteur et à la toute-puissante **Coupure** (voir **Chapitre Sept**, page 345).

Mais la véritable raison pour laquelle il est préférable d'éviter les personnages joueurs nephandi est la suivante. **Mage** est un jeu interactif dans lequel les joueurs sont encouragés à mettre en scène des aspects d'eux-mêmes. Ces aspects ont un **pouvoir**, et les choses que nous exprimons à travers eux peuvent influencer nos vies quotidiennes. Si vous voulez vraiment que les actions d'un Nephandus influencent votre quotidien, c'est vous que ça regarde, mais nous le déconseillons. Si ce niveau de jeu d'ombres peut avoir ses points positifs, ce n'est pas un choix à faire à la légère. Si quelqu'un décide de suivre cette voie, vous devez le gérer avec prudence tout en gardant à l'esprit les conséquences potentielles.

En bref, la décision revient à votre groupe... mais ce n'est pas vraiment une bonne idée, à moins d'être prêt à aller bien plus loin que vous ne le pensiez.

comprenaient la vaste blague cosmique qu'était l'univers et voulaient y participer.

Le terme *Nephandi* a de nombreuses origines possibles. Il pourrait venir de *Nif'ur'en'Daah*, les « Dévoreurs des Faibles » en ancien sumérien; ou de l'arabe *Naffas Iblis* (« Souffle de l'Adversaire »), du grec *nephlos* (« nuage »), du germain *nibla/nifl* (« brume/obscurité ») ou du latin *nefarius* (« remettre en cause ce qui est juste »). La forme moderne mêle les grammaires grecque, latine et arabe dans ce chaos subversif que les Déchus apprécient. Quel que soit leur nom, ces mages choisissent de devenir des ombres affamées et suivent la Voie des Hurléments jusqu'au néant.

Pourquoi? Ils ont toujours des tas de raisons. Parfois, c'est la colère face à l'hypocrisie de la bonté, ou bien le désir pour des choses que nous ne sommes pas censés apprécier. C'est le dégoût d'un statu quo corrompu, ou encore la vengeance pour des torts réels ou imaginaires. Un Nephandus peut choisir la curiosité sur des sujets tabous, l'assouvissement de passions malsaines ou la simple perversité dans un cosmos apparemment dénué de sens. Quelles que soient ses raisons, la fin est la même. Sa vision de l'existence est sombre: l'univers n'a aucun sens, la vertu est un mirage et la seule chose qui compte, c'est de faire un voyage hilarant vers l'annihilation.

Les Nephandi modernes comptent encore quelques adeptes de Milton et de sa mentalité « Mieux vaut régner en enfer que servir le ciel », lesquels se plongent avec délectation dans un démonisme glorieux. Mais ces Déchus sont les troupes de choc de leurs pairs plus Illuminés. Et de fait, il reste encore un peu de cette bonne vieille adoration du démon. Après tout, le groupe a plus intérêt à laisser des cibles bien visibles traîner un peu partout, histoire que les autres sectes se trouvent des boucs émissaires et des punching-balls. Les

Nephandi un tant soit peu sérieux ont fini leur cursus Maternelle de Satan. Oui, les entités démoniaques *existent*. Oui, l'Umbrade profonde grouille d'horreurs. *Évidemment* que vous pouvez pactiser avec de sombres maîtres qui vous accorderont des pouvoirs terrifiants en contre-remboursement. Les véritables maîtres nephandi, eux, le savent: pas besoin de chercher bien loin la source de tous les maux, puisqu'elle est dans le cœur des humains.

C'est ça, la chute dans la plaisanterie des Déchus: une créature si insignifiante dans le grand plan cosmique se considère comme le centre de l'univers... et dans son petit bout d'univers à elle, elle a raison. Elle pense que les dieux pèsent le moindre de ses gestes et de ses choix sur la balance de l'éternité, elle croit avoir assez de valeur à leurs yeux pour s'arroger le droit de commettre des atrocités en leur nom. Elle empoisonnera des bébés et clamera haut et fort sa vertu. Elle volera, tuera, et prétendra être le chouchou de Dieu. Ses rêves invoquent le paradis, les enfers, la science, la magie, l'art, le gaspillage, la télévision et tout ce qu'elle peut imaginer d'autre. Mais du point de vue cosmique, elle n'est même pas un grain de poussière. Quand les lumières s'éteindront pour toujours, elle verra le vrai visage de l'Éternité. Et dans cet infini orgasme de minuit, l'Éternité en question la fera disparaître.

Pour les Nephandi, ce jour n'arrivera jamais assez tôt.

Les esclaves de la Dieuvre stellaire?

Des rumeurs persistantes associent les Déchus à des maîtres extraterrestres à l'autre bout de l'éternité. Les Nephandi serviraient ces dieux malveillants et ouvriraient la voie à une conquête de la Terre à long terme. Vers la fin des années 90, ces pions des Ténèbres extérieures et des démons qui y vivent auraient été traqués, tués,



Les rangs des Nephandi

Parmi les Déchus, le rang est moins une progression dans la hiérarchie qu'un reflet de la puissance personnelle. Ils utilisent bien quelques titres honorifiques pour se définir, mais dans un sens plus sarcastique que sincère. La plupart d'entre eux finissent par être employés plus souvent par ceux qui ne sont pas Nephandi, afin de définir ce qu'ils *croient* voir parmi eux. Toutefois, le statut **est** un reflet du pouvoir et la surenchère un art très apprécié parmi les Déchus et leurs divers pantins. Quelles que soient les origines de ces titres et les intentions qu'on leur prête, ils dénotent une hiérarchie parmi les Déchus :

- **pions (non-Éveillés)** : les mortels volontaires ou conscients de leurs actes qui propagent l'influence des Déchus ; ils poursuivent des objectifs des Déchus ; ou bien travaillent comme gros bras, camarades de jeu, et cibles pour les ennemis du groupe. Évidemment, ils ne se considèrent pas comme des pions et peuvent se donner toutes sortes de titres ridicules, comme « archidémon », « grand prêtre » et « sénateur ».
- **pions (Éveillés)** : des mages dupés ou séduits qui participent aux objectifs des Nephandi, souvent sans se rendre compte qu'ils le font.
- **pions (peuple de la Nuit)** : vampires, loups-garous, chasseurs collaborant intentionnellement avec les mages déchus, ou qui servent d'écran de fumée et de chair à canon redoutablement efficaces. Comme les autres pions, ils sont presque inévitablement convaincus qu'ils sont les maîtres de la situation... et ils ont presque inévitablement tort.

Ces différents pions sont parfois appelés les **dregvati**, les « disciples du mensonge »... ou simplement « les dregs » (le rebut).

- **shaytans** : les armes vivantes des damnés, dotés de pouvoirs dévastateurs et d'un désir jubilatoire de détruire. Ceux-là savent **exactement** ce qu'ils sont, et ils aiment vraiment beaucoup leur boulot.
- **administrati** : les tentateurs et les VRP talentueux de l'Abysse. Ils figurent parmi les Nephandi les plus efficaces et les plus dangereux, même s'ils ne se désignent presque jamais par ce nom. Cela dit, ils ne se battraient que s'ils sont acculés. Leur but est la **corruption**, pas le carnage.
- **prélats** : les stratèges de la cause infernale. Ces maîtres nephandi utilisent des pions et des alliés plutôt que la force directe. Mais lorsqu'ils y sont obligés, ils se révèlent remarquablement puissants. C'est le coup de téléphone à 3 heures du matin auquel les princes vampires et les dirigeants mortels obéissent immédiatement, sinon... Les prélats femmes sont parfois appelées **lili**, en l'honneur de Lilith et de ses fidèles.
- **gillédéens** : les archimages déchus, trop corrompus et trop saturés de Paradoxe pour mettre un pied dans le monde mortel. Ces entités démoniaques semblent être piégées dans les Royaumes des Mondes mystiques ; les autres mages, nephandi ou non, **leur** sont amenés et non l'inverse. Dans ces mondes, les gillédéens sont d'une puissance démente.
- **aswadim** : les bodhisattvas du Vide ; les saints infernaux. Contrairement aux gillédéens, ces entités n'ont pas une apparence monstrueuse. Elles se manifestent plutôt sous la forme d'assistants calmes et de professeurs bienveillants. Un Nephandus ? Qu'est-ce qu'un Nephandus ? Un aswad révèle rarement qui il est réellement. Il se contente de mener un pion à la tentation et laisse la nature humaine faire le reste...
- **Les Sombres Maîtres** : quelle est la nature de ces entités ? Des fantômes qui rêvent ? Des hôtes démoniaques ? D'anciennes choses ? Des géants divins maléfiques ? En fin de compte, ce sont des énigmes, des masques pour l'Absolu. La sagesse populaire affirme que les Nephandi servent leurs Sombres Maîtres, mais la vérité est un palais de glaces obscures et brisées qui semblent toutes refléter des mensonges. Il se pourrait que le concept même de Sombres Maîtres ne soit qu'une plaisanterie perverse de plus dans l'arsenal des Nephandi. Les Déchus les plus perspicaces vénèrent peut-être leurs propres reflets sinistres... ou comprennent que rien de ce qui existe ne vaut la peine d'être vénéré.

coupés de tout contact avec leurs seigneurs à tentacules. Ils auraient été chassés au-delà de l'Horizon, ou leurs effectifs auraient fondu comme neige au soleil.

N'importe quoi.

Bien sûr, il existe des Nephandi qui se trémoussent en cadence pour invoquer des pieuvres stellaires obscènes, qui lient leur destin à des dieux maléfiques, et qui rêvent de choses qu'il vaut mieux ne pas nommer en attendant dans les Ténèbres extérieures. Mais ceux qui considèrent que ces âmes déchues ne font que gambader dans la lumière de quelque majesté impie, sont complètement à côté de la plaque.

Les Nephandi ne sont pas les pions d'entités démoniaques vivant en ruche ou d'antiques dieux voraces. Ils voient la vérité derrière le masque d'obscénité cosmique, et ils se rendent compte qu'elle nous ressemble.

Les entités appelées *Ceux Au-delà* ne sont pas des maîtres d'échecs contrôlant des serviteurs abjects. Ils sont les incarnations de l'Absolu, des masques horribles accrochés par l'imagination humaine à quelque chose de trop vaste pour pouvoir être contemplé sans

sombrier dans la folie. Même s'il y a quelque chose de réconfortant à considérer les Déchus comme les jouets déments de conquérants extraterrestres, tels sont les faits (si tant est qu'il existe un fait à cette échelle cosmique) : les Nephandi ont regardé derrière le masque de l'éternité et sa sagesse les a rendus sains d'esprit.

Alors quand ils enfilent leurs costumes prévisibles de suppôts de Satan, les Déchus jouent une mascarade qu'ils comprennent... ce qui n'est pas le cas de la majorité des autres mages. En réalité, les Nephandi ne servent pas les Dieux extérieurs. Ils reconnaissent simplement que ces êtres sont les reflets de leur propre Illumination... une sagesse féroce qui voit l'Absolu en toute chose vivante et sait ce qui attend à la Fin.

En résumé, ils comprennent la comédie des mortels. C'est pour cela qu'ils excellent dans ce qu'ils font.

Comment gagner sur tous les tableaux

Les Nephandi appliquent une stratégie insidieuse à long terme et balancent des pions pour distraire leurs adversaires ; ces pions,

même s'ils sont dangereux, ne sont pas la véritable menace. Les Traditions et la Technocratie croient avoir exilé leurs ennemis quelque part au-delà de l'Horizon... et ils ont tort. En réalité, les Nephandi travaillent à infiltrer le Conseil, le Cénacle, les Disparates, et... plus que tout... le monde des mortels. Seuls les Maraudeurs restent vierges de cette corruption, principalement parce qu'ils sont déjà trop loin pour être corrompus.

Telle est l'horrible vérité sur la Guerre de l'Ascension : pendant que les Traditions et la Technocratie s'affrontent, les Déchus occupent le champ de bataille, achètent les chevaux et vendent l'artillerie à tout le monde. En bref, *ils gagnent*. Et plus la bataille entre les autres factions dure, plus leur Monde des Ténèbres s'assombrit.

Oh, les Déchus ne manquent pas de pions à gaspiller : les adolescents en colère avec des armes et des bombes ; les présentateurs vedettes qui anéantissent des sociétés entières pour le profit ; les magnats des affaires pour qui personne d'autre ne compte, sauf si cet autre les enrichit un petit peu plus ; les racistes, sexistes, homophobes et autres extrémistes dont les peurs suscitent la violence virtuelle, et souvent physique ; les fanatiques religieux qui posent des bombes dans des parcs, balancent des avions dans les gratte-ciels ou récitent leurs textes sacrés en se lavant les mains dans le sang. Les gangs de dealers et les esclavagistes, des chefs de guerre saints et leurs armées d'enfants soldats. L'ivrogne qui vomit dans le caniveau, le milliardaire adepte des licenciements qui préfère utiliser une main-d'œuvre carcérale, ou servile à l'étranger, histoire d'améliorer son résultat net... Tous font progresser les objectifs des Déchus. Très peu se considèrent comme des satanistes et la plupart pensent qu'ils sont en bons termes avec le Tout-Puissant. Et chacun d'entre eux, par son égoïsme, étrangle l'espoir et façonne la réalité.

Les Dormeurs se nourrissent de haine et régurgitent des mensonges.

Voilà le Consensus. Voilà le Monde des Ténèbres.

Et *voilà* ce qui est en train de détruire la magie dans le monde. Pas la science. Pas la technologie. Pas même l'apathie. Simplement la complaisance irréfléchie et la haine tribale.

La doctrine des Nephandi fait tourner le monde.

Les chemins vers l'Enfer

Les Déchus et leurs pions sont partout, mais rares sont ceux qu'on peut facilement repérer. Les Technocrates courent après les adeptes infernaux et ce sont les pires criminels qui dirigent leur bras. Les Traditions comptent moins de Nephandi dans leurs rangs, mais plus de pions et de dupes que ce à quoi on pourrait s'attendre. Quant aux Disparates, la question reste en suspens. Même si les Templiers, en particulier, se sont consacrés à purger cette corruption, leur fanatisme génère la fureur et le désespoir qui rendent les Déchus si puissants dans notre monde.

Comment sont-ils *devenus* aussi puissants ? En tirant parti des faiblesses humaines. Ils n'ont pas besoin d'obliger les gens à assister à des messes noires ; au lieu de cela, ils encouragent l'apathie, le désespoir, la cupidité et l'égoïsme. Ils font et défont les vies, et leurs outils s'appellent orgueil et peur. Un politicien n'a pas besoin de vendre son âme à une entité surnaturelle écumante pour répandre l'influence des Nephandi. Il lui suffit de couper les subventions des programmes sociaux, d'empocher quelques pots-de-vin, de laisser faire les industries polluantes et de supprimer les droits des citoyens tout en jetant les gens à la rue. Il ne se rendra probablement pas compte de ce qu'il fait, ses conseillers spirituels lui affirmeront peut-être même qu'il accomplit la volonté de Dieu sur Terre. Les conseillers eux-mêmes ne sont pas tous des Nephandi... mais une bonne

partie en sont et le reste suit leur exemple. Entreprises, églises, gouvernements, armées... l'influence des Déchus est partout ; non par la force dans la plupart des cas, mais en général en disant aux gens ce qu'ils ont envie d'entendre.

Voilà comment les Nephandi ont réussi à submerger les garde-fous de la Technocratie et à s'infiltrer dans les couloirs de Doissetep et d'Horizon : ils ont nourri l'hubris dans le cœur de chaque mage, jusqu'à ce que nombre des plus puissants agents de la Volonté en vie croient en leurs droits divins. Ils ont retourné leurs pions les uns contre les autres, repéré les plus grandes menaces et organisé une pantomime infernale qui a détourné l'attention de ce qu'ils faisaient. Pendant que l'Union et le Conseil s'associaient pour fermer les camps de la mort, les Nephandi ont envoyé leurs pions les plus influents infiltrer des postes scientifiques. Des mages courageux ont détruit l'ordre de Thulé, mais c'est l'hubris qui a détruit Hiroshima. « *La fin justifie les moyens.* », « *Chacun pour soi et Dieu pour tous.* », « *Seuls les plus forts survivent.* »... Même s'ils n'ont pas inventé ces expressions (et encore, ce n'est pas certain), les idées qu'elles véhiculent vont avancer leur cause. Les chemins que peut prendre l'humanité vers l'Enfer sont nombreux, et on peut toujours y faire des affaires.

La trinité diabolique

Il existe principalement trois grandes catégories de Nephandi :

- **Les dregvati** : ce sont les dupes, les alliés, les jouets, les outils, les compagnons de jeu, les pigeons et les idiots en tout genre qui ne saisissent pas vraiment toute la portée de leurs actions... si tant est qu'ils sachent ce qu'ils font tout court. Ceux qu'on appelle aussi les « dregs » (le rebut) ne sont pas Déchus dans le vrai sens du terme, car ils n'ont pas décidé de rejoindre les Nephandi. Ce ne sont que des pions utiles dont on se sert pour l'influence, la diversion et la rigolade qu'ils offrent. Ils peuvent même se persuader d'être les gentils de l'histoire, et ce en dépit de toutes les atrocités qu'ils commettent.
- **Les barabbi** : on suppose qu'ils tirent leur nom de Barabbas, le meurtrier libéré à la place du Christ. Ils ont commencé sur une autre Voie, puis se sont convertis à la cause nephandi. Traïtresses à leurs sectes d'origine, leurs âmes ont littéralement été retournées dans les *Coiffes*, des chambres d'inversion métaphysique dans lesquelles un Avatar Éveillé choisit de se damner et de renaître en passant par la Porte de la Sombre Renaissance. Ils incarnent les pires défauts de leurs anciennes sectes... et leur appartiennent d'ailleurs encore probablement, poussant leurs collègues à commettre des atrocités, et leur philosophie aux extrêmes les plus pervers.
- **Les widderslaintes** : ils sont pour ainsi dire nés damnés, et portent en eux les Avatars réincarnés de Nephandi morts. Parodies vivantes de l'idéal des Euthanatoi, selon lequel la réincarnation ramènerait tous les compteurs cosmiques à zéro, ils luttent parfois contre leur destin avant de renoncer. Par bien des aspects, ils sont le Pêché originel incarné. Peuvent-ils trouver la rédemption ? Peut-être... mais la plupart d'entre eux se fiche bien de le savoir.

Parmi ces trois catégories, les *barabbi* paraissent les plus dangereux pour les autres mages, tandis que les *widderslainte* offrent le contrepoint tragique, le caractère poignant ponctuel et l'horreur de l'existence. Mais ce sont pourtant les pions qui dominent l'échiquier, voire les stratégies, du jeu caché des Nephandi. Si la foi modèle la réalité et si la majorité des gens accepte la perversion, la haine et l'égoïsme comme partie intégrante de l'ordre naturel, alors la réalité elle-même devient perverse, haïssable et égoïste.

Il est possible que les étranges manifestations du Paradoxe (si souvent considérées comme les conséquences du paradigme technocratique) soient en fait le reflet des croyances malsaines de l'humanité. Cela expliquerait la présence d'entités telles que La Ride et l'essence des Royaumes du Paradoxe. Après tout, la meilleure manifestation d'un monde égoïste ne serait-elle pas d'enfermer ses âmes les plus brillantes (loin des yeux, loin du cœur) dans une prison de réalité métaphysique? Les Nephandi pourraient même modeler l'Effet de Paradoxe et faire de la réalité elle-même une arme sans lancer un seul sort.

Telle est l'essence de la stratégie des Nephandi: amener leurs ennemis à tirer sur des ombres, ou à se tirer les uns sur les autres tout en les gagnant peu à peu à leur cause, et toujours avoir l'air d'être le meilleur ami qu'ils ont au monde.

Les sectes déchues

L'influence nephandique s'étend de Wall Street aux fêtes trop arrosées des amateurs de heavy metal. Mais elle ne saute aux yeux qu'à quelques endroits précis. Encore une fois, les sectes les plus visibles sont les cibles mouvantes et les troupes de choc exagérément voyantes dont les Déchus ont parfois besoin. Celles qui ne portent pas le masque du croque-mitaine exercent l'influence nephandique partout dans le monde mortel.

Les groupes que les personnages auront le plus de chances de croiser dans une chronique de Mage incluent notamment...

Les K'llasshaa

La secte des K'llasshaa est au service d'horribles seigneurs démoniaques et existe sous une forme ou sous une autre depuis l'Âge prédateur. On les associe dans les anciens manuscrits aux *K'wahll* sous-humains (dont les pratiques dégénérées subsistent encore dans certains lieux secrets perdus dans la nature), et ils accueillent à bras ouverts le Vide affamé dans toute sa sublime terreur. La lumière et la vie sont pour eux des atrocités commises contre l'éternité, et ils y répondent par d'autres atrocités, commises contre tout ce qu'ils rencontrent. La dépravation est pour eux une prière, et le blasphème un acte saint.

Parfois évidente, souvent sournoise, cette secte mêle démente et patience. Ses membres les plus fous commettent les crimes les plus innommables, et les plus sains d'esprit parmi eux les provoquent, avant de les lâcher sur le monde. Les K'llasshaa (et leurs nombreux cultes, comme les *Ténèbres hurlantes*, l'*Église du Tison ardent* et le *Cercle de l'Étoile brisée*) attirent les intellectuels mécontents, les enrégés mentalement déficients, les familles consanguines vivant en recluses et les gens qui sont, disons-le franchement, complètement cintrés. Les détails des rituels et des initiations sont laissés à l'imagination tordue et sanglante de leurs chefs, et les survivants deviennent des abominations humaines aux pouvoirs étranges (même si ce sont rarement des Éveillés) et aux insatiables perversités.

Les Malféens

Certaines personnes croient qu'un esprit Ver titanesque ronge l'univers. Dans le Monde des Ténèbres, cette affirmation est pour les loups-garous une vérité absolue. Certains mages servent aussi ce Ver, et même s'ils peuvent le voir comme un symbole abstrait du chaos fondamental, ils appartiennent toujours, selon la formule des Garous, « au Ver ».

Les Malféens sont les alliés de la tribu de loups-garous des *Danseurs de la Spirale Noire*, travaillent pour la *Pentex* (la multinationale contrôlée par le Ver) ou servent un ou plusieurs *incarnae maeljin*, des avatars quasi-divins du mal-être spirituel. Inquiétants même pour la plupart des Nephandi, les Malféens ont souvent des difformités et des pouvoirs grotesques. Citons parmi elles pustules exsudant du poison, crocs bestiaux, vomis toxiques et, évidemment, tentacules. Quand ils n'ont pas subi ce genre de mutation, leurs âmes perverses sont si corrosives qu'il n'y a que les Déchus les plus corrompus qui ne les trouvent pas repoussants. Leur nourriture semble presque élémentaire, issue de fusions vivantes de l'esprit, de la chair et de la décomposition. (Pour plus de détails, reportez-vous à la gamme **Loup-Garou: l'Apocalypse**.)

Les cultes infernaux

Quand un gamin portant un t-shirt Black Sabbath ou découpe Kiki au nom de Satan, il ne devient pas un Nephandus, mais il pourrait tout à fait être le pion de l'un d'entre eux. Les cultes infernaux sont moins une secte qu'une approche de la damnation dans laquelle les adeptes vénèrent des puissances démoniaques. Ils espèrent être aux premières loges quand Satan ou sa clique prendra le pouvoir, et appartiennent à des groupes tels que l'*Église du nouveau Rite*, le *Dai Han Loc* et la *Trinité cachée de la Garde noire*. Et ce n'est pas parce qu'ils ont souvent l'air pathétique qu'ils ne peuvent pas se montrer dangereux!

Composés principalement de Dormeurs dirigés par une poignée de marionnettistes nephandi, les cultes infernaux infiltrent la société sur plusieurs fronts. Les plus voyants canalisent la rage des adolescents à travers les groupes musicaux violents, les fraternités bagarreuses, les meutes décadentes de riches salopards et, paradoxalement, les groupes religieux qui pensent que volonté de Dieu rime avec faire exploser des gens. Pendant ce temps, une poignée de véritables mages infernalistes font vivre les Arts Noirs des légendes médiévales, se consacrent à Lucifer ou à Baphomet histoire de gagner une place de choix en Enfer. Ces Nephandi font des ennemis redoutables; ils mêlent la dévotion religieuse aux pactes démoniaques et à la puissance qui les accompagne.

Les Cerbères

L'Absolu attend au-delà du ciel, et les Cerbères cherchent les clés de cette porte. Ils veulent de toutes leurs forces déverrouiller l'Horizon et laisser entrer les Ténèbres, scrutent les étoiles depuis plus de 4 000 ans et attendent le retour de Ceux-qui-Marchaient-Au-dessus-de-Nous il y a longtemps.

Les légendes évoquent des cités démoniaques et leurs nombreux temples noirs tendus de peaux humaines. Démolies par la furie des dieux et de leurs adeptes, ces villes ne sont plus que des souvenirs. Sodome, Enoch, Quin'che-La, Bhât, Iyrntorr... leurs noms vibrent encore dans la bouche des Cerbères partout dans le monde. Dans chaque lieu sacré, les Rois-Démons vénèrent les dieux les plus anciens de tous... et depuis la chute du dernier bastion de l'Âge des Rois-Démons, ils complotent pour ouvrir les cieus et laisser une pluie infernale et éternelle s'abattre sur Terre.

Cette secte est peut-être née en Mésopotamie, mais ses membres sont partout. On trouve de nouvelles traductions de leurs textes sacrés, autrefois rares, dans les rayonnages des librairies et les sites internet. En surface, ces fidèles semblent calmes, intelligents et terriblement civilisés. Beaucoup sont très instruits et capables de citer de longs extraits des prophéties sumériennes et des traités sur la théorie des cordes... et aussi associer les deux sujets. Vous ne devineriez jamais au premier abord qu'ils écorchent des chats errants pour se fournir en vélin, ou bien que leurs camionnettes débordent d'instruments de torture qu'ils essaient sur les enfants fugueurs qui ont le malheur de croiser leur route. Rares sont ceux à savoir qu'ils font partie des Ingénieurs du Vide, et ce depuis leur création à la Renaissance. Les Cerbères ont eu des millénaires pour maîtriser la subtilité. À moins de savoir ce que vous cherchez, ils sont quasiment... et parfois littéralement... invisibles.

Les Technephandi

Évidemment, personne ne les appelle comme ça, mais les membres déchus de la Technocratie (plus quelques *barabbi* Adeptes du Virtuel, Éthéristes et appartenant à d'autres sectes de technomanciens) utilisent l'hypertechnologie Éveillée à des fins épouvantables. Imaginez un cyborg corrompu, un hacker démoniaque ou un marine de l'espace dément. Représentez-vous un savant fou pataugeant jusqu'aux chevilles dans le sang, à l'œuvre dans un laboratoire alors que ses sujets d'expérience mutilés hurlent à la mort dans des cages de barbelés. Pensez au responsable du Syndicat qui sait parfaitement bien que sa dernière fournée de licenciements entraînera suicides, enfants battus et augmentation du taux de criminalité... et qu'il le fait justement pour arriver à ce résultat. Ce sont les Technocrates sans âme dont tout le monde parle, et leur emprise sur le Cénacle n'est qu'un de leurs nombreux crimes...

Les Decadenti

Comment reste-telle aussi mince? Comment est-il devenu aussi musclé? Pourquoi les gens sont-ils si nombreux à admirer les stars et les étoiles montantes de la culture médiatique moderne? C'est un secret de fabrication dont vous pourriez entendre parler, mais que vous ne croiriez probablement pas. Il existe réellement un culte de la célébrité et il est plus ancien que ce que vous pourriez imaginer...

Les *Decadenti* remontent à la fin de l'Europe médiévale, lorsque la convergence du commerce et de l'aristocratie a engendré une classe sociale suffisamment riche pour se faire plaisir, et suffisamment insensibles pour prendre tout ce qu'elles voulaient. Comme le suggère son nom, un mélange abâtardi de français et d'italien, cette branche des Nephandi s'épanouit dans ces deux pays à l'époque de la Renaissance, et c'est d'elle dont sont issus des cultes tels que la *Rose rieuse*, le *Cercle des Sirènes* et la *Croix de Jade de Saint Lucifer* (qui a également inspiré le groupe de musiciens appelé Saint Lucifer). Ces sectes, ainsi que d'autres de la même époque, existent encore aujourd'hui et leurs membres jouissent d'une réussite et de plaisirs surnaturels.

Dans un monde où rares sont les idiots à gober des fadaises du genre existence des âmes, les marchés conclus par les futurs *Decadenti* ressemblent à de petits jeux sans conséquence. C'est évidemment tout le contraire, et lorsqu'un nouveau membre finit par réaliser avec quoi il joue, il est trop tard pour faire machine arrière. Ses petits camarades peuvent le poursuivre, le torturer pour le plaisir, puis abandonner son cadavre dans une position assez compromettante pour que la presse et Internet en fassent leurs choux gras pendant des semaines. Il est cependant beaucoup plus drôle de le briser alors qu'il

est encore en vie: le groupe lâche ses attachés de presse et ses paparazzis à ses troussees, puis transforme sa célébrité en énorme scandale. Vous vous rappelez d'un certain Roi de la pop, ou encore de cette starlette adolescente issue d'un milieu défavorisé, et dont la vie a été ruinée sous les yeux du public? C'est ainsi que les Monstres sacrés se chargent de ceux qui essaient de se soustraire à leur influence. Dans le même temps, les Arts mesquins et les dons démoniaques dont bénéficient les *Decadenti* célèbres poussent les Dormeurs vers des idéaux impossibles... et donc vers le désespoir quand ils sont incapables d'atteindre ces objectifs. Une secte de *Decadenti* en particulier, la *Fondation pour une Nouvelle Jeunesse*, profite de ce désespoir et s'est spécialisée dans la chirurgie esthétique et autres traitements cosmétiques et anti-âge. (Les sommes que les gens sont prêts à payer pour être torturés et mutilés au nom de la beauté sont proprement stupéfiantes!) Bien entendu, les *Decadenti* cherchent en permanence de nouveaux compagnons de jeu. Et dans une époque où tout le monde veut être une star, ils ne manquent jamais de viande fraîche.

Los Sangrientos

Les dieux sanglants de Mésoamérique n'ont jamais été réellement réduits au silence par le catholicisme. Comme beaucoup de groupes du même genre, leurs cultes sont souvent devenus des organisations littéralement souterraines, des sociétés secrètes cachées dans les cavernes qui truffaient le paysage naturel et social. Pendant tout l'âge des haciendas, elles ont vendu leurs secrets aux maîtres comme aux esclaves. Après tout, le sang est le même quelle que soit son origine, et les anciens dieux avaient toujours soif.

Pour Los Sangrientos (ou *Las Sangrientas* pour les femmes; le groupe dans son ensemble est parfois appelé les *Morongos*), la conquête espagnole a apporté un nouveau raffinement aux antiques sacrifices. Les *Inquisidores* pouvaient après tout faire appel à de nombreuses techniques pour infliger la souffrance. Lorsque le Mexique est devenu indépendant (avec l'aide de Los Sangrientos et de leurs prières cauchemardesques), les Sanglants étaient solidement implantés un peu partout en Amérique centrale, en Amérique du Sud et dans les territoires du sud-ouest des États-Unis. Ils continuent depuis de nourrir *Los Carnívoros* (un mélange entre les saints et les diables catholiques, et les divinités aztèques, incas et mayas) avec le sang et les âmes proverbiaux... et la douleur. Beaucoup, beaucoup de douleur...

Les fidèles d'origine n'étaient pas véritablement des Nephandi, mais la secte a été adoptée avec le temps. Les *Morongos* appellent les Coiffes *las Flores del Renacimiento*, « les Fleurs de la Renaissance », et ils chérissent l'agonie de l'inversion dans l'étreinte de *las Flores*. Ils ont aujourd'hui adopté les armes modernes, les outils du pouvoir et les médias dans leurs saints sacrements; ils filment souvent leurs cérémonies et les vendent comme des snuff movies et des documentaires incluant de vraies morts. Dans ce nouveau millénaire, des Sangrientos postent ces vidéos sur YouTube en y associant des bandes-son de death metal et des avertissements qui attirent l'attention des internautes blasés et curieux; en conséquence, ils sont présents autant sur la Toile numérique que sur Terre... et se propagent comme un cancer dans ce monde virtuel.

Dans le Frigo à viande, Los Sangrientos gèrent à la fois des cartels de la drogue et des agences gouvernementales, et les dressent les uns contre les autres afin de déclencher des orgies sacrificielles. Les tortures et les massacres atroces qui vont de pair avec ces guerres sont souvent (mais pas toujours...) des célébrations en l'honneur de *Los Carnívoros*. Traditionnellement associée à la culture latino, cette secte s'est également propagée à d'autres ethnies. Est-ce vraiment une

coïncidence qu'une importante fraternité de gangs se fasse appeler les « Bloods »? Peut-être que oui, peut-être que non.

La Société de Sécurité Hammer (alias le Marteau de Dieu)

« Dieu m'a dit de vous tuer » est l'une des plus vieilles excuses servies par les meurtriers de masse, et le Marteau de Dieu la dégaine fièrement. En apparence, la SSH est une force de sécurité maximale. En réalité, il s'agit d'une compagnie de mercenaires chrétiens apocalyptiques qui compte près de 20 000 employés, presque tous des vétérans de guerre. Sont-ils pour autant tous des Nephandi? Bien sûr que non. Leurs croyances sont en fait totalement à l'opposé; pour eux, le Deuxième Avènement du Christ est en cours et ils seront ses renforts quand il reviendra. Pourquoi le Tout-Puissant aurait-il besoin de renforts? Bonne question. C'est pourtant ce qu'ils martèlent, et ils y croient dur comme fer.

Si le Marteau de Dieu se déclare chrétien, ses véritables maîtres sont ceux ce qui se rapproche le plus d'un Antéchrist. Mais la foi favorise les illusions puissantes, en particulier quand elle est soutenue par des moyens financiers, des armes et la faculté de les utiliser tous deux quand ça vous chante. Fondé à la fin des années 80 par le colonel Erik Rose Hammer (devenu un Nephandus pendant la guerre du Vietnam), le Marteau de Dieu est déployé dans les zones de conflit partout dans le monde... en particulier quand il s'agit de calmer ces infidèles musulmans, juifs, bouddhistes et autres agités.

Le Marteau est une épine particulièrement douloureuse dans le flanc des Templiers, qui se retrouvent trop souvent à combattre aux côtés de soi-disant frères chrétiens, et qui travaillent en fait pour l'ennemi. Certains supposent qu'il est même né au sein de cette secte; on dit que le colonel Rose en aurait lui-même fait partie, et qu'il ferait de temps en temps appel à ses anciens camarades en cas de besoin. Pour les chefs des Templiers cependant, les agents du Marteau sont la pire de toutes les engeances des armées de Satan. Le fait que cette organisation retourne leur dévotion contre eux leur fait sans aucun doute vraiment très mal au ventre...

Très peu d'agents du Marteau possèdent des facultés paranormales, mais ils ont la meilleure puissance de feu que l'argent puisse offrir, et assez d'influence politique et de zèle religieux pour massacrer leur prochain en toute impunité. Dans les pays du tiers-monde et les zones urbaines sinistrées, les *dregvati* du Marteau exécutent les plans des Nephandi tout en prétendant œuvrer pour Dieu. Par conséquent, le Marteau est pour de nombreux mages et leurs alliés la dernière chose qu'ils sentent s'abattre sur eux...

Les Joueurs de flûte

L'esclavage n'a pas pris fin au XIX^e siècle. Il est certes illégal dans l'immense majorité du monde, mais comme la plupart des plaisirs interdits, il est simplement entré dans la clandestinité. Les Joueurs de flûte ne constituent pas le seul réseau d'esclavage sur la planète, mais ils sont sans doute les mieux organisés. Ils plongent leurs racines dans l'*Hilf Al'aj* (« le Pacte d'Ivoire », accord conclu entre les marchands européens et africains au cœur du commerce triangulaire), et l'organisation moderne gère une filière internationale de misère humaine et de bénéfices exonérés d'impôts.

Il fallait autrefois capturer des victimes ou des ennemis, les conduire jusqu'à une plaque tournante du trafic, puis les transporter jusqu'au marché, et enfin acheter et vendre cette marchandise humaine. À cette époque, le processus durait des mois, voire des années. De nos jours, il peut prendre moins de deux jours et la marchandise vient souvent toute seule à l'acheteur. Les réfugiés

et immigrants clandestins, ceux qui veulent prendre un nouveau départ, et même les enfants vendus par des parents désespérés ou insensibles, tous suivent les Joueurs de flûte jusqu'à l'enfer de quelqu'un d'autre. Certains se contentent d'une promesse pour s'en remettre à des guides, des employeurs, des imprésarios et de riches bienfaiteurs. Et grâce aux moyens de transport modernes, l'affaire devient rapide et simple, la viande fraîche embarque sur un avion à Viliouisk et atterrit à Abou Dabi, Tokyo ou Los Angeles en un jour ou deux. Les Joueurs de flûte malins arrivent même à faire payer le voyage par la marchandise, et récupèrent leur commission d'intermédiaire en bout de chaîne.

Comme pour beaucoup d'autres sectes nephandiques, la plupart d'entre eux sont des *dregvati*, et non des Déchus à part entière. Ils ne participent au réseau que pour gagner de l'argent et se griser du pouvoir que ce commerce leur donne sur d'autres êtres humains. Les plus redoutables d'entre eux sont toutefois des marchands d'esclaves Éveillés, ou bien des adeptes investis bénéficiant de protections et de pouvoirs démoniaques. Si certains se considèrent même comme des serviteurs de Dieu, la plupart ne croient en rien du tout. Il faut quand même sacrément manquer d'empathie pour gagner sa vie en vendant des gens. Et même si la marchandise à l'origine du commerce triangulaire était traditionnellement composée de prisonniers africains ou de condamnés européens, les Joueurs de flûte d'aujourd'hui achètent et vendent *tout le monde*: les enfants chinois, les touristes américains, les jolies filles d'Europe de l'Est, les travailleurs immigrés d'Amérique Centrale, les réfugiés de guerre, les amateurs de curiosités, les pèlerins qui ont choisi la mauvaise agence de voyages... Il y a un marché pour chacun d'entre eux, et des clients partout dans le monde (parfois des Nephandi, mais en général des mortels) qui paieront une belle somme pour acheter leurs biens humains.

Le Taureau d'Or

Peu de choses illustrent aussi bien le sens de l'humour des Nephandi que le taureau d'or de Wall Street et le culte qu'on lui voue. Allusion sarcastique au veau d'or du Livre de l'Exode, cette statue a été commandée par une secte dont les origines remontent à la Haute Guilde de Florence. La plupart des membres du Taureau d'Or pensent appartenir à une sorte de fraternité mortelle ordinaire, et c'est exactement ce que veulent les Déchus. Ils entretiennent une version particulièrement prédatrice du capitalisme, donnent de grandes fêtes, mènent de gigantesques collectes de fonds politiques, se paient de l'influence dans les gouvernements du monde entier, et organisent même des rassemblements de prières autour du taureau lui-même. Plusieurs évangélistes et présentateurs d'émissions télévisées importants appartiennent au Taureau d'Or et prêchent un évangile de richesses aux accents nationalistes. Les Dormeurs effrayés (pour beaucoup victimes des politiques économiques du Taureau) approuvent cette doctrine et croient qu'un jour, eux aussi auront leur part. C'est bien entendu ridicule, mais c'est un mensonge convaincant.

En réalité, le Taureau d'Or est un culte élitiste d'inferralistes. Seuls quelques privilégiés de cette fraternité entendent un jour parler de ses orgies et ses rituels secrets, et les chanceux qui en profitent sont encore moins nombreux. Ceux qui se sont montrés assez cruels dans leurs façons de faire du fric par tous les moyens (et encouragés dans ce sens par les primes et les récompenses offertes par les tentateurs déchus) sont jaugés et testés, on constitue un dossier de photos compromettantes assez épais pour ruiner leur vie si nécessaire. Ce n'est qu'après qu'on les invite à rejoindre la *Société de la Clé de*

Midas, le club secret proche du cœur du Taureau. Cette société est censée contrôler des finances dans le monde entier... et nombre de ses membres, dont plusieurs grands magnats du Syndicat, en sont persuadés. En réalité, ce n'est qu'un Club des Damnés de plus qui détruit tout ce qu'il touche ainsi que le peu d'âme qui aurait pu lui rester. La véritable magie reste l'apanage de trois maîtres des pions nephandi, outre le pouvoir que ces pions détiennent. Le véritable objectif du Taureau est l'influence corruptrice, non la pratique des Arts Infernaux. Les rituels ne sont là que pour le spectacle... et pour la *pub* si un membre désobéit.

Les tactiques des Nephandi

Les Déchus ne sont pas arrivés là en étant stupides. Des mages rivaux échangent parfois des volées de sorts avec des disciples démoniaques au regard dément, mais ce sont stratagèmes destinés à détourner l'attention de choses plus sérieuses. Lorsque les Nephandi veulent atteindre un objectif important, ils associent en général les tactiques suivantes :

L'assouvissement

C'est un truc vieux comme le monde, mais il est toujours aussi efficace puisqu'il s'appuie sur les désirs de la cible. Grandes connaissances? Sexe de folie? Une beauté fatale, dans tous les sens du terme? Il y a forcément ce que vous voulez sur une des étagères des Déchus. Les âmes disciplinées peuvent penser qu'elles sont au-dessus de ça. Pas de problème, ils ont aussi quelques plaisirs d'ascète en stock. Un esprit en paix? Un bosquet parfaitement préservé? Refuser sans hésiter les plaisirs charnels? Bien sûr, ça aussi, on l'a. Le prix? Pas de ça entre nous – on vous rend juste un petit service. C'est vrai qu'à la longue, les petits services font les gros services, alors quand l'ami a lui aussi besoin d'un petit service, lui donner ce qu'il veut semble être la bonne chose à faire...

Cela dit, la plupart des gens sont assez faciles à tenter. Argent? Célébrité? Sécurité? Vengeance? La voiture, la personne, la maison ou ce que vous convoitiez depuis si longtemps? C'est à vous. Après tout, pourquoi ne *pourriez-vous* pas en profiter? Vous avez le droit de vous amuser! Le Déchu offre le toboggan, le tartine de savon noir, puis invite sa cible à grimper à l'échelle et à faire un petit tour, et... bon, le jeu est évident si vous n'êtes pas vous-même sur cette pente savonneuse. Mais tout le monde veut *quelque chose* et les Déchus sont des experts quand il s'agit de vous les fournir. En général, pas besoin de faire quoi que ce soit d'autre. Celui qui dévale le toboggan ne manquera pas d'occasions de se damner et de faire au passage le malheur des autres.

La tromperie

Un Déchu présente rarement son véritable CV. À moins qu'un tentateur n'ait dans son collimateur un adolescent sataniste (et vraiment, s'il y a quelque chose dont le Monde des Ténèbres ne manque *pas*, c'est bien de ça), il sera celui que sa cible veut qu'il soit. Un évangéliste rencontrera un membre de sa congrégation, un anarchiste croquera quelqu'un qui partage ses idées politiques. Un artiste tombera sur sa muse, et un flic sur le partenaire idéal. Le Nephandus fait tout ce qu'il faut pour que cette cible croie en leur amitié. À partir de là, les mensonges s'enchaînent, tout naturellement...

Le président est un nazi? Ouais, voilà les preuves. Lilith était une déesse de l'amour victime d'un coup monté par le patriarcat? Mais carrément. Les Nephandi sont passés maîtres dans l'art de faire croire aux gens ce qu'ils ont envie de croire. La plupart des membres de la Société de Sécurité Hammer sont des chrétiens sincères, qui pensent que Dieu veut vraiment qu'ils tuent les serviteurs de l'Antéchrist. Et en mêlant la vérité aux mensonges (après tout, c'est vrai que ces maudites sorcières *ont l'air* de bosser pour l'Antéchrist!), les Déchus déplacent leurs pions et leurs initiés comme des pièces sur un échiquier qu'ils sont les seuls à voir.

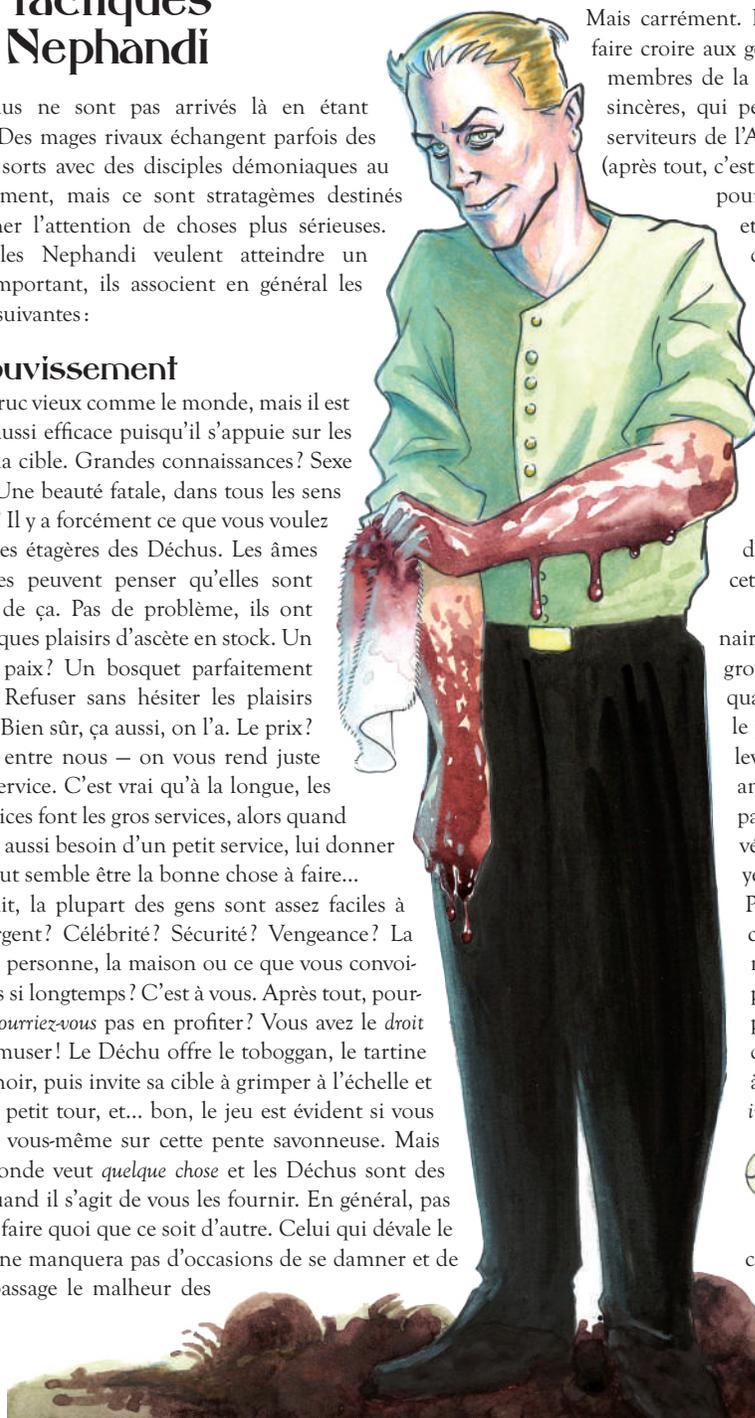
L'isolement

Une tactique apparentée, l'*isolement* coupe le sujet de toute influence externe. La cible se retrouve dans une chambre de résonance qui renforce la vision du monde du Nephandus, dans laquelle tous les autres messages sont des mensonges venant d'Eux. Évidemment, *Ils* veulent votre peau... et dans le Monde des Ténèbres où d'innombrables sociétés secrètes existent *réellement*, cette impression a des chances d'être exacte.

Dans un univers où les rancœurs, réelles ou imaginaires, sont devenues la grande spécialité de différents groupes et entreprises, cette tactique se montre remarquablement efficace. Les gens sont déjà prêts à croire le pire sur leurs congénères primates; actionner ces leviers (souvent à distance sur la Toile) est un jeu amusant et facile. Le Déchu n'aura peut-être même pas besoin de mentir, tout au plus déformera-t-il la vérité juste ce qu'il faut pour la rendre crédible aux yeux de n'importe quelle personne raisonnable. Pendant tout ce temps, le Nephandus éloigne sa cible de ses contradicteurs. Il l'encourage à se mettre en colère contre tous ceux qui ne pensent pas comme lui. Vous votez à la législation sur le port d'armes? Vous votez à droite? Vous mangez de la viande, vous adorez Jésus, vous appartenez à un courant musulman différent du mien? Vous incarnez tout ce qu'il y a de **POURRI** dans le monde!!!



Surtout à l'ère d'Internet, ce stratagème est incroyablement efficace et les mages (déjà au moins à moitié isolés des Dormeurs) y sont particulièrement vulnérables. C'est cette tactique, plus que n'importe quelle autre, qui a permis aux Déchus de corrompre sans se mouiller la Technocratie et les Traditions.



Les Coïffes

Ces trous noirs métaphysiques séparent la lie des infernalistes et autres pions sans importance des véritables Nephandi. Surveillés de près dans des forteresses secrètes (souvent appelées *Labyrinthes*), les Coïffes ressemblent à des placentas géants, à des vagins grotesques ou à des organes déformés à la fonction obscène. On dit que chacune d'entre elles est un portail vers le Vide Absolu. S'il **existe** réellement une Grande Chaîne de l'Être, alors elles sont l'espace entre ses maillons.

Un individu doit y pénétrer volontairement. Ceux qu'on oblige à entrer là-dedans meurent dans une souffrance sublime. Le futur Nephandus souffre lui aussi. Il subit des tortures impossibles à imaginer pour un simple humain. Mais à la fin, il en émerge transformé. Son apparence n'a peut-être pas changé, mais son esprit et son âme ont, eux, été retournés. À partir de ce moment, celui qu'il était avant a disparu à jamais.

Une Coiffe est supposée être un aller simple. Impossible de défaire ce qu'elle a fait. Ceux qui croient à la rédemption affirment que la réincarnation ou la grâce divine peut annuler ses inversions ; d'autres mages pointent l'existence des *widderslainte*, dont les âmes empoisonnées se réincarnent au fil du temps. Quelle que soit la vérité, une Coiffe nourrit la souffrance et engendre le néant. La personne qui en émerge a passé une saison au-delà de l'Enfer et cette expérience a marqué son âme au fer rouge pour au moins une vie, peu importe le temps qu'elle passera sur Terre.

L'escalade

Une fois qu'il a commencé à faire danser son singe, le Nephandus accélère le rythme, l'encourage à sauter plus haut, à accomplir des figures plus audacieuses. L'escalade intensifie les autres tactiques jusqu'à ce que la cible ne se reconnaisse plus. Quelques shoots suscitent une addiction à l'héroïne. Le type frustré au chômage se retrouve à penser qu'ILS sont responsables de tous ses problèmes. Le sorcier qui acceptait auparavant la discipline hermétique décide qu'invoquer un ou deux démons n'est pas *vraiment* dangereux, parce qu'il sait ce qu'il fait. À partir de là, rejoindre les Nephandi commence à sembler une très bonne idée...

La corruption

... et c'est là que le piège se referme. La cible devient un pion fiable dans le jeu des Déchus, ou bien elle entre de son propre chef dans les Coïffes. On appelait jadis cette étape *l'excoriation de l'âme*, c'est-à-dire un niveau de dégradation où les anciens idéaux du sujet ont été corrompus par ses activités. Ici réside la différence entre une victime et un converti des Nephandi : la victime est submergée par des forces extérieures qui la brisent en utilisant des moyens qu'elle n'a jamais voulus ; le converti *choisit* de faire ce qu'il fait et se brise donc *lui-même*... une option bien plus séduisante pour les Nephandi.

La force

Et puis il y a la force, option grossière, mais populaire, dans laquelle le Nephandus se contente de tabasser sa proie jusqu'à plus soif. Mieux encore, quelqu'un d'autre peut se charger de le faire *pour* lui : une secte, un démon, des pions séduits, des autorités inconscientes

de leur rôle... Bref, tout ce qui peut causer un maximum de souffrance avec un minimum de risque ! Bien sûr, quelques Nephandi aiment clairement le carnage et ils éprouvent tous un peu de plaisir malsain avec leurs camarades de jeu involontaires, mais choisis avec soin. En tant que tactique, la force est pourtant un choix dangereux, surtout face aux Éveillés, au peuple de la Nuit ou aux forces mortelles puissantes telles que la police. Il n'y a jamais aucune garantie quand on l'utilise, et le Nephandus qui se risque dans un combat peut tout à fait ne pas s'en sortir. Il ne faut donc employer la brutalité qu'en dernier ressort, sauf si les Déchus ont triché pour l'emporter dans les grandes largeurs.

Les Arts sombres

Pour les Nephandi, la magie est la puissance de l'Absolu. Ils canalisent le Vide par leurs intentions et leurs rites, et comme ce pouvoir vient directement de la Fin de Toute Chose, il est théoriquement supérieur à toute autre forme de magie. Évidemment, cette magie est en termes de jeu identique aux autres. Néanmoins, les Déchus considèrent leurs Arts comme les manifestations ultimes du néant.

Ces mages adhèrent aux paradigmes les plus nihilistes qui soient : *Tout est Chaos, Tout n'est qu'illusion*, un *Aller simple vers le Néant*. La *Loi du plus fort* règne, et quiconque refuse de l'accepter mérite d'être la proie de ceux qui le reconnaissent. Beaucoup de Nephandi peu expérimentés s'accrochent encore à de sombres croyances : ils sont les prédateurs ultimes, les guerriers de Satan, les dépositaires courageux de savoirs interdits, et ainsi de suite. Mais ceux qui survivent et atteignent les degrés supérieurs (ou *inférieurs*) de leur Voie perdent ces illusions. Les aswadim comprennent qu'ils sont devenus les réceptacles de l'Absolu, des avatars vivants du néant cosmique.

Les infernalistes de bas étage concluent des pactes avec des entités malveillantes. En vendant des morceaux de leur âme, ils acquièrent une poignée de pouvoirs ridicules, tout juste magiques. Quelques-uns s'Éveillent, mais la plupart restent des Dormeurs. Parce qu'ils reçoivent des dons étranges tels que des pattes de bouc ou un souffle de feu, ils se croient investis de quelque puissance, mais ils sont pathétiquement bien en deçà de la Vraie Magie.

Les Nephandi Éveillés sont eux tout à fait différents. La Coiffe scelle leur pacte et les Éveille s'ils ne l'étaient pas déjà. Pour eux, le pouvoir coule par les *Qlippoths*, les neuf coquilles des sphères, considérées comme le côté obscur de la Création. Là aussi, en termes de jeu, ces sphères qlippothiques sont en tout point identiques aux neuf sphères habituelles. Mais un Déchu considère ses pouvoirs comme les *Neuf Clés de l'Enfer* ou les *Neuf Ombres de l'Absolu*, dont la somme des essences forme la dixième sphère, l'Absolu. La compréhension complète de chacune de ces sphères déchues est supposée donner accès à une sombre ascension divine, et conduire le mage vers un nouveau degré d'existence, que peu ont vu et dont on dit que personne n'est capable de revenir.

Les outils des maléfices

Les Nephandi utilisent pour la plupart les mêmes outils que les autres : l'art, les rituels, les instruments et les activités qui concentrent la Volonté du mage. Ces outils et ces actions deviennent, pour eux et les autres infernalistes, des *maléfices* : des blessures, des offenses et des crimes. Leurs outils et leurs rituels ont principalement pour but de blesser les gens, de détourner les symboles et de faire autant de mal que possible en fonction des circonstances.

Les mages infernaux utilisent aussi beaucoup d'outils subtils (le contact visuel, les mots doux, les caresses et d'autres choses en

Destins futurs: une victoire des Nephandi... ?

L'idée que les Déchus tirent en secret les ficelles de tout le monde est presque aussi vieille que **Mage**. Présente entre les lignes depuis le **Livre des Fondations**, elle est clairement exprimée dans **Technocracy: Syndicate**, **Technocracy: Void Engineers** et **Guide to the Technocracy**. Ce concept explique certainement de grands pans de l'intrigue générale de **l'Ascension** et du Monde des Ténèbres dans son ensemble. Mais si vous n'êtes pas sûr de vouloir percher votre chronique au bord du précipice de la corruption, différentes options s'offrent à vous :

- **Les Déchus sont aux commandes :** les Nephandi sont bel et bien en train de l'emporter. Ils dirigent la Technocratie, influencent le monde mortel et ont conduit Traditions et Corporations au bord de l'extinction. Pour parler comme dans **Loup-Garou: l'Apocalypse**, le Ver tient le monde entre ses anneaux et a pratiquement tout étouffé dans son étreinte. Seul un effort héroïque des mages de toutes les obédiences peut changer la donne, et ça se présente vraiment mal.
- **Les Nephandi ont le dessus :** l'étendue de leur influence est proprement terrifiante, ils empoisonnent le Cénacle et sont sans doute la plus grande menace à laquelle le monde fait face. Mais il reste un espoir et une résistance déterminée est capable de les traquer et de les chasser.
- **Les Nephandi sont une menace mineure :** l'alliance entre le Conseil des Traditions et l'Union Technocratique a réussi à exiler les Déchus après la Seconde Guerre mondiale. Des poches nephandiques isolées subsistent encore, mais elles sont loin d'être le premier sujet de préoccupation des mages. C'est la Technocratie ou l'humanité, non une victoire des Nephandi, qui est responsable de l'état lamentable dans lequel se trouve le monde. Ils sont effrayants, mais ils ne mènent pas la danse.

Comme toujours, nous encourageons le conteur à ne pas dévoiler son choix aux joueurs. Il ajoutera ainsi une touche de suspense à sa campagne. Après tout, les joueurs lisent peut-être aussi ce chapitre, et maintenant qu'ils les ont vus **ici**, ils pourraient bien voir des Nephandi partout...

apparence inoffensives). Or, lorsqu'ils lancent la plupart de leurs rituels et de leurs sorts, ils prennent les outils conventionnels et les trempent dans le blasphème. Les danses deviennent obscènes; les prières invoquent des puissances démoniaques; le sacrifice de soi est poussé à des extrêmes épouvantables. Quant au sacrifice des *autres*... nous dirons simplement que ceux qui s'en sortent avec un poignard dans le cœur sont les plus veinards. (Pour plus de détails, reportez-vous aux sections **L'Art du Désir**, **Domination** et **Maléfices** dans le **Chapitre Dix**, pages 574-583.)

Lancements de sort et Résonance

Comme leur nom l'indique, les maléfices sont faits pour blesser. Les Nephandi utilisent leurs Arts pour semer la discorde, susciter la tentation, créer des choses séduisantes, charmer les gens, et faire en général ce qu'un mage honorable n'essaierait pas de faire. Si nécessaire, la pyrotechnie infernale (les tempêtes de flammes, les éclairs noirs, les tornades, etc.) vient renforcer des Effets plus subtils. Les Nephandi peuvent même guérir des gens s'ils y ont intérêt... bien que la définition du mot guérison et les techniques employées ne seront probablement pas très plaisantes (voir par exemple la **Fondation pour une Nouvelle Jeunesse**, plus haut).

En raison des énergies qliphotiques qui alimentent ses Arts et ses intentions, la Résonance que le Déchu laisse dans son sillage est presque toujours souillée. À moins de prendre des mesures pour dissimuler sa vraie nature (et souvent même avec ce genre de précaution), la magye des Nephandi vous laisse un arrière-goût métaphysique désagréable. Les effets peuvent être mineurs (courants d'air froid, plantes qui se fanent, bourdonnements étranges...), mais aussi devenir franchement sinistres (des membres flétris, des insectes qui chantent, une lourde puanteur de soufre... ce genre de chose) quand des effets magyques importants sont à l'œuvre.

Les Nephandi étant des maîtres dans l'art de l'infiltration, ils préfèrent éviter les démonstrations voyantes d'Art qliphotique. Une vraie messe noire est rare au sein de ce groupe et si elle est

effectivement organisée, c'est probablement pour des pions satanistes ou des pervers en quête du grand frisson. Dans bien des cas, les Déchus préfèrent utiliser des outils qui semblent inoffensifs: une chandelle noire dans la pièce, un parfum distillé à partir du sang d'un nouveau-né, un pistolet utilisé pour tuer un prêtre, etc. Les mages *barabbi* utilisent les mêmes outils et les mêmes rituels qu'avant... mais leurs applications sont légèrement plus extrêmes et destructrices. Le Progéniteur qui mène des expériences particulièrement horribles et le Parlesonges qui fait appel à des esprits vraiment malveillants incarnent tous deux l'approche nephandique des Arts.

Vous vous rappelez de cette expression: « La fin justifie les moyens. »? C'est ainsi que tant de Nephandi arrivent à agir en toute impunité. C'est particulièrement évident au sein de la Technocratie, où les Costumes Noirs torturent naturellement des Déviants de la Réalité, et où les Pharmaciens font prendre des drogues psychoactives à des gamins pour qu'ils se comportent normalement. C'est vrai même dans le monde mortel, où des stars du rock parlent de révolution armée, et où des critiques de télé humilient des gens qu'on a désignés à la vindicte de leur public. Quand « l'extrême » devient une stratégie marketing et l'illusion réalité, il est facile de glisser quelques maléfices et d'autres formes de corruption dans la culture populaire. Effectivement, ce ne sont peut-être que des mots, ou seulement un jeu. Mais quand la haine, l'égoïsme, la violence et l'obscénité deviennent la vraie vie (et qui vous dit qu'il n'en a pas toujours été ainsi?), on déploie plus facilement les outils et les Arts du maléfice.

Les mages ont toujours été extrêmes par nature. Si un certain mage est un peu plus extrême que les autres, comment savoir si c'est un Nephandus? Où et comment tracer la frontière si vous ne pouvez pas scruter son âme?

C'est plutôt difficile à faire, en vérité.

Et c'est la raison pour laquelle les Déchus sont *tellement* bons dans leur boulot...

Partie ?*!: les Fous



« La santé mentale, c'est un masque, dit-elle. Elle bloque ta lumière en toi, comme ça tu n'effaces pas l'air. »

Cabane-desorcière déploie les longues vrilles qui lui servent d'ailes, scintillantes de taches iridescentes bleu cobalt. Le nuage de lucioles d'ambre envoie un méli-mélo de signaux qui brillent doucement et clignent sur nos poitrines. J'ai comme des fourmis sur ma peau nue; c'est la lumière, projetée sur ma silhouette en un jet liquide, qui me picote. Ses antennes émettent un craquement d'électricité statique.

« Avant, je nageais à travers la santé mentale », ajoute-t-elle, sa voix dérivant comme des flammes inquiètes. Et les lucioles de pulser au rythme de ses mots. « Jusqu'à ce que j'arrive devant le pont de verre. Sous ce pont, je pouvais entendre des mots tomber comme les feuilles d'un millier d'arbres, leurs tiges tranchées par l'inévitable lame. » Cabane-desorcière tire sur l'ourlet de son ombre, comme une petite fille timide devant des étrangers. « Les mots m'ont dit de libérer ma lumière. Alors j'ai ouvert la bouche et les lucioles en sont sorties. »

Massées à la limite de mon champ de vision, des âmes dévotes s'amassent, se rassemblent, scintillant dans notre folie commune. Autour de nous, l'air fond, dessine loin de nous des volutes comme de l'huile sur de l'eau. Dans le lointain, les voix étouffées crient comme l'herbe sous les lames d'une tondeuse. Cabane-desorcière jette un regard à travers moi. Les lumières ambrées glissent dans les profondeurs de ses yeux. Je le vois : chaque lumière est une galaxie mourant dans la pulsation d'un soleil électrique.

En dessous de nous tous, la terre pousse un cri de bienvenue, priant pour la délivrance que nous apportons...

Principes incertains

Dans un monde fou, la folie devient raison.
Et soyons honnêtes, notre monde est cinglé.

La démence de notre âge est évidente : l'ablation de nos racines primales, l'interaction complexe de la consommation technologique, le marché né de la peur et qui émet des signaux d'alarme permanents dans tous les sens que nous possédons. De la surcharge sensorielle et sa folie kaléidoscopique, à l'isolement verrouillé du repli égocentrique, notre monde ressemble à Humpty Dumpty dans un aller simple vers le sol. Des rois nus nous imposent notre propre image, déployant un palais des glaces ne reflétant pas une once de vérité. Tels des singes dans un laboratoire rempli de nitroglycérine, nous semblons exister en permanence au bord de l'autodestruction.

Dans un monde comme le nôtre, il y a des chances que les Fous soient les plus sains d'esprit.

La magy elle-même est aussi une forme de folie. Pour lancer des sorts, un mage doit posséder une compréhension de la réalité qui défie les normes actuelles (ou être possédé par elle). Il doit croire en une vision personnelle au point que cette vision devienne réalité. On a des noms en psychiatrie pour ça. *Schizophrénie. Délire. Déconnexion. Sociopathie.* L'animal humain redoute les gens dont la réalité supplante la sienne, et il a aussi de bonnes raisons pour cela. La folie peut être terrifiante, surtout lorsqu'elle tend le bras pour changer votre monde.

Ainsi, les Maraudeurs vivent dans un état de paradoxe zen. Ce sont des mages illuminés acceptant la raison par la démence perpétuelle. Nous laissons aux philosophes le soin de déterminer s'ils ont consciemment choisi cet état, ou si ce choix a été fait *pour* eux par des forces qu'ils ne contrôlent pas. Les Fous SONT, tout simplement; ils existent, ils sont fous, et leur folie est à la fois singulière (chaque Maraudeur est une réalité indépendante) et collective (ils partagent tous une connexion similaire à travers leur *déconnexion* de tous les autres).

Paumé? Bienvenue au club. Par définition, les Maraudeurs envoient bouler toute définition. Anticorps complexes luttant contre la maladie de la rationalité, ils sont pourtant moins irration-

Une explication claire

En termes de jeu, tous les Maraudeurs existent en permanence dans un état de **Quiétude**, la folie magyque détaillée au **Chapitre Dix**, pages 555-562. Contrairement aux autres mages, un Fou ne peut pas en guérir. Il peut se déplacer le long de l'échelle de la Quiétude (voir l'encart **Comment vous rendre cinglé**, ci-dessous), mais il est coincé du côté brisé du miroir de la réalité. Cette maladie donne aux Maraudeurs une aura de terreur tragique et une immunité apparente (sans pour autant être parfaite) au Paradoxe. Étant eux-mêmes un paradoxe vivant, ils promènent leurs zones de réalité personnelle... et quand ces zones supplantent la réalité quotidienne, on assiste à des trucs vraiment très bizarres.

Pour la plupart, les Maraudeurs sont des intrigues scénaristiques personnifiées, qui bousculent quand ils surgissent les règles habituelles. Il faut des nerfs d'acier pour autoriser ce genre de personnage joueur (encore une fois, reportez-vous à l'encart à ce sujet), et certains conteurs ont le courage de le faire. Mais en général, les Fous débarquent, mettent un bordel homérique en plein milieu d'un scénario, puis disparaissent en laissant aux personnages le soin de nettoyer le caca. Ces catastrophes ambulantes sont parfaites dans le rôle d'événements dramatiques (tant qu'à faire, non euclidiens). Plus un Maraudeur sera limité par les règles, moins il sera mystérieux et effrayant.

Les Fous altèrent le paysage partout où qu'ils apparaissent, ils doivent donc être utilisés avec parcimonie. Ils peuvent toutefois apporter une touche de pathétique, d'horreur, de satire et de tragique dans votre chronique. Utilisés à bon escient, ils peuvent même introduire un élément comique, même s'il vaut mieux que le conteur évite le « syndrome du Maraudeur en costume de clown » (voir l'encart **Jouer avec le Kaos**), ne serait-ce que parce que ce genre de pitreries banalise la maladie mentale et le potentiel dramatique de ces personnages. Les Mages du Chaos excellent dans l'art de détruire, mais ils sont également le reflet brisé de l'existence magyque... un reflet qui devient beaucoup plus concret lorsque l'incontrôlable mitraillette ambulante révèle soudain son humanité naturelle, et le destin qui guette le mage qui perdrait trop le contact avec la réalité.

nels que *contre*-rationnels, comme des principes incertains flottant dans la boîte à six dimensions du chat de Schrödinger, suspendant la vie, la mort et tout ce qui se trouve entre ces deux notions. Plus vous tentez de les quantifier, plus vous vous retrouvez à poursuivre des histoires sans queue ni tête qui, d'une certaine façon, sortent de votre propre épine dorsale.

En résumé, les Maraudeurs sont le claquement de mains uniques inexistantes, dont les échos pénètrent toutes les couches du Réel.

Écartons pour un instant les énigmes à leur propos. Chaque Maraudeur est en gros un univers d'une personne, un mage tellement déconnecté de la Réalité du Consensus qu'il vit dans une bulle de cosmos indépendante. Parfois, ce cosmos s'intègre si bien au Consensus que le Maraudeur passe totalement inaperçu, jusqu'à ce qu'il fasse quelque chose qui révèle sa vraie nature. À l'inverse, le Fou évolue quelquefois si loin du Consensus que sa simple présence dans la Réalité fait disparaître ses frontières et baver ses couleurs. Comme la maladie mentale ordinaire, la folie d'un Maraudeur se glisse dans les failles du monde qui l'entoure; elle s'infiltré dans son environnement et provoque sa décomposition par une lente désintégration, ou bien elle s'installe dans les zones vulnérables et les fait ensuite éclater, comme un coup de gel soudain dans de profonds courants de glace.

En termes métaphysiques, les Maraudeurs semblent être des agents du chaos Dynamique. Tous les mages modifient la réalité, mais les Kaotiques deviennent le changement incarné. Si les Technocrates personnifient la Stase, les Nephandi incarnent l'Entropie et les Traditions et les Disparates suivent des Voies d'Équilibre, alors les Fous chevauchent les vents du Dynamisme, passant à travers les structures érigées et abattues par les autres factions. Le flux, et non la structure, est leur nature intrinsèque. Ils peuvent se nicher dans les recoins brisés de notre monde, mais leurs activités perturbent la Tapisserie partout où ils apparaissent.

Au royaume des Fous, fous les hommes sont sains d'esprit

La folie a toujours été notre compagne, tourbillonnant aux frontières de l'intellect et de l'art. Les perceptions de la conscience portent aussi en elles des graines de chaos. Si l'imagination est le don de l'intelligence humaine, elle peut se retourner contre elle-même, plonger ses crocs et injecter son venin dans ce qui la fait fonctionner. Tout comme la magye, la foi et la technologie ont permis à l'espèce humaine de transcender ses débuts difficiles, la maladie mentale a aussi sapé ces premiers triomphes. Sans doute est-ce une leçon pour nous tous : *ne te montre pas trop orgueilleux, car cet orgueil peut tout faire s'écrouler sur ta tête*. À moins que ce ne soit qu'un défaut de fabrication... ou, pire que tout, la véritable mesure de l'Illumination : la folie attendant aux frontières de la compréhension.

Dériver loin de toute référence

Qu'entendons-nous par « folie »? C'est en substance une déconnexion avec la réalité si profonde qu'elle devient dangereuse. Un dément (Maraudeur ou non) est victime d'un état mental dans lequel la conscience et la perception deviennent elles-mêmes leurs pires ennemies. La *réalité de référence* (la fiction partagée sur laquelle nous sommes à peu près tous d'accord) s'éloigne du sujet; celui-ci perçoit et réagit à une réalité différente de celle vécue par la majorité des gens. Cette déconnexion peut être aussi radicale qu'une crise



hallucinatoire accompagnée d'un discours incohérent, ou aussi subtile qu'une obsession devant toutes les autres priorités. (Pour plus de détails, reportez-vous à la section **Réalité de référence** dans le **Chapitre Dix**, page 555.)

La folie fait partie de la condition humaine. Tout le monde en possède un grain, et les mages davantage que la plupart des gens. Au cours de leur histoire, les hommes ont souvent considéré la démence comme le cadeau empoisonné de puissances qu'ils étaient incapables de comprendre. Comparés aux autres, les sages, les voyants et les prophètes sont tous plus ou moins fous, ne serait-ce qu'à cause de l'étendue de leurs perceptions et de leurs dévotions bizarres. Les fous étaient donc souvent considérés comme « bénis », des dieux, des fées, par la contemplation d'une vérité secrète et supérieure impossible à supporter pour les fragiles esprits mortels. Et si ces affirmations ne sont probablement pas vraies pour le dément lambda, elles le sont sans aucun doute pour les Maraudeurs. Ce qui fait d'eux de dangereux déséquilibrés reflète aussi un niveau plus profond d'Éveil. On raconte que les Fous sont les mages les plus véritablement Illuminés sur Terre... et cette observation pourrait bien s'avérer.

Historiquement, le terme *maraud* vient d'un nom donné aux chats sauvages et, par extension, aux vagabonds qui attaquent sans prévenir et ravagent tout sur leur passage. Lorsqu'une meute de Mages du Chaos a attaqué l'Alliance hermétique de Fuar Drochit au XI^e siècle, elle a changé les pierres en fleurs et mis le feu aux puits, un chroniqueur a surnommé ces agresseurs des « *marauds rava-geurs semblables à des fous* »... et ça leur est resté. Depuis, beaucoup d'autres catastrophes (certaines impliquant des efforts coordonnés, mais basées pour la plupart sur les actions d'un ou deux Maraudeurs puissants) ont laissé un souvenir cuisant dans la mémoire collective de la société Éveillée. Même les Nephandi, qui aiment en général beaucoup la pagaille, craignent les imprévisibles Mages du Chaos... peut-être parce qu'ils sont la cible principale de leur violence. Il faut dire que la Technocratie n'en prend pas autant dans la figure.

Maraudeurs de perception et d'altération

Les spécialistes ès Fous scindent souvent ce groupe en deux catégories : les *Maraudeurs d'altération*, qui extériorisent leurs délires et utilisent cette folie pour remodeler le monde qui les entoure ; et les *Maraudeurs de perception*, qui intériorisent leurs délires et se déplacent discrètement parmi les Masses. Si les premiers constituent un danger plus évident, les seconds sont beaucoup plus menaçants, car il est impossible de savoir qui ils sont et où ils se trouvent.

Les Maraudeurs d'altération déforment la réalité autour d'eux et provoquent le chaos qui les rend si redoutables. Ces Fous ont tendance à attirer les autres, Dormeurs comme Éveillés, dans les *siphons de lucidité* qui se forment autour d'eux. Les personnes piégées se transforment en alliés (souvent contre leur gré) et ajoutent à la démence localisée dans ce lieu, en particulier quand la réalité du Maraudeur prend le pas sur celle qui était la leur quelques instants auparavant. Ce phénomène génère souvent lui-même d'autres Maraudeurs. Dans ce cas précis, la folie est effectivement contagieuse.

Les Maraudeurs de perception gardent leur démence en eux, souvent sans savoir qu'ils sont en réalité aliénés. Ils restent sous le radar et leur folie ruisselle discrètement, provoquant des effets mineurs, mais significatifs. L'un est persuadé d'être un agent secret en territoire ennemi, et joue un rôle qui pourrait lui coûter la vie ; un autre pense être la réincarnation de Saint Jean-Baptiste et recherche un Christ ressuscité ; une troisième se déshabille et se présente comme la déesse du Train, assurant aux passagers de l'heure de pointe qu'ils sont entre de bonnes mains. Une poignée de ces

Maraudeurs supprime la magye par leur simple présence, et renforce ironiquement le Consensus dont ils ne font en fait pas partie.

Les chefs apparents de ces bandes, qui semblent plus nombreuses ces dernières années, sont souvent des Maraudeurs de perception ; leur réalité inclut les autres membres de leur groupe, mais ils sont suffisamment sains d'esprit pour évoluer parmi les Masses et diriger leurs cousins moins sensés avec des stratégies qui fonctionnent. Le tristement célèbre Robert Davenport (là aussi, voir ci-dessous) est l'un de ces lapins blancs, capable d'évoluer dans la réalité quotidienne avec la clairvoyance d'un devin. Après la Tempête d'Avatars (si elle a eu lieu), ces Maraudeurs silencieux forment la majorité des Fous sur Terre. Leurs frères moins discrets restent de l'autre côté du Goulet, ne surgissant que pour quelques courses effrénées et se consumant souvent en route.

Quelle que soit l'aliénation qui les frappe, les Maraudeurs dans leur ensemble ont l'air de participer à un bal masqué des fous, dont la nature demeure secrète même pour eux... et bien que la démence qui les définit influence leurs incarnations mortelles, leurs âmes Éveillées manifestent une forme de lucidité dont les implications laissent les autres mages de marbre.

Sans rime ni raison

Alors, les Maraudeurs *ont-ils* un but ultime ? À quoi ressemble l'Ascension pour eux, si tant est qu'elle existe ? C'est l'une de leurs innombrables énigmes. Voyez-vous, il ne semble y avoir aucun sens derrière cette faction informelle. Les Kaotiques n'ont pas de quartier général, pas de credo, pas de conseil, aucun protocole et pas de porte-parole, en dehors des étranges communautés qu'ils forment parfois avec d'autres lunatiques. Contrairement aux autres factions, ils n'ont aucune véritable influence parmi les Masses. Un Maraudeur peut être riche ou puissant, mais il ne décide pas des stratégies du groupe dans son ensemble. Un Mage du Chaos peut voir l'Ascension comme la communion avec l'âme-enfant de Jupiter. Un autre se considérera comme un damné dans un Enfer où tout le monde est mort et où il perdra à chaque fois... et pourtant, il ne peut pas simplement s'abandonner au désespoir, car s'il garde *assez* la foi, il a une chance d'être sauvé. Ces mages ne semblent pas être unis autour d'un objectif commun, sans doute parce qu'à l'instar de nombreux mystiques partis en quête, ils considèrent que c'est le voyage, et non la destination, qui est l'Illumination ultime.

Malgré leur nom collectif (imposé par d'autres, et qui n'est pratiquement jamais accepté par les Fous eux-mêmes), chaque Maraudeur est la faction d'un seul. Cette perspective singulière est probablement la vision la plus pure du grand mystère cosmique. On peut envisager les autres sectes comme les filtres d'une Vérité transcendante, trop vaste et trop terrible pour que l'esprit humain la conçoive sans céder à la folie. Les Maraudeurs, eux, n'ont pas ces filtres... ou si c'est le cas, ils sont choisis et intérieurs, et non imposés et extérieurs. Ces mages ont vu quelque chose au-delà du soleil, ils ont soulevé un bref instant les masques du divin, résolu l'énigme à la fin de l'univers... et cette intuition leur a conféré une lucidité qui est aux yeux de tous de la démence.

La tragédie de la folie

Ceux qui ne voient que la folie des Maraudeurs manquent une donnée simple et essentielle : *derrière la folie, il y a un être humain Illuminé que la Vérité cosmique a consumé*. Chacun d'entre eux est donc une personne qui avait des rêves, des proches, des aspirations et une vie... et qui, à sa façon étrange, les a peut-être encore. Dans la plupart des cas, les Fous ont des enfants, des conjoints, des amants, des amis,

des camarades. Leur folie a pu les séparer, mais ces liens existaient autrefois et existent probablement encore, quelque part dans cette folie.

Quand les vortex de toutes ces conneries altérant la réalité commencent à balayer le Consensus, il y a toujours un être humain prisonnier dans cette tempête. Cela n'excuse en rien les actes qu'il commet, cela ne le rend pas plus moral ou bon (en règle générale, les humains sont plutôt épouvantables), mais cela rend cette force de dévastation démente *tragique*, au sens classique du terme: un exemple de grandeur abattue par un désastre, et qui suscite la pitié et la peur chez tous les témoins du destin qui est le sien. C'est ce sentiment de tragédie qui fait des Maraudeurs les miroirs brisés du monde Éveillé - de redoutables illustrations de la dangereuse Voie qu'empruntent tous les mages.

Fusions, cabales, confluent et folie solitaire

Contrairement aux autres factions, les Fous n'ont ni rang, ni organisation au sein de leur aliénation collective. Si quelques-uns s'attribuent bien de temps en temps des titres tels que *l'Archiduc d'Obsidienne* ou *le Dragon resplendissant aux Mille Langues*, ils vivent dans leur propre petit monde dément.

Toutefois, certaines confédérations informelles existent au sein du monde des Kaotiques. Classifiées par les non-Maraudeurs, ces bandes grossières de folie coopérative regroupent en organes efficaces (mais souvent temporaires) des cinglés sur la même longueur d'onde:

Les cabales

Comme les autres mages, les Fous se réunissent souvent en petits groupes de sympathisants ayant des buts communs. Dans de tels cas, les Maraudeurs partagent juste ce qu'il faut d'aliénation ou de causes collectives pour collaborer à court terme. Une cabale de Fous (parfois appelée *couwée*, *essaim*, *meute*, *volée*, *nœud* ou *tempête*) se rassemble en général autour d'un concept fédérateur (une origine, un ennemi ou un concept de réalité) qui atténue les Quiétudes individuelles assez longtemps pour leur permettre d'œuvrer de concert. Par exemple, le charisme messianique de Cabane-de-sorcière lui attire des alliés et des disciples; beaucoup d'entre eux sont fascinés par son évangile des lucioles et parfois, ils s'Éveillent grâce aux révélations qu'elle leur apporte. En conséquence, Cabane-de-sorcière emmène souvent quelques alliés avec elle quand elle apparaît en public, et le culte de l'étrange qu'elle fait naître transformera nombre de ses prophéties en gros titres dans les prochains journaux.

Les fusions

Une Quiétude partagée, souvent générée par un seul et même événement, peut provoquer une *fusion*: un groupe de Maraudeurs dont les folies s'emboîtent assez bien pour les relier. Par exemple, un groupe d'adolescents Éveillés par Cabane-de-



sorcière partagera sa vision du monde... ou peut-être une perspective qui n'est pas *tout à fait* identique à la sienne, mais qui est totalement identique pour tous les individus de cette fusion. En résumé, chaque fusion est un collectif de Fous partageant un lien mental, qui leur permet de parler sans prononcer une seule parole, de finir les phrases des autres, de comprendre la folie de leurs camarades et d'agir en suivant les mêmes instincts, tout juste conscients, qu'une meute de loups. Selon la théorie hermétique, les Maraudeurs d'une fusion partagent le même Avatar, ou bien sont manipulés par plusieurs Avatars œuvrant de concert et unis dans un but que les mages eux-mêmes ne comprennent pas.

Les confluents

Les Fous sont plus souvent attirés dans des flash mobs subconscientes ayant un objectif commun. En substance, des étrangers sont réunis par des coïncidences, des indices inconscients ou l'influence extérieure d'une source plus puissante qu'eux. Ces étrangers agissent séparément et collaborent pourtant, puis poursuivent leur chemin. Ils ne se rendent pas compte la plupart du temps qu'ils viennent de partager une expérience avec leurs frères Maraudeurs. Personne ne sait exactement ce qui provoque un confluent de Maraudeurs, mais les résultats peuvent être assez déconcertants. Si Cabane-de-sorcière, Pilori, Ma Mère l'Oie et les Sauvageons se percutaient tous dans le même espace, sans qu'aucun d'entre eux ne soit conscient de la présence des autres, l'inévitable chaos qui en découlerait indiquerait un confluent.

Contrairement aux fusions et aux cabales, il n'y a dans un confluent aucune perception commune de la réalité. Ses membres ne remarqueront peut-être même pas que d'autres sont impliqués dans la folie qu'ils engendrent. Là aussi, les Avatars individuels ont probablement des objectifs secrets; mais ils demeurent aussi mystérieux pour les Maraudeurs que pour ceux qu'ils affectent.

Les chefs de file

Une poignée de Fous semblent comprendre les forces étranges qui unissent les leurs; Robert Davenport est peut-être le plus célèbre d'entre eux, même si les groupes anonymes derrière les *Bai Dai* et la *Citrine* sont tout comme lui capables de guider les Kaotiques dans des directions collectives. Mais les secrets de ces chefs de file pourraient bien être l'apanage de cette faction. D'autres mages ont bien tenté de guider des groupes de Maraudeurs vers un but personnel... et à chaque fois, ces expériences finissent mal pour tout le monde.

La folie solitaire

L'immense majorité des Maraudeurs suit cependant une Voie solitaire. En dépit des groupes qui se font et se défont de temps en temps, les différentes Quiétudes qui les définissent conduisent à la folie. Un Maraudeur peut participer à une mission ou vivre dans une communauté, mais à moins d'appartenir à une fusion, c'est une situation presque toujours temporaire. Il y a dans cette faction une majorité d'individus dont les Voies s'entremêlent juste ce qu'il faut pour que des étrangers se sentent obligés de les cataloguer. Étrangers qui ne comprendront d'ailleurs jamais ce qui se passe du côté brisé du miroir.

Les tactiques des Fous

Lorsqu'ils partent en guerre, ils ne se contentent pas de déployer des armes physiques (fusils, bombes, battes cloutées et autres joyeusetés du même genre) et d'abattre une magye simplement destructrice. Il y

a dans les stratégies qui pourrissent la vie des autres depuis presque mille ans certains raffinements que seuls les Fous comprennent. Les mages auront beau les observer, les étudier et parfois même les imiter, ils ne pourront jamais les utiliser avec leur efficacité.

(Pour les systèmes de jeu associés, reportez-vous à l'encart *Tactiques et règles*.)

Le Paradoxe

On raconte que les Maraudeurs sont immunisés au Paradoxe, mais ce n'est pas tout à fait vrai. Leur folie protège certes les Kaotiques contre ses pires effets (pour plus de détails, reportez-vous à l'encart *Comment vous rendre cinglé*), mais ils invoquent *bel et bien* les énergies du Paradoxe. Le contrecoup a simplement tendance à frapper quelqu'un d'autre. Et c'est ainsi que le Paradoxe devient une arme entre leurs mains.

La Quiétude des Maraudeurs les isole du contrecoup; plus elle est profonde, plus l'isolation est épaisse. Comme la foudre, les énergies et le contrecoup cherchent donc un conducteur, et tous les autres mages font d'excellents paratonnerres. Les Maraudeurs vraiment cinglés invoquent donc des magyes incroyablement vulgaires, puis regardent un autre en subir les conséquences. Cette astuce ne perd jamais de son charme... sauf bien sûr si c'est vous qui avez décroché le rôle de la clé de Benjamin Franklin dans la tempête d'un Kaotique.

Les siphons de lucidité

La folie est contagieuse. Lorsqu'un Maraudeur puissant s'installe quelque part, sa démence submerge rapidement le sentiment de réalité du lieu. Les gens commencent à se voir comme le Maraudeur les voit, tels des acteurs dans sa Passion personnelle. Son délire devient le *leur*. L'agent de la circulation se voit soudain dans la peau d'un centurion du I^{er} siècle; les enfants qui jouent au frisbee deviennent, dans leur esprit, des mendians en haillons se lançant un chat mort; le caissier du fast-food s' imagine en esclave nu dans la cuisine de quelque gigantesque clown désaxé. Dans l'ensemble, ces siphons de lucidité affectent davantage les Dormeurs que les mages; une folie vraiment puissante est pourtant capable de submerger le sens de la réalité d'un Éveillé.

Les premiers effets d'un siphon de lucidité se manifestent dans un sentiment de bizarrerie insidieuse; de petits détails s'adaptent à la perception que le Maraudeur a d'eux plutôt qu'à celle des gens sains d'esprit. Très vite, la folie a de lourdes conséquences. Un Maraudeur de perception (dont la Quiétude reste intérieure) n'irradie pas cette distorsion de la réalité, mais un Maraudeur d'altération puissant peut rapidement rendre tout le monde cinglé, ne serait-ce qu'un moment. Dans les cas extrêmes, ces convertis peuvent devenir des alliés à long terme, des adeptes ou même (s'ils s'Éveillent) de nouveaux Maraudeurs.

Cultes, alliés et agents perturbateurs

La folie aime la compagnie. Les Fous trouvent donc souvent des frères spirituels dont la vision de la réalité correspond à la leur, surtout dans un monde déjà cinglé à la base. Les Maraudeurs d'altération ont tendance à créer leurs sectes et leurs réseaux, tandis que les Maraudeurs de perception attirent amis, amants et sauveurs en puissance. Même si beaucoup de Kaotiques correspondent au stéréotype du siphonné solitaire, d'autres fédèrent des cultes et des alliances parmi les Masses, le peuple de la Nuit, et parfois même les autres mages qui ne réalisent pas que leur ami est un Fou.

Comment vous rendre cinglé : les personnages Maraudeurs

Dans la plupart des cas, mieux vaut laisser un Maraudeur entre les seules mains du conteur. Il décidera ainsi ce qu'il peut et ne peut pas faire, et évitera les migraines potentielles générées par des personnages-joueurs capables de résister au Paradoxe.

Cela dit, un joueur expérimenté et doté d'une bonne morale *POURRAIT* susciter de fascinantes histoires si son mage devenait un Maraudeur et sentait son monde lui échapper. Dans le bon groupe, cela *POURRAIT* créer une certaine tension dramatique et une kyrielle de défis de jeu. Voici quelques suggestions pour les joueurs et les conteurs capables d'aborder le sujet avec objectivité et créativité.

Intensité de la Quiétude

Avant toute chose, lisez dans leur intégralité les règles sur la **Quiétude** au **Chapitre Dix**, ainsi que les règles applicables aux Maraudeurs disponibles dans cette section. En termes de jeu, et si le conteur le décide, un personnage Éveillé qui entre en Quiétude et atteint le niveau 6 peut devenir un Maraudeur. Le mage passe alors sous le contrôle du conteur et son joueur crée un nouveau personnage, ou bien il devient un Maraudeur incarné par son joueur *Si le conteur l'autorise*. Dans les deux cas, le mage est désormais complètement siphonné, et pour toujours. Sauf guérison miraculeuse, il pète un câble et rejoint les rangs des Fous.

Une fois passé le point de non-retour, la Quiétude d'origine du personnage est remplacée par la Quiétude de Maraudeur : il est maintenant **tout le temps** fou, mais le degré de cette folie dépend du degré de sa Quiétude de Maraudeur. Ce Trait peut encore évoluer dans un sens ou dans l'autre ; en fonction des événements qui se déroulent dans le scénario, le mage devient **plus** ou **moins** sain d'esprit, mais il ne l'est jamais totalement, au sens habituel du terme.

La Quiétude de base d'un Maraudeur dépend de son degré habituel de déconnexion de la Réalité du Consensus. Robert Davenport est par exemple relativement lucide : il peut interagir avec la majeure partie de son environnement, même s'il reste convaincu que sa femme et sa fille sont encore en vie, et que son Avatar est en fait sa femme (qui parle parfois par sa bouche). Il perçoit parfois le monde qui l'entoure comme un paysage féerique dont il est le héros. Sa Quiétude de base est basse, entre 2 et 3 selon la situation. Pilori, en revanche, est prisonnière d'un éternel cauchemar complètement déconnecté d'une quelconque forme de réalité de référence. Sa Quiétude de base est donc égale à 5, ce qui lui donne une vision du monde aussi déformée qu'on peut l'imaginer. De tels Maraudeurs sont à deux doigts d'une totale désintégration métaphysique. Au-delà de cette valeur, le personnage serait purement et simplement détruit.

Quiétude de Maraudeur

Score de Quiétude	Degré de folie
1	Une ou deux dissociations de la réalité de référence. Rares sont les Maraudeurs aussi lucides.
2	Quelques différences simples, mais notables, entre la réalité du Fou et celle des autres personnages. Davenport, par exemple, refuse de croire que sa famille a depuis longtemps disparu.
3	Un gouffre majeur entre les perceptions du Maraudeur et le reste de la réalité. Le mage pense vivre dans une vision onirique des Années folles, ou se prend pour une concubine dans l'Empire songhai du Moyen-Âge. Même si le Fou se considère toujours comme un humain dans un monde humain, ce dernier doit être « traduit » par son Avatar — depuis sa normalité vers le monde que le mage perçoit.
4	Des distorsions grotesques du temps, de l'espace, de l'identité et de la forme. Le Maraudeur perçoit une réalité qui est apparentée à la réalité normale, mais qui comporte de nombreuses et importantes différences que l'Avatar doit « traduire » avant que le mage puisse interagir avec le monde en général.
5	Salut, Alice, bienvenue au Pays des merveilles ! La réalité du Maraudeur n'a plus rien à voir avec le reste du monde ; tout ce qu'il perçoit est furieusement déformé, si tant est qu'il perçoive encore quelque chose.
6+	La Réalité éjecte le Maraudeur dans l'Umbral. Exilé au-delà du Consensus, le Fou n'existe que dans des Royaumes mystiques lointains. Encore un pas et il tombera dans l'Umbral profonde. Ce qui se passe ensuite , personne ne le sait. On suppose que les Maraudeurs qui effectuent une Ascension jusqu'à ce degré de folie deviennent de véritables dieux dans les Royaumes oniriques des Onerae.

Étrangement, les Maraudeurs ayant un Trait de Quiétude au moins égal à 5 semblent immunisés aux effets de la Désincarnation. Cela signifie-t-il que l'existence physique est liée à une forme de raison, ou bien que certaines formes de folie transcendent la chair... ?

Les Maraudeurs silencieux deviennent souvent des agents perturbateurs. Ils rejoignent d'autres factions, gagnent la confiance et l'affection de leurs camarades, puis font tomber le ciel sur la tête de tout le monde. Naturellement, le Maraudeur doit, pour appliquer cette tactique, projeter une illusion de lucidité. Ceux dont la démente est évidente ne peuvent pas intégrer ces organisations. Mais comme dit le proverbe, il faut toujours se méfier de l'eau qui dort (ou qui est en Quiétude en l'occurrence). Les Maraudeurs de perception, ou ceux capables d'interagir raisonnablement avec le monde qui les entoure, peuvent infiltrer un groupe, pour ensuite le faire exploser ou le démolir de l'intérieur. (Ruche, dans l'annexe I, en est un parfait exemple.)

Le zoo-terrorisme

N'oublions pas la spécialité des Maraudeurs : le zoo-terrorisme, aussi appelé « Lâche ta manticoire devant la porte du voisin, appuie sur la sonnette et pars en courant, mort de rire ». D'accord, la porte en question est probablement celle du Canevas technocratique le plus proche, la manticoire ne survivra pas à l'expérience et le Paradoxe lâchera une enclume métaphysique sur la tête de *quelqu'un*, et de préférence de très haut... mais sans blague, c'est ce qu'on appelle une impression mémorable, et les Fous pratiquent assidûment cette ancienne et honorable tradition.

Magiquement parlant, un zoo-terroriste ouvre un portail entre la Terre et un Royaume mystique approprié, invoque un Outrepassé et laisse faire la nature. Les Maraudeurs compatissants traînent souvent dans le coin, histoire de veiller à l'égalité des chances entre la bête en furie et les Technocrates du quartier, mais les plus cruels (comme les Bai Dai) se contentent de regarder le spectacle. Pendant ce temps, les contrecoups de Paradoxe, quasi-inévitables, enfoncent les malheureux mages dans le trottoir, et épicient un tantinet l'effet que peut avoir un dragon chafouin sur le labo des Progéniteurs voisins. La Tempête d'Avatar rend cette tactique plus risquée que d'habitude, mais il faut parfois au moins une volée de harpies pour faire passer le message, et les Maraudeurs puissants n'ont aucune vergogne à l'utiliser.

Les tourbillons de réalité et l'effet Nessie

D'autre part, un Maraudeur d'altération qui a les moyens de sa politique est capable de déformer si intensément la réalité du lieu qu'il entraîne la technologie dans la danse. Les caméras vidéo, les téléphones portables et les autres appareils d'enregistrement tombent en panne (un effet courant), n'enregistrent que des formes floues et des activités impossibles à identifier, ou se transforment en objets apparentés mais dissemblables (par exemple, un iPad devient une tablette d'argile et un stylet). Ils reprendront leur forme d'origine quand le Fou s'en ira.

Jouer avec le Kaos

C'est au conteur de décider si un joueur peut ou non conserver son personnage, après que celui-ci est entré en Quiétude ordinaire de niveau 5. *Le conteur a toujours le dernier mot. S'il choisit d'autoriser un Maraudeur, il doit prendre en compte plusieurs éléments importants :*

La folie, c'est sérieux

Quand un mage devient un Maraudeur, merci de bien vouloir laisser le costume du clown dans l'armoire. D'accord, jouer devrait être amusant, mais jouer un Maraudeur juste pour rigoler rabaisse la folie, les Maraudeurs et toute votre chronique. En dehors de cette considération, rappelez-vous que la folie des Maraudeurs est une *malédiction*, pas un super-pouvoir. Dans la vie réelle, la maladie mentale a souvent des effets catastrophiques sur tout le monde : elle handicape les gens dans de nombreux domaines essentiels de la vie, y compris les plus élémentaires interactions sociales, jusqu'à les persuader que toute leur vie semble irréaliste.

À ce sujet, attention aux déclencheurs émotionnels autour de votre table. La maladie mentale doit être un contenu réservé aux adultes, ce thème n'est pas approprié à tous les groupes de **Mage**. Le **chapitre Sept** propose quelques suggestions sur la manière d'aborder les sujets sensibles dans votre jeu. Au-delà des possibles embûches liées au fait de gérer un personnage dément dans votre chronique, traitez simplement votre Maraudeur comme un être humain dont la vie est bouleversée par sa déconnexion de la réalité quotidienne. Il habite peut-être à l'asile d'Arkham du coin, mais c'est manifestement toujours une personne... ce qui, bien sûr, offre un potentiel dramatique magnifique, et presque inépuisable, à un bon joueur.

Secrètement fou

Maraudeurs et Nephandi sont en première position de la liste rouge des autres mages. La plupart des sorciers sont d'accord pour les descendre sans sommation, ne serait-ce que par instinct de conservation. Un personnage Maraudeur récurrent (qu'il soit ou non incarné par un joueur) devra probablement rester discret sur son état : les *joueurs* peuvent savoir qu'il est Fou, mais les *personnages* devraient l'ignorer. Les autres Éveillés ne tarderont pas à prendre tout le groupe pour cible si des mages accompagnent volontairement des Fous. Peu importe qu'ils restent ensemble par affection ou par loyauté, aucun ne s'en souciera. Ils seront traqués et éliminés comme des chiens enragés. Le Fou devra donc être aussi subtil que le lui permet sa Quiétude. S'il pète trop souvent les plombs, ses camarades seront forcés de l'éliminer.

C'est qui, le cinglé ?

Traditionnellement, **Mage** traite les Maraudeurs comme des catastrophes naturelles. Mais parfois, un Fou a des liens plus étroits avec le groupe de personnages. Un parent, un voisin, un mentor, un amant ou un enfant. Il peut être un membre de la cabale dont la Quiétude submerge la réalité, ou bien un rival ou un ennemi de longue date qui bénéficie grâce à sa folie d'un nouvel et effrayant avantage. Un associé Dormeur peut s'Éveiller Maraudeur, ou être attiré dans le siphon de lucidité d'un mage dément. En bref, un Fou peut être n'importe qui, et presque n'importe qui peut en devenir un. Comme le dit le Joker dans *The Killing Joke*, il suffit d'un mauvais jour... et ce ne sont pas les très mauvais jours qui manquent dans le Monde des Ténèbres.

Tactiques et règles

Il y a des règles particulières à respecter en présence de personnages Maraudeurs. Les systèmes principaux sont décrits dans le **livre III**, mais vous trouverez rassemblées ici les règles spécifiques aux Fous afin de vous y référer plus aisément. Pour plus de détails concernant les règles elles-mêmes, reportez-vous aux **Chapitres Huit, Neuf et Dix**.

Les Fous et le Paradoxe

Un personnage Maraudeur bénéficie d'une relation particulière avec le Paradoxe et ses effets :

- **Paradoxe réduit :** même sur un échec critique, sa magye coïncidentale ne provoque pas de Paradoxe. S'il utilise de la magye vulgaire, il reste immunisé aux points de Paradoxe automatiques habituels. Cependant, il reçoit normalement les points de Paradoxe conférés par le niveau de sphère le plus élevé utilisé dans le sort. Les contrecoups sont gérés normalement. (Reportez-vous à la page 502 pour plus de détails, et rappelez-vous que la magye coïncidentale est relative.)
- **Isolation de la Quiétude :** chaque point de Quiétude de Maraudeur protège le personnage contre 5 points de contrecoup. Si par exemple, son Trait de Quiétude est à 3, il est immunisé contre 15 points de contrecoup, et 25 points s'il est à 5.
- **Rebond du contrecoup :** quand ils se trouvent à proximité d'un Fou, ce sont les *autres* mages (et parfois même les personnages non-Éveillés) qui subissent les effets du contrecoup de Paradoxe qu'il provoque. Ce sont en général des explosions, des arrêts du temps, l'arrivée d'esprits du Paradoxe agacés, des nuées d'insectes, des pluies de sang, des Royaumes du Paradoxe et d'autres phénomènes ayant une zone d'effet. Dans la plupart des cas, les contrecoups ont un rapport avec la folie du Maraudeur qui les a provoqués.
- **Aggravation de la démence :** lorsque le joueur fait un échec critique sur un jet de magye vulgaire, la Quiétude de son personnage augmente d'un niveau. La *règle optionnelle* suivante peut aussi s'appliquer : la Quiétude du mage augmente d'un niveau pour chaque 1 obtenu sur le jet.
- **Guérison ? :** chaque semaine passée avec des personnages qui ne partagent pas ses délires, diminue d'un niveau l'aggravation de la démence du Maraudeur. Cette guérison ne fera cependant pas passer son Trait de Quiétude en dessous de son score de base. Par exemple, un personnage, dont le Trait de Quiétude est à l'origine de 3, fait deux échecs critiques et gagne deux niveaux de Quiétude supplémentaires ; il pourra revenir à son score initial de 3, mais ne pourra en aucun cas descendre en dessous de cette valeur. Il ira **mieux**, mais ne sera toujours pas *sain d'esprit*.

Ces tourbillons de réalité contribuent à cacher l'existence et les activités d'un Maraudeur, et à supplanter la réalité grâce à l'effet *Nessie* : cette agaçante bizarrerie de la cryptozoologie qui rend floues toutes les photos du monstre du Loch Ness, du yéti et des ovnis, alors que l'image était parfaitement nette dans l'objectif quand



Règle optionnelle: les siphons de lucidité

Comme nous l'indiquons dans cette section, les délires des Maraudeurs peuvent être contagieux. Une **règle optionnelle** permet à certains Maraudeurs d'altération de transmettre leur folie aux autres.

- **Bizarrie insidieuse:** à chaque fois qu'un Maraudeur d'altération passe quelques minutes en présence de Dormeurs sains d'esprit, leurs joueurs font un jet de Perception + Intuition (difficulté 6). En cas de réussite, le personnage garde sa perspective normale. En cas d'échec, il commence à adopter doucement la vision des choses du Maraudeur et fait siens les délires du Fou. En cas d'échec critique, le spectateur pénètre immédiatement dans le petit monde bizarre du Kaotique... et cela ne le surprend pas du tout!
- **Attraction de la démence:** si un Maraudeur d'altération passe au moins une scène avec des personnages sains d'esprit (mages, Dormeurs, peuple de la Nuit etc.), le conteur fait un jet d'Arété pour le Maraudeur, et les joueurs un jet de Volonté pour leur alter ego. Il s'agit d'un jet en opposition (difficulté 6).

Si le Maraudeur l'emporte, il convertit à son point de vue 1 point de Volonté permanente d'un personnage par réussite obtenue. Quand il a obtenu autant de réussites que la valeur de Volonté de sa cible, celle-ci entre dans sa Quiétude et perçoit les choses exactement comme lui. En fait, les mages deviennent temporairement des Maraudeurs (*sans les avantages habituels*) et les autres deviennent des adeptes.

En général, les joueurs font un jet par scène. Si une cible entre en contact physique avec le Fou, en particulier s'il est prolongé, elle fait un jet par tour.

- **Exemption des fous:** la *bizarrie insidieuse* et l'*attraction de la démence* n'ont aucun effet sur les membres du peuple de la Nuit qui sont déjà fous. Les vampires Malkaviens, les loups-garous Danseurs de la Spirale Noire, les autres Maraudeurs, les chasseurs psychotiques, les fantômes, les momies et toutes les fées sont totalement immunisés à ces délires. D'autres personnages peuvent résister aux effets en utilisant le niveau un de la sphère de Psyché, ou bien en faisant appel à des disciplines ou des dons mentaux pour protéger leur esprit de la folie.
- **Récupérer de la santé mentale:** une fois qu'un personnage n'est plus en présence du Maraudeur, la folie commence à se dissiper. Il récupère en général ses facultés mentales à la fin du scénario, à moins que le Fou n'ait renforcé ces illusions (voir ci-dessous). Il peut guérir plus vite grâce à l'utilisation de la sphère de Psyché ou d'autres formes de thérapie; une folie prolongée peut cependant nécessiter une convalescence plus longue.
- **Atout Siphon de lucidité:** si le conteur autorise les personnages Maraudeurs, il s'agit d'un atout à 7 points. Tous les Kaotiques n'en bénéficient pas automatiquement.

Les révélations démentes

Un Fou peut, par le biais de méthodes s'appuyant sur l'horreur, la séduction ou d'autres formes d'attirance, tenter de détruire la raison d'une personne. Il utilisera pour ce faire la règle optionnelle **Ce que les hommes ne sont pas censés savoir** au **Chapitre Neuf**, page 407. Ce type de folie coercitive doit être joué par les personnages et mis en scène par le conteur, et il peut créer des épisodes véritablement dramatiques dans votre chronique. À l'évidence, il accentue les effets d'un siphon de lucidité et laisse des cicatrices mentales qui peuvent ne jamais disparaître.

les photographes ont pris leurs clichés. La Réalité du Consensus a-t-elle effacé les plis sur sa trame? Les Maraudeurs étaient-ils impliqués dans certains des plus célèbres événements cryptozoologiques de l'histoire (c'était probablement le cas)? Le débat reste ouvert. Quoi qu'il en soit, certains Kaotiques ont *effectivement* tendance à déformer la réalité à une échelle technologique. Ce sont souvent les Traditions, les Disparates et la Technocratie qui s'y collent quand il faut dissimuler les incidents générés par des Maraudeurs, mais l'effet Nessie semble annuler une multitude de crimes.

La magye et les Fous

La folie des Maraudeurs fait exploser le sens du possible chez un individu. Quand les autres mages étudient des pratiques éprouvées et transmises par des mentors et des communautés, les Fous manifestent souvent des pouvoirs bruts dans des explosions de potentiel illuminé. Abstraction faite des mages Éveillés qui deviennent des Kaotiques, les Maraudeurs font montre de pouvoirs que des confrères plus sains d'esprit mettent des années, voire des décennies, à acquérir.

Le talent brut

Tel un univers en expansion, la démence d'un Fou se dilate puis jaillit spontanément, lui permettant ainsi de déchirer le Goulet ou de se diviser en une demi-douzaine de répliques conscientes de lui-même. Comment? Grâce au **talent brut**, décrit au **Chapitre Dix** (page 528) comme une « explosion aussi soudaine qu'incontrôlée (et incontrôlable) de magye ». Il est à peu de chose près en roue libre, entraîne son possesseur dans son sillage, et celui-ci se charge de nettoyer derrière. Ce phénomène se produit une ou deux fois dans l'existence de la plupart des mages, mais pour certains Maraudeurs, c'est carrément un mode de vie.

En termes de jeu, le talent brut relève du domaine exclusif du conteur. Il peut l'utiliser pour faire ce qui lui semble être le plus dramatiquement approprié à l'instant, et laisser les règles habituelles gérer la magye normale du Maraudeur. Là encore, reportez-vous à la section éponyme du **Chapitre Dix** pour plus de détails.

Le focus de la démence

La foi est la pierre angulaire du focus du mage lambda. Les pratiques et les outils l'aident à guider cette foi vers des actes magyques. Mais pour le Fou, c'est la démence Illuminée qui fournit le focus dont il a

besoin. Les Arts d'un Maraudeur s'écoulent de ce lac de folie ; il peut donc ne pas utiliser du tout d'instrument ou de pratique – uniquement des explosions de Volonté démentielle.

Cela dit, la plupart des Fous *emploient* tout de même des pratiques et des outils, qui n'ont en général de sens que pour le principal intéressé. L'un se sert de mots, l'autre de jouets. Un troisième gribouille à la craie des dessins sur un carnet, mâchonne la feuille puis vomit un sort. Comme toujours, le focus dépend de la folie. Un Kaotique utilise des choses qui correspondent à sa vision de la réalité.

Les mages qui deviennent Fous après avoir appartenu à d'autres groupes conservent habituellement leurs croyances, leurs outils et leurs pratiques d'origine. Mais ces instruments et ces paradigmes sont à présent bizarrement déformés. Un ancien Adepte du Virtuel utilisera du matériel informatique cassé ou une ardoise magique ; un Hermétique emploiera des glyphes et des chants obsessionnels à la complexité démente, et des mathématiques de la cinquième dimension. Un Extatique mangera des insectes et un Progéniteur fera passer Victor Frankenstein pour Neil DeGrasse Tyson². Ces Fous continuent de pratiquer la magye, mais leur pratique originelle à présent déformée reflète leur délire permanent.

La Résonance des Maraudeurs

La folie des Kaotiques imprègne tout ce qu'ils font. En conséquence, leur Résonance est puissante et fait vibrer la Tapisserie de phénomènes déments. Les échos des Maraudeurs d'altération sont aberrants : particularités étranges de l'environnement, dérèglement climatique, notes de musique dissonantes qui n'ont aucune source visible, autres distorsions de la Réalité. En revanche, les Maraudeurs de perception émettent de minuscules vagues de malaise et de frayeur ; il émane d'eux une *impression* d'anormalité, mais ils ne déforment pas la réalité de manière aussi évidente.

La Folie finit pourtant par devenir trop forte et la Tapisserie ne le supporte plus. Les Maraudeurs discrets, comme Davenport, font profil bas sur Terre pendant des années, voire des décennies, mais rares sont les Fous aussi sains d'esprit. Le plus souvent, les Maraudeurs réellement puissants se retirent dans les Mondes mystiques, sont avalés par des Royaumes de l'Umbra ou explosent en feux d'artifice étincelants de démente glorieuse, projetant des échos de leur folie dans tout l'univers.

Les seigneurs oniriques, oracles maraudeurs ?

Lorsque les Maraudeurs sont au zénith de la folie, leur essence s'échappe des confins de la réalité et s'envole dans le Vide. Aucune force sur Terre ne peut les retenir, et chaque particule de leur chair et de leur esprit se dissout dans le Kaos tourbillonnant. Cependant, des visiteurs des *Onerae* (des Royaumes permanents dans la Zone onirique) disent avoir vu d'étranges dieux dont les souhaits transforment ces paysages oniriques pour les adapter à des caprices surnaturels. Ces Seigneurs oniriques seraient-ils des Oracles fous, qui ont évolué au-delà de la réalité matérielle et qui sont pourtant toujours soumis à la gravité du Réel ? Si l'on considère que les Royaumes oniriques sont la matière de la conscience incarnée, le concept des bodhisattvas de Quiétude au sein de ces Royaumes a un certain sens.

² Astrophysicien américain, directeur du planétarium Hayden à l'American Museum of Natural History, et l'un des scientifiques les plus populaires de son pays.

(Pour plus de détails sur les *Onerae*, reportez-vous à la section *Royaumes permanents et dieux rêveurs*, dans le **Chapitre Quatre**, page 101).

La Folle Mascarade ?

Alors, à quoi ressemble l'Ascension pour les déments métaphysiques, si tant est qu'elle soit possible ? Existe-t-il une Voie qui les conduit jusqu'à une transcendance ultime ? Les Maraudeurs pourraient-ils détenir une vision du monde en général ? Les réponses (en supposant qu'il y en ait) restent mystérieuses, mis à part pour les voyants les plus fous... et dans la mesure où *eux* aussi sont fous, leurs observations sont à prendre avec de très, très grosses pincettes.

Il semble pourtant bel et bien *exister* des formes d'Ascension pour les évadés de la réalité. Après tout, l'illusion de la raison peut être une forme de prison, et l'Illumination vous en libère. Ce que les autres gens considèrent comme une démente sans retour pourrait en fait être la transcendance d'un cosmos gnostique, dans lequel la réalité n'est qu'un douloureux mirage, une Folle Mascarade qui fait semblant d'être réelle.

Peut-être qu'à son niveau, chaque Maraudeur entrevoit les coulisses de cette farce cosmique et que cette révélation l'a rendu fou, à moins qu'elle n'ait fait de lui la personne la *PLUS SAINE D'ESPRIT* du Monde des Ténèbres. Paradoxalement, les *deux* états peuvent être exacts : la raison est folie, et la plus grande Illumination brûle trop intensément pour être considérée comme saine d'esprit.

Dans ce cas, l'Ascension est un éternel éclat de rire devant la plaisanterie cosmique, une ovation sans fin à la Folle Mascarade dans laquelle toute chose vivante a un rôle. Peut-être l'applaudissement de cette main unique à la fin de l'univers, est-il l'essence transcendante de l'Âme supérieure des Maraudeurs. Et si, après tous ces siècles de lutte et de guerre, les Maraudeurs riront *bien* les derniers, leur blague collective pourrait consister à arracher le rideau qui se fait passer pour la Tapisserie... et à révéler qu'en fin de compte, rien n'a jamais été ce qu'il paraissait être.

Fragments d'un dieu supérieur

Il est clair que le Monde des Ténèbres est une plaisanterie malsaine faite sur le dos de ses habitants. Aucune divinité ne serait assez cruelle pour infliger à ses enfants une lutte constante face à des souffrances absurdes. Selon cette théorie, notre cosmos est un jouet sadique fabriqué par des dieux fous. Mais au-delà d'eux, un Grand Créateur offre son réconfort aux prisonniers de cette geôle terrestre... et les Fous sont ses anges, prêchant aux âmes innocentes piégées dans ces montagnes russes gnostiques. C'est une bien étrange théorie, mais comme nous l'avons déjà dit, ce monde est fou ; qui peut donc dire si les anges du vrai Dieu ne sont pas en fait les gens sains d'esprit, dont l'Éveil permet de percer les illusions de cette Terre pourrie et d'accueillir une lucidité qui *ressemble* simplement à la folie quand vous la contemplez par vos propres yeux... ?

Dans un monde déchiré par des Guerriers de l'Ascension, il se peut que la folie *soit* réellement la clé vers cette Ascension, une transcendance ultime au-delà de ce Monde des Ténèbres.



Chapitre VI

Création de personnage

Il faut être quelque chose pour créer quelque chose.
– Johann Wolfgang von Goethe

Sept de Coupes

Associations : la tentation ; l'hallucination ; la sensation ; l'imagination ; l'illusion ; la fuite en avant...

Slaughter rit, puis termina son verre de vin au chocolat. « Il faut vraiment que tu laisses tomber les tocards avec qui tu traînes et que tu voies ce qu'est le véritable pouvoir, Iphigenia. Tu sais que mon groupe t'accueillerait à bras ouverts. »

Il était plutôt séduisant ; sa chevelure sombre, savamment décoiffée, tombait sur des yeux vert profond que soulignait un trait de khôl. Il arborait la couleur noire des pieds à la tête, quelques chaînes en argent rehaussaient la splendeur de son style gothique. Une fois, elle avait visité son appartement, lieu où le noir régnait en maître absolu. Il imprégnait tout, du linge de lit aux toilettes. Elle avait ri aux éclats quand il lui avait demandé de lui passer « ce truc noir ».

Iffy sourit, amusée par son conformisme, ce qui l'encouragea à poursuivre : « Allez, Iffy, taquina-t-il. Ton problème, c'est que tu ne crois en rien. »

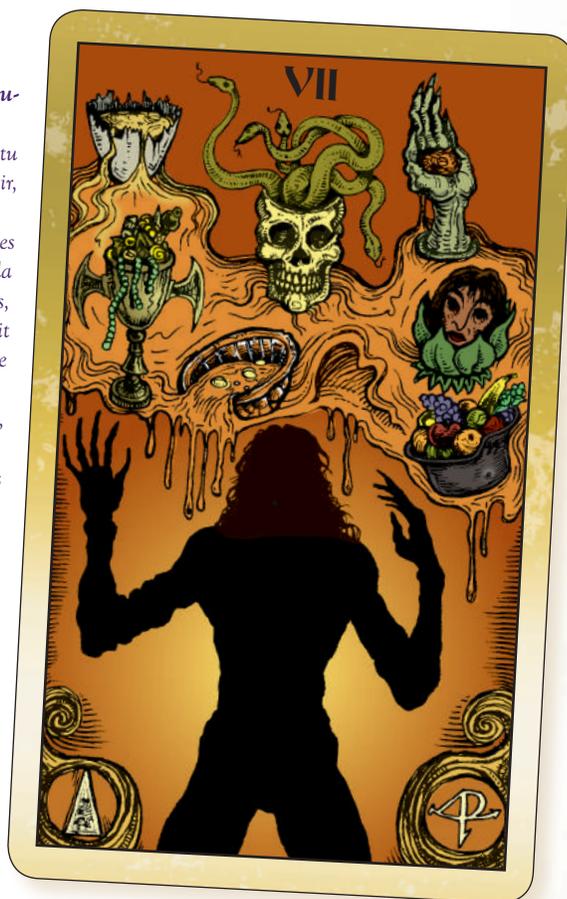
Cette remarque la contraria. Ce petit brin de femme rondelette aux pommettes roses et aux cheveux blond foncé bouclés, avait des yeux bleu ciel et tout, dans cette couleur, rappelait furieusement la platitude de maïs du Midwest. Elle lui lança un regard furieux. Pourquoi se souciait-il de ses préférences vestimentaires ? Elle aimait les verts et les roses vifs. Et que dire de ses patins à roulettes, ce modèle à l'ancienne fixé par des lanières sur ses hautes bottes vertes ? Plusieurs petites montres à gousset en or, entrelacées de roses aux pétales rouges et rosés, reposaient sur ses boucles épaisses.

« En fait, répondit-elle sèchement, tu as tout faux. Comme d'habitude. Je ne crois pas en "rien", je crois en tout. Du moins, je crois en la possibilité de tout. »

Elle se pencha vers lui. « Je crois en la liberté, en l'amour, aux rêves et aux grandes luttes contre des ennemis apparemment invincibles, aux victoires glorieuses qui nous donnent tous le droit d'exister pleinement tels que nous sommes. »

Son hilarité s'accrut. « Sérieux ? Tu vas aussi te mettre à chanter du Disney ?

– Et tu n'es pas d'accord. » Iffy se rassit en faisant virevolter sa chevelure. Elle piocha une rose dans la tiare qu'elle avait fabriquée et se mit à l'effeuiller.



« Pas vraiment, confessa-t-il. Non.

– Au revoir, Slaw. » Elle arracha les pétales restants d'un simple geste, du bout des doigts. « Je suis désolée, mais tu m'ennuies. »

Elle se leva de la table du café en lui adressant un dernier sourire empreint de douceur, puis levant son ombrelle cramoisie pour se protéger du

soleil, elle descendit la rue crasseuse sur ses patins. Pendant tout ce temps, Slaughter resta assis là, avec l'expression de celui qui vient de perdre quelque chose sans savoir exactement quoi.

Le côté humain du Pouvoir



Vous ne serez jamais impuissant. Voilà la phrase que l'on choisirait s'il fallait résumer **Mage : l'Ascension** en quelques mots. Quel que soit votre personnage, quelles que soient les difficultés rencontrées, votre mage aura toujours la possibilité d'agir. Ainsi, lorsque vous créez votre alter ego Éveillé, souvenez-vous qu'il peut faire en sorte que tout arrive, même quand la situation paraît désespérée.

Bien que **Mage** soit surtout (tristement) célèbre pour son étrange atmosphère métaphysique, c'est la part d'humanité des personnages Éveillés qui rend cet univers absolument passionnant. Leurs relations et leurs affiliations importent peu, les mages sont avant tout des êtres humains passionnés : ils aiment, ils ont peur et ils luttent pour atteindre leurs buts, grandioses ou insignifiants. Ils ressentent les émotions et les sensations plus intensément que ce qu'un non-mage peut imaginer. En outre, les Arts qui définissent leurs pouvoirs étendent la portée et l'acuité de leurs sens, et leur permettent de dépasser les limites humaines habituelles. Le premier niveau de chaque sphère dévoile en effet un nouveau pan de la réalité, plus riche que le précédent. Selon les paroles immortelles de Rob Zombie, les mages sont « plus humains que les humains », cette excellence les rend d'autant *plus* humains.

C'est l'humanité du pouvoir qui donne un caractère plus intime aux épopées de **Mage**. Sans elle, les Éveillés ne seraient qu'une accumulation de statistiques complexes foudroyant leur environnement à tout bout de champ. L'urgence morale et les conséquences accablantes de la Guerre de l'Ascension sont plus écrasantes quand elles sont chevillées aux besoins humains. Comme nous, les mages ressentent le besoin de sécurité, de confort, de réussite et d'affection. Les compétences qu'ils apprennent, les Arts qu'ils maîtrisent, les groupes qu'ils rejoignent et les objectifs qu'ils poursuivent, reflètent tous leurs besoins et leurs désirs – les défis qu'ils affrontent et les outils qu'ils emploient pour les surmonter.

En résumé, ils nous ressemblent énormément.

Étapes de la création

Ce chapitre est, comme d'autres plus longs dans ce livre, divisé en plusieurs parties.

- **Partie I : créer votre personnage** (pages 254-265). Elle reprend les étapes essentielles pour faire naître votre nouveau mage.
- **Partie II : les traits des personnages** (pages 266-335). Elle présente les traits existants, qui définissent ce que votre alter ego peut et ne peut pas faire.

- **Partie III : progression du personnage** (pages 335-339). Vous y trouverez les règles permettant à votre mage d'améliorer ses capacités et d'évoluer.

Au sein de chaque partie, des sections détaillent tous ces éléments, notamment celle dédiée aux différents traits existants et à leurs règles.

Certaines règles présentées ici contredisent celles des précédentes éditions de **Mage**.

Avant de commencer...

Tandis que vous parcourrez ce chapitre en notant les nombreux traits qui permettront de mieux cerner votre mage, souvenez-vous que tous ces attributs, talents, historiques et autres font pleinement partie du personnage humain que vous êtes en train de créer. Ce sont des extensions de la personne qui les utilise, au même titre que la magie. Si l'on se place à votre échelle de joueur, ce sont également des extensions de *vous-même*. Gardez à l'esprit ce lien personnel avec l'humanité de votre alter ego, et vous rendrez ces données, totalement abstraites, plus concrètes.

On peut dire qu'il s'agit d'une sorte de manifestation de puissance... et de magie, aussi.

Les traits

Les traits représentent les capacités en jeu de votre mage. Exprimés en points sur une échelle allant généralement de 1 à 5, ils reflètent la maîtrise du personnage dans un domaine et indiquent le nombre de dés que vous devez lancer pour savoir ce qu'il peut accomplir. Vous disposez d'un dé pour chaque point possédé dans le trait concerné afin de mesurer vos chances de réussir une tâche donnée. Lorsque vous combinez ces dés, ils forment votre *groupement de dés* (notion décrite plus en détail dans le **Chapitre Huit**, page 385). Plus vous avez de points, plus votre groupement de dés est important et plus grandes sont vos capacités.

Valeurs des traits

Quand vous créez votre personnage, vous dépensez des points dans divers traits, dont le nombre exact dépend du trait dont il est question. Mais nous y reviendrons plus tard. Pour l'instant, souvenez-vous simplement que la majorité des traits ont une valeur allant de 1 à 5. Un rang de 0 indique l'absence pure et simple de la caractéristique, alors que 6 points ou plus dans une capacité, un attribut ou un historique démontre un degré de maîtrise hors du commun. Certains traits, comme l'Arété, la Volonté, la Quintessence et le Paradoxe ont une valeur allant de 0 à 10, voire plus. Les non-mages ne possèdent eux que la Volonté.

Reportez-vous à cette échelle pour mieux vous représenter les capacités de votre personnage. Elle convient pour la plupart des traits :

- | | |
|--------|---------------------------------------|
| X | Aucune capacité |
| • | Faible/Novice |
| •• | Moyen/Professionnel débutant |
| ••• | Bon/Professionnel expérimenté |
| •••• | Exceptionnel/Professionnel talentueux |
| ••••• | Renommée mondiale |
| •••••• | Au-delà du commun des mortels |

Pour la plupart des gens, les attributs se situent entre 1 et 3, et les capacités entre 0 et 3. Ainsi, lorsque vous avez décidé dans quels domaines votre mage excelle, sélectionnez les traits qui vous semblent les plus marquants, puis déterminez ceux dans lesquels il n'est pas aussi bon et répartissez les points restants en conséquence.

Point de départ

Encore quelques sujets de réflexion avant de commencer.

- On trouve des Éveillés dans tous les milieux. En admettant que vous possédiez les connaissances et le recul nécessaire pour jouer des personnages différents (voir page 258), votre mage peut être *n'importe qui* : un ingénieur de la Silicon Valley, une femme au foyer de Madrid, un orphelin de Pékin ou un étudiant de São Paulo. Il ou elle peut être homosexuel, vierge ou transgenre. Votre alter ego sera un musulman sunnite, un chrétien catholique, un néo-païen wiccan ou même un athée. Bien que la plupart des mages s'Éveillent avant leurs 25 ans, vous pouvez incarner un personnage âgé dont la vie change du tout au tout. La magye se fiche de l'âge, des religions, des genres ou des origines. Vous êtes peut-être plus familier du mode de vie des classes moyennes européennes ou américaines, mais rien ne vous interdit d'incarner un personnage issu d'un tout autre milieu.
- Vous ne pouvez dépenser qu'un nombre limité de points pour créer votre mage. De cette manière, votre chronique relatera les aventures d'un groupe qui apprend et mûrit, et non d'une bande de demi-dieux bouleversant totalement le monde. Le conteur est libre de vous accorder des points supplémentaires pour augmenter le niveau du jeu, mais en général, vos débuts seront modestes et vous gagnerez en puissance petit à petit.
- Votre mage a de fortes chances d'être un débutant. Même s'il n'est pas *complètement* pris au dépourvu par ses aventures, l'Éveil et tout ce que cela implique sont pour lui un monde nouveau. Le conteur peut d'ailleurs commencer sa chronique par l'épisode de l'Éveil en vous faisant jouer un *prélude*, qui brosse les premiers pas de votre personnage dans l'univers de la magye (voir *Le prélude*, page 262). On suppose cependant le plus souvent que le personnage créé possède un peu d'expérience et d'entraînement dans le domaine. Il connaît les principes de base, mais ses Arts ne lui permettent pas encore de raser des montagnes.

- Le jeu de rôle est une *collaboration*, pas une compétition. Pour gagner, il faut raconter une histoire qui déchire avec ses amis. Quand vous concevez et jouez votre mage, n'hésitez pas à coopérer pour améliorer votre créativité. Bien sûr, rien ne vous *empêche* d'incarner un sociopathe lunatique qui anéantit tous ceux qu'il croise juste pour rire. Mais à moins que tous les autres joueurs n'acceptent de devenir vos souffre-douleur, ce sera probablement une chronique très courte et très triste.

Une œuvre commune

La collaboration est la clef d'une chronique où règne la bonne humeur. Même quand les *personnages* sont prêts à s'entre-tuer, les *joueurs* devraient passer un agréable moment. Dans cette optique, asseyez-vous avec le conteur et les membres du groupe afin de poser ensemble une base commune pour vos aventures. Trouvez un concept de chronique qui permettra à tout le monde de participer. Créez un groupe de personnages qui ont des raisons valables de rester ensemble et réfléchissez aux liens qui les unissent.

Le conteur doit donner des intérêts communs aux personnages, et chaque joueur décider ce qui rend cette entente mutuelle si importante aux yeux de son mage. Un groupe composé d'un « survivantiste » d'extrême droite du Nevada, d'un cadre de Singapour, d'un riche libéral de New-York et d'un vieil ermite du Tibet offrira sans nul doute des opportunités de jeu fascinantes, il sera difficile de conserver une unité bien longtemps. Donc, avant de vous jeter sur ce formidable concept d'Homme en noir déchu, établissez d'abord les raisons qui poussent vos personnages à constituer une équipe, à rester ensemble et à risquer ce qu'ils ont de plus cher pour affronter la mort, ou pire encore. Vous aurez beau créer le héros le plus ingénieux de toute l'histoire du jeu de rôle, si la chronique s'effondre parce qu'elle ne repose sur rien, tous les participants, vous y compris, n'auront fait que gaspiller leur énergie.

En résumé, créez tous ensemble pour partager de bons moments. Les personnages et la chronique ne s'en porteront que mieux et plus longtemps.

Traits et termes relatifs aux personnages

En dépit du grand nombre d'options disponibles, la plupart des personnages de Mage possèdent les traits suivants :

A. Nom : au début de la chronique, inscrivez sur votre fiche de personnage le nom sous lequel on le connaît. Il pourra changer par la suite, mais c'est ainsi qu'il pense à lui lorsque le jeu commence.

B. Joueur : normalement, c'est vous !

C. Chronique : beaucoup de groupes de joueurs donnent un nom ou un titre à leur chronique. Si c'est votre cas, notez-le sur votre fiche de personnage.

D. Nature : archétype décrivant l'identité profonde de votre personnage, la *nature* diffère de...

E. Attitude : ...*l'attitude*, qui est l'archétype représentant le visage qu'il montre aux autres. Cette image sociale peut être très similaire à la nature du mage, ou très différente si on ne le connaît pas bien. Vous trouverez les informations relatives aux natures et aux attitudes à partir de la page 267.

F. Essence : l'Avatar d'un Éveillé privilégie une *Essence* parmi les quatre répertoriées. Ces forces primales guident les mages et orientent leur forme de magie, leur comportement et leur destin d'une manière subtile, quoique persuasive. La description des Essences commence à la page 265.

G. Affiliation : le mage est en général un animal social. Le trait *Affiliation* indique à quel groupe votre personnage a fait allégeance (Traditions, Technocratie, Disparates). Notez sur la ligne suivante à quelle secte il appartient.

H. Secte : cette partie concerne les groupes particuliers, comme l'Ordre d'Hermès, les Progéniteurs, Wu Lung, etc. Toutes les sectes existantes sont présentées en détail dans le chapitre précédent.

I. Concept : une courte description du concept de votre personnage. Est-ce un ermite excentrique ou une mage de rue punk bagarreuse ? Brossez son portrait en quelques mots ; il vous servira ensuite pour choisir les autres traits. Vous trouverez quelques idées de concepts en page 250.

J. Attributs : le terme *attributs* désigne les traits physiques, sociaux et mentaux innés de votre personnage. Leur description débute en page 273.

K. Capacités : le mot *capacités* regroupe tout l'arsenal de talents, compétences et connaissances représentant les aptitudes personnelles et professionnelles du personnage. La liste des capacités commence à la page 275.

L. Sphères : les neuf sphères représentent les aspects de la réalité que le mage peut manipuler. Vous trouverez des informations sur ces pouvoirs aux **Chapitres Deux et Dix**.

M. Historiques : les mages profitent de nombre d'avantages liés à leur histoire ou à leur appartenance à un groupe spécifique. La majorité de ces privilèges (à l'exception d'une poignée d'entre eux, réservée à certaines communautés) est accessible à tous les personnages Éveillés. La partie concernant les historiques commence en page 304.

N. Autres capacités : outre les capacités courantes (celles qui sont déjà inscrites sur la fiche de personnage), certains mages possèdent des capacités plus spécialisées. Ces traits sont mentionnés dans la section **Autres capacités**, à partir de la page 289.

O. Arété : la force de Volonté Illuminée qui permet aux Éveillés d'utiliser la magie est résumée dans le trait appelé *Arété*. Vous trouverez plus de détails à partir de la page 328.

P. Volonté : on ne surnomme pas les mages « agents de la Volonté » sans raison. Leur assurance incroyable et la fermeté de leur conviction leur confèrent une valeur de *Volonté* élevée. Pour plus d'informations, rendez-vous page 330.

Q. Quintessence/Paradoxe : la *roue de Quintessence/Paradoxe*, qui présente deux traits opposés, indique si l'énergie qu'utilise votre mage est plus ou moins en accord avec le reste de la réalité. Quand votre personnage absorbe de la Quintessence, cochez les cases dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du point indiqué sur la feuille à côté de la roue. S'il accumule du Paradoxe, cochez les cases dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, toujours à partir du point indiqué. La roue symbolise les forces conflictuelles qui s'affrontent au sein du mage. Vous trouverez des informations à ce sujet à partir de la page 331.

R. Santé : quand les frondes et les flèches de l'outrageuse fortune (et des ennemis) meurtrissent votre personnage, vous devez le noter dans le tableau de *santé*. Ce trait évolue de Contusion à Invalidité, et indique les effets des blessures. Pour plus de détails, voyez le **Chapitre Neuf**, page 406.

S. Expérience : votre mage va engranger des points d'expérience tout au long de la chronique. Vous pourrez les dépenser afin d'améliorer ses traits ou d'en acquérir de nouveaux. Les informations concernant l'*expérience* se trouvent à partir de la page 335.

Une fiche de personnage plus complète (disponible en téléchargement pour une question d'espace) prévoit des emplacements dédiés aux atouts, aux handicaps, à l'équipement et à d'autres détails. Celle fournie dans cet ouvrage indique quand même les traits principaux, présentés plus en détail dans les étapes et les sections suivantes.

Nom : **A**
 Joueur : **B**
 Chronique : **C**

Nature : **D**
 Attitude : **E**
 Essence : **F**

Affiliation : **G**
 Secte : **H**
 Concept : **I**

J Attributs

Physiques		Sociaux		Mentaux	
Force	00000	Charisme	00000	Perception	00000
Dextérité	00000	Manipulation	00000	Intelligence	00000
Vigueur	00000	Apparence	00000	Astuce	00000

K Capacités

Talents		Compétences		Connaissances	
Art	00000	Armes à feu	00000	Cosmologie	00000
Athlétisme	00000	Artisanats	00000	Droit	00000
Bagarre	00000	Arts martiaux	00000	Énigmes	00000
Commandement	00000	Conduite	00000	Érudition	00000
Empathie	00000	Étiquette	00000	Ésotérisme	00000
Expérience de la rue	00000	Furtivité	00000	Informatique	00000
Expression	00000	Méditation	00000	Investigation	00000
Intimidation	00000	Mêlée	00000	Médecine	00000
Intuition	00000	Recherche	00000	Occultisme	00000
Subterfuge	00000	Survie	00000	Politique	00000
Vigilance	00000	Technologie	00000	Sciences	00000

L Sphères

Correspondance	00000	Entropie	00000	Esprit	00000
Forces	00000	Matière	00000	Prime	00000
Psyché	00000	Temps	00000	Vie	00000

Avantages

M Historiques

.....00000
00000
00000
00000
00000
00000

O Arété

O O O O O O O O O O

P Volonté

O O O O O O O O O O

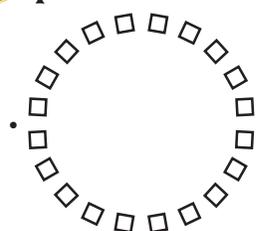
R Santé

Contusion	0	<input type="checkbox"/>
Blessure légère	-1	<input type="checkbox"/>
Blessure moyenne	-1	<input type="checkbox"/>
Blessure grave	-2	<input type="checkbox"/>
Handicap	-2	<input type="checkbox"/>
Infirmité	-5	<input type="checkbox"/>
Invalidité		<input type="checkbox"/>

N Autres traits

.....00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000

Q Quintessence



Paradoxe

S Expérience

Étapes de la création de personnage

Étape I: concept et identité

Choisissez l'identité, la motivation, le concept, l'affiliation, l'Essence et les archétypes.

Étape II: choix des attributs

Votre personnage commence avec 1 point dans chaque attribut.

Classez les trois catégories par ordre décroissant, en définissant les attributs primaires, secondaires et tertiaires: physique, social, mental (7/5/3).

Assignez une valeur aux caractéristiques physiques: Force, Dextérité, Vigueur.

Assignez une valeur aux caractéristiques sociales: Charisme, Manipulation, Apparence.

Assignez une valeur aux caractéristiques mentales: Perception, Intelligence, Astuce.

Étape III: choix des capacités

Classez les trois catégories par ordre décroissant: talents, compétences, connaissances (13/9/5).

Choisissez les talents, compétences et connaissances, ainsi que leur valeur.

Vérifiez les capacités secondaires qui représentent des traits spécialisés.

Aucune capacité ne peut dépasser un score de 3 à ce niveau.

Étape IV: choix des avantages

Choisissez les historiques (7).

Déterminez votre focus (paradigme, pratique, instruments).

Étape V: touches finales

Notez les sphères (6, le premier point étant réservé à la sphère d'affinité).

Notez le niveau de départ d'Arété (1), de Volonté (5), de Quintessence (niveau d'Avatar) et de Paradoxe (0).

Dépensez les points de bonus (15).

Décrivez l'apparence du personnage, l'impression qu'il donne, ses manies, sa culture, ses croyances, son Avatar, ses motivations, son identité.

Exemples de concepts

- **Activiste** – journaliste, blogueur, lobbyiste, mécontent.
- **Aidant** – parent, enseignant, travailleur social, professionnel du milieu médical.
- **Artiste** – écrivain, danseur, peintre, musicien.
- **Athlète** – sportif professionnel, entraîneur sportif, artiste corporel, amateur de sports extrêmes.
- **Cadre** – magnat des affaires, directeur, apporteur d'affaires, leader d'opinion.
- **Criminel** – membre d'un gang, escroc, dealer, voleur.
- **Gardien** – policier, agent de sécurité, adepte de la théorie du complot, lanceur d'alertes.
- **Guerrier** – soldat, mercenaire, milicien, prophète.
- **Intellectuel** – étudiant, professeur, philosophe, critique.
- **Jeune** – enfant, lycéen, innocent, punk à chien.
- **Mystique** – prêtre, ermite, chamane, illuminé.
- **Oiseau de nuit** – barman, videur, clubbeur, célébrité.

- **Rebelle** – vagabond, hors-la-loi, néo-tribaliste, adepte d'une sous-culture.
- **Technicien** – mécanicien, technicien de laboratoire, artisan, génie informatique.
- **Travailleur** – ouvrier, vendeur, routier, employé du bâtiment.

Essences

- **Dynamique** – force passionnelle de progrès et de changement.
- **Motivale** – solide partisan de la stabilité et de la sécurité.
- **Primordiale** – figure évasive des mystères primitifs.
- **Questive** – rêveur en quête de nouveaux horizons.

Archétypes (nature & attitude)

Voir pages 267-273.

- **Activiste** – vous remettez sur pied un monde en perdition.
- **Bienfaiteur** – vous avez le pouvoir d'aider les autres, et vous le faites.
- **Bouffon** – vous faites du monde votre jouet.
- **Gamin** – votre innocence et votre gaieté poussent les autres à prendre soin de vous.
- **Hacker** – vous démontez les choses pour mieux les améliorer.
- **Hédoniste** – les sensations sont vos drogues favorites.
- **Idéaliste** – vous connaissez la nature de la Vérité supérieure qui nous attend.
- **Innovateur** – votre imagination fait avancer le progrès.
- **Machine** – la faiblesse, c'est pour les êtres inférieurs.
- **Martyr** – servir est votre plus grand plaisir.
- **Monstre** – vous êtes l'ombre sans remords dans le miroir de votre monde.
- **Pernicieux** – vous renversez l'ordre établi afin de révéler des vérités fondamentales.
- **Prophète** – dire la vérité aux puissants est l'œuvre de votre vie.
- **Redresseur de torts** – toujours en première ligne, vous vous battez pour des lendemains qui chantent.
- **Savant fou** – la véritable science n'a aucune limite!
- **Solitaire** – vous n'avez besoin de personne.
- **Survivant** – vous résistez à tout, quoi qu'il advienne.
- **Traditionaliste** – pour vous, les anciennes coutumes sont les meilleures.
- **Visionnaire** – vous voyez au-delà de l'évidence et recherchez une vision supérieure pour nous tous.
- **Voyou** – la révolte est votre évangile et votre renommée.

Factions

La ligne *sphère d'affinité* vous indique les sphères par défaut de chaque secte. Vous ne pouvez choisir *qu'une seule* sphère d'affinité par personnage, même si la liste en cite plusieurs.

- **Les Disparates** protègent leurs coutumes ancestrales, soutiennent ceux de leur camp et méprisent cette guerre qui a causé d'indicibles souffrances. Souvent écartés du combat pour la réalité, ces groupes ont largement vécu dans la clandestinité et commencent à présent à s'allier pour se protéger mutuellement.
- **La Technocratie** assure l'ordre mondial et la stabilité sous sa direction et sa protection Éclairée. Elle se dévoue corps et âmes à la destruction des Déviants de la Réalité et a passé plus de 500 ans à faire la guerre aux Traditions mystiques.

- **Les Traditions** cherchent à faire revivre l'époque de la Haute Magye ou l'aube d'une nouvelle ère mystique. Ces ennemis acharnés de la Technocratie semblent avoir perdu le combat pour la réalité.

Les Neuf Traditions

Voir pages 148-165.

- **Adeptes du Virtuel** – des pirates de la réalité qui cherchent à redémarrer leur monde.
Sphères d'affinité: Correspondance/Données ou Forces
- **Akashayana/Fraternité Akashite** – maîtres du corps, de l'esprit et de la pensée grâce aux Arts de la discipline personnelle.
Sphères d'affinité: Psyché ou Vie
- **Chœur Céleste** – chanteurs sacrés qui prêtent une voix humaine au chant divin.
Sphères d'affinité: Prime, Forces ou Esprit
- **Culte de l'Extase/Sahajiya** – devins visionnaires qui transcendent les limites à travers l'expérience du sacré.
Sphères d'affinité: Temps, Vie ou Psyché
- **Euthanatoi/Chakravanti** – disciples de la mortalité qui éliminent la corruption et apportent une délivrance miséricordieuse de la souffrance.
Sphères d'affinité: Entropie, Vie ou Esprit
- **Ordre d'Hermès** – maîtres rigoureux de la Haute magye et des Arts élémentaires.
Sphères d'affinité: Forces
- **Parlesonges/Kha'vadi** – gardiens et protecteurs des traditions spirituelles et des cultures terriennes pillées, délaissées et opprimées.
Sphères d'affinité: Esprit, Forces, Vie ou Matière
- **Société de l'Éther/Fils de l'Éther** – les élégants sauveurs des promesses de la science.
Sphères d'affinité: Matière, Forces ou Prime
- **Verbenae** – adeptes antiques de la Nature sauvage et du sang mystique.
Sphères d'affinité: Vie ou Forces

L'Union Technocratique

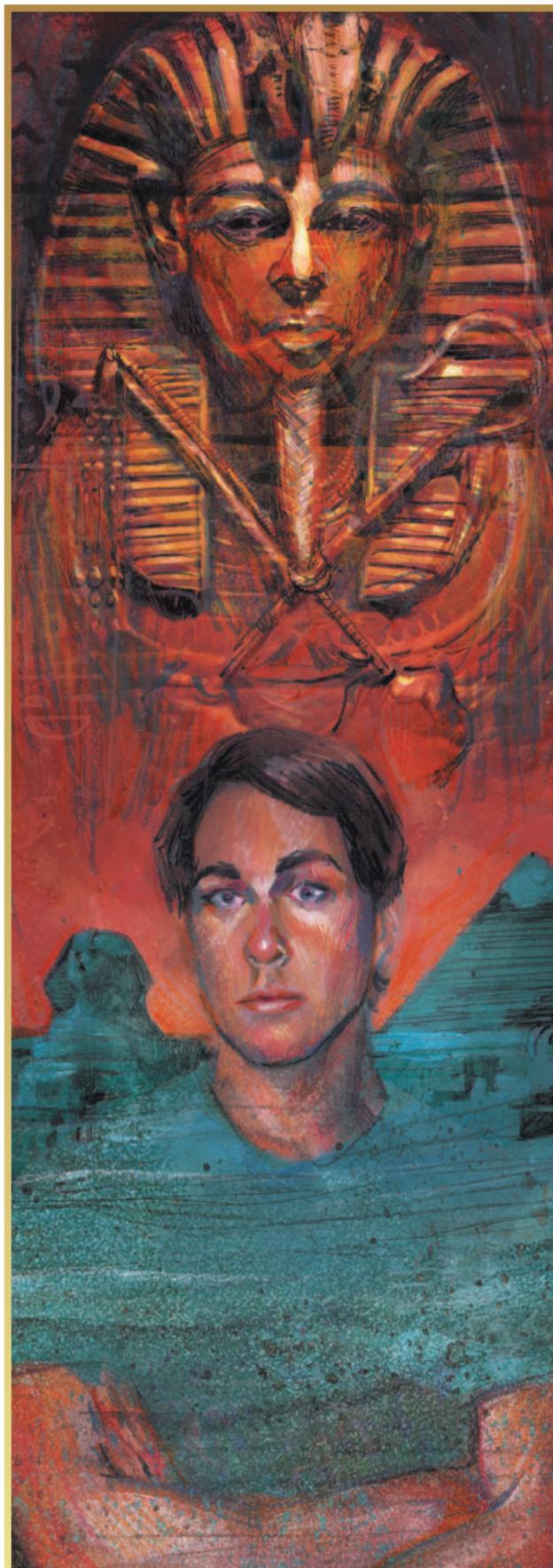
Voir pages 186-195.

- **Ingénieurs du Vide** – explorateurs et protecteurs des espaces extradimensionnels.
Sphères d'affinité: Science dimensionnelle, Correspondance ou Forces
- **Itération X** – ils perfectionnent la biomécanique humaine.
Sphères d'affinité: Forces, Matière ou Temps
- **Nouvel Ordre Mondial** – garants de l'ordre social et de la stabilité globale.
Sphères d'affinité: Psyché ou Correspondance/Données
- **Progéniteurs** – des innovateurs qui développent le potentiel de la vie organique.
Sphères d'affinité: Vie ou Prime
- **Syndicat** – maîtres de la finance, du statut et du pouvoir conféré par la richesse.
Sphères d'affinité: Entropie, Psyché ou Utilité primale

L'Alliance des Disparates

Voir pages 202-223.

- **Ahli-Batin** – prophètes de l'Unité à travers une connexion au Divin et une subtile influence.
Sphères d'affinité: Correspondance ou Psyché (*jamais* l'Entropie)



- **Bata'a** – héritiers de la tradition vaudou, ils veulent réparer un monde brisé.
Sphères d'affinité: Vie ou Esprit
- **Enfants du Savoir** – les Couronnés se consacrent à la perfection alchimique.
Sphères d'affinité: Forces, Matière, Prime ou Entropie
- **Excavés** – de sombres romantiques qui se rient de la destruction.
Sphères d'affinité: n'importe laquelle
- **Kopa Loei** – défenseurs de la Nature, des Anciens Dieux et de leur culture.
Sphères d'affinité: n'importe laquelle
- **Ngoma** – ces Hauts mages africains ont juré de reprendre tout ce qui a été volé à leur peuple et à leur terre natale.
Sphères d'affinité: Vie, Psyché, Prime ou Esprit
- **Orphelins** – ces mages se sont Éveillés seuls et survivent dans l'ombre des autres sectes.
Sphères d'affinité: n'importe laquelle
- **Sœurs d'Hippolyte** – gardiennes du Principe féminin sacré.
Sphères d'affinité: Vie ou Psyché
- **Taftâni** – mystiques du Moyen-Orient qui donnent vie aux dons d'Allah et aux Arts de l'homme.
Sphères d'affinité: Forces, Matière, Prime ou Esprit
- **Templiers** – bastion de la chevalerie dans une ère corrompue.
Sphères d'affinité: Forces, Vie, Psyché ou Prime
- **Wu Lung** – ils préservent la sagesse céleste, l'ordre et la noblesse.
Sphères d'affinité: Esprit, Forces, Matière ou Vie

Capacités

Capacités primaires

Voir pages 275-289.

- **Talents:** Art, Athlétisme, Bagarre, Commandement, Empathie, Expérience de la rue, Expression, Intimidation, Intuition, Subterfuge, Vigilance.
- **Compétences:** Armes à feu, Artisanats, Arts martiaux, Conduite, Étiquette, Furtivité, Méditation, Mêlée, Recherche, Survie, Technologie.
- **Connaissances:** Cosmologie/Sous-dimensions, Droit, Énigmes, Érudition, Ésotérisme, Informatique, Investigation, Médecine, Occultisme, Politique, Sciences.

Capacités secondaires

Voir pages 289-300.

- **Talents:** Animaux, Aplomb, Do, Fouilles, Haut rituel, Picoler, Rêve éveillé, Séduction, (*optionnel:* Amateur), Vol.
- **Compétences:** Acrobaties, Armes à énergie, Biotechnologie, Équitation, Hypertechnologie, Réacteur dorsal, Tir à l'arc, Torture, (*optionnel:* Professionnel).
- **Connaissances:** Connaissance locale, Cryptographie, Cultures étrangères, Démolition, Finance, Folklore/Données DR, Médias, Pharmacopée/Poisons, Systèmes de pensée, (*optionnel:* Expert).

Historiques

Voir pages 301-328.

- **Accréditations** – des autorisations spéciales pour des tâches tout aussi spéciales.
- **Alliés** – des amis pour venir à votre secours.
- **Amélioration \$** – perfectionnements corporels cybernétiques ou biotechnologiques.
- **Arcane/Voile** – un mystérieux talent pour passer inaperçu.

- **Armes secrètes*** – vous servez de cobaye aux chercheurs technocratiques.
 - **Avatar/Génie** – l'incarnation du soi de l'Éveillé/Éclairé.
 - **Bénédiction** – d'étranges puissances vous ont doté d'un don extraordinaire.
 - **Bibliothèque** – accès à des informations spéciales.
 - **Contacts** – sources d'informations et réseaux de connaissances.
 - **Culte** – groupe d'adeptes dévoués.
 - **Destinée** – sentiment exaltant d'être promis à accomplir de grandes choses.
 - **Espions** – réseaux d'informateurs.
 - **Familier/Compagnon** – un auxiliaire non-humain doté de capacités spéciales.
 - **Fausse identité** – un double dont l'existence est avérée.
 - **Fondation/Canevas** – bastion mystique ou technocratique.
 - **Forteresse mentale** – votre univers onirique intérieur.
 - **Influence** – le degré d'influence du mage dans la société mortelle.
 - **Légende** – votre lien avec un puissant personnage.
 - **Mentor** – un Éveillé/Éclairé plus expérimenté est lié à vous.
 - **Merveille** – un Talisman, un Fétiche ou un Appareil capable d'influencer la réalité.
 - **Node** – un lieu de pouvoir plus ou moins entre vos mains.
 - **Parrain** – un bienfaiteur influent doté de ressources notables.
 - **Rang** – un titre important au sein des Masses.
 - **Renforts** – des agents que vous pouvez contacter en cas d'urgence.
 - **Renommée** – votre réputation au sein du monde des Dormeurs.
 - **Réquisitions*** – accès au matériel technocratique.
 - **Ressources** – crédit financier, trésorerie et biens immobiliers.
 - **Rêve/Hyperassimilation** – vous pouvez faire appel à des capacités que vous ne possédez pas.
 - **Sanctum/Laboratoire \$** – un lieu spécial où vous pouvez exercer vos arts.
 - **Servants** – subordonnés spécialisés.
 - **Statut** – respectabilité du personnage parmi ses pairs.
 - **Totem \$** – un puissant allié spirituel. (*Personnages chamanes uniquement.*)
 - **Vies antérieures** – des souvenirs utiles de vos précédentes incarnations.
- * *Personnages de l'Union Technocratique uniquement.*
\$ *Coût en points doublé.*

Sphères

Voir pages 512-528.

- **Correspondance** – compréhension des liens qui unissent les lieux, les espaces et les objets.
- **Entropie** – étude de la mortalité, de la probabilité et du chaos.
- **Esprit** – contact avec des entités et des dimensions issues des Mondes mystiques; c'est un Art pour les mystiques, mais une Science par les Technocrates. Il n'y a aucune différence en termes de jeu.
- **Forces** – maîtrise des énergies élémentaires.
- **Matière** – contrôle des matières inertes, des objets et des structures élémentaires solides.
- **Prime** – contrôle des énergies primordiales.
- **Psyché** – influence sur les émotions et les pensées, y compris la capacité de projeter sa conscience hors de son enveloppe physique.
- **Temps** – perception et influence sur le temps et les phénomènes qui lui sont associés.
- **Vie** – influence sur les organismes et la structure physique des êtres vivants.

Sphères technocratiques (règles optionnelles)

- **Données** - retracer les connexions grâce aux informations.
- **Science dimensionnelle** - hyperphysique des dimensions alternatives.
- **Utilité primale** - utilisation des énergies quantiques.

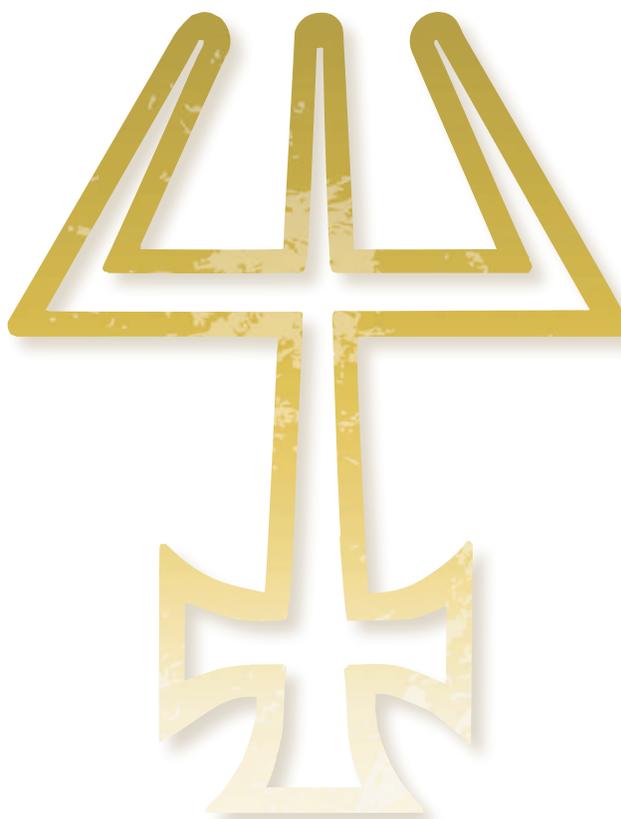
Points de bonus

Trait	Coût
Attribut	5 par point
Capacité	2 par point
Historique	1 par point
Sphère	7 par point
Arété	4 par point (maximum 3)
Volonté	1 par point
Quintessence	1 par tranche de 4 points
Atout	Coût de l'atout
Handicap	Points de bonus conférés par le handicap (maximum 7)

Coûts en points d'expérience

Trait	Coût
Nouvelle capacité	3
Nouvelle sphère	10
Sphère d'affinité	niveau actuel x 7
Autre sphère	niveau actuel x 8
Arété	niveau actuel x 8
Attribut	niveau actuel x 4
Capacité	niveau actuel x 2
Historique*	niveau actuel x 3
Volonté	niveau actuel x 1

*Option à la discrétion du conteur. Il peut interdire aux joueurs d'améliorer leurs historiques avec les points d'expérience. De plus, les historiques notés \$ coûtent niveau actuel x 6.



Partie I: créer votre personnage



Tous les éléments nécessaires à la naissance d'un personnage de **Mage** se résument à cinq étapes assez simples, décrites dans ce **tableau de création de personnage**.

Étape I: concept et identité

Commencez à dresser le portrait de votre personnage en vous posant la question suivante: *qui êtes-vous?* Un fou de cybernétique? Un fugitif aux abois? Un requin de la finance? Ce croquis rapide va vous servir de base à l'identité de votre alter ego.

Poursuivez avec une autre interrogation: *êtes-vous resté le même après l'Éveil, ou bien cet épisode a-t-il totalement bouleversé votre vie?* C'est en effet une étape qui change à jamais l'existence du mage, même quand il voudrait rester le même. En vous demandant si votre personnage possédait ces traits marquants de son identité *avant* l'Éveil ou s'il les a acquis *à la suite* de cet événement, vous pourrez plus facilement en déterminer les effets sur le mage que vous créez. (C'est d'autant plus vrai si le conteur décide de commencer la chronique par un prélude; voir page 262.)

Enfin, terminez par cette question simple mais primordiale: *que voulez-vous?* La réponse apportée sera la *motivation*, la force qui pousse tous les personnages fascinants à agir. Une fois que vous savez ce que votre mage espère obtenir de la vie, de l'univers et de tout le reste, vous aurez une idée de la manière dont il va s'y prendre pour parvenir à ses fins.

Concept

Les réponses à ces questions fournissent le *concept*, qui sert à la fois de guide et de clé pour imaginer les autres éléments constitutifs du personnage. Il révèle également l'humanité de votre mage. Par exemple, notre requin de la finance peut tout aussi bien être un Directeur du Syndicat, un président ngoma, un sorcier hermétique ou un visionnaire éthériste. Cependant, au plus profond de lui, il reste un rejeton du monde des affaires, doté des capacités magiques, des compétences et des relations qui le rendent encore meilleur dans son travail. Vous trouverez quelques idées de concepts dans le **Tableau des étapes de la création de personnage**, mais rien ne vous empêche de concevoir les vôtres de A à Z.

Une fois que vous avez établi le concept de base, servez-vous-en comme d'un plan qui vous guidera tout au long du développement du mage. Tout le monde change, même les gens dont la vie ressemble à un long fleuve tranquille. Il est bien évident que notre financier a des chances de ressembler à n'importe quel salopard de Wall Street. Il a peut-être même commencé sa carrière dans ce fameux 1 % de milliardaires, le genre de pourriture que vous voudriez voir traînée derrière un cheval puis descendue sans autre forme de procès. C'est d'ailleurs probablement comme ça qu'il se voyait tous les matins, dans le miroir de sa salle de bain en marbre. Et si, soudain, ce monstre changeait du tout au tout? Et s'il s'était Éveillé à une réalité supérieure? Et si, finalement, il n'avait jamais vraiment été ce qu'il paraissait être? S'il se faisait juste passer pour un employé impitoyable et un peu benêt, alors qu'il poursuit un but totalement diffé-

rent... à moins qu'il ne soit vraiment cet affairiste monstrueux qui manipule tout au long de sa Voie Illuminée le délicat Art du Désir.

À présent, nous pouvons passer du simple concept à un personnage complexe.

Affiliation

La majorité des mages ont une *affiliation*, c'est-à-dire qu'ils font partie d'une faction. Vous pouvez choisir parmi les Traditions (les mages appartenant au Conseil des Neuf Traditions mystiques), la Technocratie (les agents de l'Union) ou les Disparates qui refusent de rejoindre les factions soi-disant plus importantes. Les Maraudeurs sont trop chaotiques et étranges pour coopérer avec d'autres agents de la Volonté, tandis que les Nephandi se consacrent à l'anéantissement de tous leurs rivaux. C'est pourquoi aucune de ces deux dernières options n'est adaptée à des chroniques sur le long terme. (Un conteur peut autoriser un joueur à créer un Maraudeur ou un Nephandus. Cependant, nous vous le déconseillons; ce genre de personnage vous donnera de belles migraines en cours de jeu.)

L'affiliation permet aux mages de partager des valeurs communes et leur donne des raisons de coopérer. Il arrive que les mystiques des Traditions et les sectes des Disparates s'allient, en revanche, la Technocratie tolère très peu les Déviants de la Réalité. Une chronique qui raconte les aventures d'un Parlesonges côtoyant les esprits, d'un sorcier Wu Lung hautain, d'un Templier entièrement dévoué à une cause et d'un space marine des Ingénieurs du Vide peut sembler à première vue amusante, mais elle risque de se terminer en une scène de massacre tout droit sortie de *Reservoir Dogs* avant la fin du premier épisode. Lorsque vous concevez les personnages, choisissez des affiliations qui permettront à tous les membres du groupe de cohabiter dans la même pièce sans s'écharper pour des divergences d'opinions (voir **Une œuvre commune**, page 247).

Une fois que vous avez établi son affiliation, décidez à quelle secte il appartient. Par exemple, un mage des Traditions peut rejoindre l'Ordre d'Hermès ou les Adeptes du Virtuel, alors qu'un Technocrate aura le choix entre l'Itération X et le Nouvel Ordre Mondial. Si c'est un Disparate, il peut rallier les Ngoma, traîner avec les Excavés ou prendre en main son destin parmi les Orphelins non alignés. Ce choix définira ses Arts, ses buts et ses fréquentations. Même si rien ne l'empêche de changer par la suite, la secte constitue un élément majeur de son identité au début de la chronique.

Essence

Plus importante encore est l'*essence* de l'Avatar du personnage, cette énergie intime qui forge son approche de la magie et de la vie. Ce moi intérieur mystique vous permet de concevoir une ébauche grossière de son caractère. Un mage dynamique poursuivra par exemple son but avec une passion brûlante, tandis qu'un agent de la Volonté tourné vers la Matière fera tout pour préserver la stabilité et la permanence.

D'ailleurs, n'oubliez pas que tout personnage de **Mage** se doit de posséder au moins un point dans l'historique Avatar. Les Avatars puissants (dont le score est au moins égal à 2) manifestent plus intensément leur essence à travers le mage. Celui qui n'est doté que d'un seul point dans son Avatar ne ressentira que quelques tiraillements occasionnels de son essence dynamique. Au contraire, l'influence

d'un Avatar à cinq points sera si forte que le personnage ne pourra pas rester assis plus de cinq minutes.

Archétypes: nature et attitude

Chaque personnage possède des *archétypes de personnalité*, c'est-à-dire une *nature* et une *attitude* qui représentent sa façon d'interagir avec le monde qui l'entoure. La nature est le reflet de sa personnalité profonde, tandis que l'attitude est le visage qu'il montre aux autres. En fonction du personnage que vous incarnez, ces deux traits peuvent être assez similaires ou totalement opposés. Par exemple, notre requin de la finance se considère comme un redresseur de torts bâtissant un monde meilleur. En revanche, son attitude est celle d'un bouffon qui adore couper l'herbe sous le pied de ses collègues de travail.

La nature d'un mage dépend essentiellement de son essence, car elle influence ses désirs les plus profonds et ce qui a une vraie valeur à ses yeux. Tout au long de la chronique, vous pourrez récupérer des points de Volonté en effectuant des actions qui renforcent cette nature et ainsi satisfont ses besoins les plus intimes.

Au contraire, l'attitude se révèle souvent n'être qu'une façade. Elle *pourrait* être un reflet de la mentalité du mage, mais ce n'est généralement pas le cas. Même les gens les mieux intégrés dans la société protègent leur véritable personnalité derrière un masque; c'est particulièrement vrai dans le monde impitoyable des Éveillés. En effet, rares sont ceux qui affichent leur vérité intérieure, et par là même donnent au monde leur véritable nom, car cela pourrait se retourner contre eux.

Une fois mis en relation, ces deux éléments vous en disent long sur votre personnage, ses besoins, son comportement, ses amis et ses ennemis. Le requin de la finance connu sous le nom de Malcolm Jamal Leonard est un bouffon ngoma qui profite de sa position hiérarchique pour infiltrer et saboter des multinationales comme l'exige sa nature de redresseur de torts. Néanmoins, son but ultime demeure inconnu de tous. Son essence questive le pousse à construire un monde meilleur... mais pas avant d'avoir anéanti tous ceux qui le dominent actuellement, sans oublier au passage de s'enrichir et d'en faire profiter ses alliés!

Une fois que vous êtes familier de l'identité de votre personnage, vous devez décider de ses moyens d'action.

Étape II: attributs

Les *attributs* représentent les capacités physiques, sociales et mentales innées de votre personnage. Ces traits sont compris entre 1 et 5, et forment le socle des groupements de dés que vous utiliserez pour réaliser des actions. La *Force*, la *Dextérité* et la *Vigueur* constituent la catégorie physique, la catégorie sociale comporte le *Charisme*, la *Manipulation* et l'*Apparence*, enfin la catégorie mentale regroupe la *Perception*, l'*Intelligence* et l'*Astuce*. Chaque point que vous possédez dans un trait vous donne le droit de lancer un dé quand vous effectuez une tâche. Plus vous avez de points, meilleur est l'attribut.

Au départ, vous possédez un point dans chaque attribut. Vous aurez des points à dépenser pour augmenter leur valeur lors de la création du personnage. Vous devez cependant d'abord classer vos attributs physiques, sociaux et mentaux par ordre d'importance. Vous obtenez 7 points à investir dans la catégorie *primaire*, 5 points pour la catégorie *secondaire* et enfin 3 points pour la catégorie *tertiaire*, ce qui ne vous mènera pas très loin. Vous pouvez utiliser des *points de bonus* (voir ci-dessous) pour les améliorer, mais cela vous coûtera cher. Choisissez donc l'ordre de vos attributs avec soin, car

ils demeureront tels quels un petit moment une fois la chronique commencée.

Cette répartition doit avoir un rapport direct avec le concept et l'histoire de votre personnage. Par exemple, même si notre bouffon de Wall Street fait régulièrement du sport en salle, il tire surtout avantage de ses attributs sociaux et mentaux.

Supposons que Malcolm pratique une activité physique chaque semaine et qu'il possède une Force très correcte (3), une Vigueur moyenne (2) et une Dextérité plutôt faible (1). Les attributs mentaux faisant partie de la catégorie secondaire, leur valeur est supérieure à celles des attributs physiques, classés dans la catégorie tertiaire. Si sa Perception est honnête (2), sa valeur d'Astuce (3) le place au-dessus de ses pairs et, grâce à son Intelligence élevée (3), il est aussi plus malin que la moyenne.

Cependant, ce sont les attributs sociaux qui font de Malcolm une personne à ne pas sous-estimer. Les 7 points dédiés à la catégorie primaire sont répartis comme suit: Manipulation 4, Charisme 4 et Apparence 2. Malcolm possède un physique quelconque et fait parfois preuve de maladresse, mais il serait capable de vendre des chasse-neige dans le désert tout en donnant l'impression à son client qu'il a fait une vraie affaire.

Le concept du personnage vous permet donc de savoir comment dépenser vos points dans l'ordre de vos priorités, et la valeur des attributs vous offre des indices sur l'impression qu'il renvoie.

Étape III: capacités

Dans le même ordre d'idées, les capacités représentent les *talents* (aptitudes innées, affûtées par la pratique), les *compétences* (facultés acquises avec de l'entraînement) et les *connaissances* (activités intellectuelles, fruit de l'expérience) de votre personnage. Comme pour les attributs, ces traits sont divisés en trois catégories bénéficiant d'un certain nombre de points. Vous possédez 13 points à répartir parmi vos capacités primaires, 9 points pour les capacités secondaires et 5 points pour les capacités tertiaires. Vous pouvez dépenser des points de bonus pour augmenter ces valeurs initiales, ce qui est une bonne idée vu la vitesse à laquelle les points s'envolent! Au contraire des attributs, les capacités commencent toutes avec un score de 0.

Quand vous répartissez vos points, vous devez respecter une deuxième contrainte: vous ne pouvez pas placer plus de trois points dans la même capacité. Lors de l'étape V, vous pourrez investir des points de bonus dans un trait qui en possède déjà 3 pour augmenter son score de 1 ou 2. En attendant, vous devez commencer par distribuer de un à trois points dans les capacités de votre choix. Étant donné que **Mage M20** en compte un nombre considérable, il vaut mieux prendre le temps d'identifier vos priorités.

Capacités secondaires

Mage M20 offre un large éventail de capacités. Il existe les capacités de base, auxquelles tous les personnages ont accès, et trois groupes de capacités secondaires qui représentent des domaines d'expertise. Ces dernières ne conviendront pas à tous les concepts de personnages. Par exemple, un élève normal d'école primaire ne saura pas voler.

Comme c'était le cas pour les attributs, le choix des capacités dépend avant tout du portrait de votre personnage. Revenons à notre bouffon de Wall Street. Nous pouvons être sûrs que Malcolm en connaît un rayon sur la Finance, le Subterfuge, le Droit et probablement l'Informatique. En revanche, il serait surprenant qu'il emploie des Armes à énergie. Toutefois, il peut posséder quelques

points en Armes à feu s'il s'exerce au stand de tir. Comme il fait du sport en salle, nous pouvons lui accorder des points en Athlétisme. A-t-il l'Expérience de la rue? C'est possible, mais peu probable. La biographie de Malcolm vous permettra d'établir la liste des capacités qu'il possède au début de la partie, et ses aventures lui ouvriront de nouvelles possibilités.

Étape IV: avantages

En dehors de ce que nous *sommes* et de ce que nous *apprenons*, il y a tout ce que nous *acquérons* grâce à l'argent, aux relations sociales et aux hasards de la vie. En termes de jeu, nous appelons ces traits-là des *avantages*. Ce sont autant d'aspects qui rendent votre personnage unique.

Encore une fois, **Mage M20** vous offre un vaste choix d'avantages. Personne ne les possède tous; certains ne sont même accessibles qu'à des types de personnages bien précis. Heureusement, vous avez 7 points à dépenser dans les *historiques*, et le *focus* magique de votre mage ne coûte rien. Comme les capacités, ces traits dépendent du concept du personnage et de son histoire. Même si un cadre, une femme au foyer et une jeune SDF auront des ressources totalement différentes, aucun mage n'est *dépourvu* d'avantages.

Historiques

De l'argent? Des relations? Un Avatar si puissant que vous pouvez enfoncer les portes par la pensée? Bienvenue dans le monde merveilleux des traits d'historique! Une fois que vous avez pris soin d'évaluer les attributs et les capacités de votre personnage, il est temps de s'intéresser aux atouts sur lesquels il peut compter quand la nécessité se fait sentir. Notre Malcolm a évidemment des *Contacts*, de l'*Influence* et des *Ressources*. Au contraire, une gamine des rues ne pourrait bénéficier que d'un *Avatar* aux pouvoirs vertigineux et d'un *Prodige* mystique qu'elle aurait escamoté quand personne ne faisait attention à elle. Vous pouvez aussi améliorer les *historiques* en dépensant des points de bonus lors de l'étape V. Comme les traits d'historique *ne sont pas chers*, un personnage peut en acquérir beaucoup, le tout étant de rester cohérent avec son concept.

Focus: paradigme, pratique et instruments

Nous en parlons dans les **Chapitres Un, Deux et Dix**, la magie est une extension du mage. La croyance guide les Arts qui façonnent la réalité. C'est pourquoi le *focus* de votre personnage est un élément essentiel de son identité et détermine ses moyens d'action.

Dans les éditions précédentes de **Mage**, le mot « focus » faisait référence aux multiples outils que les personnages utilisaient pour canaliser des effets magiques ou des *Procédures*. Dans **Mage M20**, le terme *focus* désigne tout à la fois la croyance du personnage (son *paradigme*), la *pratique* qui y est associée et les *instruments* qu'elle nécessite. Par exemple, le *focus* d'un sorcier hermétique serait la pratique de la haute magie rituelle, ainsi que les croyances et les instruments qui s'y rapportent.

Le traitement du *focus* marque une différence majeure entre un mage mystique et un Technocrate. Le premier finira par apprendre à le transcender, tandis que le second est si fortement endoctriné dans ce même *focus* qu'il *ne peut pas l'ignorer* sans modifier radicalement ses croyances. Les technomanciens alignés avec des groupes mystiques (Adeptes du Virtuel, Société de l'Éther et d'autres agents de la Volonté aux philosophies plus souples) peuvent ainsi dépasser le cadre technologique de leur *focus*, mais cela leur demande beaucoup d'efforts. Une réalité s'appuyant sur la technologie favorise la

pratique d'Arts de même nature, seuls les technomanciens les plus illuminés parviennent à se détacher de leur vision actuelle du *focus*. (Pour plus de détails, voyez la section **Progression des personnages** à la fin de ce chapitre.)

Dans **Mage**, un nouveau personnage a besoin d'un *focus* comprenant au moins un *paradigme*, une *pratique magique* et pas moins de sept *instruments associés* (ce nombre a une signification mystique particulière). Vous pouvez combiner des pratiques et des paradigmes existants pour en créer de nouveaux ou inclure des instruments inédits, à condition que le conteur soit d'accord et que le paradigme hybride et ses outils s'accordent au concept du personnage. Au bout d'un certain temps, l'Arété de votre mage aura tellement progressé que vous n'aurez plus besoin de ces outils. Au début cependant, il a absolument besoin d'un *focus* pour pratiquer la magie, peu importe la définition qu'il en donne.

Quel *focus* pourriez-vous employer? Reprenons Malcolm Jamal Leonard, notre bouffon de Wall Street. Il combine deux pratiques, l'antique haute magie rituelle héritée de ses ancêtres et une version high-tech de l'Art du Désir, pour atteindre ses objectifs. Parmi les instruments qu'il emploie, on trouve: des diagrammes complexes établis avec les mathématiques sacrées et conçus pour ressembler à des feuilles de calcul normales; des amulettes qu'il prépare pour les offrir à ses partenaires commerciaux; des mots soigneusement choisis; le bain qu'il prend tous les matins pour se purifier; les prières qu'il psalmodie à l'attention des puissances supérieures; les rituels qu'il réalise dans une pièce fermée; les costumes sur mesure spécialement taillés qu'il porte; l'aura d'autorité qu'il dégage quand il parle ou agit. Même les efforts physiques réguliers de Malcolm comportent des exercices de perfectionnement dont personne, à part un autre mage, ne penserait qu'il s'agit en vérité d'actes magiques. Grâce à ces instruments et à ces pratiques, il canalise sa conscience et introduit une part de magie dans le monde.

Vous trouverez une liste détaillée de paradigmes, de pratiques et d'instruments dans la section **Le focus et les Arts** du **Chapitre X** (pages 566-602).

Étape V: touches finales

Un mage se devant de pratiquer la magie, l'étape finale de la création de personnage consiste donc à répertorier les traits qui définissent ses capacités magiques.

Traits optionnels: Résonance, atouts et handicaps

La troisième édition de **Mage** introduisait pour la première fois la notion de *Résonance*, le trait représentant l'écho métaphysique qui entoure les personnages Éveillés. Comme il n'apparaissait pas dans les éditions précédentes, il fait partie des *règles optionnelles*. Pour plus de détails, voir pages 333, 561.

Vous trouverez également un éventail de traits spécialisés, les *atouts* et les *handicaps*, qui confèrent des avantages et des défauts aux personnages en plus des éléments qu'on retrouve dans le processus de création de base. Une sélection d'atouts et de handicaps sont décrits dans l'**Appendice II**, pages 646-655.

Sphères

Les neuf éléments de la réalité sont les clés de la magye. Lorsque vous créez votre personnage, vous disposez de six points à répartir dans les sphères de votre choix. Il existe néanmoins quelques restrictions.

Chaque mage commence avec une *sphère d'affinité*, celle qu'il comprend le mieux. En général, elle est associée à sa première expérience de la magye. Quelqu'un qui s'Éveille en contrôlant soudain un orage aura une connexion avec les Forces, tandis qu'une femme qui fait l'expérience de l'Illumination en tentant de ressusciter son chien renversé par une voiture tissera des liens avec la sphère de la Vie. Le premier point que vous attribuez déterminera votre sphère d'affinité.

Votre personnage doit avoir placé au moins un point dans l'une des sphères d'affinité acceptées par son groupe. Libre à vous de la choisir, tant que vous avez investi au moins un point dans l'une d'entre elles. Un membre de la Tradition des Verbenae doit dépenser son premier point parmi les six disponibles dans la sphère de la Vie ou des Forces, tandis qu'un mage Chakravanti devra placer au moins un point dans la sphère d'Entropie, de la Vie ou de l'Esprit. Malcolm étant un Ngoma, il doit choisir sa sphère d'affinité parmi les sphères de la Vie, de la Psyché, du Prime ou de l'Esprit. Au vu de son concept, le joueur jette son dévolu sur la Psyché, qui devient alors la sphère d'affinité de son alter ego.

Vous devez respecter une autre contrainte : le rang de départ pour chaque sphère ne peut pas excéder la valeur d'Arété du personnage. Par exemple, un mage dont le trait d'Arété est égal à 2 ne pourra pas investir trois points dans la sphère de la Vie. Vous préférez probablement attendre de connaître sa valeur d'Arété avant de répartir vos points dans les sphères.

Arété

Sans Arété, point de magye. Cette vertu reflète la Volonté Illuminée du personnage, ainsi que son entendement. Les non-mages ne possèdent pas d'Arété, car ce trait marque la condition d'Éveillé. Pendant la partie, vous devez utiliser cette valeur quand vous voudrez réaliser des effets magyques. À la création, un mage bénéficie d'un point gratuit en Arété. Pour augmenter cette valeur, vous devez investir des points de bonus, mais comme les niveaux supplémentaires coûtent cher, améliorer l'Arété risque de limiter vos autres options. La valeur d'Arété d'un nouveau personnage ne peut pas excéder 3, puisque les chroniques mettent généralement en scène des mages débutants dont les pouvoirs s'accroissent au fil des aventures.

Notre ami Malcolm a donc trois points dans son trait d'Arété. Il a dépensé la majorité de ses points de bonus pour l'augmenter, mais cette valeur élevée fait de lui un mage plutôt efficace. Sa pratique de la magye passant avant tout par la manipulation mentale, le joueur investit le premier point de sphère en Psyché et y ajoute deux points supplémentaires, ce qui lui donne un rang total impressionnant de 3. Il place ensuite deux points en Vie et le dernier point en Entropie. Malcolm a donc la faculté de lire dans les pensées, déchiffrer l'attitude des gens et calculer des probabilités avec une acuité dévastatrice... et sans doute aussi plier ses interlocuteurs à sa volonté avant qu'ils aient le temps de s'en rendre compte.

Pour plus de détails concernant l'Arété, rendez-vous pages 328-329.

Volonté

La pratique de la magye exige de la *Volonté*. Le trait éponyme représente donc la détermination, l'assurance et la motivation de votre personnage. Un mage commence sa carrière avec un score de 5 et vous pouvez investir des points de bonus pour l'améliorer. Encore

une fois, le score final va dépendre du concept du personnage. On peut parier que Malcolm aura une Volonté de 6, voire 7, tandis que la gamine des rues mentionnée dans le paragraphe sur les historiques n'aura que 5 ; malgré son obstination stupéfiante, sa concentration ne peut égaler celle d'un cadre discipliné.

Pour plus de détails concernant la Volonté, rendez-vous pages 330-331.

Quintessence et Paradoxe

La Quintessence est l'essence pure de la Création, elle s'écoule à travers l'Avatar d'un mage. Le Paradoxe en revanche remet en cause la place du mage dans l'univers. L'opposition entre *Quintessence* et *Paradoxe* est symbolisée par la roue figurant sur la fiche de personnage. Le premier trait confère un avantage mystique au personnage, tandis que le deuxième le met en danger. L'interaction entre ces deux traits est détaillée plus loin, dans la section Quintessence et Paradoxe (pages 331-333). Pour le moment, la valeur de Quintessence de votre mage est égale à son historique Avatar (donc un Avatar de niveau 4 vous octroie quatre points de Quintessence) et 0 point de Paradoxe. Pas d'inquiétude, vous aurez très vite l'occasion d'en acquérir !

Points de bonus

Pour terminer, nous devons parler des *points de bonus* qui vont vous permettre d'améliorer des traits ou d'en acquérir d'autres. Vous recevez 15 points à dépenser comme vous l'entendez pour votre nouveau personnage. Si vous prenez des handicaps (voir encadré précédent), vous pourrez bénéficier de points supplémentaires. Comme nous l'avons vu, le joueur de Malcolm a choisi d'investir la majorité de ces points dans l'Arété, mais vous êtes parfaitement libre de les répartir comme bon vous semble.

Sachez que certains traits valent plus cher que d'autres. Vous trouverez dans le *tableau de création de personnage* la liste des traits et leur coût en points de bonus. N'oubliez pas que la valeur d'Arété ne peut pas dépasser 3, et que ce trait limite le niveau des sphères du personnage.

L'étincelle de vie

Vous n'avez plus qu'à ajouter quelques fioritures pour que votre personnage soit prêt à partir à l'aventure. Étouffez votre concept en imaginant des détails sans rapport avec les traits et cet alter ego de papier aura quelques histoires intéressantes à raconter.

Apparence et impression

Quand votre mage entre dans une pièce, que voient les gens ? La première impression est souvent capitale, à vous de décider celle qu'il laisse. Cela va au-delà de la simple apparence, même si c'est ce qu'on remarque en premier. Les autres sens aussi ont leur importance. Est-ce qu'il porte du déodorant ? A-t-elle une toux de fumeuse ? Comment votre personnage se déplace-t-il ? Quels vêtements porte-t-il ? Comment décririez-vous son langage corporel ? *Qu'est-ce* qui le rend séduisant (s'il possède un score d'Apparence élevé par exemple) : une silhouette mince, des abdos de rêve, un regard profond, un sourire ensorcelant ? Est-elle riche ou pauvre ? Essaie-t-elle de faire croire qu'elle est fauchée ? Ce choix transparait dans la manière dont elle s'habille : ses vêtements la mettent-ils en valeur, ou est-ce elle qui met les vêtements en valeur ? Vous pouvez être précis et spécifier le genre de t-shirt que porte votre mage ou la marque de la veste qu'il a jetée sur son épaule. En résumé, décrivez l'impression générale que votre mage produit sur les autres et amusez-vous à trouver des petits

détails. Un personnage remarquable laisse des impressions vivaces dans la mémoire de tous ceux qu'il croise.

Manies

Les *manies* participent des souvenirs marquants qu'on retient des autres, toutes ces petites excentricités qui soulignent les différentes personnalités. Ce mage se masse la nuque dès qu'il est nerveux, alors que cette Éveillée chante des airs de Journey quand elle se pense seule. Ces habitudes n'aident pas simplement à rendre nos copains aux pouvoirs cosmiques phénoménaux plus humains; elles constituent parfois une accroche amusante (ou tragique) à de futures intrigues. Peut-être que la sorcière qui parle aux chats se met à chanter du Journey quand elle veut paraître détendue, ou que le tueur à gages qui se masse le cou laisse ainsi disparaître sa nervosité pendant des négociations ardues. Tout le monde a des manies, même ces personnages qui nous font rêver. En prenant le temps d'imaginer

quelques particularités, vous ajoutez un peu de couleur à cette collection impressionnante de traits.

Culture

La *culture* est un élément fondamental de l'identité. Elle permet de mieux définir la mentalité d'un personnage en prenant en compte son appartenance ethnique, son genre, sa religion, sa classe sociale, son héritage national, le style de vie qu'il s'est choisi, son orientation politique, etc. Quand vous esquissez l'histoire de votre mage, posez-vous la question de ses origines et de la manière dont il se voit. Quels sont ses loisirs? Comment gagne-t-il sa vie? Quelles sont ses fréquentations? Pourquoi a-t-il choisi cette compagnie plutôt qu'une autre? Ce peut être un gothique américain d'origine asiatique issu de la classe moyenne, ou un gamin ayant grandi dans une famille d'agriculteurs au Canada. Est-ce qu'elle aime les anime japonais? Si oui, quel style préfère-t-elle? Si votre mage est intersexué, transgenre ou asexué, quel

Devenir l'autre

Les jeux narratifs vous donnent l'occasion de devenir quelqu'un d'autre. Vous pouvez alors incarner un personnage dont la culture, l'âge, le sexe, l'appartenance ethnique, les croyances et la classe sociale sont différents des vôtres. Si vous faites ce choix cependant, respectez cette différence. On peut facilement tomber dans le piège des stéréotypes blessants, même quand ce n'est pas notre intention, en particulier quand on parle d'individus issus de groupes marginalisés par la société. Pour éviter ces écueils, ne fondez pas votre interprétation sur des idées préconçues, faites preuve d'empathie.

Vous pouvez également approfondir votre réflexion en profitant de ce rôle pour analyser les suppositions, les privilèges et les préjugés de votre propre culture. Inversez les rôles afin de regarder depuis l'autre côté du miroir. Si vous êtes un homme et que vous choisissez d'incarner une femme, réfléchissez à ce que signifie réellement *être* une femme. Vous êtes blanc? Examinez la manière dont on traite les gens dont la caractéristique principale serait « d'être noir ». Si vous prenez ce rôle au sérieux, jouer la différence culturelle vous ouvrira les yeux sur des aspects de la société dont vous n'aviez jusqu'à présent pas conscience. Et même si cette expérience ne change rien pour vous, elle peut modifier la façon dont vous considérez la différence.

(Vous trouverez un contre-exemple désopilant sur la manière d'incarner autrui dans le film *Gamers: Dorkness Rising*. Le mage du chaos travesti et le moine qui hurle à tout bout de champ montrent précisément ce qu'il ne faut pas faire.)

Genre et identité

Si jusqu'à présent le genre et l'orientation sexuelle étaient définis par des traditions culturelles, le XXI^e siècle a vu émerger une conscience sans précédent de la diversité dans ces domaines. Même si certains sont proprement terrifiés par ces possibilités, nous sommes aujourd'hui plus libres d'exprimer et d'explorer ce qui existe au-delà de la simple opposition hétérosexuelle masculin-féminin.

Les mages ont toujours tordu le cou aux idées préconçues. Au fil des époques et des cultures, le travestissement, l'inversion du genre et l'intersexualité ont été perçus comme des procédés ou des prédispositions magiques, un moyen de transcender l'ordre établi. Certaines sociétés appelaient les mystiques transgenres ou homosexuels *êtres aux deux esprits*¹, *androgynes* ou *hermaphrodites*. Ce dernier mot fait référence à Hermaphrodite, le fils d'Éros et Psyché à la fois masculin et féminin. D'autres voyaient dans cette union des genres l'expression d'une puissance mystique, un lien avec des divinités, comme Odin ou Dionysos, dont le genre n'était qu'un masque qu'ils retiraient quand ils le souhaitaient. La nature humaine étant ce qu'elle est, ces fusions étaient souvent considérées de manière négative. Des chercheurs pensent que les codes du Lévitique, qui sont encore ancrés dans nos mentalités, sont une condamnation des pratiques et des croyances non conformes aux préceptes de la religion juive, et donc impies aux yeux des Hébreux.

Ces dernières décennies, les vieilles traditions ont battu en retraite dans certains pays face aux mouvements pour les droits civiques et le respect des droits de l'homme. Une personne homosexuelle ou transgenre peut aujourd'hui plus facilement s'affirmer. Et entre les anciennes légendes qui font référence au pouvoir mystique des genres et la liberté nouvellement acquise de dépasser les rôles dévolus aux deux sexes sans finir sur le bûcher, la notion de genre n'a jamais été aussi fluide (et magique). Au sein des communautés gays, polyamoureuses, transhumanistes, néo-tribales et psychédéliques, il est souvent plus inhabituel d'être hétérosexuel au sens « classique » du terme que de profiter pleinement de la vie.

Le but de notre développement? Vous n'êtes pas obligé de vous cantonner à la stricte dualité homme/femme, que ce soit dans **Mage** ou la vraie vie. Soyez ce que vous voulez être. Il y a assez de magie pour tout le monde.

¹ Pour certaines nations amérindiennes, il existe au moins quatre genres: les hommes masculins, les femmes féminines, les hommes féminins et les femmes masculines. Cette répartition n'a pas nécessairement de rapport avec la sexualité et ne correspond pas aux catégories occidentales LGBT. Les ressources abondantes sur la toile vous permettront de mieux comprendre le rôle social et mystique des Deux-Esprits.

impact a eu cette identité sur son existence? Même en cherchant à nous différencier des autres, nous sommes tous des produits de nos cultures, celle dans laquelle nous grandissons et celle que nous choisissons. Nos convictions politiques, nos croyances religieuses, notre sexualité et nos interactions sociales façonnent toutes notre identité. Quelle a été l'influence de tous ces éléments sur votre mage?

Croyance, focus et paradigme

La foi est loin d'être une chose passive chez les mages puisque leurs convictions sont assez fortes pour modifier la réalité. Dans un certain sens, la Guerre de l'Ascension est une guerre de religion. Ce n'est pas un combat entre plusieurs croyances, mais plutôt la confrontation entre différents systèmes de foi. C'est pourquoi celle de votre personnage constitue un élément majeur de l'individu *qu'il est*. Quelles sont donc ses croyances? Prie-t-il un dieu unique ou plusieurs divinités? Lesquelles? À moins qu'il n'existe pour lui aucun dieu et que seule la science prédomine? Lisez la section **Paradigmes courants de Mage** du **Chapitre Dix** (pages 569-573), puis décidez si votre personnage adhère à l'un, à plusieurs ou à aucun de ces paradigmes.

Une fois que vous êtes fixé sur ce en quoi il croit, vous aurez une idée plus claire de son point de vue sur la magie. Son affiliation et son concept vous aiguilleront également sur ce sujet. Après tout, la Société de l'Éther attire plutôt des scientifiques excentriques que des chamanes sibériens. Ces indices offrent des pistes sur la pratique magique de votre personnage et les outils qu'il emploie pour la mettre en œuvre.

Ces outils dépendront eux aussi du concept de votre mage. Un savant fou aura des formules, des gadgets et un super équipement de laboratoire; une sorcière artiste de rue s'aidera de cercles de protection et d'herbes médicinales, et l'art l'aidera à tisser ses sorts. Selon les outils dont il se servira, votre personnage n'utilisera pas les mêmes capacités. Manie-t-elle des fusils blaster? C'est alors la compétence Arme à énergie qui prime. S'il préfère réaliser des danses cérémonielles, le talent Expression artistique est plus adapté.

Malcolm Leonard emploie des rituels secrets, des formules complexes et son charme personnel pour obtenir des effets magiques. Réfléchissez à votre tour aux outils que *votre* mage utilise pour accomplir son œuvre et aux raisons qui le poussent à croire que ces méthodes fonctionnent. Le tableau des **Paradigmes, pratiques et instruments courants** au **Chapitre Dix** (page 567) présente un éventail de pratiques, chacune d'entre elles étant associée à des paradigmes, des capacités et des outils. Choisissez ceux qui conviennent le mieux à votre personnage.

Possessions personnelles

Dans le même ordre d'idée, il est intéressant de savoir ce que votre personnage porte sur lui ou garde à portée de main, et ce qui l'attend quand il rentre chez lui. Les gens qui se promènent partout avec un sac à dos rempli de gadgets sont rares. Les revenus de votre mage, sa classe sociale et ses loisirs déterminent les possessions matérielles dont il dispose. Un homme d'affaires aisé, un étudiant sans le sou, un mordu de skate et un prêtre de quartier auront des habitations, des tenues vestimentaires et des biens très différents.

Partez déjà du principe que votre personnage possède le matériel usuel propre à sa classe sociale: un portefeuille, un téléphone portable, une pièce d'identité, des habits, peut-être un ordinateur portable... Vous avez compris l'idée. Si votre mage a besoin d'objets particuliers ou de matériel technologique pour accomplir ses rituels, énumérez-les et réfléchissez à l'endroit où il les conserve. On ne se promène pas beaucoup dans la rue avec des chaudrons, des baguettes

magiques et des fusils à plasma. Notez bien que, même si les instruments de focus ne coûtent pas de points, vous *devez* posséder des historiques spécifiques pour avoir du matériel magique enchanté ou hypertechnologique. Celui-ci peut être facile à cacher (si c'est une amulette ou une carte de crédit) ou impossible à porter ouvertement dans la société contemporaine (une épée gravée de runes scandant « *Du sang et des âmes pour Arioeh!* »). Cette distinction peut faire une énorme différence en matière de transport et d'accessibilité.

Avatar/Génie

Il faut maintenant aborder le sujet du moi Éveillé: l'Avatar de votre mage (ou son Génie). Est-il puissant? Comment lui apparaît-il et que croit-il qu'il soit? Si son historique est bas (un ou deux points), l'Avatar lui souffle des intuitions ou des encouragements. S'il est plus élevé, son influence est plus marquée, sa forme devient plus concrète (surtout à cinq points); il paraît si réel que le personnage en viendrait presque à le considérer comme une entité différente de lui. Il est important de se pencher sur l'apparence et le caractère de ce moi Illuminé, mais aussi de savoir comment votre mage perçoit son existence, surtout si le score dans l'historique est important. Selon le concept, les affiliations et les croyances de votre personnage, l'Avatar peut être une intuition tenace ou un ami imaginaire, une vision on ne peut plus claire qui le pousse à relever des défis et braver le danger.

Motivations

Réfléchissez aux motivations de votre personnage, déterminez quels sont ses objectifs à court et à long terme. Maintenant que la magie fait partie de son existence, qu'attend-il de la vie? Un partenaire? Un chien? La paix dans le monde? Un sandwich? Personne ne reste focalisé toute sa vie sur un seul et unique but. Ainsi, pour que votre mage demeure intéressant, passez constamment ses motivations en revue. Revoquez les stratégies qu'il met en œuvre pour atteindre ses objectifs et surmonter les obstacles qui se présentent sur sa route.

Identité sociale ordinaire

Les mages doivent trouver l'équilibre entre leurs pouvoirs incroyables et la vie quotidienne ordinaire. Eux aussi ont des amis, une famille, une relation amoureuse, un boulot, une maison, des attentes, des ambitions et des aspirations, peut-être des enfants. Leur existence est pavée de bons moments ou de traumatismes qu'ils doivent maintenant mettre de côté. Ils essaient souvent de continuer à vivre dans le monde normal, surtout quand les Mondes mystiques se révèlent trop lointains et dangereux à leur goût. Quels éléments de ce monde sont essentiels aux yeux de votre personnage? Quels sont ceux qu'il tente d'écarter pour commencer sa nouvelle existence?

La vie ordinaire devient particulièrement importante si vous incarnez un personnage qui s'est Éveillé récemment, car il doit examiner ce qui reste de ce qu'il était avant et trouver celui qu'il est maintenant. Il a toujours des factures à payer, un animal de compagnie dont il doit s'occuper et des amis qui s'inquiètent et lui demandent « *Mais qu'est-ce qui cloche chez toi en ce moment?* ». S'il a un emploi, comment le gère-t-il maintenant que la magie fait partie de sa vie? Les conflits entre la banalité du quotidien et les conséquences de l'Éveil sont une source intarissable d'effets dramatiques. Et ne parlons même pas de ces foutus C.H.A.S.S.E.U.R.S. qui seraient bien capables de débarquer alors que maman est venue prendre le café... Plus vous en savez sur l'identité secrète de votre personnage, plus vous vous amusez avec le conteur des difficultés qu'il rencontre.

Ces touches finales demandent évidemment de se poser de multiples questions et d'y apporter des réponses créatives. Dans la section consacrée au *Prélude* ci-dessous, vous trouverez une multitude de

pistes qui vous aideront à faire jaillir cette étincelle de vie. Vous parviendrez ainsi à transformer de simples caractéristiques en un personnage que vous pourrez incarner pendant des années.

Exemple de création de personnage



Vous vous souvenez de l'enfant des rues dont nous parlions un peu plus tôt? Camille a choisi ce concept pour créer le personnage de Jinx. Elle a été chassée de la maison familiale à seize ans, quand elle a été surprise dans le lit de sa mère avec sa petite amie et son petit ami. Après avoir dormi sous les ponts de Seattle, elle se retrouve maintenant embarquée dans les intrigues des mages de rue. C'est ce personnage que Camille souhaite incarner dans la nouvelle chronique de *Magé* menée par James.

Étape I

Jinx n'est pas le genre de fille à faire ce qu'on attend d'elle. Camille décide que le concept sera celui d'une *enfant des rues futée*. Quand la chronique commence, Jinx est une Orpheline qui n'est affiliée à aucune secte. James organise une session pour conter le préluce. Dans cet épisode, le personnage s'éveille après avoir failli être percuté par une voiture. Le véhicule a roulé dans un nid de poule au dernier moment, déviant sa trajectoire pour rentrer dans un lampadaire. Camille trouve que l'Entropie fera une sphère d'affinité parfaite, et la fille connue auparavant sous le nom de Nina Harris adopte le surnom de Jinx.

C'est une véritable tête brûlée qui se laisse aller à toute sorte d'excès, Camille choisit donc comme essence le Dynamisme. Elle note également l'attitude *rebelle* sur sa fiche (« *Personne ne me donne d'ordre!* ») et la nature *quêteur* (sous son masque d'arrogance, Jinx est à la recherche de quelque chose, mais elle est encore incapable d'expliquer quoi). Jusqu'à ce jour, elle a toujours eu du mal à rester concentrée. Cependant, sous le couvert de son apparent trouble du déficit de l'attention, elle est au plus profond d'elle-même un pèlerin à la recherche d'une noble cause à défendre.

Étape II

Jinx est mignonne, coriace et pas *stupide*, mais elle n'est pas non plus dotée d'une intelligence hors du commun. Camille choisit les attributs sociaux en catégorie primaire, les attributs physiques en catégorie secondaire, et enfin les attributs mentaux en catégorie tertiaire. Elle répartit les points comme suit: trois points Charisme, deux en Manipulation et deux en Apparence, ce qui lui donne au total Charisme 4, Manipulation 3 et Apparence 3. L'adolescente se démarque des autres et sait comment embrouiller les gens si besoin. Camille considère que c'est le résultat de sa vie familiale (maman est manipulatrice, narcissique et alcoolique). C'est aussi une source majeure de problèmes pour la jeune fille, puisque les gens veulent toujours plus que ce qu'elle est prête à leur donner.

Camille répartit ensuite ses points dans les attributs physiques: deux points en Vigueur, deux autres en Dextérité et le dernier en Force. Jinx est plus forte qu'on ne le croit. Elle est également plus agile et tenace que la majorité des gens de son âge. Pour terminer, Camille investit un point en Perception, en Intelligence et en Astuce. L'adolescente aura l'occasion de perfectionner ces traits dans la rue,

mais en attendant, elle n'est ni plus intuitive ni plus maligne que la moyenne.

Étape III

Nina Harris est une jeune Américaine issue de la classe moyenne inférieure de banlieue; elle n'a donc jamais vraiment eu l'occasion d'acquérir des compétences exotiques. Camille décide donc que les *talents* seront ses capacités primaires, que les *connaissances* constitueront ses capacités secondaires et que les *compétences* seront ses capacités tertiaires.

À cause de l'essence dynamique de Jinx et du score élevé que Camille compte attribuer à son Avatar, il paraît raisonnable de penser que notre nouvelle magicienne est incroyablement sensible aux petits détails insignifiants. Camille lui octroie donc deux points en *Vigilance*, en *Intuition* et, comme l'adolescente peut se montrer terriblement intense, en *Intimidation*. Elle est également opiniâtre, c'est pourquoi notre joueuse lui donne deux points en *Bagarre* — eh oui, Nina tabasse des garçons depuis qu'elle est toute petite. Pour continuer dans la veine physique, elle investit un point en *Athlétisme*. Depuis que Jinx s'est fait mettre à la porte, elle a engrangé un peu d'*Expérience de la rue*, c'est pourquoi elle obtient un point dans ce trait. Il en reste donc trois à répartir. Camille parcourt la section des *talents secondaires* et trouve deux traits qui conviendraient: *Picoler*, car l'adolescente adore faire la fête, et *Séduction*, ce qui expliquerait beaucoup de choses sur l'épisode copain/copine dans le lit de maman; deux points pour le premier, un pour le deuxième, puis Camille passe aux connaissances.

Les cours du lycée sont encore frais dans sa mémoire. De plus, Jinx est une fille de son temps qui sait se débrouiller avec un ordinateur. Camille attribue donc deux points en *Érudition* et deux autres en *Informatique*. Elle s'imagine que son personnage s'intéresse aussi à l'*Ésotérisme* et à l'*Occultisme*. Voilà quatre points de plus dépensés (deux dans chaque connaissance). Quant au point restant, elle l'investit en *Pharmacopée*. Jinx n'est pas une experte en substances chimiques, mais entre ce qu'elle a vécu, entendu et expérimenté dans les fêtes et la rue, et ce qu'elle a lu à leur sujet, elle connaît ses fondamentaux.

Il reste cinq points à répartir parmi les compétences. Camille en met un en *Conduite* (Jinx suivait des cours dans une auto-école), en *Étiquette* (elle se fait facilement des amis quand elle veut), en *Mélée* (on doit apprendre vite dans la rue) et en *Furtivité* (une autre compétence indispensable pour survivre dehors). En parcourant les compétences secondaires, Camille repère *Acrobaties* et y investit le dernier. Nina faisait de la gymnastique quand elle était plus jeune et se souvient encore de certaines techniques.

Certains traits mériteraient d'être améliorés. Camille en prend note et prévoit de garder quelques points de bonus pour les capacités. Puis, elle passe à l'étape suivante...

Étape IV

Depuis le début, Camille tient à doter Jinx d'un *Avatar* puissant, elle y consacre donc cinq points d'historique sur les sept disponibles.

Elle dépense les deux derniers en *Alliés* pour représenter Khan et Synder (avec l'accord du conteur), les deux meilleurs amis de l'adolescente. Ces deux mages Orphelins surveillent ses arrières et lui ont donné des astuces pour survivre dans les bas-fonds de Seattle. Cette amitié permettra à Camille de justifier l'amélioration de certains traits quand elle aura gagné des points d'expérience.

L'Avatar apparaît à Jinx sous la forme d'un ange déchu ardent aux traits féminins et séduisants, dont la peau et les plumes sont de couleur rouge sombre. Elle se nomme Griffé et pousse sans cesse Jinx à tenter sa chance au nom d'Audace. D'après elle, cette déesse urbaine favorise les individus les plus téméraires qui survivent pour pouvoir narrer leurs exploits. Khan et Synder sont tous deux des artistes de feu et croient à l'existence de cette divinité contemporaine. Jinx suppose qu'ils connaissent le sujet, aussi se considère-t-elle comme une adepte d'Audace, la maîtresse de la chance et du destin, un des aspects de la déesse romaine Fortuna.

Doit-on en conclure que Jinx est païenne? Elle n'en jurerait pas. Quand elle était enfant, elle passait certains dimanches à l'église catholique que fréquentait son défunt père. Cela ne lui a pas laissé un souvenir impérissable et après l'accident de voiture dont il a été victime, ça ne s'est pas arrangé. Depuis cette époque, Jinx a tâté de différentes pratiques occultes et diverses religions en se demandant si elle croyait en quelque chose. À présent, entre ses nouveaux pouvoirs incarnés par Griffé et ses deux amis, elle est une sorte de païenne éclectique qui pioche un peu partout, dans l'espoir de trouver une croyance qui aurait du sens.

Camille choisit de lui attribuer le paradigme *Un Monde peuplé de dieux et de monstres* comme focus, et le combine avec les pratiques *magye du chaos*, *magye de rue* et *sorcellerie*. Ses instruments sont les dés, l'alcool, les sceaux tracés dans des graffitis, une poignée de pièces porte-bonheur, quelques prières marmonnées à Audace, des offrandes de son propre sang, des séances de méditation et des cascades démentes dédiées à la déesse. Elle fait parfois appel à d'autres traits, comme les *Acrobaties* et l'*Athlétisme*, pour compléter sa magye. En termes de jeu, les sept instruments de son focus sont les suivants : *art*; *sang et fluides*; *dés, cartes et instruments de chance*; *méditation*; *offrandes et sacrifices*; *épreuves et efforts physiques*; *prières et invocations*. Pendant ce temps, elle approfondit sa connaissance de l'Art avec Khan, Synder et leurs amis, tandis que Griffé la provoque, la guide et l'encourage.

Étape V

Jetons un œil à ces Arts, notamment aux *sphères* que Jinx étudie. Camille a déjà déterminé que l'*Entropie* était sa sphère d'affinité. Elle pourrait également apprendre les *Forces* auprès de ses amis jongleurs de feu, la *Vie* (qui serait une extension de sa personne) et éventuellement l'*Esprit* (pour communier avec son Avatar et les esprits qui peuplent la ville). Camille doit attendre de déterminer la valeur d'Arété

de son personnage pour savoir s'il lui restera assez de points pour compléter le profil de Jinx comme elle l'entend.

Ce qu'elle fait sans plus tarder. Comme Jinx est une magicienne débutante, la joueuse décide qu'une valeur d'Arété de 2 suffira pour commencer. L'adolescente possède assez de pouvoir et de connaissance pour provoquer des changements, mais elle a encore du chemin à parcourir et pourra progresser au fil des chroniques. Ce choix permet aussi à Camille de garder plus de points de bonus qu'elle pourra répartir ailleurs qu'en Arété, un trait particulièrement cher, car il coûte quatre points de bonus par rang. Le score des sphères de Jinx étant limité par son Arété (2), la joueuse répartit deux points en *Entropie* et en *Vie*, et un point en *Forces* et en *Esprit*. Son personnage a donc un peu de contrôle sur le hasard, elle peut se soigner et percevoir les interactions des Forces et de l'Esprit autour d'elle. Jinx est à présent une jeune magicienne très prometteuse.

Camille s'occupe ensuite de la *Volonté*. Si Jinx est tenace, elle a du mal à rester concentrée; elle décide donc de lui attribuer un score de 5. Elle note ensuite ses valeurs de *Quintessence* et *Paradoxe* de départ. L'Avatar de l'adolescente étant puissant, elle bénéficie donc de 5 points de *Quintessence* au début du jeu, et aucun point de *Paradoxe*. Les bases sont posées, il est temps de dépenser les points de bonus.

Quatre servent à acquérir le deuxième point d'Arété de Jinx, puis les huit suivants à augmenter ses capacités: *Acrobaties 2* (2 points), *Bagarre 3* (2 points) et *Expérience de la rue 3* (4 points). Camille demande à James si son personnage peut acquérir un point en *Connaissance locale: Seattle* puisqu'elle communique avec les esprits de cette ville. Le conteur accepte, et la joueuse dépense deux points de bonus supplémentaires. Il fait remarquer au passage que deux *Alliés* mages sont plus puissants et utiles qu'un seul *Allié* à deux points, et suggère donc de considérer que Khan est un *Mentor*. Camille dépense le dernier point de bonus pour cet historique et laisse deux points en *Alliés* pour représenter Synder. Elle en a terminé avec l'achat des traits.

La joueuse a donné des informations à James sur l'histoire de Jinx tout au long du processus de création. Pour étoffer son portrait, elle raconte que l'adolescente descend d'une lignée européenne, mais qu'elle possède un peu de sang Choctaw du côté de son père. Elle a coupé ses cheveux avec plus ou moins de bonheur à hauteur du menton, les a (mal...) teints en bleu et violet; les traits de son visage sont soulignés par quelques piercings et elle a appliqué une épaisse couche de maquillage autour de ses yeux. Sa carrure athlétique disparaît sous un t-shirt de death metal beaucoup trop grand, un sweat à capuche gris orné d'un crâne, des collants noirs déchirés et son Utilikilt élimé préféré. Une paire de Dr. Martens usée et une veste en cuir achetée dans une friperie complètent son accoutrement. Bien qu'elle mesure environ 1,70 m, elle paraît plus petite à cause de ses vêtements amples. Sa moue révèle à la fois sa malice et son agressivité.



vité, et elle est souvent soulignée par un bleu tout frais, vestige d'une récente bagarre. De longues mitaines couvrent ses avant-bras et dissimulent les jointures de ses doigts, écorchées par les coups. Jinx sent autant les ennuis que la rue et pourtant, ces deux perspectives sont séduisantes quand elle traîne dans le coin.

Notre jeune mage ne possède pas grand-chose, mais elle a passé le plus clair de son existence à apprendre comment obtenir beaucoup avec peu de moyens. Elle partage un squat avec Khan et Synder, passe énormément de temps à discuter avec les esprits, et n'hésite pas à utiliser l'Entropie et la Vie (à travers ses dés, ses pièces porte-bon-

heur et quelques gouttes de sang) pour encourager les gens à lui donner un peu d'argent quand elle part faire la manche en ville.

Jinx s'est appropriée le skateboard d'un gamin nommé Toby. Depuis, elle apprend à s'en servir. Camille invente au passage une spécialisation pour le score de Charisme (4) de son alter ego, qu'elle a intitulée « Chiche! », et qui lui permet d'avoir l'avantage quand elle défie les autres de faire quelque chose d'idiot. Pendant ce temps, la jeune fille absorbe tous les secrets occultes, les connaissances cachées et de nouvelles façons de survivre aux longues nuits humides de Seattle.

Le prélude



Avant de lancer la chronique, il est toujours intéressant de raconter le *prélude* de chaque personnage. Cet épisode permet aux joueurs de ressentir plus intensément la personnalité de leur mage, tandis que le conteur peut en profiter pour établir un lien entre le joueur, le personnage et l'univers choisi pour l'aventure. Si, par exemple, l'histoire est centrée sur des rockeurs dotés de pouvoirs magiques, la série de préludes peut évoquer les premiers pas du groupe: l'audition d'un personnage qui rejoint la formation par la suite, le jour où l'un des musiciens s'est assis la première fois avec son grand frère et a appris à jouer de son instrument, ou la dissolution d'un ancien groupe qui laisse le champ libre pour la création de celui au cœur de la chronique à venir.

Un prélude est également l'occasion de trouver les petits défauts d'un personnage auxquels vous n'aviez pas pensé au moment de choisir ses traits (comme son goût prononcé pour les crèmes de liqueur irlandaises ou son aversion pour les tout petits chiens), ou de relever les éléments qui paraissent trop incohérents quand vous les mettez en scène (par exemple, la combinaison entre le skateboard et la musique folk ne font pas bon ménage au sein du même focus magique). Cette introduction constitue une excellente bande-annonce de la chronique à venir. Le joueur et le conteur peuvent tous deux créer le suspense en semant des indices sur les scènes futures, inventer des phrases d'accroches, introduire des personnages secondaires ou mettre sur pied des petits détails qui révéleront leur importance plus tard. Les traits de caractère qui vous paraissent bancals quand votre mage n'était qu'une suite de mots tracés sur une feuille de papier vous sembleront plus naturels dès que vous aurez vraiment endossé son rôle. Une fois le prélude lancé, votre alter ego fictif fera un peu plus partie de vous et, de votre côté, vous vous investirez plus dans son interprétation.

De manière générale, nous vous conseillons de choisir en guise d'introduction un épisode important qui se déroulerait juste avant ou après l'Éveil du personnage. En commençant par une scène où la magye a un impact immédiat sur la vie de votre héros, vous posez les fondations des croyances du mage débutant à son sujet. Un individu qui s'Éveille durant une messe de minuit aura bien évidemment une perception de la nature de la magye, de son fonctionnement et de sa signification bien différente de celle d'une personne qui vit cet événement au cours d'un accident de voiture, d'une rave party ou d'une quête initiatique dans les collines du Nord Dakota. Lancez le prélude avant que votre mage ne devienne vraiment un mage, et vous aurez un aperçu de ce qu'était sa vie quotidienne. A-t-il été élevé

dans un milieu où la magie était présente, comme dans une famille néo-païenne? Peut-être est-il le fils d'un homme médecin ou l'héritier désigné d'un culte satanique? Il a pu grandir et bricoler dans l'étrange laboratoire de sa mère, installé dans le garage, il a pu être adopté quand il était enfant et éduqué pour devenir un Homme en noir. À moins que, comme beaucoup d'entre nous, il n'ait été élevé dans l'idée que la magie n'existait pas et qu'il ait dû remettre en cause cette croyance dès que la réalité a explosé autour de lui. Le prélude vous permet de répondre à ces questions et vous montre l'être humain qui se cache derrière le mage Éveillé.

Vous n'avez pas besoin de recourir aux règles et aux dés lors du prélude, ni d'y consacrer une session de jeu complète. Il suffit que le conteur passe quelques minutes avec chacun des participants, décrivant la situation initiale pour que le joueur réponde à travers son personnage. La mise en place de ces épisodes avant la chronique lui permet de préparer l'ambiance, le ton et le décor de l'histoire qu'il va mener. En outre, les joueurs ont l'occasion de se lier à leurs personnages et de modifier les traits de caractère qui leur posent problème quand ils passent de l'écriture théorique à l'interprétation pratique.

Les personnages en question

Quand il prépare un rôle, un comédien travaille en amont en étudiant des détails qui seront indécélables sur scène, mais qui l'aident à étoffer la personnalité de son personnage. Dans le même ordre d'idée, nous vous recommandons de répondre à une série de questions sur votre alter ego avant le début de la chronique. Vous aurez ainsi des bases solides pour brosser son portrait et pourrez transformer cette liste de traits et de données factuelles en un mage Éveillé haut en couleur.

Quel âge avez-vous?

Quand votre personnage est-il né? Quel âge avait-il quand la magye est entrée dans sa vie? Les réponses à ces questions simples peuvent fournir des indices significatifs sur la vie et les opinions de votre personnage, notamment s'il est beaucoup plus âgé ou plus jeune que vous. En effet, quelqu'un qui serait né en 1993 possède des références très différentes d'une personne née en 1983, en 1973 ou en 2003, que ce soit la musique qu'il écoute, son expérience de la vie ou les événements qui ont marqué le monde à son époque. La date de naissance influe sur ces facteurs, mais ce ne sont pas les seuls.

On peut s'Éveiller durant son enfance, quand on atteint la trentaine ou, bien que ce soit rare, à l'âge de la retraite. Quand l'Avatar de votre mage s'est-il manifesté? Si votre personnage n'était encore qu'un enfant, il devait être un prodige affligé de son cortège de problèmes. L'adolescence est la période la plus propice à ce genre

de révélation, ce qui explique pourquoi de nombreuses sociétés fixent à cet âge l'initiation à la religion, aux mystères, à l'érudition, au commerce, à l'artisanat, ou bien l'entrée dans les ordres militants.

L'Éveil a également souvent lieu au début de la vie adulte, quand le futur mage termine son parcours universitaire, entre dans le monde du travail, se marie, tombe enceinte ou subit un rite de passage similaire. Et puis il y a ceux qui s'Éveillent une fois bien installés dans leur vie d'adulte, en général après un épisode traumatisant comme la mort d'un proche, un licenciement, un divorce ou une crise mystique majeure.

En règle générale, l'Avatar fait sa révolution métaphysique entre la fin de l'enfance et le début de la quarantaine du mage, quand celui-ci est sujet à des changements hormonaux, sociaux et psychologiques qui bouleversent son existence.

Quand vous abordez la question de l'âge, réfléchissez à ce que traverse le personnage à ce moment précis de sa vie. Cette réponse sera cruciale quant à ses représentations mentales et sa façon de se prendre en main. Vous connaîtrez également sa relation avec la magie et la culture des Éveillés.

Comment s'est passé votre enfance ?

Quand il était enfant, votre mage était-il entouré d'affection, négligé, victime de violences ? A-t-il grandi en ville, à la campagne, en pleine nature ? Est-il originaire d'un autre lieu que celui où se déroule la chronique ? Si oui, voyage-t-il beaucoup ou est-ce une nouvelle expérience pour lui ? Certaines personnes passent toute leur vie dans la même région, mais de nos jours, la majorité des habitants des pays industrialisés se déplacent énormément à l'âge adulte. Ces données vous en diront beaucoup sur l'attitude de votre personnage, ses capacités, ses historiques et ses croyances.

En dehors de la question de *l'endroit* où s'est déroulée son enfance, se pose celle de son éducation. Sa famille était-elle riche ou pauvre ? Est-elle passée rapidement d'un statut à l'autre ? Ses parents ont-ils divorcé, sont-ils toujours ensemble ? Un d'entre eux est-il décédé ? Si oui, dans quelles circonstances ? Il a peut-être des frères et sœurs. Qu'en est-il de sa famille élargie ? A-t-il des oncles qui le gâtent, une grand-mère manipulatrice ? Les relations familiales contribuent à façonner notre caractère, que ce soit en bien ou en mal. Celles que le mage entretient avec la sienne et les souvenirs qu'il garde de son enfance vont influencer sur la manière dont il prend en main son nouveau statut d'Éveillé, surtout s'il a été protégé et choyé, négligé ou maltraité. La nature des liens qu'il tisse avec son mentor, ses coéquipiers, ses ennemis, ses amants et ses amis dépend de ceux qu'il entretenait avec ceux qui l'ont élevé, et des conditions dans lesquelles s'est déroulée son enfance.

Quand avez-vous remarqué que vous étiez... différent ?

Même avant l'Éveil, les mages mènent souvent des vies singulières. Des événements surnaturels adviennent dans leur environnement, d'étranges individus se présentent parfois pour « entraîner l'Élu » ou convaincre le personnage « d'accepter la Vérité avant qu'il ne soit trop tard ». Ils voient les fées qui habitent dans les bois, sentent la présence de fantômes ou ont une affinité particulière pour une technologie précise. Réfléchissez à tout ce qui a pu arriver à votre mage avant que son Avatar ne se manifeste dans toute sa splendeur. Prenez ces éléments en compte quand vous définissez ses croyances et incluez-les dans votre prélude.



Qui sont vos meilleurs amis ?

Tout le monde a déjà connu au moins une personne qui marque significativement sa vie. Qu'en est-il pour votre mage ? Est-ce celui qui jouait avec vous à *Donjons & Dragons* au collège ? Le petit voisin pour qui vous aviez secrètement le béguin, bien avant même de savoir ce que ça voulait dire ? Est-ce que vous traîniez avec d'autres enfants après l'école ? Aviez-vous un club secret où votre bande se retrouvait, loin des oreilles indiscrètes ? Les meilleurs amis grandissent et changent, ils entrent et sortent de nos vies. Même si nous restons en contact avec certains d'entre eux, d'autres laissent leur empreinte à des moments capitaux, puis s'effacent et il ne subsiste alors que de lointains souvenirs. Réfléchissez aux gens qui ont vraiment compté dans l'existence de votre personnage. Ils seront *importants*, d'une manière ou d'une autre, même s'ils n'apparaissent pas dans la chronique.

Quelles étaient les croyances de votre famille ?

Comme nous l'avons déjà évoqué, les croyances sont une composante majeure de la vie d'un mage. Mettez-vous dans la peau du personnage et réfléchissez à celles dans lesquelles il a grandi. Quelle a été leur influence sur la personne que vous êtes devenu ? Ont-elles changé depuis votre enfance (si tant est qu'elles aient changé) ? Vous êtes-vous rebellé contre la religion de vos parents, ou contre leur *absence* de foi ? Avez-vous été élevé par des néo-païens ? Des fondamentalistes ? Vos parents suivent-ils strictement les préceptes de leur religion, ou sont-ils des matérialistes qui ne croient qu'en la science et n'ont ni le temps ni la patience pour de telles imbécillités ? Quelle philosophie de vie vous a-t-on enseignée ? Prenez-vous ces concepts très à cœur ou les avez-vous balayés avec votre propre arsenal idéologique ? Les Arts que vous poursuivez et les outils que vous employez dépendent des croyances que vous avez assimilées ou rejetées avant votre Éveil.

Quel a été votre premier contact avec la magie ?

Votre personnage a-t-il accepté sans aucun problème ce qui se passait quand son Avatar s'est manifesté et lui a montré les possibilités qui s'offraient à lui, ou nourrit-il encore des doutes à ce sujet ? Que s'est-il passé durant son Éveil ? Était-ce un épisode dramatique ? Traumatisant ? Cela s'est-il fait petit à petit, en douceur, ou a-t-il vécu un choc aussi violent qu'inattendu venant de Ce Qu'il Ne Pouvait Pas Nier ? À l'évidence, un Éveillé *admet* l'existence d'une certaine forme de « magie », sans quoi il ne pourrait rien réaliser de spécial. Comment avez-vous fini par accepter cette nouvelle donnée ? Votre personnage appelle-t-il cela de la magie ?

(Si votre personnage possède le talent brut mentionné plus tôt, lisez les règles qui lui sont associées au **Chapitre Dix**, page 528.)

La notion de destin vous évoque-t-elle quelque chose ?

Considérons que votre mage accepte la place qu'il occupe dans le monde. Où se projette-t-il ? Est-ce qu'il se laisse porter par la vie en profitant de toutes les opportunités qui s'offrent à lui ? A-t-il des plans précis pour son avenir ? Pense-t-il être l'Élu ou s'est-il résigné à n'être qu'un mage parmi tant d'autres ? Est-ce que votre alter ego se considère comme le nouvel Harry Potter, Merlin ou Anton LaVey ? Ou bien comme le dernier rempart pour défendre la Terre contre des hordes d'horreurs cosmiques ? La quête de votre mage peut se révéler plus pressante que prévu, notamment s'il possède l'histoire Destinée.

Comment vos croyances influencent-elles votre focus ?

La foi détermine la pratique, et les outils sont fonction de la pratique. Un mécanicien Illuminé bricole certainement avec de l'outillage spécialisé et des instruments de mesure, il mémorise des manuels et utilise une partie de son atelier pour faire ce qu'il a à faire. Dans un autre registre, un artiste extatique dessine des symboles étranges sur son propre corps, prend du LSD, est prêt à se jeter d'une falaise pour maîtriser les secrets de l'Éveil. Comment *votre* personnage canalise-t-il ses Arts et met-il ses croyances en pratique ? N'oubliez pas que c'est *la foi de votre mage* qui détermine les outils du focus et *non votre connaissance du système de jeu*. Il est évidemment plus pratique de se contenter d'un pendentif, d'une paire de gants, d'une veste et de lunettes de soleil en guise d'outils, mais à moins que votre personnage n'ait une véritable raison de *croire* à leur efficacité (disons une version modifiée tirée de l'arsenal du Nouvel Ordre Mondial), ils ne feront probablement pas de bons foci pour ses Arts.

Dans quelles circonstances avez-vous rencontré votre mentor ?

Qui a enseigné au personnage les principes de base de la magie ? Un ami ? Un amant ? Non, la petite brute qui vous cassait la figure tous les soirs après l'école ! Jusqu'au jour où vous l'avez envoyée bouler à l'autre bout du parking, où vous l'avez vu se relever, s'épousseter et s'exclamer : « *Enfin !* Je me demandais quand tu te déciderais à montrer de quoi tu es vraiment capable ! » En résumé, choisissez la personne qui a ouvert les portes de la vie d'Éveillé à votre mage et lui a montré comment les franchir sans se faire percuter par tout ce qu'il ne comprenait pas. D'ailleurs, rien ne dit que l'enseignement est terminé quand la chronique commence.

Comment avez-vous rejoint votre faction ?

Voilà une question clé pour votre mage : qu'est-ce qui l'a poussé ou forcé à rejoindre le groupe auquel il appartient actuellement ? A-t-il été recruté par un charismatique Manager du Syndicat ? Attiré par un séduisant Extatique ? Est-ce que le prêtre choriste lui a offert du réconfort alors que son monde s'écroulait ? A-t-il été élevé dans une famille verbena et donc destiné à suivre cette Tradition ancestrale ? Appartenait-il à un groupe, avant de faire défection et d'en rejoindre un autre ? Il a pu être kidnappé par une secte puis endoctriné pour intégrer cette nouvelle équipe, plus ou moins à contrecœur. Sa conversion a-t-elle été radicale, ce qui serait le cas s'il passait du Nouvel Ordre Mondial aux Akashayna ? Votre faction de départ a-t-elle trahi votre confiance, perdu de son intérêt ou dévoilé un aspect que vous refusez de cautionner ? C'est un sujet important dans un univers où des factions sont amenées à tuer des membres d'un groupe rival, et pas *seulement* dans le cadre de l'affrontement entre les Traditions et la Technocratie. L'allégeance du personnage détermine le cours de sa vie parmi les Éveillés.

Comment avez-vous rencontré vos associés actuels ?

En parlant de ses fréquentations, à quelle occasion votre personnage a-t-il rencontré ses compagnons du moment et pourquoi reste-t-il avec eux ? Sont-ils amis ? Membres du même groupe de musique ? Amants ? Parents ? Obéissent-ils aux ordres d'une hiérarchie ? Sont-ils des alliés de circonstance ou resteront-ils ensemble jusqu'à la fin de la crise actuelle ? S'entendent-ils bien ou grincement-ils des dents chaque fois qu'ils doivent confier leur vie à leurs associés ? S'ils ont du mal à coopérer, comment votre mage *peut-il* malgré tout faire confiance

à ses compagnons, et combien de temps pense-t-il pouvoir tenir? Comme nous l'avons dit dans la section **Une œuvre commune**, les personnages doivent avoir de bonnes raisons de coopérer. Plus elles seront crédibles, plus le groupe sera soudé et les bases de votre chronique renforcées.

Quelle vision avez-vous de votre Avatar? Quelles relations entretenez-vous?

L'Avatar de votre mage est-il un esprit qui s'amuse à le tourmenter? Un farceur cosmique? Une version future de lui-même? Est-ce Einstein qui lui apparaît, ou bien un schéma fractal aux teintes multicolores flottant dans les airs, ou encore une ardoise spectrale qui écrit et efface des mots toute seule? Entend-il des voix, comme Jeanne d'Arc? Voit-il des êtres encapuchonnés ou des créatures bizarres à six bras? Se dispute-t-il avec son Avatar? L'ignore-t-il, persuadé d'être victime d'une hallucination, ou tremble-t-il en entendant la Voix de Dieu qui résonne jusqu'au fond de son âme? La vision que le mage a de son Génie et la relation qu'il entretient avec lui font partie intégrante de sa vie d'Éveillé. Prenez le temps de vous pencher sur cette question absolument primordiale, surtout s'il possède un haut niveau dans son historique Avatar. Définissez la manière dont il considère ce double Éveillé, dont il le traite et l'intègre à sa vision du monde... ou de comprendre, peut-être, comment ce monde le possède lui.

Comment gère-t-il à présent sa vie dans le monde ordinaire?

Votre personnage ne passe certainement pas tout son temps en compagnie d'autres mages. Il doit bien y avoir quelques Dormeurs parmi sa famille, ses amis, ses collègues et les gens qu'il rencontre dans les bars et les magasins. Quel lien entretient-il avec ceux qui ne peuvent pas plier la réalité sur un caprice; ceux dont l'existence se résume à Justin Bieber ou au prochain rendez-vous chez le dentiste plutôt qu'aux fusils à plasma et aux Royaumes de l'Horizon? Les policiers, les soldats et les musiciens témoignent souvent de la difficulté à mener une vie normale lorsqu'on est confronté à des expériences inimaginables pour les autres. C'est encore pire quand ce quotidien inclut un aspect de la réalité dont presque personne n'a conscience. Le mage réalise un vrai tour de force pour interagir avec l'univers des non-Éveillés une fois qu'il s'est colleté avec des horreurs indicibles et des Déviants de la Réalité couverts de sang. Comment s'en sort-il? La réponse vous donnera beaucoup d'indices sur sa personnalité, ses priorités et ses points de vue, sans parler de ses éventuels objectifs dans la Guerre qui se joue dans l'ombre.

Questions au joueur

Bien, nous savons comment votre personnage fonctionne. Mais qu'attendez-vous de lui? En répondant à quelques questions simples, vous prendrez conscience des motivations qui vous poussent à incarner ce mage plutôt qu'un autre au cours de cette chronique. Vous n'avez pas besoin de décortiquer dans le moindre détail tous les produits de votre imagination personnelle. Cependant, si chacun sait dès le départ ce qu'il attend de l'histoire, le conteur et les joueurs auront un meilleur plan pour créer une chronique où tout le monde passera un bon moment.

Que voulez-vous jouer?

Quel type de personnage vous parle le plus? Préférez-vous incarner un Frankenstein steampunk, un sorcier mielleux revêtu d'un costume hors de prix, un mage de la mort tatoué, un homme ou une

filles canon dans son trench-coat en cuir noir, une cigarette saveur girofle vissée sur les lèvres? Ces quelques archétypes titillent votre imagination, et il en existe bien d'autres! Quand vous en choisissez un en vous exclamant « *c'est lui que je veux incarner!* », vous ne faites, comme l'a dit Jim Morrison, qu'emprunter un des masques de la galerie et descendre le couloir avec lui. Plus vous avez conscience de ce qu'implique votre choix, plus vous aurez une vision claire de ce que vous pourrez faire de votre personnage dès le début de la chronique.

Comment appréhendez-vous l'évolution de votre personnage?

Quel genre d'histoire voulez-vous raconter avec ce personnage? Préférez-vous une satire voilée ou une idylle tragique? Tenez-vous à botter les fesses de tous les imbéciles auxquels vous ne parvenez pas à faire face dans la réalité? Ou bien tout ce que le conteur vous jette à la face vous convient-il? En anticipant vos attentes, vous pourrez œuvrer de concert avec celui-ci afin qu'elles ne soient pas déçues. Après tout, si vous ne savez pas ce que vous voulez, comment pourrait-il mettre sur pied un récit palpitant qui vous tiendra en haleine?

Une fois les défis initiaux relevés, votre personnage va grandir et évoluer. En effet, un des principes de **Mage** est que la magyie transforme les gens autant qu'elle métamorphose leur univers. Votre mage deviendra-t-il un grand maître, un renégat, un fou? S'aventurera-t-il dans les Mondes mystiques ou se contentera-t-il de faire le ménage dans son quartier? Ces questions préparent l'avenir de votre personnage. Si vous avez une idée de votre destination finale, vous aurez la possibilité de tracer le cheminement de votre mage et serez certainement surpris par des éléments que vous n'aurez pas prévus.

En quoi votre personnage vous ressemble-t-il?

En creusant un peu, on s'aperçoit que tout ce que nous créons est un reflet de nous-mêmes. Quand vous choisissez un masque, ou un archétype dans notre cas, et le modifiez à votre gré, il finit par faire partie de vous. Évidemment, **Mage** reste un jeu, ce n'est qu'une fiction. Ne l'oubliez pas! Toutefois, notre imaginaire en dit long sur ce que nous sommes dans la vie réelle, ce que nous voulons accomplir et expérimenter, les combats que nous tenons à remporter, les valeurs que nous chérissons et celles que nous rejetons quand nous pouvons le faire sans prendre de risque.

Le jeu de rôle vous permet de rêver en toute sécurité. Vous ne vous briserez pas le cou même si votre personnage échoue à un test d'escalade. Sachant cela, demandez-vous ce que le rôle que vous voulez incarner dit de la personne que vous voulez devenir. Quels sont les liens qui vous unissent à votre alter ego fictionnel? Que révèle sur vous l'archétype que vous avez choisi? Encore mieux, demandez-vous comment les expériences que vous vivez par procuration dans une création imaginaire pourraient vous aider dans la vie de tous les jours. Dans la réalité, des joueurs s'intéressent à l'histoire et à la culture, voyagent à travers le monde ou surmontent des épreuves grâce à l'inspiration qu'ils trouvent dans une partie. Le jeu est un outil puissant, et bien qu'il faille le manipuler avec précaution (nous vous **déconseillons** d'entrer par effraction dans les bureaux de Fox News pour briser la malédiction des zombies), vous pouvez mettre un peu de sel dans votre quotidien en partant explorer les lieux où votre imagination vous a mené.

Quand vous créez votre personnage, posez-vous toujours ces questions: *en quoi me ressemble-t-il? Quels sont nos points communs?* Les réponses pourraient vous surprendre, vous provoquer et, qui sait, changer votre vie.

Partie II: les traits des personnages

Les traits reflètent les capacités de votre personnage en termes de jeu, ainsi que ses forces et ses faiblesses quand il doit réaliser une tâche donnée. Vous gagnez des dés en fonction du nombre de points que vous possédez et leur résultat va déterminer la réussite ou l'échec d'une action. Bien que certains traits n'aient pas de valeur en point

ou de groupement de dés (c'est notamment le cas des Essences et des archétypes), toutes les caractéristiques présentées dans cette section décrivent les règles dont dispose votre personnage et leur interaction avec le système de jeu expliqué en détail dans les **Chapitres Huit, Neuf et Dix** du Livre III.

Essences des Avatars



L'Essence détermine la personnalité de l'Avatar qui influence également le mage. À bien des égards, ce trait vous donne des indications sur le comportement de votre personnage. Ses buts, ses habitudes, la manière dont il perçoit la vie et ses mystères, tous ces éléments sont inspirés par son Essence.

Les avis des Éveillés divergent quant au rôle, à la nature et à la raison d'être de l'Essence. Ceux qui croient à la réincarnation voient dans ces tendances l'héritage d'existences passées, tandis que les métaphysiciens considèrent cet ensemble comme une Trinité métaphysique composée de différentes forces en interaction et des espaces qui les séparent. Les Technocrates dédaignent ce babillage mystique et pensent que les Essences correspondent aux profils psychologiques de personnalités Éclairées. On trouve aussi des gens qui considèrent que ce sont des directives du Tout-Puissant, et d'autres qui parlent d'Immaculés dont les identités cosmiques se réincarnent sans cesse dans des vaisseaux terrestres. La vérité dépendra, comme c'est le cas avec le concept de magye, des croyances que le mage entretient sur la place qui lui est attribuée au sein de la Création.

Pour le mage en question, l'Avatar et son Essence se révèlent à travers des traits de personnalités, des comportements, des rêves, des hallucinations, des sentiments de déjà-vu, cette impression que quelqu'un a tout à fait raison ou tort. Un personnage doté d'une Essence dynamique est toujours en ébullition, il est sans cesse tenté de passer à l'action, passionné, hyperactif. Son compagnon à l'Es-

sence motivale sera lui plus posé et serein, le genre de personne qui a toujours la tête sur les épaules et conserve une approche pragmatique de la vie. Un vagabond questif reste rarement longtemps au même endroit, tandis que l'énigmatique âme primordiale observe son environnement avec un calme inquiétant et suit un objectif indécelable. Il y a certes des liens entre les quatre Essences et les factions qui s'affrontent pendant la Guerre de l'Ascension – Essence dynamique pour les Maraudeurs, motivale pour les Technocrates, questive pour les Traditions et primordiale pour les Nephandi. On les retrouve cependant toutes dans chacun des camps et chez ceux qui ne veulent pas s'impliquer dans ce conflit.

Plus l'Avatar est fort, plus il a d'influence. En effet, avec seulement un ou deux points dans ce trait, il ne sera qu'un aiguillon, alors qu'à quatre ou cinq points, il possède une identité propre. Les manifestations d'un Avatar sont souvent liées à son type d'Essence. Bien que les êtres humains semblent plus complexes, définis par leur nature, leur attitude et leurs choix personnels plutôt que par des puissances célestes, les Avatars qui conditionnent le comportement des mages se montrent sous une forme qui ne laisse aucun doute sur l'Essence qui les constitue. Ainsi, les Avatars dynamiques sont des apparitions féroces qui mènent leurs hôtes mortels à la baguette comme des enfants. Un Génie motivale donnera par exemple un sentiment de justesse au charpentier qui prend son marteau et regarde un tas de planches. L'Avatar questif peut souffler à travers les cheveux du mage, prodiguant une brise ininterrompue qui refroidit sa peau même au cœur d'un désert. Un Avatar primordial repose dans les profondeurs de l'inconscient de l'Éveillé, emplissant son esprit de visions indescriptibles et qui exigent pourtant des réponses.

L'Eidolon du Génie: l'Essence technocratique

Les agents de l'Union réfutent le verbiage superstitieux sur les Avatars et les Essences. À leurs yeux, ces notions ne sont que des explications archaïques à des phénomènes psychiatriques parfaitement compréhensibles. Pourtant, même les scientifiques purs et durs doivent se rendre à l'évidence. C'est pourquoi le concept d'Eidolon, qui englobe tout ce qui constitue le Génie Éclairé, est un secret de Polichinelle pour les Technocrates.

Dans les faits, les Eidolons et les Essences désignent exactement la même chose, mais comme dans le monde de Mage la perception et la croyance sont les fondations de la réalité, un Technocrate niera toujours l'existence de l'Essence métaphysique de l'âme. Les Déviants de la Réalité ont beau croire encore à l'idée stupide que l'âme possède plusieurs facettes, un bon agent de l'Union sait que ces manifestations sont en réalité des produits de l'imagination qui dissimulent les expressions bien réelles du Génie!

Les Technocrates n'aiment pourtant pas aborder ce sujet. Il est bien sûr acceptable de parler à l'occasion de leurs rêves, mais celui qui évoquerait leur éventuelle *signification* risquerait de vite se retrouver en délicatesse avec sa faction. C'est dans les rêves que les Eidolons du Génie évoluent en toute liberté. Et si ces images se manifestent clairement lorsqu'il est éveillé, le Technocrate avisé se gardera bien d'évoquer ces visions s'il sait ce qui est bon pour lui... et il le sait parfaitement.

Pendant l'Âge d'or de la Sorcellerie, les Essences étaient associées à des éléments et à des créatures mythologiques. Ainsi, l'Essence dynamique était rattachée au feu, l'Essence motivale à la terre, l'Essence questive à l'air et l'Essence primordiale à l'eau. Ces tendances, parfois considérées comme des schémas de l'âme, se révélaient être des marques de prédestination. Bien que les agents de la Volonté contemporains affirment souvent qu'ils ne sont les pions de personne, il semble *bien* qu'une puissance supérieure (ou quatre ou cinq forces) les manipule dans un but supérieur.

La cinquième force, l'*Infinie*, demeure une énigme. Les sages affirment qu'elle existe, mais si tel est le cas, personne ne l'a jamais vue. En termes de jeu, il est tellement difficile de définir les effets de l'Essence infinie qu'il vaut mieux interdire cette option aux joueurs. Cependant, rien n'empêche le conteur d'incarner un personnage mystérieux qui serait habité par ce genre d'Avatar. Il observe le monde en regardant au-delà de ce que l'humanité peut comprendre, plongeant son cœur et son esprit dans des royaumes que même les mages ne peuvent appréhender.

L'Essence dynamique

L'Essence dynamique représente le changement. Elle se manifeste par un tempérament lunatique, des émotions fortes, un besoin d'être sans cesse en mouvement et une nature changeante. On ne s'ennuie jamais avec ce genre de mage ! Il vous emmènera en virée en ville, histoire de braquer un taxi ou faire du skate le long d'une voie ferrée. Vous rentrerez à l'aube et vous effondrerez sur votre lit avec un sourire ravi (ou crispé), et vous réveillerez quelques heures plus tard, prêt à repartir pour un tour.

Quand elle est plus subtile, cette Essence inspire la curiosité, l'impatience et des fulgurances. Elle apparaît alors sous forme d'ombres et de murmures. Le mage a du mal à contrôler ses impulsions, poussé à considérer chaque jour comme une aventure. À plus haut niveau, un Avatar dynamique a tendance à harceler sans cesse son hôte, et ce besoin permanent de mobilité l'oblige à laisser des projets en plan et ruine ses relations.

L'Essence motivale

À l'opposé du Dynamisme, l'Essence motivale privilégie l'ordre et la stabilité. Si la première correspond au feu, la deuxième serait plutôt de pierre. Ce mage n'agit jamais sans raison, parle lentement et prend en compte tous les risques et les avantages qu'il pourrait retirer de son action. Un Avatar de cette Essence se manifeste par un tempérament calme, une logique imparable, des émotions paisibles et l'apparition de figures d'autorité (souvent en rêve, ou dans des personnes que le mage est le seul à voir). Avec lui, les caprices de la réalité se métamorphosent en données solides et prévisibles.

Dans toute guerre, les belligérants ont besoin de fortifications et d'âmes loyales, c'est pourquoi l'Essence motivale est considérée

comme un véritable atout. Ces Avatars poussent leurs mages à être prudents, constructifs et fiables en toute circonstance. L'honneur, la stabilité et la justesse de raisonnement sont leur marque de fabrique. Ceux qui les trouvent dépourvus d'imagination et flegmatiques sont simplement incapables de reconnaître un véritable ami quand ils en ont un.

L'Essence primordiale

Avant que la lumière et l'ordre n'existent, le chaos primordial formait l'Essence de l'univers. Encore de nos jours, cette énigme éternelle appelle l'âme humaine avec des Avatars mystérieux, et souvent sinistres. Ce sont des ombres mouvantes, des cris étouffés, des vortex tourbillonnants sous la pulsation de l'énergie, ou encore les silhouettes confuses de forcenés, de fantômes et de *créatures* squameuses. Cette Essence reflète l'étendue infinie du potentiel cosmique. Les mages qui y sont liés se révèlent souvent abrupts et secrets, ou font preuve d'une séduction que seuls les Déchus apprécient à sa juste valeur.

Un mage primordial adore le mystère. Il s'immisce dans des lieux cachés et remet en question les théories simplistes. Alors que l'Essence motivale semble minérale, l'Essence primordiale est la marée montante et le bassin insondable. Les quelques Technocrates investis par cette Essence comprennent que la science ne peut pas révéler les plus grands mystères de l'univers. Ils restent au service de la technologie, mais gardent quelques atouts dans leur manche en prévision du jour où la lumière s'éteindra et où l'ordre deviendra la conclusion d'une farce cosmique.

L'Essence questive

Les mages questifs sont prêts à se battre contre tous les moulins à vent qu'ils croisent. Ce sont des vagabonds, des pèlerins et des pionniers qui chérissent la liberté et défendent des causes qui en valent la peine. Dans la Trinité, cette Essence représente l'Équilibre, aussi déteste-t-elle les extrêmes. Les Avatars questifs se manifestent sous forme d'aspirations et de désir d'errance. Ce sont des points lumineux sur l'horizon, ou encore des personnes, des animaux et des entités qu'on associe au voyage. Ils apparaissent sous la forme d'un chien errant, d'un kaléidoscope ou encore d'un auto-stoppeur au bord de la route. Alors que le mage primordial se love dans les ténèbres, l'Éveillé questif attrape son sac à dos, enfle ses chaussures ou les balance, puis part à l'aventure, prêt à affronter l'inconnu.

La chanson « Call me the Breeze »² pourrait être la devise de ces mages dont l'Avatar les pousse sans cesse à aller de l'avant. C'est sûr qu'ils sont amusants et de bonne compagnie, mais ils disparaîtront un beau jour au petit matin, certains que quelqu'un suivra la voie qu'ils ont ouverte.

² Chanson de JJ Cale.

Archétypes de personnalité : nature et attitude



Le mot *archétype* signifie « modèle idéal ». Chez Jung, ce terme fait référence à des figures importantes qui inspirent les comportements et les récits humains. Dans *Mage*, les archétypes de

personnalité sont un guide pour incarner un rôle. Ils vous présentent les motivations d'un personnage et vous aident à créer un contraste entre son apparence et sa véritable raison d'être. On peut les voir comme une sorte de jeu de tarot, c'est-à-dire une série de figures

symboliques qui représentent des expériences humaines. Par exemple, l'archétype du bouffon correspondrait à un clown dont les pitreries cachent une leçon plus profonde. Il inspire la prudence et montre à quel point vous êtes vulnérable lorsque vous n'êtes pas vigilant.

Comme vous le savez, il existe deux types d'archétypes dans **Magé** qui sont l'attitude extérieure et la nature intérieure. Ils peuvent se ressembler, mais ils sont rarement *identiques*. En effet, même les gens les plus honnêtes ont besoin d'un jardin secret. L'attitude correspond au visage que votre personnage montre aux autres, tandis que la nature représente son véritable tempérament quand tous les masques tombent. Dans le monde impitoyable des Éveillés, il vaut mieux éviter de trop se dévoiler. Choisissez donc soigneusement le costume que va revêtir votre alter ego, car il va le porter pendant un bon moment.

Modifier son attitude est aisé, il suffit pour cela d'agir différemment et de changer ses priorités. En revanche, pour la nature, c'est une autre paire de manches. Un tel revirement n'a lieu qu'après une expérience véritablement bouleversante, et vous pouvez ne même plus vous reconnaître lorsque ce changement a lieu.

En termes de jeu, la nature vous permet de reconstituer votre réserve de Volonté. Chaque fois que vous agissez en accord avec elle, le conteur peut vous autoriser à récupérer un à trois points de Volonté. Cela ne vous permet pas d'augmenter votre niveau de Volonté permanente, seulement de récupérer les points que vous avez dépensés au cours du scénario. Cependant, quand vous acquérez des points de Volonté supplémentaires avec de l'expérience, vous pourrez justifier cette amélioration en prouvant que vous avez agi conformément à votre nature.

Les archétypes ont tous des forces, qui représentent l'énergie qui vous pousse à persévérer dans les situations difficiles. Ils ont aussi des faiblesses, c'est-à-dire un obstacle qui vous bloque dans votre Voie vers l'Ascension ou votre vie quotidienne. Ces deux aspects combinés déterminent la personne que vous êtes, pour le meilleur et pour le pire.

Les archétypes présentés sont un échantillon des possibilités qui s'offrent à un personnage Éveillé. N'hésitez pas à en créer de nouveaux pour coller au caractère de votre mage et à sa vision du monde. Le tout est de leur trouver des forces et des faiblesses, mais aussi des moyens de regagner des points de Volonté quand vous triomphez tout en respectant votre nature.

Activiste

Le monde marche sur la tête, à vous d'inverser la tendance. Dites la vérité sur les gens au pouvoir, dévoilez leurs secrets au grand jour, dénoncez les comportements honteux, révélez à qui veut bien l'entendre vos plans pour bâtir une société plus juste. Alors que les lâches apathiques ferment les yeux, confortablement installés dans leur fauteuil, vous vous levez et faites ce qui doit être fait. Bien entendu, on vous considère comme un fauteur de troubles, mais au moins vous faites la différence !

L'**action** est votre plus grande force. Vous ne supportez pas l'oisiveté. Vous n'avez pas de temps à perdre à vous chercher des excuses stupides et à craindre les éventuelles conséquences de vos actes. Le loup est pratiquement dans la bergerie, hors de question de laisser ce salopard gagner.

Votre **indignation** permanente finit par devenir ennuyeuse. Vous n'avez pas le temps de vous poser pour profiter de l'existence. De votre point de vue, la complaisance est un péché. Bien sûr, votre colère est *justifiée*, mais c'est toujours la même chanson. Avant de pouvoir réaliser votre Ascension, vous devez trouver un équilibre

entre votre furieuse soif de justice et une acceptation paisible des événements. La vie n'a jamais été parfaite et elle ne le sera jamais. Pour vous transcender, vous devez faire une place à la sérénité dans votre orage intérieur.

- Vous récupérez des points de Volonté quand vous parvenez à dénoncer des abus, à redresser des torts ou à déjouer une conspiration que vous avez découverte.

Bienfaiteur

Le monde est cruel, mais vous tentez de l'adoucir. Vous seriez prêt à donner votre chemise et vous distribuez tout ce que vous avez : argent, avis, protection ou simplement une épaule sur laquelle pleurer. Vous ne pouvez pas ignorer la souffrance et le besoin. Vous avez le devoir moral de tout faire pour redresser la situation. Quand les choses se gâtent, le chevalier qui vous habite reprend le dessus et vous chargez droit devant, prodiguant cadeaux et conseils. Et si cela ne suffit pas, vous n'hésitez pas à faire usage de la force.

L'**altruisme** est une qualité rare, surtout dans le Monde des Ténèbres. Vous aimez aider les gens. Vous considérez la magie comme un outil permettant d'améliorer le sort des personnes qui ont eu moins de chance que vous. Ne rien faire, c'est dénigrer le pouvoir que vous possédez.

L'**obligation** que vous ressentez vous pousse à agir même quand les gens n'ont pas besoin de votre aide. Elle peut même tourner à la rancœur, autant chez ceux qui se sentent redevables, à juste titre ou non, que chez vous. Vous devriez parfois rester en retrait, vous détendre et laisser les gens se débrouiller. Le martyr ne constitue pas forcément la meilleure Voie vers l'Ascension.

- Vous récupérez des points de Volonté quand vous aidez quelqu'un qui en a désespérément besoin. C'est bien le côté « désespéré » qui importe. Donner des cours de rattrapage ne rentre pas dans cette catégorie, mais si vous utilisez votre Art pour assister des enfants autistes, vous changerez vraiment leur vie.

Bouffon

Le monde est votre terrain de jeu. Les gens sont vos jouets. En tant que seigneur ou maîtresse de l'Anarchie, vous êtes l'éternelle arnaque qui contrarie chaque jour l'ennui de la vie quotidienne. Contrairement au pernicieux, vous êtes plus intéressé par votre propre gratification que par les renversements politiques. Non pas que vous ne vous *souciez* pas de vos camarades, ce serait mentir. Néanmoins, quand l'existence est une vaste blague, mieux vaut être l'ouverture que la chute.

Vous êtes réputé pour votre **intelligence**. Vos tours prouvent que vous avez vraiment du flair. Libéré des inquiétudes habituelles, vous renversez l'ordre établi par les dieux et les rois. Rien ne vous retient, à part peut-être les quelques scrupules qui vous restent.

Vous n'êtes **pas digne de confiance**, c'est là que le bât blesse. Malgré votre charme, quelque chose en vous pousse les plus malins à se méfier. Vos propres machinations se retournent souvent contre vous et vous laissent plus démuni que vous ne l'étiez. Si vous voulez améliorer votre condition, vous devez apprendre quand la fête est finie et à assumer autant vos actions que leurs conséquences.

- Vous récupérez de la Volonté quand grâce à vos plans d'orfèvre, vous et vos camarades décrochez le jackpot, ou que vos adversaires perdent jusqu'à leur chemise.

Gamin

Que vous soyez jeune physiquement ou dans votre tête, vous donnez aux gens plus âgés ou plus sages l'impression que vous avez besoin

qu'on s'occupe de vous. Même si ce n'est pas vrai, vous profitez de cette situation. Vous pouvez vraiment être un enfant (quelque part entre la maternelle et la fin du lycée), ou bien un adulte avec une personnalité enfantine. Dans tous les cas, vous avez des préoccupations simples, et vous êtes aussi capricieux qu'égoïste.

Toute votre force réside dans votre **innocence**. Les gens veulent protéger cette capacité d'émerveillement et cet espoir, même s'ils n'éprouvent aucune compassion pour les autres le reste du temps.

Le pendant de cette innocence est l'**immaturité**. Vous faites trop facilement confiance, vous agissez trop précipitamment, vous sautez sur les occasions sans envisager les éventuelles conséquences... Voilà vos défauts, entre autres. Vous êtes un angelot adorable et en moins d'une seconde, vous devenez un sale gosse capricieux. Ce qui pousse les gens à prendre soin de vous devient exaspérant. Si vous voulez vous élever, vous allez devoir cesser ces enfantillages.

- Vous récupérez des points de Volonté quand vous réveillez l'instinct de protection chez quelqu'un qui ne se soucie en général pas vraiment des autres.

Hacker

Tous les systèmes ressemblent à des coffres-forts et vous avez les clés. Si ce n'est pas la bonne, vous en fabriquez une nouvelle. Cela pimente la vie, n'est-ce pas? Vous adorez les casse-tête et les limites vous exaspèrent. Étant donné la somme énorme des injustices nichées au cœur de chaque système, le monde a besoin de personnes dans votre genre, prêtes à détruire les barrières et libérer la réalité.

L'**imagination** est votre plus grande force. Vous ne voyez pas les choses telles qu'elles sont, mais telles qu'elles *pourraient être* une fois que vous en aurez fait votre affaire. Vous êtes sans cesse tenté de démanteler les systèmes existants pour les assembler sous une nouvelle forme, plus intéressante, et votre activité compulsive s'accompagne souvent d'une philosophie de vie sincère. Bon sang, vous n'êtes pas un *vandale*! Vous êtes simplement un visionnaire qui refuse de mordre à pleines dents dans le sandwich douteux qu'on essaie de lui refiler.

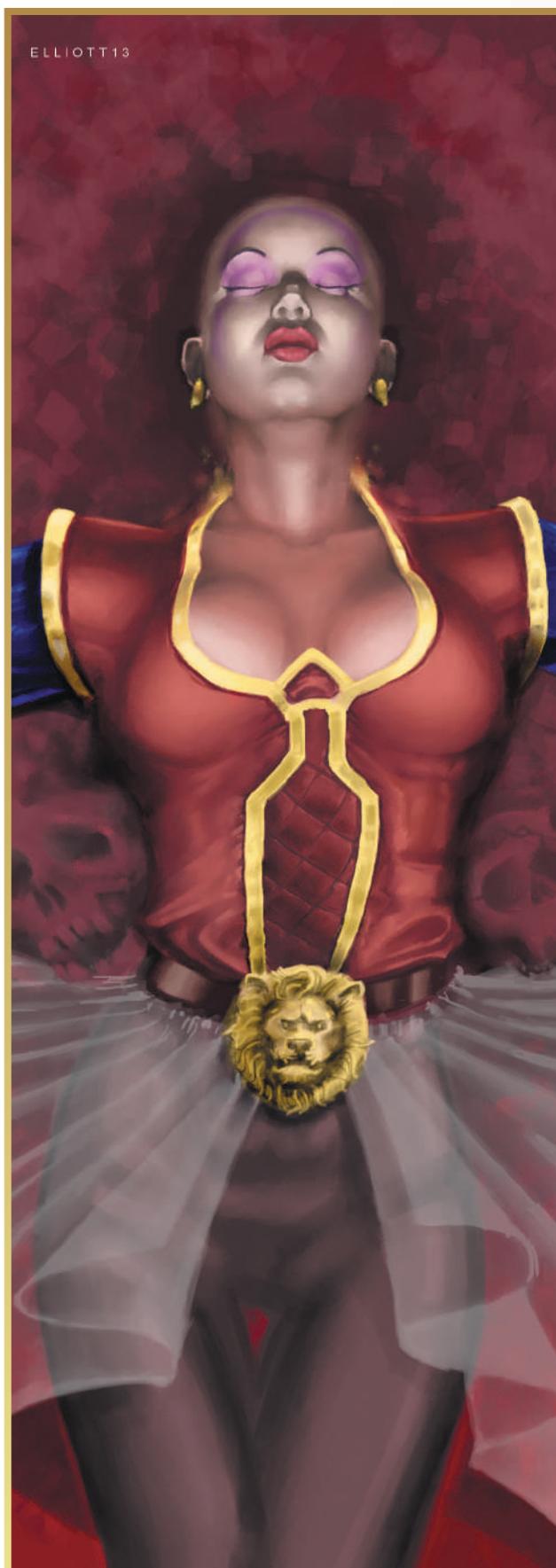
Parfois, vous allez trop loin. Votre **perversité** vous conduit à détruire ce qui fonctionnait correctement et que vous auriez mieux fait de laisser telles qu'elles étaient. Même si, selon votre philosophie, vous avez le devoir d'abattre les protections du laboratoire d'un sorcier, vous réalisez un petit peu tard que ces mesures de sécurité étaient installées pour une bonne raison.

- Vous récupérez des points de Volonté quand vous repérez une faiblesse dans une structure, un appareil ou un système important, ou lorsque vous trouvez le moyen d'améliorer un procédé qui était censé être bien conçu à la base.

Hédoniste

Les sensations sont votre drogue. Vous adorez les montées d'adrénaline qui vous laissent fébrile, la caresse de l'amant de la semaine sur votre peau, le passage difficile de la brosse dans une chevelure en bataille. Même la sourde brûlure d'un cœur brisé. Vous poursuivez ces chimères dans un abandon éclatant. Un choix de roi pour les mages extatiques, cette compulsion trouve de nouveaux moyens d'expression dans l'Art de la magye. Après tout, la perception est le premier enseignement d'une sphère. N'allez pas chercher plus loin; c'est la seule raison qu'il vous fallait pour vous jeter à corps perdu dans l'apprentissage de chacune d'entre elles, et en savourer les sensations.

Vous êtes particulièrement **réceptif**. Votre dévotion envers la sensualité vous invite à relever en permanence de nouveaux défis.



Vous n'avez pas peur de partager, et le plaisir que vous éprouvez même dans les plus douloureux stimuli suffit à convaincre les autres de les explorer avec vous.

Néanmoins, votre **recherche effrénée des plaisirs** causera votre perte. Elle vous pousse parfois à agir de manière stupide, inconsidérée ou égoïste. Vous entraînez les autres dans vos aventures et si, de votre côté, vous chérissez particulièrement l'agonie qui en résulte, vos compagnons sont sans doute moins enclins à les... et à vous... apprécier après quelques désastres.

- Vous récupérez des points de Volonté lorsque vous vivez une nouvelle expérience sensorielle intense, et c'est encore mieux si vous la partagez avec quelqu'un d'autre. La nouveauté est cependant capitale. En effet, quand vous réitérez plusieurs fois la même pratique, les sensations disparaissent rapidement pour devenir d'un ennui mortel.

Idéaliste

Les lâches acceptent les faits tels qu'ils sont. Vous savez que tout *ira* mieux une fois que le système aura été débarrassé de tous ses défauts. Guidé par un grand idéal (votre dévotion spirituelle, une philosophie politique ou votre compassion envers l'humanité), vous refusez de succomber au défautisme. Votre idéal est le *bon*, c'est certain. À présent, il est temps de révéler la vérité. Une fois que vous y serez arrivé, le monde s'apercevra à quel point il était dans l'erreur... et à quel point vous avez raison.

La **conviction** nourrit votre existence. Que vous soyez un scientifique qui cherche l'inspiration, un théoricien persuadé de la justesse de son hypothèse, le dévot d'une religion ou quelque autre idéaliste, la foi que vous avez en votre utopie est si inébranlable qu'elle peut façonner la réalité.

Comme la plupart des fanatiques, vous souffrez d'un excès de **dogmatisme**. Vous êtes aveugle aux défauts de vos convictions et vous n'hésitez pas à vous battre, parfois au sens littéral, pour défendre la véracité de vos croyances. En soi, tous les mages sont idéalistes, mais dans votre cas, cette dévotion devient étouffante. Quand (et pas si, nous insistons bien) vos idées ne résistent pas à la réalité, vous risquez de devenir dépressif, violent ou, comme beaucoup de Maraudeurs, fou à lier.

- Vous récupérez des points de Volonté quand vos croyances sont rudement mises à l'épreuve, mais qu'elles ne faillissent pas.

Individualiste

Grâce à vous, la rébellion devient séduisante. Plutôt que de montrer un mécontentement brouillon, vous défiez les conventions avec élégance. Le style, c'est votre nom, votre prénom et votre surnom, et la seule étiquette que vous acceptez. Les autorités ne sont même pas dignes de vos insultes, et quand vous passerez enfin l'arme à gauche, vous avez bien l'intention de tirer votre révérence dans un grand éclat de rire.

La **méfiance** demeure le fondement de votre nature profonde, elle est le pilier de votre âme.

Mais votre **égoïsme** est un vrai handicap. Vous êtes tellement absorbé par votre petite personne que vous ignorez les malheurs des gens qui vous entourent. Avant d'être un membre de valeur dans la société (et avant même de penser à la transcendance), vous devrez oublier vos caprices et prendre en compte le monde qui vous entoure.

- Vous récupérez des points de Volonté quand vous remportez une victoire contre les forces d'oppression de l'autorité.

Innovateur

Vous trouvez toujours le moyen de mieux faire. Vous consacrez votre vie à développer des méthodes et des inventions qui améliorent tout ce qui a été créé auparavant. Les découvertes passées sont bien sûr incroyables, mais si vous ajoutez ce *truc*, déplacez ce *machin* et considérez le problème sous *cet angle-là*... eh bien grâce à vous, cette chose qui fonctionnait bien fonctionnera encore mieux, ou vous aurez corrigé un défaut évident dans un concept prometteur.

La **créativité** est votre point fort. Vous n'ignorez rien — aucune pratique, aucun outil et aucune méthode traditionnelle — pour contribuer au progrès, surtout à ce stade crucial de l'évolution de l'être humain. Vous laissez aux autres le soin de suivre les conventions pendant que vous êtes occupé à tracer le chemin qui mènera vers un but dont personne n'a conscience.

Malheureusement, votre approche **peu orthodoxe** peut vous attirer des ennuis, notamment si vous appartenez à une secte ou une faction qui privilégie les protocoles et les résultats établis comme la Technocratie, l'Ordre d'Hermès ou les Akashayana. On pourrait alors considérer vos innovations comme des hérésies. Beaucoup de mages ont fini sur le bûcher, au propre comme au figuré, pour avoir agi comme vous le faites. La moindre erreur pourrait vous être fatale.

- Vous récupérez des points de Volonté quand votre inspiration vous permet de faire une avancée significative utile.

Machine

La chair est faible. Mais pas vous. Cyborg ou non, vous avez la démarche implacable d'un Terminator sous PCP. Les défauts? Pas votre problème. Les limites? C'est bon pour les tas de viande couinant que sont les êtres humains. La compassion? C'est pour les faibles. La fatigue? Un problème d'inférieur. Quand vous échouez à atteindre la perfection, ce revers devient un défi qui vous poussera à faire mieux la prochaine fois.

La créature **stoïque et méthodique** que vous êtes repousse sans cesse les limites de son endurance. Vous suivez les règles à la lettre, sans hésiter et sans vous plaindre. L'Union Technocratique adore les agents dans votre genre.

Néanmoins, les autres vous trouvent **flippant** et pensent que vous vous **épuisez** vite. Peu importe les illusions que vous entretenez sur votre soi-disant perfection; vous êtes aussi imparfait que n'importe quelle créature mortelle. Même les machines ont leurs limites. Si vous n'apprenez pas à apprivoiser les vôtres, vous risquez de finir en haut d'une pile de déchets et là, adieu l'Ascension.

- Vous récupérez des points de Volonté quand vous transcendez les simples limites de la chair, des os et de l'acier, et accomplissez un exploit que personne d'autre n'a réalisé avant vous.

Martyr

Vous sacrifier dans l'intérêt de tous est un honneur pour vous. Ce qu'implique cet intérêt de tous varie en fonction du personnage. Vous obéissez peut-être à une croyance religieuse (qui n'est pas obligatoirement l'islam ou le christianisme), mais rien ne vous empêche de vous dévouer à une cause séculière, comme une idéologie politique ou un idéal philosophique. Vous pouvez également saisir l'occasion d'agir en héros, mais un héros que vous seriez le seul à pouvoir incarner. Le sacrifice n'est pas *nécessairement* fatal, cependant, ce pourrait bien être le dernier. En attendant, vous souffrez pour que d'autres puissent prospérer.

Le **sacrifice** est un élément puissant en magie. La volonté de renoncer totalement à soi au nom d'une cause qui nous dépasse



est l'une des Voies les plus évidentes (et les plus connues) vers l'Ascension.

Cependant, le **mépris de soi** peut avoir des conséquences malheureuses, bien au-delà des simples problèmes de santé. Les martyrs ont tendance à agacer, et ils peuvent devenir la cible de profiteurs. Il leur arrive de vouloir réparer des injustices qui n'ont rien à voir avec l'intérêt général. Pire encore, vous et vos semblables éprouvez parfois du mépris envers ceux qui profitent de votre sacrifice, même si beaucoup préféreraient que vous ne vous sacrifiez pas du tout.

- Vous récupérez des points de Volonté dès que vous améliorez significativement la situation de quelqu'un en payant beaucoup de votre personne.

Monstre

Le paradis ne serait auréolé d'aucune gloire, sans l'enfer pour le menacer. Quel noble fardeau que d'être un Agent de l'Infamie! Si cet archétype, incarnation de la méchanceté pure, convient parfaitement aux mages nephandi, il ne leur est pas exclusivement réservé, loin de là. Comme l'a si bien dit Voltaire (le chanteur, pas le philosophe), « C'est si facile quand on est méchant »... Facile, amusant et satisfaisant!

Vous révélez des **vérités terribles** que la plupart des gens refusent d'affronter. Dès que vous apparaissez, même Mary Poppins s'enfuit en courant. Votre existence met à mal les mensonges confortables d'une société polie. N'importe qui peut devenir un héros, mais un méchant mémorable vaut son pesant de sang.

Votre problème, c'est que vous êtes un vrai **dépravé**. Vous changerez *peut-être* du tout au tout et deviendrez un vrai gentil, mais c'est vraiment peu probable. Vous avez surtout des chances d'aller faire

un tour dans les Coiffes. D'ailleurs, si vous n'êtes pas encore Déchu, cela ne saurait tarder.

- Récupérez des points de Volonté quand vous effectuez des actes de destruction spectaculaires et particulièrement cruels.

Pernicieux

Le renversement constitue un élément essentiel de l'existence. Chaque règle doit avoir des exceptions. Vous ne vivez que pour tout mettre sens dessus dessous et minez la moindre hypothèse en démontrant la faiblesse des données sur lesquelles elle se fonde. Vous vous faites l'avocat du diable et pointez du doigt les défauts en défendant l'opinion contraire.

Un bon pernicieux fait preuve de **lucidité**. Vos controverses sont imparables, car elles mènent à un niveau de compréhension supérieur. Si vous envisagez sérieusement d'emprunter ce chemin (nous voulons dire par là que vous êtes *réellement* pernicieux, et pas simplement casse-noix), vous êtes un bouffon doté d'intelligence. Cette capacité à percevoir au-delà des apparences se révèle très utile dans l'univers des Éveillés.

Cependant, cette **subversivité** perpétuelle peut devenir lassante, intrusive et hautement blessante. Renverser des hypothèses *justes* ne vous rend pas plus avisé. Si vous voulez vraiment savoir ce qui se cache derrière les faux-semblants, vous devez auparavant prendre conscience que votre esprit de contradiction peut être son propre obstacle. La véritable sagesse se trouve quelque part entre le rejet et l'acceptation.

- Vous récupérez des points de Volonté chaque fois que votre raisonnement amène les gens à se rendre compte de leur erreur.

Prophète

En révélant la Vérité avec un grand V, vous délivrez un message sacré à un monde blessé. Il n'est pas nécessairement religieux, même s'il en a les accents. Quelle que soit sa nature, il est vraiment *Important*, plus que n'importe quelle opinion. Traditionnellement, le prophète est l'élu au service de la Vérité, qui illumine les zones d'ombre et force les gens à regarder leur propre hypocrisie en face. C'est un bien lourd fardeau. Heureusement, la Vérité finira par triompher.

Vous avez un don de **clairvoyance**. En effet, les prophètes voient des choses dissimulées au commun des mortels. Ils connaissent des secrets, déchiffrent les présages et ont des visions de l'avenir. Même si vous n'êtes pas un devin, statut qui s'accompagne de son lot de malédictions, peu de mystères vous échappent.

L'**absence de pitié** est le défaut majeur des prophètes. Guidés par leur conception de la Vérité, ils se révèlent généralement impatients, fanatiques et rebelles aux institutions mortelles. Même si vous êtes réputé pour vos tripes, elles risquent de finir à la broche dans le jardin des supplices d'un dirigeant quelconque. Les mystiques les plus zélés connaissent souvent une fin tragique... et ils ont une fâcheuse tendance à entraîner leurs adeptes avec eux.

- Vous récupérez des points de Volonté quand vous dites la Vérité au pouvoir en place et inspirez un changement majeur.

Redresseur de torts

Comme les gens ont besoin d'un héros, vous vous êtes porté volontaire. Vous vous battez pour un monde meilleur au nom d'un idéal, qu'il soit religieux, éthique, moral ou philosophique, en maniant des armes parfois symboliques. En effet, rien n'empêche un scientifique ou un professeur de devenir un redresseur de torts. Vous incarnez la définition même de la lutte. Vous voulez bâtir un univers plus juste sur les fondations de notre monde imparfait et votre devoir vous oblige à démolir tous les obstacles pour permettre la reconstruction.

Votre **zèle** admirable vous aide à relever tous les défis. Une âme moins tenace faillirait sans doute, mais pas vous.

Prenez garde au **fanatisme**, la marque de fabrique du redresseur de torts. Vos convictions ne laissent pas de place pour le compromis. Quand une situation vous paraît simple à résoudre, vous avez du mal à vous refréner. Si vous n'apprenez pas à tempérer votre enthousiasme et à remettre vos propres principes en question, vous ne ferez que poursuivre les ombres de votre extrémisme.

- Vous récupérez des points de Volonté lorsque vous accomplissez un exploit au nom de votre idéal. Vous devez auparavant décider de la nature de cet idéal et vous y tenir à tout prix. Le véritable redresseur de torts ne se laisse pas ramollir dans le confort.

Savant fou

Les idiots et les peureux n'ont pas leur place dans le domaine scientifique. Vous savez que la technologie progresse grâce à des braves dans votre genre, qui osent l'impensable et repoussent les normes établies par des conceptions archaïques. Eh oui, ces imbéciles et ces lâches *tremblent* quand ils voient l'étendue de votre témérité. N'y faites pas attention ! Tels Vésale qui a enfreint les interdits avec ses dissections, ou Galilée qui a défié l'Église avec ses découvertes, des visionnaires tiennent bon et repoussent sans cesse les limites de la science. Et bien sûr, vous en faites partie.

Votre **vision** de l'avenir est votre point fort. Vous la poursuivez en dépit de tous les obstacles et déplacez les frontières de la réalité grâce à votre détermination implacable.

Le problème, c'est que vous êtes **complètement cinglé**. Il existe des raisons pour lesquelles d'autres n'ont pas voulu prendre de

risques comme vous le faites, et quand ils ont osé, leurs noms ont été gravés au panthéon de l'infamie. La Technocratie, les Adeptes du Virtuel et surtout les Éthéristes s'appuient sur des esprits brillants comme le vôtre, mais ils restent aussi vigilants au cas où vous iriez trop loin. Ce qui *arrive* tôt ou tard.

- Vous récupérez des points de Volonté quand vous contournez les règles établies par votre secte de technomanciens, tout en menant une expérience plus ou moins scientifique (voyez l'encadré **SCIENCE!!!**, page 290) sans invoquer de Paradoxe. Votre éclair de génie bizarre doit vous permettre de réaliser quelque chose qui ne devrait pas fonctionner, mais qui marche sans que l'on comprenne vraiment pourquoi. (Vous ne pouvez pas simplement utiliser la magie. Après tout, vous n'êtes pas un vulgaire *sorcier* !)

Solitaire

Rien à foutre, du monde. Tout ce dont vous avez besoin est en vous. Vous êtes seul, même au milieu de la foule... ou du moins, c'est ce que vous *ressentez*. Les gens ne vous comprennent pas et vous vous en fichez trop pour essayer de les comprendre. Vous n'êtes pas un sociopathe (ou *peut-être* que si); c'est simplement que vous n'êtes pas en phase avec l'animal social que vous êtes censé être.

Votre **indépendance** est votre plus grande qualité. Vous avez tellement l'habitude de vous débrouiller tout seul que vous dépendez rarement de l'aide d'autrui. L'Ascension est pour vous une tâche qu'il faut accomplir en solitaire, alors pourquoi demander à quelqu'un de vous épauler pour atteindre ce but ?

Le problème, c'est que votre **isolement** vous empêche de profiter de la richesse intérieure des autres et d'éprouver de l'empathie. Tant que vous n'aurez pas fait tomber ces barrières, vous serez condamné à vivre une existence fruste et solitaire.

- Vous récupérez des points de Volonté quand vous atteignez un objectif significatif sans l'aide de personne, surtout si votre exploit profite aussi aux autres.

Survivant

Rien ne vous arrête. Endurci par vos épreuves passées, vous avez développé un instinct de survie qui vous pousse à continuer là où les plus faibles jetteraient l'éponge. Vous n'avez ni patience ni sympathie pour les gens qui refusent de suer sang et eau pour surmonter les difficultés. Votre devise pourrait être « Marche ou crève. » Les autres échoueront peut-être, mais *leur* faiblesse ne provoquera pas *votre* mort.

La **persévérance** est votre trait de caractère le plus marquant. Vous faites ce que vous avez à faire en vous servant de ce que vous avez sous la main. Les obstacles ne sont qu'une question de logistique et les excuses n'ont jamais guéri une jambe cassée.

En revanche, la **dureté** de votre caractère est une vraie faiblesse. Vous vous refermez tellement sur vous-même pour continuer à avancer que les gens se demandent souvent s'il vous arrive de ressentir des émotions.

- Vous récupérez des points de Volonté quand vous survivez à une situation délicate grâce à votre ruse, votre ténacité et votre refus de baisser les bras.

Traditionaliste

Amoureux des traditions, vous préservez l'héritage d'une sagesse millénaire. Les idées nouvelles n'ont pas passé l'épreuve du temps, elles sont donc forcément défectueuses. Les Anciennes traditions *sont* souvent les meilleures. Si elles convenaient à nos ancêtres, les générations futures pourront aussi s'en accommoder.

Votre **constance** est une vertu. C'est particulièrement vrai à notre époque où la nouveauté est au cœur de la culture. Il est bon de pouvoir compter sur quelqu'un d'aussi authentique et fiable que vous.

Méfiez-vous de votre **rigorisme**, il pourrait vous détruire. La stase mène à l'Entropie, un danger d'autant plus grand pour les mages. Bien que votre dévouement envers les traditions force l'admiration, vous devrez accepter une certaine souplesse pour vous adapter et peut-être transcender cette époque.

- Vous récupérez des points de Volonté quand vos efforts démontrent les mérites des méthodes à l'ancienne.

Visionnaire

Il y a quelque chose *d'autre* au-delà de la simple perception. Vous faites partie des rares élus à le voir. Même pour un mage, vous êtes

un puissant devin. Bien que vous dépensiez beaucoup de temps et d'énergie à poursuivre cette vision, vous savez que ce but en vaut la peine, quel qu'en soit le prix.

L'**inspiration** guide vos pas et vous permet de déceler ce que les autres ne peuvent ou ne veulent pas percevoir. Vous imaginez un idéal glorieux, que ce soit le retour de la grandeur de votre peuple, une technologie qui changera le monde, un chemin qui mènera la Terre vers la rédemption. Vous êtes aussi passionné qu'un croyant sincère.

L'**arrogance** est la faiblesse qui entache votre quête de la vérité. Pour réaliser l'Ascension, vous devez apprendre l'humilité et rechercher des visions dont les autres pourront aussi profiter.

- Vous récupérez des points de Volonté lorsque vous persuadez des gens de se dévouer à votre vision, ou quand vos actions transforment votre rêve en réalité.

Attributs



Quand votre personnage veut danser une valse, embobiner un flic ou trouver un fait qui lui échappe dans une pile de grimoires, ses chances de réussite dépendent de ses attributs innés. Même s'il n'a pas la capacité dont il a besoin, ses traits physiques, sociaux et mentaux lui donnent toujours l'occasion d'essayer.

Vos attributs correspondent à des facultés humaines, leur score varie entre 1 et 5 et ils constituent la base de la majorité des groupements de dés. La magie et les autres sources de pouvoirs paranormaux permettent de faire varier ces valeurs au-delà ou en deçà de cette échelle. En règle générale, les attributs d'un agent de la Volonté vont de 1 à 4, voire 5 pour les plus exceptionnels. En comparaison, un individu normal se situe entre 1 et 3, et dépasse rarement ces scores. Ceux qui ont plus de 5 ne sont généralement pas humains. En effet, ces valeurs élevées sont courantes parmi les vampires et les créatures magiques, mais certainement pas chez les mortels... Malgré leurs pouvoirs, les mages demeurent avant tout des êtres humains.

Les attributs physiques

Les mages ont tendance à favoriser l'intelligence plutôt que la force brute. Cependant, les aptitudes physiques brutes demeurent importantes dans certains domaines. Les chamans, les sorcières, les féroces métamorphes et les gros durs ont souvent des attributs physiques élevés, affûtés par une vie à la dure et des entraînements difficiles.

Force

La Force est la puissance brute d'un personnage. Elle indique son aptitude à déplacer des obstacles, soulever des objets et infliger des dégâts à l'aide de ses seuls pieds et poings. Les personnages forts sont souvent massifs et bien bâtis. Néanmoins, les individus plus frêles se montrent parfois bien plus forts qu'ils n'en ont l'air, et peuvent surprendre ou tromper leurs adversaires.

- Faible : vous soulevez 20 kg.
- Moyen : vous soulevez 50 kg.
- Bon : vous soulevez 100 kg.

- Exceptionnel : vous soulevez 200 kg.
- Hors du commun : vous soulevez 300 kg.

Spécialités : sec et nerveux, force insoupçonnée, puissance brute, poigne de fer

Dextérité

Ce trait est un attribut vital pour les conjurateurs, les danseurs, les pratiquants d'arts martiaux et ceux qui survivent dans la rue. Il mesure l'agilité, la coordination, les réflexes et la grâce physique d'un individu. Les personnages ayant une Dextérité élevée semblent toujours souples et élégants, même quand ils ne font rien, tandis que les moins lestes n'ont besoin de l'aide de personne pour trébucher.

- Faible : vous avez deux mains gauches !
- Moyen : coordination suffisante pour la vie quotidienne.
- Bon : vous êtes adroit et avez le pied sûr.
- Exceptionnel : vous avez une démarche souple et possédez une grâce féline.
- Hors du commun : les chats sont jaloux de vous.

Spécialités : souple, gracieux, agile, réflexes éclair, coordination œil-main

Vigueur

La Vigueur est un trait utile pour les mages en permanence sur la brèche. Elle reflète l'endurance, la résistance, et la tolérance à la douleur et à la fatigue. On s'imagine souvent que les individus les plus robustes sont forcément trapus, mais les gens secs et nerveux se révèlent parfois incroyablement coriaces.

- Faible : fragile et maladif.
- Moyen : santé normale.
- Bon : endurant et tenace.
- Exceptionnel : vous tenez la distance.
- Hors du commun : rien ne semble pouvoir vous abattre.

Spécialités : infatigable, résistant, opiniâtre, inépuisable, pile électrique

Les attributs sociaux

Ciment de la société humaine, les interactions sociales dépendent de ces traits. Il est facile d'oublier l'importance de l'apparence et de l'intelligence sociale, mais un Éveillé un tant soit peu malin réalisera vite qu'un sourire chaleureux et des paroles enjouées ont quelque chose de magique.

Les spécialités

Les *spécialités* peuvent améliorer l'efficacité des attributs et des capacités. Un personnage avec un score de 4 ou plus dans l'un de ces traits peut y adjoindre une spécialité. Lorsque le joueur fera un jet impliquant cette spécialité, chaque 10 obtenu comptera comme deux réussites au lieu d'une seule.

Prenons pour l'exemple Spider Chase, une artiste verbeuse avec 4 en Athlétisme. Comme elle est particulièrement douée pour jongler avec des objets enflammés, la joueuse lui attribue la spécialité jongler avec le feu. Au cours d'une représentation, Spider fait tourbillonner haut dans les airs deux bâtons enflammés. Inky, qui incarne ce personnage, fait un jet de Dextérité (3 points) + Athlétisme (4 points), et lance donc 7 dés. Elle obtient quatre réussites, mais comme deux d'entre elles sont des 10, ce total passe à six grâce à la spécialité de Spider. Les bâtons s'élèvent. Spider s'immobilise. Elle incline la tête et fait un geste en direction du public pour le narguer... Et lève les mains juste à temps pour rattraper ses bâtons et continue sa danse. Sous les applaudissements de la foule en délire.

Vous trouverez pour chaque trait des suggestions de spécialités, et vous pouvez vous en inspirer pour en inventer de nouvelles avec l'accord du conteur. Elles ne doivent pas embrasser un domaine trop large (ce qui serait le cas d'une spécialité d'Informatique dénommée *claviers* par exemple) ou entraîner un déséquilibre flagrant (*infliger des dégâts* comme spécialité de Force). Lorsque vous ne commencez pas avec un score de 4 ou plus dans un trait, vous pouvez quand même sélectionner une spécialité ; c'est même obligatoire pour certains d'entre eux, comme Artisanats. Dans ce cas, vous ne bénéficiez pas de la règle des réussites supplémentaires tant que vous n'avez pas atteint ce score, mais vous étoffez votre personnage en lui attribuant des domaines d'expertises qui pourront l'aider dans le futur.

Charisme

Le Charisme (dont l'étymologie grecque signifie grâce et faveur) représente ce petit quelque chose qui vous démarque des autres. En termes de jeu, il mesure l'attrait que vous exercez sur les autres et votre présence. Vous n'êtes pas forcément *beau gosse*, mais bon sang, tout le monde vous *remarque* !

- Faible : une fleur passée sur un papier peint défraîchi.
- Moyen : vous semblez assez sympathique.
- Bon : les gens se sentent attirés vers vous.
- Exceptionnel : vous resplendissez !
- Hors du commun : votre simple présence inspire confiance, désir et dévouement.

Spécialités : séduisant, attirant, téméraire, inspirant, sophistiqué, imposant

Manipulation

Dans la vie, il y a les pions et ceux qui les manipulent. Un personnage ayant un score de Manipulation élevé sait évoluer sur l'échiquier de la société pour en tirer un avantage maximal. Alors que le Charisme mesure votre aura et l'Apparence votre aspect extérieur, cet attribut évalue votre ruse sociale et votre finesse d'esprit. On se sert des autres tout le temps, mais personne n'aime *s'apercevoir* qu'il

est la dupe. Rater un jet de Manipulation peut donc avoir des conséquences catastrophiques.

- Faible : personne ne croit à vos salades.
- Moyen : on se fie en général à ce que vous dites.
- Bon : vous savez manipuler les gens en douceur.
- Exceptionnel : quand vous parlez, les gens écoutent.
- Hors du commun : « Dansez mes petites marionnettes, dansez ! »

Spécialités : ruse, charme, éloquence, discours émouvant, vrai croyant

Apparence

Ne sous-estimez jamais le pouvoir d'un joli minois ! Ce trait mesure l'attrance exercée par la seule beauté physique... ou sa douloureuse absence. Bien évidemment, les apparences sont parfois trompeuses, surtout chez les mages, mais tout le monde a du mal à rester indifférent face à une belle chute de reins ou un sourire captivant.

- Faible : « Bof... »
- Moyen : « Ouais, ça va. »
- Bon : « Vous êtes mannequin ? »
- Exceptionnel : « Voilà mon numéro. »
- Hors du commun : « Fais de moi ta chose ! »

Spécialités : mignon, canon, captivant, coquin, adorable, beauté hollywoodienne

Les Attributs mentaux

Un mage *pense*, donc il est. Ces traits essentiels dans la Voie d'un agent de la Volonté mesurent sa capacité à se concentrer, analyser et réagir promptement à des stimuli mentaux.

Perception

La pratique de la magyè exige de la lucidité, c'est pourquoi un mage doté d'une grande Perception y excelle. Cet attribut évalue l'attention que vous portez aux détails, la conscience de l'espace que vous occupez, l'acuité de vos sens, et ce mystérieux instinct qui repère les éléments que vous n'avez pas encore consciemment identifiés. Reflet de votre intuition, la Perception vous permet de déceler des *indices* et non d'analyser des *causes*. Cette fragrance peut venir d'un buisson de roses, d'un parfum ou de la Résonance rémanente d'un charme d'amour, mais la Perception seule ne vous permettra pas d'en connaître la source.

- Faible : « Hein ? Que se passe-t-il ? »
- Moyen : vous repérez ce qui est évident.
- Bon : vous êtes particulièrement sensible à votre environnement.
- Exceptionnel : vous avez une conscience aiguë de ce qui vous entoure.
- Hors du commun : vous tenez plus de l'animal que de l'homme.

Spécialités : perspicacité troublante, malin, intuitif, sens aiguisés, œil de faucon

Intelligence

Voilà l'outil le plus important d'un mage. Ce trait mesure son aptitude à traiter des informations, à retenir des impressions, à envisager les possibilités et à penser de façon *originale* en s'affranchissant des conventions. Un personnage doté d'une faible Intelligence n'est pas *idiot* à proprement parler, il aura simplement du mal à appréhender les problèmes complexes. Au contraire, une Intelligence élevée lui

permettra de manier avec habileté des concepts sophistiqués et des données abstraites. Malgré ce qu'on pourrait croire, les capacités intellectuelles ne sont pas forcément fonction du niveau scolaire. Cependant, les études supérieures demandent un minimum de facultés dans ce domaine; les personnages qui ont suivi un tel cursus devraient être dotés d'une Intelligence correcte.

- Faible: une petite bougie à côté d'un halogène.
- Moyen: comme la majorité des gens.
- Bon: vous êtes suffisamment intelligent pour vous asseoir à la table des grands.
- Exceptionnel: tout à fait brillant.
- Hors du commun: vous êtes un véritable génie.

Spécialités: rat de bibliothèque, réflexions profondes, fulgurances, créatif, vif d'esprit

Astuce

Même l'esprit le plus affûté peut être imperméable au changement. Toutefois, pour survivre, mieux vaut savoir s'adapter, et vite. Ce trait représente les réflexes mentaux. Il détermine votre capacité à réagir en cas de danger imprévu, mais aussi face aux indices subtils et à la logique tortueuse qui peuplent souvent le monde des mages. Dans un combat, l'**Initiative** (voir **Chapitre Neuf**, page 399) dépend de l'Astuce du personnage. Sans elle, le plus brillant des penseurs n'est qu'un cadavre en sursis.

- Faible: confus et étourdi.
- Moyen: maître des évidences.
- Bon: on vous appelle monsieur ou madame Multi-tâche.
- Exceptionnel: vous comprenez si vite que vous battez tout le monde.
- Hors du commun: on pourrait surnommer votre esprit Shiva ou Kali.

Spécialités: réflexes de combat, survivant de la rue, roublard, esprit féroce, rusé comme un renard

Les capacités



Les Éveillés ont à leur disposition tout un éventail de talents, de compétences et de connaissances. La plupart des mages bénéficient de *capacités de base* notées sur la fiche de personnage, mais il existe également une palette de *capacités secondaires*, plus spécialisées, que vous retrouverez dans la section suivante. En attendant, nous allons énumérer les techniques innées, les compétences acquises et les activités intellectuelles les plus courantes du monde des mages modernes. Votre

personnage ne les maîtrisera pas toutes, mais la majorité d'entre elles lui seront familières.

Talents

Le personnage améliore ces capacités instinctives avec de la pratique. Elles sont révélatrices de ses tendances naturelles et des dons que la vie a développés en lui.

Art

Également connu sous le nom d'*expression artistique*, ce talent représente votre maîtrise de l'art sous une forme ou une autre: dessin, chant, comédie, littérature, peinture, danse, sculpture, etc. Grâce à ce don, vous produisez des œuvres à la puissance surprenante. Choisissez votre style pour donner vie à des représentations réalistes, des hyperboles captivantes ou des créations avant-gardistes expérimentales. Avec un score élevé, vous serez capable de bouleverser votre public et de lui donner l'impression de toucher du doigt une vérité absolue, même si vos œuvres ne sont pas figuratives.

Comme pour d'autres capacités générales, chaque spécialité représente un champ d'expression artistique à part entière. Si vous voulez maîtriser un nouveau domaine (danse, peinture, etc.), vous devez donc acquérir une autre spécialité. Néanmoins, comme les principes de base de l'art demeurent identiques malgré des techniques différentes, chaque spécialité supplémentaire ne vous coûtera que 4 points d'expérience. Pour bénéficier de cette règle, vous devez avoir un score de 4 en Art et une première spécialité. Voyez l'encart **L'artisan chevronné**, page 277, pour plus de détails.

Règle optionnelle: capacités minimales requises

Si vous invoquez une puissante magye en utilisant une capacité spécifique, comme indiqué dans la section *Le focus et les Arts* du **Chapitre Dix**, mieux vaut avoir une excellente maîtrise de cette capacité. Le conteur peut appliquer la *règle optionnelle* suivante. Le personnage doit avoir au moins un point dans la capacité lui servant de focus pour chaque point qu'il possède dans la sphère ou l'effet canalisé grâce à cette capacité. Par exemple, supposons qu'Autumn emploie l'illustration, spécialité du talent Art, comme instrument. Elle doit donc avoir au moins un point en Art pour chaque niveau qu'elle possède dans les sphères dont elle se sert. En résumé, elle ne peut pas tirer parti de sa spécialité pour obtenir un effet Forces 3/Prime 2 si elle n'a pas au moins trois points en Art.

Cette option oblige les personnages à avoir un « niveau de compétence minimal » dans les capacités liées à leur focus. Elle peut se révéler lourde ou délicate à utiliser en toute circonstance. Nous vous encourageons tout de même à l'appliquer pour les capacités suivantes: Informatique, Do, Hypertechnologie, Arts martiaux, Sciences et Technologie. Ce sont en effet des éléments essentiels des pratiques des mages. Un débutant en arts martiaux ne sera logiquement pas en mesure d'utiliser des techniques magyques dévastatrices qui découlent de sa compétence.

- Novice: vous avez des idées, mais vous manquez de technique.
- Entraîné: vous avez consacré du temps et des efforts à votre discipline.
- Compétent: vous devriez envisager de faire carrière.
- Expert: vous êtes un professionnel et vos œuvres exercent une attraction fascinante et démontrent votre talent.
- Maître: vous êtes un maître reconnu dans votre domaine.

Possédé par: étudiants en arts, élèves des beaux-arts, artistes professionnels, jeunes talents, amateurs passionnés, génies solitaires, ascètes, mages utilisant ce focus pour invoquer leur magie.

Spécialités: peinture, films, chant, comédie, danse, techniques mixtes, images de synthèse, fabrication de maquettes, arts classiques, style avant-gardiste, technique intuitive, folie créatrice, révélations troublantes, techniques primitives, instrument de musique (guitare, percussions, piano, etc.)

Athlétisme

Le sport est votre passion. Pendant que les autres restent assis sur la touche, vous courez des marathons et marquez des essais, vous enfourchez votre vélo pour aller au travail et en revenir. Vous vous entraînez souvent pour améliorer vos performances. Les gens ont du mal à s'imaginer un sorcier qui passerait son temps à la salle de

sport, mais vous êtes une exception. Votre devise? « Un esprit sain dans un corps sain ». Après tout, quel est l'intérêt d'être un maître de la réalité si la vôtre compte un fessier tremblotant et un abdominal de comptoir?

L'Athlétisme possède de nombreuses spécialités telles que la course à pied, l'escalade ou la natation. Et comme l'Art ou l'Artisanat, vous pouvez acquérir des spécialités pour représenter votre maîtrise dans plusieurs domaines. (L'option *L'artisan chevromné* s'applique ici aussi.)

- Novice: vous n'étiez pas trop mauvais en cours de sport.
- Entraîné: les exercices physiques font partie de votre quotidien.
- Compétent: vous avez une forme olympique!
- Expert: les mordus de sport et les athlètes professionnels vous remarquent.
- Maître: vous pourriez vous qualifier pour les Jeux olympiques, et peut-être même y participer!

Possédé par: athlètes, cyborgs, gourou d'un club de fitness, entraîneurs personnels, danseurs professionnels, pratiquants d'arts martiaux, mannequins pour sous-vêtements, stars de la télévision

Spécialités: musculation, cyclisme, escalade, équitation, natation, entraînement à la survie, endurance extrême, arts du cirque, parkour, ski, disciplines sportives (football, basket-ball, hockey, etc.)

Règle optionnelle: compétences professionnelles et connaissances expertes

Les êtres humains maîtrisent de nombreuses compétences, à tel point qu'aucune liste, aussi exhaustive soit-elle, ne peut toutes les recenser. C'est pourquoi nous vous proposons d'intégrer la règle optionnelle *compétences professionnelles et connaissances d'expert*. Ce sont des catégories de capacités plus générales qui couvrent toutes celles qu'on ne traite pas dans cette section du livre.

Comme leur nom le suggère, les compétences professionnelles concernent des disciplines qu'on acquiert et qu'on améliore par l'étude et la pratique, tandis que les connaissances d'expert comprennent des domaines de savoir qu'on affine avec l'expérience. Ces compétences incluent des disciplines pratiques comme la cuisine ou les jeux d'argent, ou des perfectionnements dans des domaines tels que le camouflage ou l'armement. De leur côté, les connaissances se concentrent sur les activités intellectuelles qui ont des applications pratiques. On y retrouve par exemple la corruption, le marchandage politique et le journalisme. La majorité des capacités secondaires décrites dans les différents ouvrages du Monde des Ténèbres entrent dans la catégorie des compétences professionnelles ou des connaissances d'expert.

(Dans les éditions du 20^e anniversaire de *Vampire* et *Loup-Garou*, il existe une troisième catégorie optionnelle, *Talent amateur*, pour représenter les capacités innées que les personnages améliorent avec de la pratique. Vous pouvez également utiliser cette catégorie, bien que les traits décrits dans ces livres (comme *Picoler*, *Voyance* et d'autres) soient souvent plus que des passe-temps pour ceux qui pratiquent les Arts et les Sciences des Éveillés.)

Vous devez acquérir chaque capacité professionnelle ou connaissance d'expert séparément, comme c'est le cas pour l'Art, l'Artisanat ou encore l'Ésotérisme. En effet, la compétence professionnelle *Cuisine* n'apprendra pas le poker à votre personnage. Si votre groupe utilise l'**option L'Artisan chevromné** (voir l'encart du même nom, page 277), celle-ci s'applique aussi aux compétences professionnelles et aux connaissances d'expert.

- Novice/Amateur: vous avez lu quelques livres ou suivi un ou deux cours.
- Entraîné/Étudiant: vous avez étudié à l'université ou dans une école professionnelle.
- Compétent/Professeur: vous avez étudié et mis en pratique vos connaissances théoriques, et possédez un bon niveau dans ce domaine.
- Expert/Savant: vous êtes suffisamment doué pour enseigner à des étudiants, voire à d'autres professionnels.
- Maître/Érudit: d'autres experts viennent vous rencontrer pour avoir votre avis.

Possédées par: tous ceux qui ont fait des études et ont de l'expérience dans un domaine

Compétences suggérées: Escalade, Art de l'évasion, Duel au colt, ensembles de compétences spécifiques (Jeux d'argent, Cuisine, Art de l'évasion etc.)

Connaissances suggérées: Histoire alternative, Corruption, Gouvernement, Propagande, Espionnage, Sous-culture, Terrorisme, Théologie, Débauche

Règle optionnelle: l'artisan chevronné

Les mages excellent dans de nombreux domaines, qu'ils mettent parfois à profit pour canaliser leurs Arts. L'option artisan chevronné vous permet dans ce cas de maîtriser un grand nombre de compétences similaires, sans pour autant devoir acquérir une foule de capacités presque identiques, et pourtant différentes.

Grâce à cette *règle optionnelle*, vous pouvez développer des spécialités précises, qui refléteront les talents spécifiques de votre personnage dans une capacité associée. Ainsi, au lieu de devoir investir plusieurs fois dans la même capacité, vous définissez simplement une spécialité principale qui montre sur quelle activité se concentre votre mage. Vous pouvez faire ce choix même si vous n'avez qu'un point dans la capacité. Ensuite, lorsque vous atteignez un score de 4, acheter une spécialité supplémentaire ne vous coûtera que 4 points d'expérience. De cette manière, un pratiquant aguerri peut rapidement étendre son champ d'expertise.

En guise d'exemple, reprenons Spider Chase. Elle possède la compétence Artisanats et s'est spécialisée dans le travail du cuir. Dès qu'elle atteint un score d'Artisanats de 4, elle peut choisir des spécialités supplémentaires. Elle jette son dévolu sur couture et réparation de véhicules, ce qui lui coûte 4 points d'expérience par spécialité, soit un total de 8 points. Le personnage doit bien sûr apprendre ces techniques d'une manière ou d'une autre pendant le scénario. Spider ne va pas se réveiller un beau matin en sachant tout d'un coup retaper un moteur ! En revanche, si elle a l'occasion d'élargir son champ de connaissances au cours du scénario, rien ne l'empêche de devenir un artisan chevronné en s'appuyant sur les techniques qu'elle maîtrise déjà.

Cette option s'applique également aux talents Art et Athlétisme, aux compétences Armes à feu, Arts martiaux et Mêlée, ainsi qu'aux connaissances Érudition, Ésotérisme, Folklore, Politique et Sciences. En effet, chacune d'elles fonctionne comme le tronc commun d'aptitudes très diverses. Les règles **Talent amateur** et **Compétences professionnelles et connaissances d'expert** complètent cette règle optionnelle. Voyez l'encart page 276 pour plus de détails.

Bagarre

Vous bottez des fondements. La vie vous a endurci et rendu vicieux, ou bien vous connaissez les bases de l'autodéfense. Quoi qu'il en soit, vos poings et vos pieds sont des armes, pas nécessairement mortelles, mais bien plus efficaces que les coups hasardeux des petites brutes incompetentes. Non seulement vous savez vous battre, mais en plus vous êtes naturellement *doué* pour ça. Vous avez le talent, la volonté et l'entraînement nécessaires pour faire mal, et vous n'avez besoin de rien d'autre que la ruse de l'homme et la férocité de l'animal.

(Pour les techniques de combat armé, reportez-vous à la compétence **Mêlée**. Les techniques de combat à mains nues plus élaborées sont gérées par la compétence **Arts martiaux**. Ces deux capacités apparaissent plus loin dans le chapitre.)

- Novice: vous avez eu une enfance difficile.
- Entraîné: vous avez vécu dans les quartiers chauds.
- Compétent: quand les coups se mettent à pleuvoir, vous êtes toujours le dernier à rester debout.
- Expert: les champions de combat extrême tremblent quand vous montez sur le ring.
- Maître: « Si je t'en colle une, je t'allonge pour le compte. »

Possédé par: motards, bagarreurs, petites brutes, anciens souffre-douleurs, gardes du corps, vétérans de l'armée, psychopathes dotés d'un mauvais caractère

Spécialités: bagarre de bar, boxe, combat sous forme animale, coups bas, désarmement, guerrier pacifique

Commandement

Ce talent permet de contrôler les gens plus subtilement. Votre aura d'autorité, vos ordres persuasifs, votre détermination sans faille, ou simplement le bon mot au bon moment, les poussent à vous suivre. Dès que vous aboyez, tout le monde obéit. Pas parce qu'ils vous respectent, mais au minimum parce qu'ils admettent à contrecœur, que vous avez l'air de savoir ce que vous faites... même quand ce n'est pas le cas !

- Novice: chef des majorettes.
- Entraîné: capitaine de l'équipe.

- Compétent: cadre.
- Expert: gros bonnet.
- Maître: Nick Fury.

Possédé par: officiers, cadres, personnalités médiatiques, prédicateurs, enseignants, chefs d'équipe, gourous de secte, chefs de gang, politiciens

Spécialités: compétent, charismatique, aura de majesté, sévérité, refus de la désobéissance, voix douce

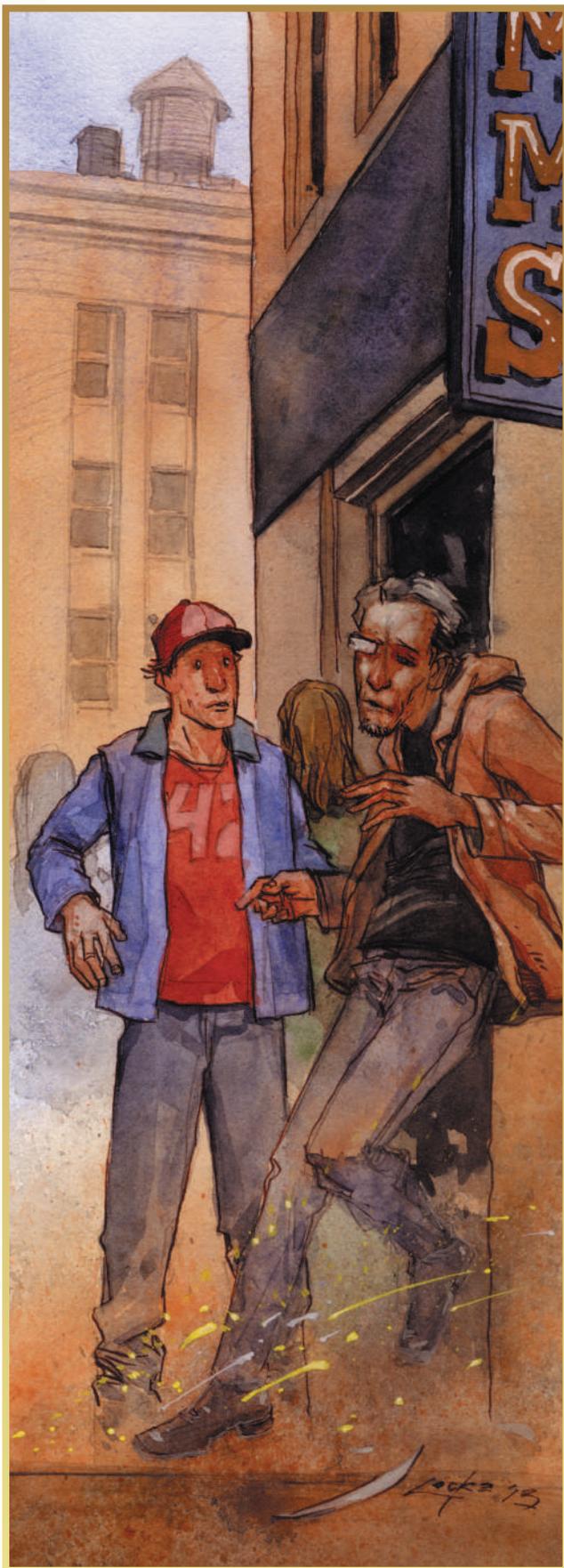
Empathie

Grâce à ce talent, vous discernez instinctivement les énergies dégagées par les émotions. Votre intuition vous souffle ce que les gens ressentent autour de vous (et parfois avec un peu trop d'acuité). L'avantage, c'est que l'Empathie vous aide à mieux comprendre votre entourage et à apaiser, stimuler ou manipuler son état émotionnel. L'inconvénient, c'est que vous êtes parfois vulnérable aux passions des autres (un défaut répandu parmi les mages extatiques), ou que les autres le sont à vos machinations. Associée à des effets basés sur la Psyché, l'Empathie est un outil (ou une arme) redoutable entre les mains d'un Éveillé. Pour plus de détails, reportez-vous à la section **Capacités ordinaires et effets magiques** du Chapitre Dix, page 532.

- Novice: vous arrivez à reconnaître les émotions dans votre entourage.
- Entraîné: vous êtes l'épaulé sur laquelle vos amis viennent pleurer.
- Compétent: pour vous embobiner, il faut se lever de bonne heure.
- Expert: personne ne parvient à vous dissimuler ses véritables émotions.
- Maître: vous lisez dans l'esprit des gens comme dans un livre ouvert.

Possédé par: mages extatiques, chamanes, guérisseurs, séducteurs, commerciaux, thérapeutes, amis fidèles, Nephandi

Spécialités: émotions cachées, indices subtils, manipulation émotionnelle, confiance, sentir les émotions, fluctuations de l'énergie vitale, psychothérapie interpersonnelle, voir au-delà des apparences, « Je sais ce dont tu as besoin »



Expérience de la rue

La rue, c'est chez vous, et vous connaissez bien votre famille. Les gens qui *ne parlent à personne* en temps normal s'ouvrent à vous. Vous avez certainement grandi dans ce milieu, aussi comprenez-vous les codes et les règles en vigueur dans cet univers en marge de la loi. Vous avez quelques atouts dans votre manche (crochetage, recel, vol à l'étalage), vous savez comment parler et vous comporter, et vous êtes à l'aise dans des endroits où les flics et les gentils n'osent pas s'aventurer.

- Novice : musicien de rock.
- Entraîné : dealer de banlieue.
- Compétent : rappeur.
- Expert : chef de gang.
- Maître : baron de la mafia.

Possédé par : barmen, prostitués, hackers, proxénètes, SDF, flics, détectives, membres de l'Armée du Salut, musiciens, fugueurs, dealers de drogue, activistes, journalistes, chauffeurs de taxi

Spécialités : vol, survie, hacktivism, squats, politique de la rue, tribu urbaine, confiance, caches, prostitution, trafic de drogue, culture musicale, gangs, « je ne vois rien, mais je sais tout »

Expression

La vie est une immense tapisserie dont vous tissez les fils. Grâce à votre sens de la mise en scène et à votre connaissance de la psychologie du public, vous êtes capable de susciter des émotions et de manipuler l'opinion et d'attirer l'attention en société. Bien qu'on puisse utiliser ce trait pour n'importe quelle interaction humaine, il sert surtout à marquer son auditoire. Pour les activités purement artistiques, reportez-vous au talent **Art**, page 275.

- Novice : quand vous parlez, les gens le remarquent.
- Entraîné : vos discours passionnés captivent votre public.
- Compétent : votre voix puissante enflamme la foule.
- Expert : dans un monde où les médias sont rois, vous arrivez encore à vous distinguer.
- Maître : les poètes, les prophètes et les politiciens voudraient tellement être comme vous.

Possédé par : stars du rock, personnalités médiatiques, mages extratiques, cadres, poètes, chefs, politiciens, blogueurs, agitateurs, rappeurs, célébrités

Spécialités : jouer sur les passions, éloquence poétique, encouragements, techniques de rhétorique, prêche, ordres, démoraliser, improvisation

Intimidation

Votre seule présence fait peur aux gens et vos menaces (si tant est que vous ayez besoin d'en faire) n'arrangent rien. Quand vous le voulez, vous dominez presque toujours la situation, car vous savez inconsciemment comment prendre l'ascendant, ou appuyer là où ça fait mal. À moins que vous ne soyez simplement assez grand, assez mauvais ou assez « rien à secouer » pour pousser les autres à se soumettre. Quel que soit votre secret, ce talent vous donne l'avantage quand vous faites face à des êtres humains, des animaux ou des entités d'une autre nature.

- Novice : terreur de la cour de récré.
- Entraîné : chef de bande.
- Compétent : tyran professionnel.
- Expert : loup alpha.
- Maître : roi ou reine en votre royaume.

Possédé par : Hommes en noir, cyborgs, flics, sorcières, savants fous, hors-la-loi, petites brutes, métamorphes, dominateurs professionnels du SM, sergents instructeurs, Samuel L. Jackson
Spécialités : mauvais flic, BDSM, hiérarchie de meute, regard froid, menaces physiques, domination, terreur incontrôlable

Intuition

Vous possédez des sens exacerbés. Les personnes vigilantes perçoivent des éléments du quotidien, mais votre instinct vous signale les manifestations du surnaturel. Ce n'est peut-être qu'un pressentiment – certains individus en ont, et ils ne sont pas Éveillés pour autant. Il est plus probable qu'à force de fréquenter le monde de la magie, vous déceliez spontanément les signes de son existence.

À bas niveau, ce talent vous confère une vague perception des phénomènes mystérieux. À plus haut niveau, il vous révèle les auras et la présence discrète du Peuple de la Nuit. Vous prenez également conscience de la Périphérie spirituelle. En termes de jeu, vous faites un jet de Perception + Intuition pour repérer les effets paranormaux, détecter la magye ou encore identifier les Échos de Résonance à proximité de votre personnage. Plus vous obtenez de réussites, plus les impressions que vous percevez sont détaillées.

Le tableau de référence sur les textures et les couleurs des auras se trouve au **Chapitre Dix**, page 507.

- Novice : vous avez le don de repérer des vérités cachées.
- Entraîné : la magie existe et vous sentez souvent sa présence.
- Compétent : vous percevez les auras et comprenez la signification de leurs couleurs.
- Expert : vous discernez le monde surnaturel avec une précision troublante.
- Maître : votre conscience du royaume mystique est telle que les gens vous prennent pour un fou.

Possédé par : grands-mères fûtées, espions avisés, chamanes exaltés, prophètes déments, enfants perspicaces, savants fous, ceux qui ont été touchés par la main de Dieu

Spécialités : présages, auras, Résonance, pressentiments mystérieux, instinct mystique, magie cachée, Vidare spirituel

Subterfuge

Vous savez comment gagner la confiance des gens et en profiter. En outre, vous repérez aisément ceux qui tentent de vous faire la même chose (au passage, cet aspect vient remplacer l'ancienne capacité Sentir la trahison). Vous utilisez vos pouvoirs pour faire le bien... mais probablement pas. Ce talent est LE secret pour débusquer les balances, dénicher les ragots, monter des arnaques et renifler les escrocs. Il vous permet de contourner les barrières de la société, de découvrir ce que veulent les gens et puis de les appâter. Vous n'avez pas besoin de vraiment *mentir*, mais disons simplement que vous êtes vraiment bon pour arranger la vérité.

- Novice : gueule d'ange.
- Entraîné : escroc du dimanche.
- Compétent : avocat réputé.
- Expert : politique de carrière.
- Maître : maître-espion.

Possédé par : agents du Syndicat, agents secrets, briseurs de couples, publicitaires, lobbyistes, escrocs, métamorphes, agents infiltrés, voleurs, arnaqueurs, avocats, sociopathes

Spécialités : arnaques, manipulation sexuelle, fausse naïveté, politique, droit, tricherie, discréditer l'opposition, sentir les coups fourrés

Vigilance

Votre sixième sens vous permet de sentir ce qui ne va pas bien avant tout le monde. Cette combinaison d'instinct naturel et de vivacité d'esprit vous aide à évaluer les situations et à y réagir convenablement. Les métamorphes, les survivants, les courtisans talentueux et les vétérans de guerre possèdent une Vigilance élevée.

- Novice : « J'ai un mauvais pressentiment... »
- Entraîné : vos poils se hérissent au moindre signe de danger.
- Compétent : vous savez reconnaître la menace qui se cache sous un discours mielleux.
- Expert : vous avez déjà remarqué trois agresseurs et repéré quatre itinéraires de fuite possibles.
- Maître : ces ninjas pourraient tout aussi bien porter du rose fluo.

Possédé par : espions, gardes du corps, enfants sauvages, survivants des rues, métamorphes, vétérans de guerre

Spécialités : embuscades, instinct, présages, friches industrielles, zones de guerre, activité secrète, signes de danger

Les compétences

Alors que les talents reflètent vos aptitudes innées, les compétences regroupent toutes celles que vous avez acquises. Si votre personnage ne possède pas la compétence requise lors d'une action, la difficulté du jet associé augmente de +1.

Armes à feu

Vous kiffez les armes à feu. Vous n'êtes peut-être pas un tireur d'élite, mais vous savez au moins comment entretenir votre arme et vous en servir. Un personnage qui possède un score au moins égal à 2 dans cette compétence sait reconnaître les calibres et les types de munitions. Il connaît également les avantages et les inconvénients des modèles et des marques sur le marché.

Les canons à plasma ne rentrant pas dans cette catégorie, leur utilisation est régie par la compétence **Armes à énergie**, dans la section des **Compétences secondaires**. Néanmoins, avec suffisamment d'entraînement et d'expérience, la compétence Armes à feu vous permet de manipuler des armes lourdes, comme les mitrailleuses, les lance-roquettes, et ainsi de suite. Voyez également la règle de **L'Artisan chevronné** plus haut.

- Novice : c'est nouveau pour vous.
- Entraîné : chasseur.
- Compétent : flic ou soldat.
- Expert : tireur d'élite.
- Maître : le Punisher.

Possédée par : assassins, survivalistes, rock stars finies, policiers, personnel de l'armée, tueurs à gages, gardes du corps, miliciens, membres d'un gang, Costumes noirs, enthousiastes de l'autodéfense, cinglés de mauvais poil

Spécialités : tireur embusqué, dégainer rapidement, tir sur cible, fusil, armes de poing, fusillade en voiture, matériel militaire, armes lourdes, armes anciennes, armement cybernétique

Artisans

Vous savez comment créer et réparer des objets de vos mains. À force de pratique dans une branche, voire plusieurs, vous maîtrisez les techniques spécifiques de la charpenterie, de la mécanique, du travail du cuir, de la métallurgie ou de n'importe quel autre artisanat.

Quand vous choisissez cette compétence, vous devez définir une spécialité qui représentera l'activité principale de votre personnage, et ce même s'il n'a pas encore un score de 4 en Artisanats. Elle lui confèrera le bonus associé une fois ce score atteint. Si vous souhaitez que votre mage maîtrise *plusieurs* domaines d'Artisanat, vous devez les acquérir séparément. Par exemple, un mécanicien qui est également doué en céramique, en travail du bois et en bricolage possède plusieurs spécialités pour la compétence Artisanats, qui représentent son aptitude dans chacun des domaines.

- Novice: vous savez à peu près ce que vous faites.
- Entraîné: à force de travail, vous avez acquis des connaissances pratiques.
- Compétent: vous êtes sacrément bon, ma foi!
- Expert: vous êtes un artisan extrêmement respecté dans votre domaine.
- Maître: aucun projet ne vous résiste quand vous décidez de vous y consacrer.

Possédée par: inventeurs, mécaniciens, artisans, bohémiens, domestiques, adeptes de la vie au grand air, techniciens, vagabonds, survivalistes, savants fous, superhéros obsédés

Spécialités: forge d'armure, forge d'armes, charpenterie, invention, couture, conception, réparation de véhicules, bricolage, travail du cuir, nouvelles technologies

Arts martiaux

Pratiqué depuis la nuit des temps, l'art complexe du combat à mains nues se décline en centaines de disciplines, du brutal pancrace grec au sublime tai-chi. Vous pratiquez une ou plusieurs d'entre elles, et vos techniques de combat sont bien plus efficaces.

En termes de jeu, la compétence Arts martiaux reflète une maîtrise durement acquise dans une forme de combat. Comme ce trait demande un entraînement intensif, des techniques particulières, de la rigueur et le respect d'une philosophie de vie, seuls les spécialistes de la compétence choisie peuvent en enseigner les secrets. Un professeur de savate sera bien incapable de vous faire apprendre le style de l'homme ivre.

En contrepartie, cette compétence vous permet d'utiliser des manœuvres de combat décrites dans la section **Combat** du **Chapitre Neuf**. Un pratiquant aguerri peut également canaliser des effets magiques par le biais de cette discipline; il sera entre autres capable d'infliger des frappes dévastatrices, d'utiliser des techniques de guérison et de se servir de pouvoirs basés sur la Psyché. (Voir les entrées **Arts martiaux** au **Chapitre Neuf**, pages 424-426, et au **Chapitre Dix**, pages 576-577.) Comme les arts martiaux ont des applications scientifiques et font pleinement partie de la réalité acceptée, les membres de la Technocratie n'hésitent pas à y recourir. Après tout, si elles sont bonnes pour l'agent Smith, tout bon Technocrate a le droit de faire de même!

Dans la vraie vie, la majorité des pratiquants d'arts martiaux s'entraîne dans différentes disciplines à la fois. Au lieu d'acheter la compétence à plusieurs reprises pour représenter toutes celles que votre personnage connaît, vous pouvez utiliser la règle de **L'Artisan chevromné** pour acquérir différents styles de combat. Avoir un score élevé dans cette compétence et de nombreuses spécialités permet d'avoir le choix de la technique quand il faut savater des adversaires.

Lorsqu'un mage utilise les arts martiaux en tant que pratique ou instrument de son focus magique, il doit avoir au moins un point en Arts martiaux pour chaque point qu'il possède dans la plus haute sphère impliquée dans son effet. Cette règle suit celle de l'encadré **Règle optionnelle: capacités minimales requises**. Si tel n'est pas le cas, le rang de l'effet qu'il invoque par le biais de ses arts martiaux est limité au nombre de points qu'il a dans sa capacité. Un personnage qui a un score de 1 en Arts martiaux ne peut donc pas obtenir des effets de rang 2 à 5 grâce à cette compétence. Vous trouverez des détails sur le focus, les sphères, les rangs et les effets dans le **Chapitre Dix**.

- Novice: complet débutant.
- Entraîné: étudiant expérimenté.
- Compétent: pratiquant assidu.
- Expert: combattant accompli.
- Maître: un maître formidable.

Possédée par: flics, soldats, membres de gang, vieux maîtres, Costumes noirs, membres d'un groupe d'autodéfense, athlètes, cascadeurs, les personnes les plus improbables

Spécialités: styles internes (serpent, singes, homme ivre, etc.), styles externes (tigre, mante, etc.), aikido, judo, karaté, boxe thaï, kuei lung chuan...

Conduite

Les voitures? Ça vous connaît. Peut-être que les camions, ça vous connaît aussi. Cette compétence mesure la complexité des opérations que vous pouvez réaliser avec un véhicule. Un score élevé signale un as du volant. Avec un seul point, vous savez conduire une voiture équipée d'une boîte automatique. Plus vous développez cette compétence, plus le nombre de véhicules que vous savez piloter est important. Conduire dans des conditions normales ne requiert pas de jet particulier. En revanche, si vous vous retrouvez coincé dans une course, une poursuite ou une situation tendue, mieux vaut avoir quelques points sur lesquels s'appuyer. Sinon, vous risquez de vous esquinter...

Vous trouverez toutes les règles concernant la conduite dans la section **Véhicules** du **Chapitre Neuf** (pages 458-462).

- Novice: conducteur du dimanche.
- Entraîné: vous êtes dans la norme.
- Compétent: chauffeur de taxi parisien.
- Expert: pilote professionnel.
- Maître: je m'appelle Bond. James Bond.

Le Do et les autres arts martiaux

En raison de ses subtilités et de l'extraordinaire discipline qu'il exige, l'Art du Do akashite n'est pas un art martial comme les autres. Les personnages qui le pratiquent *doivent* posséder le talent Do à la place ou en plus de la compétence Arts martiaux. Ils peuvent avoir *les deux* capacités, en considérant par exemple qu'ils ont étudié une discipline plus courante avant de s'aventurer sur la voie ardue du Do. Cependant, s'ils poursuivent son étude, ils *ne peuvent plus* acquérir de rangs supplémentaires en Arts martiaux, car le Do exige un engagement total qui ne saurait être troublé par l'apprentissage de disciplines inférieures. Pour plus de détails, reportez-vous aux paragraphes **Do** et **Arts martiaux** de la section **Combat** au **Chapitre Neuf** (pages 424-430).

Possédée par : chauffeurs, moniteurs d'auto-école, chauffeurs routiers, casse-cous, livreurs, agents secrets, spécialistes des go-fast, cascadeurs

Spécialité : course, poursuite, filature, cascades, voitures anciennes, poids lourds, longs trajets, semer, mauvaise météo, neige et glace, hors-piste, frime

Étiquette

Les conventions sociales sont votre fort. Vous savez faire bonne impression grâce à vos manières civilisées et à votre sens du contact. Étant donné les stratagèmes élaborés et les attentes extravagantes de certains milieux (sans compter les coutumes locales des cultures étrangères), vous disposez d'un avantage précieux quand il s'agit de négocier, séduire ou faire preuve de diplomatie. Et comme ces conventions excluent souvent tout le monde sauf « les bonnes personnes », l'Étiquette permet de s'inviter dans tous les rendez-vous, même les plus importants.

- Novice : vous pouvez dîner dans un restaurant chic sans faire honte à personne.
- Entraîné : vous êtes extrêmement bien élevé et trouvez toujours le mot juste.
- Compétent : incroyablement cultivé, vous êtes comme un poisson dans l'eau dans un dîner, une fête ou une conversation.
- Expert : vous êtes un véritable caméléon social et mettez vos interlocuteurs à l'aise presque n'importe où.
- Maître : vous êtes un invité de choix, en (presque) toute circonstance.

Possédée par : diplomates, émissaires, négociateurs, nobles, cadres, globe-trotters, nouveaux riches, héritiers de vieilles familles, espions

Spécialités : haute société, noblesse, dîners, sous-cultures, voyage à l'international, cour umbrale, maîtres mages, culture web, Toile numérique, politesse technocratique

Furtivité

La Furtivité est atout vital pour ceux qui veulent fureter sans se faire remarquer. Elle vous permet de vous déplacer en silence, de tirer parti de votre environnement et de repérer les dangers potentiels avant qu'ils ne fassent sauter votre couverture. Bien sûr, les autres personnages ont une chance de discerner votre présence (voir le **Chapitre Neuf**, page 403), mais avec un score élevé dans cette compétence, un simple coup d'œil ne suffit pas.

- Novice : avec des vêtements sombres, on ne vous remarquera peut-être pas dans l'obscurité.
- Entraîné : vous arrivez à vous faufler dans le dos de vos parents.
- Compétent : dissimuler votre présence au commun des mortels est un vrai jeu d'enfant.
- Expert : une affaire de ninja...
- Maître : Batman devrait en prendre de la graine.

Possédée par : espions, cambrioleurs, fugueurs, amants maudits, chasseurs, assassins, groupes d'autodéfense

Spécialités : se fondre dans l'obscurité, forêt, ruelles, dissimulation, sols qui grincent, déplacement silencieux, filature

Méditation

Concentration, respiration, relaxation. Cette compétence vous permet d'ignorer le brouhaha de la vie quotidienne et de trouver la paix intérieure. Les pratiques varient d'un individu à l'autre selon

son style favori, son passé et le but de ses séances méditatives. Ces dernières peuvent ressembler à de simples moments de calme et de silence, mais certains adeptes n'hésitent pas à y ajouter des postures élaborées, des exercices de contrôle de la respiration, des dévotions religieuses, voire des danses et des prières extatiques.

En termes de jeu, la Méditation aide votre personnage à rattraper du sommeil, à hiberner, à bénéficier de visions mystiques ou de fulgurances artistiques, à résoudre des énigmes ou encore à réinitialiser sa valeur de Quintessence (voir *L'Avatar* et *La Quintessence* plus loin dans ce chapitre).

Un personnage doté de cette compétence possède généralement un point dans la connaissance **Ésotérisme**. Plusieurs formes de magies, ou des exploits comme le voyage astral, utilisent la Méditation comme instrument du focus. Reportez-vous aux pages 597-598 du **Chapitre Dix** pour plus de détails.

- Novice : vous arrivez à vous concentrer sur de courtes périodes.
- Entraîné : une pratique régulière vous a permis d'approfondir et d'étendre vos capacités.
- Compétent : vous parvenez à trouver votre centre même dans des conditions difficiles.
- Expert : « Luke, utilise la Force... »
- Maître : dès que vous en avez envie ou besoin, vous plongez au cœur d'un océan de calme.

Possédée par : Akashites, yogis, moines, hypnotiseurs, thérapeutes, prêtres, pratiquants d'arts martiaux, hippies

Spécialités : zen, yoga, Do, transe, nodes, relaxation, thérapie, tantrisme, tai-chi, réalité virtuelle, focus, geste méditatif, libérer la grâce

Mêlée

Les armes sont des extensions de votre corps et vous savez les utiliser avec efficacité. Quand vos poings ne suffisent pas, cette compétence vous donne l'avantage... ou l'instrument brutal dont vous avez besoin, puisqu'elle offre à votre personnage une connaissance pratique des armes blanches et de leurs effets en combat. Certains groupes, tels que les gangs ou les cercles d'arts martiaux, présentent ces aptitudes. Si vous comptez fréquenter ces milieux, ce trait est essentiel à votre crédibilité... et probablement aussi à votre survie.

Certaines manœuvres, comme empêtrer un adversaire dans une chaîne, ne sont réalisables que si vous possédez une arme spécifique ou que vous maîtrisez un art martial précis. Comme c'est le cas pour les autres techniques de combat, la règle de **L'Artisan chevromné** s'applique.

- Novice : vous pouvez faire tournoyer un gourdin ou une épée sans (trop) vous faire mal.
- Entraîné : vous connaissez des trucs, peut-être assez pour vous défendre dans un vrai combat.
- Compétent : vous avez la classe.
- Expert : vous avez carrément la classe.
- Maître : vos talents font peur aux plus coriaces.

Possédée par : flics, militaires, espions, tueurs, hors-la-loi, pratiquants d'arts martiaux, SDF, piliers de bar agressifs, membre du SCAC

Spécialités : épées, armes d'hast, bâtons, cascades, sports de combat, armes improvisées, kendo, escrime, armes d'arts martiaux

Recherche

Même si ce n'est pas glamour, en tant que mage, vous devez apprendre à trouver des renseignements. Cette compétence vous

aide à chercher des sources d'information dans des bibliothèques publiques, des archives privées, des collections occultes, des pages internet ou des connaissances transmises oralement. Elle permet aussi de dénicher la donnée dont vous avez besoin au milieu de tous ces documents. Toutefois, vous ne trouverez pas toujours l'information précise que vous avez en tête, car certaines sources sont conservées dans des lieux très spécifiques. Un jet de Recherche réussi peut quand même vous mettre sur la bonne piste, même si des parts d'ombre subsistent.

- Novice: Buffy.
- Entraîné: Anya.
- Compétent: Willow.
- Expert: Giles.
- Maître: Fred.

Possédée par: chasseurs de monstres, assistants de recherches, archivistes, bibliothécaires, détectives, écrivains, journalistes, scientifiques

Spécialités: collections ésotériques, connaissances interdites, sources cachées, secrets, recherches sur internet, traditions orales, sujets précis (criminologie, médecine, politique, histoire, etc.)

Survie

À l'ère de la consommation de masse, peu de gens pourraient se débrouiller sans un supermarché à proximité. Ce n'est pas votre cas. Vos connaissances et votre instinct animal vous aident à trouver de l'eau, de la nourriture, un abri, et une relative sécurité. Vous connaissez bien la nature ou les friches urbaines, et parvenez à éviter leurs dangers assez longtemps pour rester en vie. Pour le moment...

Vous pouvez utiliser des compétences de survie très basiques dans presque tous les environnements. En revanche, pour résister à des conditions extrêmes ou des atmosphères étranges, vous devez acquérir des spécialités adéquates. Par exemple, faire de la randonnée régulièrement ne vous aidera pas à sortir vivant de la Vallée de la Mort ou du centre-ville de Bombay. Il existe une variante pour cette compétence, appelée **Survie en milieu urbain**. Elle vous permet de vivre dans la rue, de fouiller dans les poubelles et dans quels lieux faire (ou ne surtout *pas* faire) un somme dans les villes et les banlieues du Monde des Ténèbres.

Vous trouverez les règles concernant les situations de survie dans la section **Dangers environnementaux** du **Chapitre Neuf**, pages 434-436.

- Novice: vous avez déjà fait des randonnées sur des sentiers balisés.
- Entraîné: à force de passer du temps au grand air, vous avez parfait vos connaissances.
- Compétent: vous pouvez vivre de ce qu'offre la terre, fabriquer des pièges et repérer les dangers les plus évidents.
- Expert: vous pourriez sans doute survivre aux Hunger Games.
- Maître: dans la nature, vous êtes chez vous.

Possédée par: chasseurs, randonneurs, chamanes, survivalistes, fugitifs, participants aux jeux de télé-réalité, campagnards, rangers, membres de cultures indigènes

Spécialités: sagesse ancienne, pièges, abris, dangers météorologiques, logistique de l'apocalypse, environnements spécifiques (désert, jungle, forêt, banlieue, etc.)

Technologie

Dans notre monde de nouvelles technologies, cette compétence est souvent indispensable. Elle recouvre la connaissance pratique des

gadgets technologiques qu'on trouve dans les pays développés. La plupart des citoyens ont un score au moins égal à 1 en Technologie, mais rarement plus de 3. Grâce à cette capacité, le mage peut effectuer des opérations et des réparations simples. Les formes plus complexes et les hypertechnologies sont abordées dans les sections **Artisans** ci-dessus, ou encore dans **Informatique** et **Les capacités secondaires** ci-après. Les systèmes de jeu relatifs au matériel technique ordinaire figurent dans la section **Inventer, modifier et améliorer la technologie** du **Chapitre Neuf**, pages 463-464.

- Novice: vous maîtrisez les appareils qu'on trouve dans toutes les maisons.
- Entraîné: vous vous en sortez avec les appareils ménagers et l'informatique de base, ainsi que l'entretien et la réparation des voitures. Vous savez bricoler l'électronique simple.
- Compétent: vos connaissances mécaniques vous permettent de réparer la plupart des objets du quotidien et d'employer une forme simple de technomagie en utilisant les biens à votre disposition.
- Expert: vous êtes un as des technologies courantes, capable d'inventer du matériel assez complexe et de bricoler des gadgets qui dépassent de loin ceux créés par les Dormeurs.
- Maître: vous êtes un véritable artiste de la technologie. Vos capacités vous permettent de concevoir, fabriquer et réparer des appareils uniques et des inventions stupéfiantes. Grâce à la technomagie, vos créations dépassent de très loin celles des Dormeurs.

Possédée par: techniciens, inventeurs, réparateurs spécialisés, technomanciens

Spécialités: électronique, véhicules, modification, invention, technologie des médias, technomagie

Les connaissances

Il faut étudier pour acquérir certaines capacités et ne pas hésiter à mettre ces dernières en pratique. Même si quelques-unes nécessitent aussi des aptitudes manuelles, comme l'Informatique et la Médecine, elles reflètent les capacités intellectuelles de votre personnage et existent principalement dans le domaine de la conscience. Sans la connaissance appropriée, le mage est incapable d'effectuer une action précise et vous n'avez pas le droit de réaliser le jet. Il n'est donc pas surprenant que les agents de la Volonté s'appuient plus sur ces traits que d'autres.

Cosmologie/Sous-dimensions

Connu par les Technocrates et les mystiques hypertechnologiques sous l'appellation **Sous-dimensions**, ce trait représente une connaissance avérée des énigmatiques Mondes mystiques, au-delà du plan terrestre. Grâce à lui, vous avez de bonnes chances d'y trouver votre chemin et de vous en tirer vivant (*sans lui*, vous êtes vraiment mal barré). Votre perception des Mondes mystiques dépend énormément de l'image que vous vous en faites. Cette connaissance vous donne simplement les outils pour vous orienter, éviter les dangers de cet univers, vous débrouiller avec les entités qui y résident, et identifier opportunités et les menaces qui se présentent à vous.

Vous trouverez une présentation des Mondes mystiques au **Chapitre Sept**. Les systèmes de jeu sont quant à eux présentés au **Chapitre Neuf**, dans la section intitulée **Les mondes mystiques**, pages 474-485.

- Lycéen : vous étudiez les mystères de ces mondes.
- Étudiant : voyageur occasionnel.
- Professeur : voyageur expérimenté.
- Docteur : explorateur aguerri.
- Savant : argonaute des mondes mystiques.

Possédée par : chamanes, sorcières, Hermétiques, Ingénieurs du Vide, Éthéristes, loups-garous, voyageurs astraux, archimages

Spécialités : voyage astral, cours, chemins, dangers, présages, royaumes, navigation, exploration dimensionnelle, facteurs de menace, étiquette des Mondes mystiques

Énigmes

Vous saisissez sans aucun problème des concepts qui donnent la migraine à tout le monde. Les casse-tête, les énigmes, le thème des œuvres d'art, les entités mystérieuses, les secrets ésotériques, les langages codés... Vous n'en saisissez pas encore toutes les subtilités, mais vous en savez suffisamment pour vous débrouiller. Les éléments qui dépassent les explications rationnelles sont légion, surtout dans le monde des mages. Heureusement, cette connaissance vous accompagne dans cet univers de l'étrange. Elle est essentielle quand vous devez abandonner brutalement toute logique, plonger au cœur de courants métaphysiques, déceler des indices dans un chaos apparent ou découvrir ce qui est écrit loooooiiiiinnnnn entre (ou complètement en dehors) les lignes.

- Lycéen : les casse-tête vous intriguent.
- Étudiant : vous ne vous énervez pas en lisant un koan zen.
- Professeur : « Taisez-vous, M. Burton, votre mère ne vous a pas mis au monde pour "piger". »
- Docteur : vous applaudissez d'une seule main dans la boîte de Schrödinger.
- Savant : vous êtes une énigme.

Possédée par : Akashites, Extatiques, Hermétiques, chamanes, savants fous, détectives, métaphysiciens bizarres, joueurs, sifus, professeurs, cinglés, vieux maîtres barbants

Spécialités : énigmes, casse-tête, métaphysique, déduction, zen, énigmes ésotériques, codes et messages cryptés, mystères classiques, fulgurance, folie du décryptage

Érudition

Malgré les défauts du système éducatif, les mages ne peuvent pas se permettre de rester ignares. Qu'ils soient autodidactes, particulièrement brillants ou scolarisés dans un établissement prestigieux, la majorité des Éveillés possède un niveau d'étude très élevé.

Cette Connaissance dénote votre savoir dans les matières académiques comme les langues étrangères, les mathématiques ou l'histoire. Selon un principe semblable à celui de l'Artisanat, vous devez choisir une spécialité principale (appliquez la règle de **L'Artisan chevronné**). En outre, ce trait reflète vos compétences générales dans les domaines universitaires, même s'ils ne sont pas en lien direct avec votre sujet d'étude principal. Même si tout mage qui se respecte devrait avoir un score au moins égal à 1 en Érudition, de nombreux groupes (en particulier les Hermétiques, les Éthéristes, les Solificati et les diverses branches de la Technocratie) prônent les vertus d'une éducation très poussée.

Les champs d'études scientifiques sont abordés dans les page 288. En ce qui concerne les langues étrangères, rendez-vous dans la section consacrée aux atouts dans l'**Appendice II**, page 647.

- Lycéen : niveau lycée.
- Étudiant : niveau DEUG universitaire.
- Professeur : niveau master universitaire.

- Docteur : études spécialisées, niveau doctorat universitaire.
- Savant : études de très haut niveau. Vos pairs admirent vos publications.

Possédée par : étudiants, spécialistes, scientifiques, journalistes, auteurs, sorciers

Spécialités : enseignement, arts libéraux, champ d'études spécifique (histoire, langues anciennes ou étrangères, folklore, politique...)

Ésotérisme

Le savoir ésotérique englobe des domaines divers et variés comme l'astrologie, l'angéologie, la divination, le yoga, l'herboristerie, la démonologie, la connaissance des pierres, et même le langage énigmatique des sociétés secrètes. Pendant des siècles, ces mystères étaient l'apanage d'une poignée d'initiés, alors que de nos jours, il est facile d'en dénicher les bases dans une bonne librairie ou sur internet. Vous devrez néanmoins vous consacrer entièrement aux études ésotériques pour accéder à des connaissances plus spécifiques, souvent obscures. N'importe qui peut suivre des cours de yoga, mais l'application de ses principes cabalistiques requiert des années de pratique, d'étude et de dévouement.

En termes de jeu, l'ésotérisme représente votre étude de la discipline, et vous servira probablement de pratique et d'instrument de focus. La valeur de ce trait quantifie votre connaissance globale des sujets magiques, tandis que les spécialités représentent votre expertise dans certains domaines. Au contraire de l'**Occultisme**, qui montre votre compréhension de l'histoire et des sociétés secrètes, l'Ésotérisme est l'application *pratique* de votre savoir dans des domaines inhabituels. Ainsi, l'Occultisme vous permet d'apprendre *qui* était Aleister Crowley, tandis que l'Ésotérisme vous aide à découvrir ce qu'il a *accompli* et à mettre à profit ce savoir. Notez que ce trait regroupe en un seul nombre de capacités qui apparaissaient dans les éditions précédentes.

Comme les disciplines ésotériques sont souvent liées les unes aux autres, vous pouvez utiliser la règle de **L'Artisan chevronné** pour acquérir de nouvelles spécialités, chacune coûtant 4 points d'expérience. Vous devez auparavant avoir un score de 4 en Ésotérisme et une spécialité principale, puis justifier ce nouvel apprentissage en jeu. Mettons par exemple que votre personnage a un score de 4 Ésotérisme et qu'il est spécialisé en herboristerie. S'il prend le temps d'étudier le yoga, il peut dépenser 4 points d'expérience pour acquérir la spécialité yoga. Il pourra ensuite l'utiliser comme instrument de focus, pourvu que la discipline s'accorde avec son paradigme magique. Les 10 qu'il obtiendra sur ses jets compteront comme *deux* réussites pour les actions normales ou les invocations magiques quand il mettra en œuvre ses talents de yogi.

N'importe quel personnage peut apprendre l'Ésotérisme si l'occasion se présente. Bien que cette capacité ne confère aucun pouvoir magique aux non-Éveillés, elle peut avoir des applications pratiques au quotidien. Avec ce savoir en poche, on peut donner des cours de yoga, écrire des horoscopes ou encore déchiffrer des ouvrages d'alchimie. Dans ces cas-là, la règle des 10 comptant comme deux réussites s'applique. La compréhension des principes du *bakemono-jutsu*, la « technique fantôme » des ninjas, ne donne par exemple pas le pouvoir de se rendre invisible. Si vous en faites une spécialité cependant, vous pourrez doubler les réussites de vos 10 à chaque fois que vous effectuerez un jet de Furtivité. Les non-mages n'ont peut-être pas de talents mystiques, mais ils ont parfois une connaissance plus approfondie de ces sujets que les Éveillés. Ces mentors peuvent enseigner l'Ésotérisme ou l'une de ses spécialités. Disons que Dante a besoin d'apprendre la démonologie. Il se rend auprès du professeur

le plus réputé qu'il connaisse, un moine non-Éveillé appelé Frère Silence, et étudie comme un forcené. Au bout d'un certain temps, Dante connaît les noms et les rituels associés aux pouvoirs infernaux et sait mettre son savoir en pratique. L'étudiant peut évidemment surpasser le maître, car l'Éveil lui confère une compréhension plus vaste et lui permet d'exploiter tout le potentiel de ce domaine de connaissance.

N'oubliez pas que la pratique ésotérique *doit* correspondre à la foi du personnage s'il veut l'utiliser en tant que focus. En effet, un mage informaticien aura bien du mal à appliquer ses connaissances en herboristerie dans sa routine technomagique du piratage! Néanmoins, cette règle a pour avantage de vous aider à étoffer le système de croyances de votre personnage. En outre, elle donne une

utilité pratique à des disciplines mystérieuses que doit connaître tout mage digne de ce nom.

Vous trouverez des informations sur l'association entre les pratiques ésotériques et les paradigmes, les pratiques et les instruments dans la section **Le focus et les Arts** du **Chapitre Dix** (pages 566-602).

- Lycéen : vous avez lu quelques ouvrages New Age ou suivi des cours sur le sujet.
- Étudiant : vous avez consacré du temps et de l'énergie à cette étude.
- Professeur : l'ésotérisme est votre passion, et vous avez passé des années à accumuler des connaissances avérées dans des domaines étranges.

Règle optionnelle: le contrôle du corps

Certaines spécialités ésotériques telles que le yoga, le tai-chi, le qi gong et d'autres disciplines avancées de transe méditative permettent d'exercer un contrôle considérable sur son corps. Les pratiquants virtuoses réalisent des exploits, en apparence surhumains, qu'un néophyte est rarement capable de reproduire. La *règle optionnelle* que nous vous présentons ici vous permet d'accomplir de telles prouesses même sans utiliser la magie.

Prenons par exemple un personnage ayant la spécialité yoga ou contrôle du corps. Il pourra tenter d'accomplir, en fonction de son score d'Ésotérisme, les actions décrites ci-dessous, sachant qu'il ne peut appliquer qu'un effet à la fois.

Dans un environnement calme, le personnage doit se concentrer pendant au moins deux tours, puis faire un jet d'Intelligence + Ésotérisme (difficulté 7). En situation de stress, il doit se concentrer pendant au moins deux tours, puis réussir un jet d'Astuce + Ésotérisme (difficulté 8) s'il veut parvenir à contrôler son corps. Nous vous rappelons encore une fois que *ce ne sont pas des effets magiques*. En y ajoutant un soupçon de la sphère de la Vie, cette maîtrise tiendra du miracle.

Note : dans la **troisième édition** du supplément consacré à la Fraternité akashite, le Contrôle du corps était une connaissance. La refonte de cette règle optionnelle en fait une spécialité d'Ésotérisme.

Le contrôle du corps peut parfois littéralement sauver la vie d'un personnage quel qu'il soit. Pour plus de détails, allez voir la section **Dangers environnementaux** au **Chapitre Neuf**, pages 434-444.

# de réussites	Score min	Prouesse
1	1 point	Ignorer les sources de distraction : le pratiquant se concentre pour écarter de son esprit tout ce qui pourrait le déconcentrer. Une capacité bienvenue quand vous voulez étudier ou méditer.
1	1 point	Sommeil modéré : s'il a l'occasion de se poser et d'entrer en transe, le personnage peut s'endormir dans n'importe quelles circonstances.
1	2 points	Retenir sa respiration. Le personnage retient son souffle pendant 2 minutes par point de Vigueur qu'il possède, plus 1 minute par réussite (un seul jet, pas de jet étendu).
2	2 points	Supporter la température : grâce à sa discipline, le personnage peut réguler son organisme pour s'adapter au froid glacial et à la chaleur extrême. Il ne subit pas de pénalité du fait des températures, et il réduit d'un dé les dégâts qu'il subit à cause du feu, de la chaleur ou du froid.
2	3 points	Transcender la douleur : jusqu'à la fin de la scène, les pénalités infligées aux groupements par les blessures ou les maladies sont réduites d'un dé.
3	3 points	Ralentir le souffle et les saignements : le pratiquant régule sa respiration et les battements de son cœur pour éviter un état de choc et stabiliser ses blessures sans complication supplémentaire... pourvu qu'il n'en subisse pas d'autres entre temps.
3	4 points	Contrôle de la digestion : le personnage peut ralentir les poisons et les toxines dans son organisme. Chaque réussite lui permet d'en ralentir l'action pendant une heure en temps de jeu.
4	4 points	Transe de mort : le pratiquant entre dans un coma volontaire. Son rythme cardiaque et son souffle ralentissent jusqu'à devenir imperceptibles. Les hémorragies cessent. Le poison ne se diffuse pas, la maladie n'évolue plus. En revanche, les attaques corrosives externes (acide, déchets toxiques) continuent d'affecter normalement son organisme. Le personnage paraît mort, et seule une analyse poussée technologique ou magique révélera qu'il est en fait toujours en vie. En substance, il se trouve dans un état d'animation suspendu pendant une durée égale à un jour par réussite obtenue sur le jet de dés.

- Docteur: vous êtes en mesure de comprendre les interconnexions entre les différentes disciplines ésotériques, ce qui vous permet d'accroître vos connaissances dans divers domaines plus rapidement.

- Savant: vous êtes une véritable encyclopédie de l'ésotérisme et de ses applications pratiques.

Possédée par : moines, professeurs, prêtres, membres du mouvement New Age, sorcières, individus bizarres, artistes, occultistes, enseignants, transhumanistes, chercheurs du paranormal, chasseurs de monstres, auteurs et éditeurs de fantasy, étudiants et maîtres des arcanes

Spécialités : yoga, tantrisme, herboristerie, Kabbale, divination, hypnose, astrologie, célestiographie, démonologie, géométrie sacrée, gématrie, goétie, prophéties, présages, tai-chi, Yi King, connaissance des pierres, alchimie, symbolisme, théories transhumanistes, musicologie ésotérique, bakemono-jutsu, iconologie, numérologie, vaudou, cristallomanie, tarot, langage magique spécifique (énochéen, In-o-Musubi, langage des fleurs...)

Informatique

En 1993, l'ordinateur était encore un appareil des plus étranges. Il est par la suite devenu la pierre angulaire du monde tel que nous le connaissons, si bien que tous les habitants des pays industrialisés âgés de moins de 50 ans (et beaucoup plus vieux aussi) se servent de cet outil au travail et à la maison. Les programmes sont également plus accessibles qu'ils ne l'étaient dans les années 90. Le degré de connaissance et de maîtrise de l'informatique de votre mage, et celui des gens en général, dépend donc de l'époque à laquelle se situe votre chronique. On a plus de chances de posséder les compétences de base dans ce domaine en 2015 qu'au siècle dernier!

Cette capacité reflète votre compréhension de cet outil. Avec un score de 1, quelle que soit l'année qui sert de cadre à votre histoire, vous connaissez les commandes de base. À plus haut niveau, vous saisissez plus précisément le fonctionnement des composants, des logiciels, des interfaces, d'internet et de la culture des technologies de l'information en général. Vous devez posséder *au moins* 3 ou 4 points en Informatique pour effectuer de la programmation avancée ou réparer du matériel informatique, mais aussi pour comprendre des systèmes particuliers tels que la technologie ésotérique des technomanciens.

Tous les mages qui utilisent les ordinateurs en tant qu'instruments de focus sont soumis à la règle suivante: *pour canaliser l'effet d'une sphère grâce à l'outil informatique, le personnage doit avoir un score en Informatique au moins égal à celui de la sphère concernée.* Par exemple, si Max n'a qu'un score de 1 en Informatique, il ne peut pas utiliser d'effets de sphère de niveau deux ou plus avec un ordinateur, tout simplement parce que ses connaissances dans ce domaine sont insuffisantes. Pour plus de détails sur les sphères, leurs rangs et leurs effets, reportez-vous au **Chapitre Dix**.

Des règles relatives à la maintenance informatique et le hacking figurent plus en détail dans **Le Livre des Secrets**.

- Lycéen: vous possédez les compétences de base en informatique du lieu et de l'époque à laquelle vous vivez.
- Étudiant: vous avez étudié les systèmes informatiques et êtes capable de faire un peu de programmation simple.
- Professeur: à force d'étude et de pratique, vous vous débrouillez plutôt bien avec les systèmes essentiels.
- Docteur: vous êtes un professionnel respecté dans le domaine informatique.

- Savant: quand vous n'êtes pas occupé à faire joujou avec les systèmes existants, vous inventez de nouveaux programmes et améliorez votre matériel. Vous êtes un maître absolu dans votre domaine.

Possédée par : Adeptes du Virtuel, Technocrates, technomanciens, étudiants, informaticiens, pirates informatiques, personnel militaire, pratiquement tous ceux qui ont grandi avec les nouvelles technologies

Spécialités : utilisation générale, internet, programmation, réparation, culture des technologies informatiques, bureautique, technologies ludiques, images de synthèse, systèmes de données, piratage informatique, décryptage, organisation, marché actuel, clandestinité, technologies de pointe, cryptanalyse

Investigation

Vous levez le voile sur les mystères du monde quotidien. Que vous soyez spécialisé en criminologie, expert dans la recherche d'informations sensibles ou versé dans les intrigues politiques, vous savez quoi chercher, où le trouver et comment reconstituer le puzzle quand ces données commencent à avoir un sens. Votre méthode n'est peut-être pas très académique (disons que vous avez un goût prononcé pour les romans policiers), mais quoi qu'il en soit, vous maîtrisez le raisonnement déductif et des techniques de criminologie parfois avancées. Vous savez aussi établir des hypothèses logistiques et identifier des sources d'information potentielles. Associées à un instinct sûr et un excellent flair, vous êtes à même de transformer en conclusions possibles des données brutes.

- Lycéen: vous passez beaucoup de temps dans le rayon polar de votre librairie préférée.
- Étudiant: vous connaissez les bases de la criminologie.
- Professeur: le métier de détective vous passionne.
- Docteur: Clarice Starling vient vous demander conseil.
- Maître: Batman.

Possédée par : écrivains de romans policiers, flics, détectives, harceleurs, journalistes, agents du renseignement, génies du crime, Costumes noirs, génies cannibales raffinés qui ont un faible pour le chianti

Spécialités : sciences judiciaires, déductions, interrogatoire, scènes de crime, classification des données, psychologie criminelle, recherche d'indices, sens de l'observation, enquêtes paranormales

Droit

La loi, ce n'est sans doute pas vous, mais vous connaissez ses rouages. Aucun élément du système judiciaire local ne vous échappe; le rôle du commissariat, les procédures de police, les grades, les vices de procédure... vous maîtrisez. Bien évidemment, chaque pays a sa propre organisation. Votre connaissance de la police de La Nouvelle-Orléans ne vous aidera pas beaucoup à Tokyo. Heureusement, tous les départements de police modernes ont des similitudes, et cette capacité vous permettra donc d'en comprendre les méandres, et ce même si la difficulté de l'action est beaucoup plus élevée.

- Lycéen: recrue.
- Étudiant: officier de police.
- Professeur: commissaire ou procureur.
- Docteur: agent fédéral.
- Maître: procureur général.

Possédée par : policiers, juristes, agents du gouvernement, criminels, chefs de gang, reporters

Spécialités : connaissance du quartier, crimes, coutumes, procédures, corruption, affaires internes, tribunaux, agences internationales, crimes occultes, juridiction, hiérarchie, détourner les règles

Médecine

Quand les gens s'esquintent, vous savez plus ou moins comment les rafistoler. Avec un score de 1 ou 2 dans cette capacité, vous connaissez les gestes de premiers secours, alors qu'à plus haut niveau, vous avez quelques années de formation et de pratique (qui ne sont pas nécessairement le résultat d'une formation officielle et autorisée...). Vous en savez assez sur les corps humains et humanoïdes pour traiter les blessures et les affections après avoir établi un diagnostic. Cette compréhension est vitale quand un mage souhaite utiliser des pouvoirs de guérison magiques, et s'il se fâche, il peut devenir extrêmement dangereux!

Pour plus de détails concernant les blessures et les soins, reportez-vous à la section **Santé et blessures** au **Chapitre Neuf**, pages 406-409. Les informations relatives à l'utilisation de la médecine en tant que pratique magique se trouvent dans la section **Médecine** du **Chapitre Dix**, page 583.

- Lycéen: vous avez obtenu votre diplôme de secourisme et êtes capable de faire un massage cardiaque.
- Étudiant: vous savez traiter les blessures et les maladies mineures.
- Professeur: vous avez acquis suffisamment d'expérience pour soigner des cas plus graves.
- Docteur: vous avez le niveau professionnel d'un médecin ou d'un chirurgien expérimenté.
- Maître: comme vous êtes un médecin reconnu, on vous sollicite souvent pour participer à des expertises médicales.

Possédée par : guérisseurs, secouristes, professions médicales, survivalistes, sages-femmes, tortionnaires, sorcières, Euthanatoï, Progéniteurs

Spécialités : premiers secours, chirurgie, soins infirmiers, équipement rudimentaire, soins improvisés, remèdes traditionnels, médecines alternatives, déconstruction physique, soins magiques, techniques frankensteiniennes, « *Mais reviens, putain... REVIENS!* »

Occultisme

Les mages ne sont-ils pas occultes par nature? Oui et non. Cette connaissance représente le degré de compréhension d'un individu quant à la nature du monde mystique *au sens où les Dormeurs l'entendent*. Autant dire que les données disponibles sont souvent trompeuses, incomplètes, voire totalement erronées. Avec un score décent (au moins 3) dans cette capacité, vous arrivez à trouver la vérité dans l'énorme tas d'absurdités... mais vous avez aussi commencé à vous rendre compte à quel point le terrier du lapin blanc occulte était profond.

Ce n'est pas pour rien que le mot « occulte » signifie *caché*. D'ailleurs, même les occultistes les plus talentueux en savent souvent moins qu'ils ne se l'imaginent. Être un mage ne vous confère pas automatiquement une compréhension claire d'autres traditions occultes. Au contraire, votre entendement supérieur a plutôt tendance à vous embrouiller encore un peu plus l'esprit! Cette capacité vous permet néanmoins d'acquérir un aperçu correct des pratiques, des philosophies et des coutumes mystiques, de leur histoire, des cultures magiques et d'autres domaines mystérieux. Tous ces savoirs sont secrets par nature... du moins en théorie.

- Lycéen: vous pensez savoir qui était Aleister Crowley et possédez quelques ouvrages New Age dans votre bibliothèque.
- Étudiant: vous savez qu'une partie de ce que vous avez lu ou entendu est vraie.
- Professeur: vous avez vu le monde des ombres de vos propres yeux.
- Docteur: vos études et vos expériences vous ont permis d'acquérir une bonne quantité de connaissances fiables.
- Maître: ceux qui sont versés dans l'occultisme respectent vos travaux et vous êtes à leurs yeux une autorité en la matière.

Possédée par : moralisateurs, adolescents paumés, métaleux, gothiques, païens, parapsychologues, auteurs de fantasy, concepteurs de jeu de rôle, adeptes des arts impies, les gens qui passent trop de temps sur internet

Spécialités : néo-paganisme, histoire occulte, théories du complot, sociétés secrètes, New Age, sciences alternatives, folklore mystique, magie populaire, panique morale, légendes urbaines, folklore satanique, pop-culture sataniste, véritable satanisme, champs d'études ou disciplines occultes (franc-maçonnerie, vaudou, illusionnisme...)

Politique

Le pouvoir politique a l'air parfois magique. En glissant quelques mots à l'oreille de la bonne personne ou en remplissant correctement un formulaire, vous pouvez faire disparaître quelqu'un, changer une identité ou provoquer des scandales. Vous faites et défaits les rois. Certains mages (Technocrates, Hermétiques, Extatiques et Adeptes du Virtuel en tête) trouvent que ce pouvoir est bien plus efficace qu'un vulgaire sort. À l'ère de la mondialisation, lancer des éclairs fait bien piètre figure comparé à la capacité à provoquer une émeute... ou un coup d'État.

Grâce à la Politique, issue d'un mot grec signifiant « ce qui a trait à la cité », votre personnage tire les ficelles du pouvoir à travers les agences gouvernementales et les célébrités publiques. Cette connaissance regroupe un certain nombre de traits, indépendants dans les éditions précédentes, pour représenter l'influence globale exercée sur le monde civil. Vous pouvez appliquer l'option **L'Artisan chevronné** pour acquérir plusieurs spécialités quand vous possédez un score de 4 en Politique; chaque spécialité correspondra à une sphère d'influence différente.

Vous pouvez utiliser la Politique en tant qu'instrument de focus pour obtenir des effets coïncidentaux basés sur la Psyché. Vous devez par contre accepter que leurs conséquences ne seront pas immédiates. Un mage rusé peut par exemple implanter une idée ridicule dans l'esprit de quelques personnalités influentes (« *le président est un nazi extraterrestre musulman* »), puis la laisser se diffuser avec le temps à travers les réseaux politiques. Cette manipulation n'est jamais brutale, car l'influence est un outil subtil et des effets vulgaires affaiblissent son efficacité.

Contrairement à la discrétion ou la violence, la Politique requiert avant tout de la patience et de la finesse. Si vous comptez charmer un procureur et échapper à une accusation de meurtre, ne rêvez pas trop: le nombre de procédures et de gens impliqués dans l'application de la loi est trop grand. Cette capacité permet néanmoins à votre personnage d'identifier les bons leviers et de tirer les bonnes ficelles. Certes, ce n'est pas très sexy, mais c'est l'un des outils les plus puissants du monde moderne.

Les systèmes de jeu régissant l'influence sociale se trouvent dans la section **Actions sociales et intrigues** du **Chapitre Neuf**, page 402. Vous trouverez des informations sur les pratiques magiques utilisant l'influence politique dans les sections consacrées à **L'Art du Désir** et de **La domination**, à l'option **Management et ressources humaines** et aux instruments qui leur sont associés, dans le **Chapitre Dix**, pages 574, 578 et 596.

- Lycéen : manipulateur amateur.
- Étudiant : vous pratiquez assidûment cet art subtil.
- Professeur : vous manipulez avec brio les institutions civiles.
- Docteur : ordure magnifique.
- Maître : le fantôme de Machiavel vient vous prodiguer des conseils.

Possédée par : politiciens, activistes, personnalités médiatiques, avocats, journalistes, chefs d'organisation, magnats, célébrités, syndicalistes, agents du NOM, gourous de sectes, dirigeants de tout poil

Spécialités : textes législatifs, application de la loi, culture de gang, gouvernement local, gouvernement central, politique internationale, milieu des affaires, médias, blogosphère, failles juridiques, discours à double sens, radicalisme politique, presse à scandales, crime organisé, groupes d'influence, groupes spécifiques (congrès américain, News Corporation, Anonymous, la Mafia, etc.), cultures politiques (néo-communisme, milices, conspirationnisme, jihadisme, anarchisme), groupes surnaturels (Traditions, Technocratie, cours féériques, cours vampiriques, etc.)

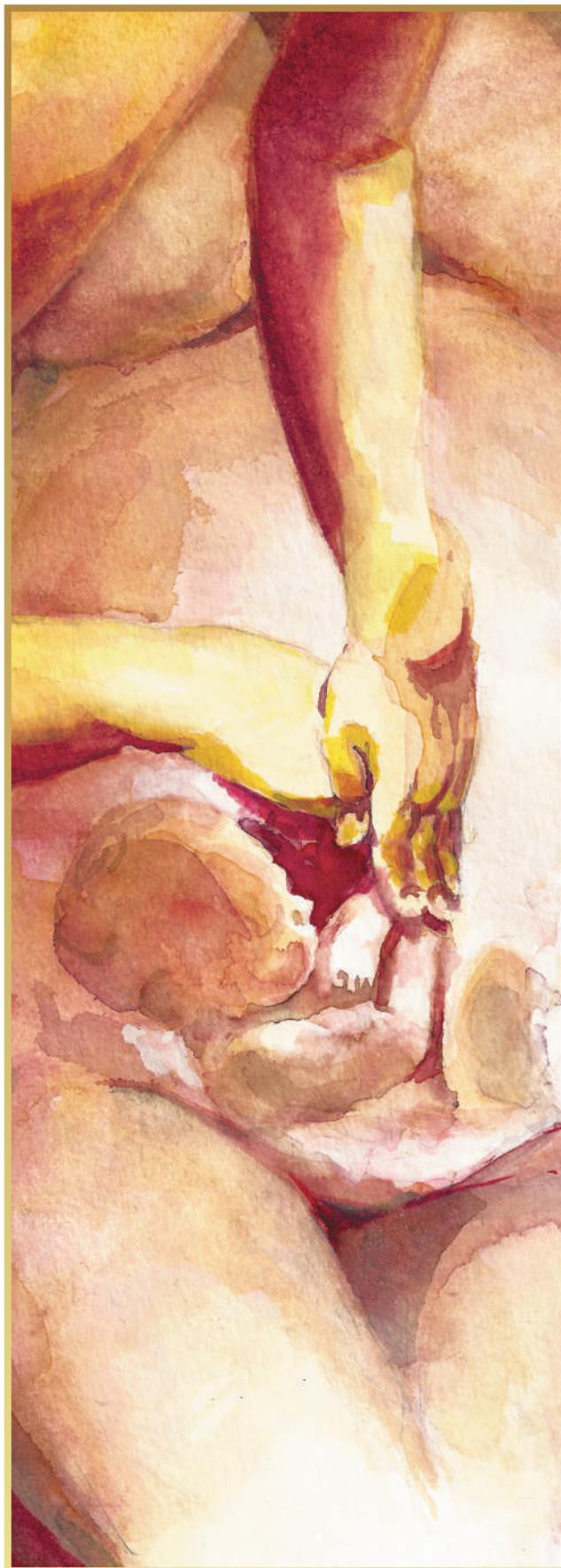
Sciences

Ce petit mot qui regroupe tant d'idées est issu du verbe latin signifiant « savoir ». En termes de jeu, le trait reflète la compréhension des principes scientifiques, ainsi que la connaissance de l'histoire scientifique, de l'avancée des recherches et de leurs applications. Tous les Technocrates et les technomanciens *doivent* y investir quelques points. D'ailleurs, la majorité d'entre eux possède un score élevé dans cette capacité. On considère qu'à notre époque, les gens normaux ont un score au moins égal à 1 en Sciences. Même si vous croyez en Dieu ou dans la magie, rien ne vous empêche d'envisager la science comme une approche acceptable de la réalité. Vous en doutez? Allez donc lire l'encadré **SCIENCE!!!**

Lorsque vous choisissez ce trait, vous acquérez une compréhension des principes scientifiques courants les plus simples, ainsi qu'une spécialisation. Un score élevé reflète des connaissances approfondies dans plusieurs disciplines, et en particulier dans la spécialité que vous aurez choisie. Comme pour l'Artisanat, vous devez définir un champ de compétence scientifique principal. Vous pourrez ensuite acheter des spécialités supplémentaires qui correspondront à d'autres sciences. Si le conteur vous laisse appliquer les règles de **L'artisan chevronné**, leur coût sera moindre. Un scientifique bien formé peut couvrir un large éventail de domaines d'application.

Vous trouvez plus d'informations sur les pratiques basées sur les sciences et les technologies dans les sections **L'Alchimie**, **L'Art du Désir/l'hyperéconomie**, **La cybernétique**, **L'hypertechnologie**, **Le piratage de la réalité** et **La science inexacte**, dans la partie intitulée **Pratique : la concrétisation du focus** du **Chapitre Dix**, pages 573-587.

- Lycéen : connaissances niveau bac. Vous comprenez les principes de base de votre domaine scientifique de prédilection.



- • Étudiant : connaissances niveau universitaire. Vous comprenez les théories, les principes et les concepts majeurs de votre champ d'études favori.
- • • Professeur : vous avez dédié votre vie à la recherche scientifique et possédez une connaissance approfondie de votre discipline.
- • • • Docteur : votre parcours universitaire est brillant, de même que les études et les recherches approfondies que vous menez dans le domaine dont vous êtes devenu un expert. Vous maîtrisez les sciences de manière générale.
- • • • • Maître : peu de gens vous arrivent à la cheville dans votre domaine de prédilection.

Possédée par : professeurs, techniciens, aspirants superhéros, accros aux hautes technologies, Technocrates, technomanciens

Spécialités : presque tous les domaines scientifiques qui existent. En revanche, les sciences humaines et sociales, comme l'histoire ou l'anthropologie, font partie de la connaissance *Érudition*.

Spécialités scientifiques

Les sciences « respectables » ordinaires auxquelles s'adonnent les personnages Éveillés incluent les spécialités suivantes, sans toutefois se limiter à cette liste.

- **Aéronautique :** conception, construction et fonctionnement d'avions et d'appareils volants.

- **Astronomie :** étude des corps stellaires, de la mécanique céleste et de l'espace.

- **Biologie :** étude des mystères des formes de vie organiques terrestres.

- **Bio-psychologie :** étude (et souvent modification) des liens qui existent entre l'état de santé physique et psychique d'un être vivant.

- **Chimie :** décryptage et manipulation des composants chimiques qui constituent les substances terrestres.

- **Sciences de l'informatique :** langages, logistique, théories, évolution et mise en œuvre des systèmes informatiques.

- **Cybernétique :** recherche, développement et mise en œuvre des connexions entre les machines et la matière organique.

- **Électronique :** maîtrise et exploration des appareils et des sources d'énergie électroniques.

- **Ingénierie :** conception, recherche et élaboration de structures de grande envergure. Il existe de nombreuses variantes de cette discipline. Quand un projet nécessite de créer une structure particulière, une équipe d'ingénieurs est chargée de son élaboration et de son entretien.

- **Pathologie judiciaire :** retrouver des preuves à partir d'indices fragmentaires et disséminés.

- **Génétique :** recherche, analyse et manipulation des « éléments constitutifs de la vie ».

- **Géologie :** études des formations, des matériaux et des phénomènes terrestres.

- **Hypermathématiques :** applications ésotériques, magiques, théoriques et parfois absurdes de principes mathématiques avancés. La discipline fait souvent le lien entre la science, la foi et la magie.

- **Mathématiques :** étude des équations, des nombres, des fonctions, et des relations qui existent entre eux.

- **Métallurgie :** recherche sur les propriétés et les fonctions des substances, des alliages et des composants métalliques (mais hélas pas musicales), ainsi que leur conception et leurs applications dans l'industrie.

- **Paraphysique :** nom « correct » de la Science dimensionnelle, qui étudie les interconnexions entre la réalité terrestre et les Mondes mystiques.

- **Phylogénie :** étude de la formation et de l'évolution des êtres vivants, et des liens qui existent entre les organismes.

- **Physique :** observations et recherches sur les relations entre matière et énergie. La *physique théorique* se base sur des modèles potentiels, mais pas encore prouvés, alors que la *physique appliquée* utilise des théories physiques établies.

- **Psychologie dynamique :** étude des processus psychologiques humains et humanoïdes, qui se focalise surtout sur les relations entre les émotions, la santé mentale et physique, et le comportement apparent. Certains Technocrates considèrent cette discipline comme relevant des sciences humaines. Toutefois, ceux qui manipulent l'identité, la mémoire et le comportement des autres la trouvent *extrêmement* utile.

- **Psychologie :** étude de la conscience et du comportement humain, thérapies associées à leurs éventuels troubles.

- **Psychopharmacologie :** recherche, développement et applications des effets des substances psychotropes sur l'esprit, les perceptions et le comportement des humains et des humanoïdes.

- **Psycho-projection :** recherche sur les effets de la cohabitation et du déplacement de la conscience extra-physique. Ou pour faire simple, étude de la projection astrale, des soi multiples et des voyages dans la Toile numérique.

• **Sociobiologie:** observation et manipulation des sociétés en tant qu'organismes étendus composés d'individus, qui se nourrissent, se protègent et se reproduisent. En étudiant les tendances de ces organismes, les sociobiologistes tentent de comprendre et d'influencer les sociétés... et les individus qui en font partie.

• **Xénobiologie:** étude et analyse des formes de vie extra-terrestres comme les monstres, les esprits, les créatures mythiques et celles dont la science conventionnelle n'accepte pour l'instant pas l'existence.

Les scientifiques extrémistes, tels que les Éthéristes, les Extatiques, les Adeptes du Virtuel et même certains Technocrates frondeurs, pratiquent des dizaines, voire des centaines, d'autres disciplines aux noms sibyllins comme l'étherdynamique, les mathématiques du chaos ou la coprophrénologie (non, ne posez pas la question...). Naturellement, la communauté scientifique dans son ensemble réfute la validité de ces disciplines, ce qui donne évidemment un argument à leurs adeptes pour prouver le bien-fondé de leurs théories.

Les capacités secondaires



Les mages sont pleins de ressources. Ils sont *obligés* de l'être pour accomplir leurs prouesses. C'est pourquoi nous vous proposons une série de talents, de compétences et de connaissances supplémentaires qui compléteront le profil de votre personnage. La plupart de ces capacités sont réservées à des factions précises (comme par exemple la Fraternité akashite, le Culte de l'Extase et le Nouvel Ordre Mondial) ou couvrent des domaines très spécialisés. Elles demeurent néanmoins accessibles aux autres personnages s'ils respectent les conditions requises indiquées dans la description de la capacité.

Les talents secondaires

Ces traits représentent, comme les talents principaux, des capacités instinctives que le personnage a améliorées avec de la pratique. Certains sont plus rares que d'autres, aussi aurez-vous plus de chances de croiser un maître de la Picole qu'un expert en Vol.

Animaux

Vous possédez une affinité particulière avec le monde animal, au point que vous avez l'impression d'en être un peu un vous-même. Vous avez peut-être appris des techniques ancestrales de communion avec les esprits animaux, ou vous pourriez être un métamorphe au cœur de bête. Quelle que soit l'origine de ce talent, il vous permet d'établir un lien avec les autres espèces, qui semble parfois purement et simplement... *primal*.

Sur le plan pratique, ce trait vous aide à saisir le système hiérarchique des espèces, et déchiffrer l'humeur et l'état de santé des individus. Vous êtes capable de communiquer par des vocalisations ou le langage corporel, et ainsi de vous faire comprendre. Cela ne signifie pas que l'animal va forcément vous *apprécier*, mais il vous respecte comme un membre de son espèce. Il est généralement plus facile de communier avec les créatures intelligentes, comme les loups, qu'avec celles dont le comportement demeure primitif, comme les requins. Par conséquent, la difficulté des jets d'Animaux est plus élevée si vous tentez d'établir un lien avec des individus hostiles, étrangers ou dont les capacités intellectuelles sont limitées.

Les réussites sur un jet d'Animaux vous permettent de diminuer la difficulté d'un jet d'Équitation, ou de vous faire passer pour un animal normal quand vous adoptez une forme bestiale. Concernant le Dressage, sachez que chaque catégorie d'espèce (comme les

chevaux, les rapaces, les panthères, etc.) correspond à une spécialité à part entière. Heureusement, l'option **L'Artisan chevronné** vous permet de diminuer les coûts d'acquisition quand vous en choisissez plusieurs. Notez bien que ce trait est un *talent* et non un *pouvoir*. Vous pouvez facilement gagner la confiance d'un animal, mais si vous abusez de votre position, vous pouvez dire adieu à votre ami.

- **Novice:** les animaux domestiques vous aiment bien.
- **Entraîné:** les bêtes nerveuses vous font naturellement confiance.
- **Compétent:** les animaux sauvages vous respectent.
- **Expert:** les gens vous surnomment « celui qui murmure à l'oreille des bêtes ».
- **Maître:** vous semblez plus proche des animaux que de vos congénères humains.

Possédé par: métamorphes, fermiers, chasseurs, palefreniers, sorcières, maîtres-chiens de la police, dresseurs, possesseurs d'animaux familiers, naturalistes, enfants élevés par des animaux sauvages

Spécialités: domination, se lier d'amitié, apaiser, liens étroits, comportement animal, « parler aux bêtes », dressage (chiens & loups, félins, chevaux, rapaces...)

Aplomb

Grâce à votre sens de la mise en scène, un examen minutieux de votre public et une audace irrésistible, vous arrivez à faire passer les effets de la magie pour des événements normaux. Vous usez généralement de tactiques d'esquive éprouvées, en trouvant des justifications comme « *On tourne un film* », « *Ce n'est qu'une illusion* » ou encore « *Vous n'avez jamais vu de flash mob?* » Vous devez bien sûr avoir des preuves pour étayer votre explication (dans les exemples cités, une équipe de cameramen, du matériel de spectacle de magie ou un groupe de complices). Avec des gages de vérité pour justifier vos actions, vous tenez là la meilleure méthode au monde pour faire passer des vessies pour des lanternes.

Comme ce talent peut devenir problématique, il est assorti de quelques contraintes. Nous l'avons déjà dit, le mage doit avoir des preuves de ce qu'il avance, car les gens ne sont pas aussi naïfs qu'on le croit. À l'ère de YouTube, des téléphones portables et des connexions sans fil, n'importe qui peut chercher des informations sur ce « magicien très connu » ou cette « émission de télé-réalité qu'on tourne dans mon quartier ». L'Aplomb fonctionne mieux si vous exploitez le système de croyances dominant du lieu où vous vous trouvez, et que vous avez des supports (physiques et sociaux)

SCIENCE!!!

On croit, souvent à tort, que la science est l'ennemie de la magie et de la religion et qu'elle aurait pour but de dominer le monde. En réalité, la science est, au sens propre, la poursuite de la connaissance, une connaissance que l'on peut prouver, répéter et vérifier. Le mysticisme et la foi reposant surtout sur la croyance et la subjectivité, les scientifiques ont tendance à s'en méfier.

Ceci dit, ces trois disciplines ne s'excluent pas *nécessairement*. Un scientifique peut très bien avoir la foi ou être un mage, et rien n'empêche un agent de la Volonté d'apprécier la science. Après tout, si vous lisez ce livre, c'est que la science, **ça marche**. Sans elle, point de papier, d'encre, de reliure, d'ordinateur pour le fabriquer. Pas de clavier pour faire voyager les mots jusqu'aux yeux. (Et ces propos ont encore plus de sens si vous lisez sur une tablette.)

« Attends, je peux tout expliquer! »

Le monde moderne s'appuie énormément sur les technologies scientifiques. En outre, les théories scientifiques ont été des éléments essentiels de l'éducation depuis plusieurs siècles, malgré l'opposition des **fondamentalistes** religieux. C'est pourquoi la magie pratiquée dans les pays développés est plus souvent coïncidentale que vulgaire, car elle s'explique en termes scientifiques. Par conséquent, bien que la science exige une certaine cohérence, notamment dans ses raisonnements, un personnage peut utiliser la connaissance Sciences pour tenter d'expliquer rationnellement ses actions. S'il y parvient, l'effet produit sera probablement considéré comme étant de la magie coïncidentale, sauf s'il dépasse de loin les limites de la théorie.

Pendant la partie, le joueur doit faire un jet de Manipulation ou de Charisme + Sciences (la difficulté dépendra de ce qu'il veut accomplir) et expliquer aux autres joueurs les tenants et les aboutissants de sa théorie. Le personnage se lance alors dans un discours truffé de jargon scientifique qui, si tout va bien, suffira à justifier son action. Pourquoi croyez-vous que les savants fous prennent toujours le temps d'exposer leurs théories pendant qu'ils mettent en route leur rayon de la mort? Parce que c'est de la **SCIENCE!** C'est tout.

En théorie...

Cela nous permet d'aborder une notion importante : en sciences, une théorie n'est pas « quelque chose qui pourrait être vrai ». N'importe quel scientifique vous le dira, *une théorie scientifique doit être testée, mise à l'épreuve et vérifiée au moyen de preuves et d'expériences répétées*. Une supposition qui passe ces étapes avec succès, sans jamais être réfutée, et qui finit par être acceptée après évaluation collégiale devient alors une théorie. C'est pourquoi les Technocrates, les Éthéristes et les Adeptes du Virtuel se querellent sans cesse au sujet de leurs hypothèses favorites : cette forme d'évaluation collégiale apporte de la crédibilité à la technomagie bizarroïde.

Cela signifie que, dans la pratique, un technomancien *ne peut pas* faire n'importe quoi, puis faire passer le tout pour de la science. Pour que sa théorie tienne du domaine scientifique, d'autres personnes doivent l'examiner et la valider, sans quoi ce n'est que de la... magie.

Et aucun scientifique digne de ce nom n'admettra que c'est ce qu'il fait.

« Il doit bien y avoir une explication rationnelle... »

L'inconvénient de cet avantage technomagique est qu'il ne suffit pas qu'une bande de stupides Dormeurs accepte ces théories scientifiques d'altération de la réalité. *Le technomancien doit aussi y croire*. Bien évidemment, on peut les fausser, les réfuter ou les juger impossibles selon les données scientifiques normales, mais elles doivent être crédibles... au moins pour le mage, et éventuellement des gens qu'il respecte. Par exemple, un Progéniteur hypergénéticien peut trouver le moyen de cloner un loup-garou, d'isoler le « gène de la transformation » ou de le tuer en lui injectant une solution à base de nitrate d'argent. En revanche, il ne peut **pas** changer son cobaye en argent d'un simple claquement de doigts. **Ce n'est pas de la science!** La Science Illuminée/Inspirée a beau suivre parfois des principes qui nous échappent, mais elle ne peut pas selon ses adeptes réaliser l'impossible.

La technomagie est donc une arme à double tranchant : vous pouvez plus facilement l'utiliser dans le monde moderne, mais elle doit se rattacher d'une manière ou d'une autre à un système scientifique. Sinon, *le personnage lui-même ne croira pas aux résultats*... Et nous savons tous ce qui arrive à Coyote quand il baisse la tête et se rend compte qu'il est en train de courir dans le vide.

En termes de jeu, le conteur est libre de rejeter les explications d'un joueur si elles entrent en conflit avec sa foi. Supposons que le Progéniteur mentionné ci-dessus tente d'expliquer le fonctionnement de sa vague d'argent en disant qu'elle « désorganise la structure moléculaire et modifie le spectre élémentaire, selon le modèle présenté dans ma nouvelle théorie sur la conversion déstabilisante manuelle », puis pouf! Le loup-garou disparaît. C'est de la magie vulgaire, car il n'y a pas d'explication scientifique pour **vous!** Cette règle offre des défis intéressants pour les joueurs qui choisissent des technomanciens, elle leur offre une base amusante pour incarner leurs personnages, et les oblige à passer leurs actions au crible de leurs croyances.

Vous voyez ?

Le cœur des croyances de votre personnage se trouve sur sa fiche, sous le trait Science. Comme vous l'avez compris, la science **est** un système de croyances à part entière. Les points et les spécialités du mage dans cette connaissance définissent sa vision personnelle de la science. Vous trouverez un certain nombre d'exemples dans la section **Paradigmes courants** du **Chapitre Dix**, pages 569-573.

Le trait Sciences n'est pas qu'une simple ligne sur votre feuille de personnage. À bien des égards, il vous aide à respecter les croyances de votre alter ego quand vous l'incarnez, puisqu'il explique sa méthodologie, définit précisément sa foi, et vous donne une idée de ce qu'il peut réaliser avec ou sans son Art. Il vous indique quels Appareils il utilise ou invente, et qui sont ses rivaux et ses amis. Votre personnage provoquera probablement des débats enflammés quand il partagera ses théories avec le reste du monde. N'oubliez pas que *science* signifie « savoir » ; tous les scientifiques sérieux tiennent à informer les *autres* de leurs hypothèses. Même si nous les considérons comme des savants fous, cette folie est une forme de foi que n'importe quel mage est à même de comprendre.

pour appuyer votre assertion. L'idéal reste quand même de déguerpier avant que les gens ne commencent à poser trop de questions.

Ce trait donne un avantage à votre personnage quand il fournit une explication crédible à un acte en théorie impossible, mais qui reste dans le *domaine* du possible. En revanche, cela *ne fonctionne pas* s'il n'existe aucune explication plausible. Vous pouvez par exemple justifier la guérison immédiate d'une blessure en affirmant : « *Regarde, c'était juste du maquillage!* » ou « *Les plaies à la tête, ça saigne toujours beaucoup* ». Cependant, vous ne pouvez pas invoquer un dragon, puis vous exclamer : « *Pas mal, l'effet spécial, hein?* » Pour tirer un maximum de bénéfices de ce talent, vous devez trouver une argumentation qui paraît rationnelle à votre auditoire, tout en évitant de trop vous étendre sur les détails.

En termes de jeu, vous devez réussir un jet de Manipulation + Aplomb, combiné avec une explication crédible pour justifier l'effet magique employé, pour transformer un effet de magye vulgaire en effet coïncidental.

De nos jours, cet exploit est plus à la portée des Technocrates, des Extatiques, des pratiquants d'arts martiaux, des membres du clergé et des prestidigitateurs que des mages du dimanche. Dans les régions où la culture mystique est forte, un habitant du coin apprécié et respecté a plus de chances de s'en sortir grâce à l'Aplomb qu'un nouveau venu armé de belles paroles. D'ailleurs, les peuples ayant conservé une culture traditionnelle ne sont pas crédules. Si un crétin blanc arrive chez eux en pensant qu'il peut sans problème se faire passer pour une divinité, les indigènes auront vite fait de le virer à grands coups de pied.

Cela dit, un orateur charismatique qui connaît son public peut s'en tirer avec une quantité incroyable d'absurdités dans son discours. Les gens sont vraiment *capables* de tomber dans le panneau quand on joue avec leurs peurs, leurs espoirs, leurs préjugés et leur foi. Dans la réalité, les gens gobent n'importe quoi. Un joueur/personnage rusé arrive souvent à ses fins quand il a trouvé l'équilibre entre invention et exploitation. Avec une bonne préparation et une interprétation intelligente, l'Aplomb a de fortes chances de fonctionner.

Le **tableau des effets d'Aplomb** indique comment gérer les réussites et la difficulté des jets de ce talent. La colonne *Difficulté* propose une valeur de difficulté de base, tandis que la colonne *Réussites requises* indique le nombre de réussites minimum à obtenir. La colonne *Effet* vous donne une idée de la portée et de l'ampleur de l'acte magique concerné en fonction de la difficulté. Ainsi, un effet magique plus conséquent et/ou ostentatoire sera plus difficile à justifier et/ou exigera un nombre de réussites plus important. Enfin, l'*Explication* montre le type d'arguments rationnels que peut donner le personnage. Plus elle est bancale, plus le joueur a besoin de réussites et/ou

plus la difficulté est élevée. En général, il vaut mieux baser la difficulté du jet sur l'effet ou sur l'explication. Vous pouvez combiner les deux colonnes ; par exemple, la difficulté d'un effet surprenant assorti d'une explication bancale augmente de +1. Néanmoins, ce tableau n'est qu'un guide. Le conteur peut l'ignorer s'il considère qu'il ne convient pas aux circonstances ou à sa chronique.

Pour terminer, le conteur a le dernier mot sur les conséquences d'une tentative de jet d'Aplomb. En effet, si l'explication ne tient pas la route, si le personnage n'a rien pour appuyer ses propos, s'il prend clairement les gens pour des imbéciles, le jet est voué à l'échec. *Un point, c'est tout.*

Vous trouverez plus de détails sur la réalité et la foi dans la section **Les zones de réalité** du **Chapitre Dix**, pages 569-573. Si vous voulez des précisions sur les limites de la coïncidence, jetez un œil au passage **Magye coïncidentale et magye vulgaire**, également au **Chapitre Dix**, pages 531-532.

- Novice : « Non, sérieux, on fait une vidéo. »
- Entraîné : « Ça paraît facile, mais en réalité il m'a fallu des années pour maîtriser ce tour. »
- Compétent : « Les autorisations et les explications nécessaires se trouvent toutes sur notre site internet. »
- Expert : « Nous avons déjà réalisé ce tour dans l'émission *Mythbusters*. »
- Maître : « Circulez, y'a rien à voir. »

Possédé par : célébrités, prestidigitateurs de télé, personnalités médiatiques, DJ, techniciens d'effets spéciaux, cinéastes, cascadeurs, pratiquants d'arts martiaux, Hommes en noir, organisateur de spectacles

Spécialités : attrait religieux, paranoïa politique, prestidigitation, équipe de tournage, flatter les ego, gadgets cool, culture geek, explications absurdes, autorité légale, *Science!*, On est en mission pour le Seigneur

Do

Le Do est souvent considéré, à tort, comme un simple art martial, mais en réalité, le pratiquant dévoue son existence à un mode de vie. Ce secret immémorial de la Fraternité akashite (qui a commencé à le cacher quand des âmes médiocres se sont mises à dévoyer sa philosophie) est un art enseigné à l'occasion à des étrangers pour le préserver de la stagnation.

La Voie est un ensemble unique de manœuvres de combats et de techniques magyques, mais elle ne se résume pas à un simple inventaire d'avantages. D'un point de vue scénaristique, le Do est un état d'esprit marqué par une discipline très stricte. Son étude se caractérise par la pratique du jeûne, de la philosophie, de la méditation, et demande de réfléchir à la fois sur soi, sur ce qui nous entoure

Effets d'Aplomb

Difficulté	Réussites requises	Effet	Explication
6	1+	Justifiable	Crédible: « Matériel expérimental top-secret ».
7	1+	Surprenant	Discutable: « Flash mob. Vous voyez les caméras? »
8	2+	Flagrant	Bancale: « Explosion des conduites de gaz! »
9	2+	Incroyable	Fumeuse: « Pour de bon? Non, je n'ai rien remarqué d'inhabituel. »
10	3+	Absurde	Vague: « L'heure du Jugement approche! Fais la paix avec le Seigneur! »

et sur la place de chaque chose dans l'univers. Un personnage qui ne s'intéresse pas à chacun de ces éléments ne peut pas en extraire la substantifique moelle. Le conteur doit donc s'assurer que les actions de l'adepte respectent ces principes. S'il fait preuve d'égoïsme, il ne peut plus en tirer parti. À bien des égards, le Do représente plus qu'une série de ronds noircis sur une feuille de personnage. Les mages qui suivent cette voie seront investis, guidés et perfectionnés par cette philosophie de vie dans le moindre de leurs gestes.

On associe les cinq rangs de Do à cinq paliers de conscience. Le premier d'entre eux est celui de l'humble et industrieux insecte. L'adepte passe ensuite par diverses formes animales; elles reflètent sa compréhension grandissante du potentiel inné dissimulé derrière le crâne parfois épais de l'étudiant. À l'ère du divertissement, peu d'étudiants atteignent le cinquième rang. Même s'il *paraît* possible d'atteindre cette maîtrise sans forcément être un Akashayana, l'idée fait bien rire celui qui comprend l'essence du Do.

Du point de vue des règles, il s'agit plus d'une manière d'être que d'un talent à acquérir. Néanmoins, *seul* un mage akashite peut l'enseigner, mais son élève doit s'y dévouer corps et âme. Le conteur peut très bien considérer ce trait comme une capacité exclusivement réservée aux Akashites, comme c'est le cas depuis des milliers d'années. Un personnage de départ akashite *ne peut pas avoir un score supérieur à 2 en Do*; il ne peut progresser que par l'expérience. (Le conteur peut ignorer cette règle dans le cadre d'une chronique de niveau « maître ».) Un personnage qui n'est pas akashite *n'aura aucun niveau dans ce talent* en début de jeu. Encore une fois, il ne peut progresser que par l'expérience.

Pour augmenter son score, un personnage doit avoir *au moins 2* dans la « branche » de capacité appropriée, et ce pour chaque point de Do qu'il a actuellement. Par exemple, si Samuel « Green Tiger » dispose d'un score de 3 en Do, il devra au minimum avoir acquis 6 points dans les capacités liées aux « huit branches du Do ». Pour plus de détails sur les bénéfices importants conférés par cet art, reportez-vous à la section **Le Do**, dans le **Chapitre Neuf**, pages 426-430. Vous trouverez des informations sur les formes d'arts martiaux de moindre importance dans la description de la compétence **Arts Martiaux** plus haut.

- Insecte (fourmi, sauterelle, mante religieuse, cafard, etc.): vous avez été initié aux secrets les plus simples du Do. Vous commencez à travailler sur des exercices de méditation, de jeûne et d'entraînement physique.
- Rampant (lézard, serpent, crapaud, etc.): telles les bêtes qui rampent sur la terre, vous entrevoyez le chemin qui mène à l'élévation. Votre corps, votre psyché et votre esprit sont entrés en symbiose. Ce savoir vous permet de réaliser des actes incroyables.
- Quadrupède (cheval, chien, chat, etc.): comme les animaux de grande taille, vous avez libéré la puissance

de l'accomplissement naturel. Vos mains deviennent des griffes ou des sabots, votre corps est doté d'une force qu'on pourrait qualifier de surhumaine. C'est le rang le plus élevé de la majorité des adeptes, celui d'un *tao-shih* accompli.

- Bipède (singe, ours, primate, etc.): à force d'efforts et de réflexion, vous avez brisé les chaînes qui retiennent les êtres inférieurs prisonniers de cette distraction perpétuelle. Votre corps, votre psyché et votre esprit accomplissent des miracles. Vous avez gagné le droit d'être considéré comme un héritier légitime du Do, un *sihing*. Si vous voulez atteindre le stade ultime, vous devrez vous y dévouer corps et âme et c'est généralement l'œuvre d'une vie.
- Véritable humanité: votre abnégation vous a permis de retrouver l'état de grâce originel. À partir de maintenant, vous ne vous souciez plus de ce qui *peut* être fait, mais simplement de ce qui *devrait* être accompli. Vous êtes devenu un *sifu*, un maître de la Voie.

Possédé par: les Akashayana et peut-être les compagnons en qui ils ont le plus confiance

Spécialités: style externe (puissance), style interne (méditation), formes d'armes, alchimie énergétique, katas, techniques des formes animales

Fouilles

Vous savez comment passer une pièce ou les sous-bois au peigne fin, pourvu que vous ayez le temps et un brin de motivation. Votre œil sait repérer les indices, vous connaissez toutes les cachettes classiques (vous en avez même trouvé de nouvelles), et vous avez appris à écouter votre instinct. S'il y a quelque chose à trouver, vous allez à coup sûr mettre la main dessus. Et si vous combinez ce talent avec des effets de sphère de niveau 1, rien ne saurait vous échapper très longtemps.

- Novice: vous retrouvez facilement les objets égarés.
- Entraîné: les indices semblent vous sauter aux yeux.
- Compétent: vous commencez toujours par fouiller les cachettes soi-disant improbables.
- Expert: des professionnels viennent vous consulter quand ils ont besoin de retrouver quelqu'un ou quelque chose.
- Maître: votre don semble tenir du surnaturel... et c'est probablement le cas.

Possédé par: cambrioleurs, maîtres-chanteurs, détectives, inspecteurs, profileurs, chasseurs de primes, Costumes noirs, les Experts

Spécialités: perquisition, compartiments secrets, endroits probables, indices extérieurs, procédures de police, portes cachées, indices révélateurs

Haut rituel

Exécuter correctement un rituel est à la fois une affaire d'art et de science. Vous avez étudié les techniques et le décorum propres aux pratiques rituelles, mais aussi les principes symboliques, psychologiques et métaphysiques dissimulés derrière la représentation finale. En règle générale, ce talent prouve votre familiarité avec des cérémonies liées à vos pratiques spirituelles et magiques. Un prêtre catholique saura tout des rites employés au sein de l'église, et une prêtresse d'Éleusis aura une excellente connaissance des mystères grecs. Votre savoir ne s'arrête cependant pas à vos croyances, car vous possédez un véritable don pour préparer un rituel, quel qu'il soit.

Grâce à ce talent, vous pouvez planifier et accomplir des rituels. Si votre personnage réussit un jet de Manipulation ou de Charisme + Haut Rituel, il pourra en conduire un de bout en bout ou participer à sa mise en œuvre, qu'il s'agisse d'une fête de mariage ou d'un rite mystique. La difficulté de ce jet dépendra de sa familiarité avec la pratique en question : les rites de base de sa tradition culturelle ne lui posent pas de problème particulier, alors que les rituels complexes d'une civilisation étrangère promettent d'être un véritable casse-tête. Réussir un jet de Haut Rituel permet de réduire la difficulté pour lancer un sort. A contrario, le rater peut augmenter cette difficulté.

Des effets qui seraient en temps normal considérés comme de la magye vulgaire *peuvent* passer pour de la magye coïncidentale s'ils sont lancés au cours d'un rituel approprié. Par exemple, un évangéliste Éveillé peut effectuer une imposition des mains ou chasser des démons lors d'un puissant rituel chrétien, car la mise en scène renforce la foi des participants. Un ritualiste accompli peut étendre le champ des possibles et provoquer en apparence des miracles, mais il ne doit pas considérer que tout lui est acquis. Notez que *cet effet ne se « cumule » pas avec les bonus conférés par le talent secondaire Aplomb*. Le personnage doit choisir d'utiliser l'un ou l'autre, mais pas les deux à la fois.

Vous trouverez les règles des modificateurs accordés par les capacités aux jets de magye dans la section **Capacités ordinaires et effets magiques** du Chapitre Dix, page 533. Pour plus de détails sur les croyances et les rituels, consultez les sections **Magye coïncidentale et magye vulgaire**, et **Rituels, jets et réussites étendues** au Chapitre Dix, pages 530 et 538.

- Novice : vous pouvez organiser un mariage, appeler les énergies élémentaires dans le cercle d'invocation, et vous connaissez les étapes de la cérémonie du Chemin de croix.
- Entraîné : votre communauté respecte les rites et les festivités que vous organisez.
- Compétent : en plus de bien connaître les rituels de votre culture, vous avez commencé à vous intéresser à d'autres pratiques.
- Expert : vous êtes un prêtre ou une prêtresse renommé. Vous avez un don pour organiser des cérémonies puissantes et vous connaissez parfaitement les techniques spécifiques des différents rituels.
- Maître : vous maîtrisez les rites de votre culture, mais aussi nombre de rituels étrangers. Votre savoir est une force qui peut transformer les athées convaincus en croyants fervents.

Possédé par : membres du clergé, occultistes, comédiens, hauts mages, imposteurs, spécialistes des religions, mages ritualistes, évangélistes, organisateurs de soirées, directeurs de pompes funèbres

Spécialités : grand-messe, rituels mystérieux, rituels spontanés, cérémonies séculières, concerts de musique, miracles incroyables,

rites spécifiques à un culte (juif, catholique, sataniste, vaudou, etc.)

Picoler

Vous êtes très fort quand il s'agit de passer un bon moment. Ça ne tourne pas *nécessairement* au stupre et à la luxure... mais ça tourne souvent à ça. Où que vous alliez, vous trouvez toujours une occasion de faire la fête, et une foule de gens toute prête à vous accompagner (et pourquoi pas, à franchir leurs limites habituelles et à tenter la nouveauté et l'extravagance. Souvent associé au Culte de l'Extase, ce talent peut mettre à mal beaucoup de convenances et exploser toute forme d'inhibition.

- Novice : « On n'a qu'une vie ! »
- Entraîné : « Une petite danse/Un petit peu l'amour/Et au lit... »
- Compétent : « Pêche, et tu auras quelque chose à te faire pardonner. »
- Expert : « Le seul véritable blasphème, c'est de refuser la joie. »
- Maître : « Fais ce qu'il te plaît : c'est la seule loi qui devrait exister. »

Possédé par : stars de la musique, fêtards, étudiants, bons vivants, chefs de secte, Extatiques, séducteurs naphandi, agents subversifs, adeptes de la Voie de la Main gauche

Spécialités : haute société, pagaille d'ados, dépasser les inhibitions, briser des vœux, débauche classieuse, fêtes de folie, maître de cérémonie, justifications mystiques, Et c'est parti !

Rêve éveillé

La majorité des gens navigue dans le monde des rêves sans rien contrôler, mais ce n'est pas votre cas. Quand vous choisissez de vous imposer dans cet univers, vous pouvez changer son atmosphère ou son lieu, le bâtir de A à Z ou affronter des cauchemars face à face. Vous êtes capable d'utiliser l'essence de la Maya à votre avantage. Avec de la pratique, vous pouvez créer un historique Forteresse mentale (voir plus loin) qui correspondra à votre tempérament.

En termes de jeu, ce talent vous permet de manipuler l'environnement dans vos rêves (Perception + Rêve éveillé, difficulté 6), d'en modifier la structure (difficulté 8) ou encore de prendre totalement le contrôle de ce rêve et de la place que vous y occupez (difficulté 9).

Vous pouvez utiliser cette capacité lors de vos séances de méditation consciente (difficulté 5, 7 et 8) afin de gagner en perspicacité, de résoudre des énigmes et d'atteindre un état de sérénité ou de détermination. Si vous méditez ou rêvez d'un problème précis, une fois que vous êtes réveillé, les réussites que vous avez obtenues sur le jet de Rêve éveillé comptent également comme des réussites sur un jet d'Énigmes. Prenons un exemple. Jennifer Rollins médite sur un mystère qu'elle cherche à résoudre. Ses réussites sur son jet de Rêve éveillé compteront aussi comme des réussites pour lever le voile sur cette même énigme. Dès qu'elle quittera son état de transe, elle comprendra comment assembler les pièces du puzzle.

L'historique **Forteresse mentale** est décrit en détail dans ce chapitre, pages 315-316. Vous trouverez les règles concernant les énigmes et les casse-tête dans les sections **Art et science** ou encore **Actions sociales et intrigues** du Chapitre Neuf, page 402.

- Novice : vous avez conscience de vos rêves et arrivez à vous en souvenir si vous le voulez.
- Entraîné : vous pouvez essayer de rêver d'un sujet particulier.

- Compétent: vous exercez un certain contrôle sur votre univers onirique.
- Expert: vous savez comment influencer et interpréter vos rêves afin de mieux vous comprendre.
- Maître: vous savez reconnaître et manipuler les éléments métaphysiques qui constituent les rêves, vous en rappeler, les inspirer et les partager à votre guise.

Possédé par: chamanes, sages, sorcières, artistes, savants, philosophes, chercheurs en onirologie, Maraudeurs, pratiquants d'arts martiaux, ceux qui ont du sang de fée, la police des rêves

Spécialités: contrôle des rêves, échapper aux cauchemars, énigmes insolubles, visions, présages, combat onirique, forteresse de l'esprit

Séduction

Le rôle du mauvais garçon vous va si bien. Vous êtes un maître de la séduction, capable d'attirer dans vos filets des gens qui vous ignoreraient ou vous éviteraient en temps normal. Ce n'est pas simplement une affaire de chimie, même si vous pouvez certainement *améliorer* la vôtre avec une petite touche de Vie ou de Psyché. Ce talent représente la combinaison entre allure physique et manipulation émotionnelle, qui vous permet d'attirer les autres comme des mouches quand vous voulez capter leur attention.

La séduction n'est pas qu'une affaire de sexe, bien qu'elle *joue* sur les désirs de la cible. Nul besoin d'être une bombe atomique pour utiliser cette capacité. En réalité, la plupart des séducteurs semblent banals, jusqu'à ce qu'ils se mettent à déployer leur talent. Vous trouverez les règles associées à la manipulation sociale dans la section **Actions sociales et intrigues** du Chapitre Neuf.

- Novice: vous attirez les ivrognes désespérés.
- Entraîné: vous pouvez séduire presque n'importe qui.
- Compétent: vous arrivez à pousser les gens à agir contre leurs principes.
- Expert: apparition du sourire, extinction des neurones...
- Maîtres: vous brisez les cœurs, les vœux, les familles et les mariages en claquant des doigts.

Possédé par: espions, manipulateurs, toxicomanes, agents subversifs, Extatiques, Nephandi, beaux étrangers, amants démoniaques, vampires dans tous les sens du terme

Spécialités: appel de la chair, préférences sexuelles insolites, blanche colombe, domination, approche subtile, « Oh, le coquin », brutal mais efficace

Vol

Les gens normaux ne peuvent pas voler. Vous si. Que vous ayez (ou puissiez vous faire pousser) des ailes et sachiez vous en servir, ou que vous soyez passé maître dans l'art délicat d'évoluer dans les airs, vous vous sentez aussi bien dans le ciel que sur la terre ferme.

Contrairement à la compétence **Réacteur dorsal**, ce talent est celui du vol sans assistance. Pour le posséder, le personnage doit avoir des ailes ou un pouvoir naturel (ou magique) lui permettant de voler. Les méthodes qui emploient des outils plus rudimentaires comme les balais, les tapis, les disques de lévitation, rentrent également dans le cadre de cette capacité. En effet, elles demandent plus de confiance et de réflexes instinctifs que d'expertise technologique. Ce talent se révèle utile dès que vous prenez la voie des airs pour accomplir des piqués, des atterrissages, des décollages, des figures acrobatiques, des courses-poursuites ou des combats aériens.



- Novice : suicidaire.
- Entraîné : ange... gauche.
- Compétent : joueur de Quidditch.
- Expert : vengeur ailé.
- Maître : danseur aérien.

Possédé par : sorcières, métamorphes, hommes-oiseaux, entités angéliques ou démoniaques, propriétaires de tapis volants, athlètes des arts mystiques, Li Mu Bai et Shu Lien dans *Tigre & Dragon*

Spécialités : balais, sports, combat aérien, chasse, mitraillage, transport de passagers, lévitation grâce au chi

Les compétences secondaires

La pratique de la magie exige de multiples compétences. C'est notamment le cas pour les agents de terrain de la Technocratie, dont l'entraînement spécialisé leur permet tout autant de manipuler un canon blaster que de participer à une course hippique. Parmi toutes les capacités, les compétences qui suivent offrent potentiellement le plus grand choix de traits. Pourtant, selon la Voie qu'il emprunte, ces vocations secondaires représentent parfois les capacités les plus vitales dont un personnage dispose.

Acrobaties

Vous accomplissez des exploits athlétiques d'une grâce stupéfiante. En dépit des limites imposées par les lois de la physique et de la biologie, vous défiez la gravité avec une facilité déconcertante. Naturellement, vos exploits sont le résultat d'un entraînement intensif et exigeant. La performance n'étant pas innée, vous devez affûter vos compétences par des exercices réguliers. La précision et la souplesse de vos gestes semblent néanmoins magiques et, si vous y ajoutez les sphères de la Vie, du Temps ou de la Correspondance, elles peuvent même devenir surhumaines !

- Novice : acrobate débutant.
- Entraîné : jeune gymnaste prometteur.
- Compétent : acrobate professionnel.
- Expert : athlète de niveau olympique.
- Maître : artiste du Cirque du Soleil.

Possédée par : pratiquants d'arts martiaux, artistes de cirque, artistes, danseurs, gymnastes, trapézistes, adeptes de sports extrêmes, métamorphes

Spécialités : numéros aériens, arts martiaux, cascades, chutes, trapèze, compétitions de gymnastique, exercices au sol, sauts, parkour

Armes à énergie

Lorsque vous serez tout seul, et que vous n'aurez qu'un blaster pour protéger des innocents face à un Déviant de la Réalité enragé, vous ne manquerez pas de mettre à profit cette compétence. Les fusils laser, les accélérateurs de particules, les canons plasma à main, les disrupteurs ectoplasmiques et autre équipement de pointe exigent une bonne maîtrise pour être employés correctement. N'importe quel singe peut tirer avec un revolver, mais seul un personnel spécialisé est capable d'utiliser l'armement hypertechnologique.

Cette capacité montre votre degré de compréhension de la technologie des armes à énergie, qui peut se borner à savoir allumer l'arme, la pointer dans la bonne direction et tirer sans vous faire exploser la main. En outre, cette compétence est essentielle pour manipuler, entretenir, régler, charger et ranger les outils propres à la

sécurité technocratique. Vous trouverez une petite sélection d'armes à énergie dans *Le coffre à jouets* de l'Appendice II.

- Novice : stormtrooper impérial.
- Entraîné : utilisateur compétent.
- Compétent : agent de terrain de la Technocratie.
- Expert : agent d'élite.
- Maître : « Le fusil plasma réglé sur une fréquence de 40 Watts... »

Possédé par : cyborgs, space marines, Hommes en noir, agents sous couverture, héros éthéristes

Spécialités : armement lourd, technologie expérimentale, réparations, armes de poing, modifications de terrain, armement cybernétique, opérations microgravitationnelles, tireur d'élite, technologies pulp

Biotechnologie

La technologie invente sans cesse de nouvelles machines pour compléter le corps, la machine originelle. En comprenant les liens qui existent entre les systèmes organiques et mécaniques, vous travaillez à améliorer leurs connexions. Cette compétence est indispensable pour les cyborgs, les ingénieurs cybernétiques de l'Itération X, les Progéniteurs, les Adeptes du Virtuel et certaines factions éthéristes. La Biotechnologie montre l'expérience pratique que vous avez acquise dans le domaine de la cybernétique. Naturellement, vous aurez besoin de maîtriser plusieurs disciplines scientifiques pour concevoir, inventer et faire fonctionner cette technologie. Cette compétence vous permet toutefois de mettre en pratique votre savoir.

Vous trouverez les règles concernant l'équipement cybernétique dans l'historique *Améliorations* de ce chapitre (pages 305-306) et dans la section *Le coffre à jouets* de l'Appendice II (pages 655-661). Les détails sur la biotechnologie en tant que pratique technomagique se trouvent dans les sections *Cybernétique* et *Hypertechnologie* du Chapitre Dix, pages 578-581.

- Novice : vous connaissez les bases des principes de la biotechnologie, et vous avez déjà assisté à la conception et à l'implantation de ce genre de technologie. Malgré votre manque d'expérience, vous êtes capable d'effectuer des réparations basiques.
- Entraîné : vous pouvez faire des réparations un peu plus poussées, mais également concevoir et implanter des appareils biotechnologiques simples.
- Compétent : à force d'étude, de travail sur le terrain et d'expérimentation en laboratoire, vous avez perfectionné vos techniques dans le domaine cybernétique.
- Expert : vous possédez un niveau suffisant pour créer, implanter et assurer la maintenance de conceptions plus avancées, ainsi que pour améliorer significativement des technologies existantes. Vous pouvez mettre en œuvre n'importe quel Appareil ou Procédure appartenant à votre champ de connaissance. (Le matériel bizarre conçu par ces fous d'Éthéristes demeure néanmoins hors de votre portée. Mais *qui donc* est vraiment capable de comprendre ces tarés ?)
- Maître : vous pourriez comparer vos notes à celles de Tony Stark.

Possédée par : cyborgs, techniciens de maintenance en cybernétique, Division Q, inGénieurs, savants fous, transhumanistes

Spécialités : clonage, cybernétique, théories insensées, réparations de terrain, reconception, nanotechnologie, floronique, biomécanique, biomods, interfaces connectées

Équitation

Vous savez prendre soin d'animaux, les seller et les monter. Grâce aux techniques que vous connaissez, aux liens que vous entretenez et à un harnachement approprié, vous avez de bonnes chances d'arriver à destination sans finir projeté à terre, piétiné, voire dévoré par votre monture.

Certaines espèces sont bien sûr plus difficiles à apprivoiser que d'autres. Pour des créatures exotiques ou vraiment dangereuses (tigre, griffon, chouette géante, etc.), vous devez posséder au moins 3 points dans cette capacité. Dans des situations périlleuses (combat, course au galop, cascades, vol...), vous devrez parfois effectuer un jet de Dextérité + Équitation. Un jet de Charisme + Équitation vous aidera à entretenir une bonne entente avec votre animal. Enfin, un jet d'Intelligence + Équitation vous permettra de lui prodiguer les soins nécessaires, d'entretenir votre matériel, ou encore d'observer les techniques de quelqu'un d'autre pour vous en inspirer. Voyez le talent **Animaux**, page 289, si vous pensez que votre personnage a une affinité particulière avec les espèces animales en général.

- Novice : touriste.
- Entraîné : cavalier habile.
- Compétent : cavalier professionnel.
- Expert : dresseur de chevaux sauvages.
- Maître : dompteur de fauves.

Possédée par : cow-boys, adeptes des reconstitutions historiques, athlètes, garçons d'écurie, gens riches, agriculteurs, voyageurs de l'ère préindustrielle

Spécialités : monter à cru, voltige, murmurer à l'oreille des chevaux, techniques traditionnelles, spectacles, saut d'obstacles, combat, joute, courses, montures exotiques, harmonie

Hypertechnologie

Il y a la technologie ordinaire, et puis il y a l'équipement utilisé par les technomages. Il n'est pas « magyque » pour autant, sortez-vous tout de suite cette idée de la tête ! Ses principes transcendent cependant bel et bien les limites de la compréhension des Masses, coincées dans leur petit monde bien commode. Les principes avancés employés par la Technocratie, les Adeptes du Virtuel, les savants fous, et même les technomanciens qui s'attachent à la recherche de connaissances plus traditionnelles, dépassent tous le cadre des sciences ordinaires. Ces technologies obscures, que ce soit la nanotechnologie, l'informatique trinaire ou le voyage extradimensionnel, demeurent mystérieuses pour de nombreux agents qui les emploient pourtant régulièrement. Vous avez assimilé leur fonctionnement et pouvez donc modifier des Appareils existants, créer les vôtres ou utiliser des machines issues de l'imagination d'autres technomanciens.

Aux niveaux 1 et 2, le personnage doté de cette compétence comprend le fonctionnement des Appareils utilisés au sein de son groupe. Par exemple, un Éthériste peut analyser les principes sur lesquels est conçu l'engin d'un collègue, mais il sera bloqué dans l'examen d'un Appareil de l'Itération X. À partir du niveau 3 en revanche, ce même mage... pardon, *scientifique*, pourra débusquer les odieuses perversions de la vérité scientifique derrière des Appareils mystérieux, et ainsi les utiliser ou les modifier. En jeu, cela signifie qu'un jet d'Hypertechnologie réussi permet au technomancien de se servir d'un outil ou d'un Appareil qu'il ne pourrait pas faire fonctionner en temps normal du fait de son système de sécurité ou de sa conception inhabituelle. Si vous incarnez un agent de la Technocratie, vous ferez une bien belle affaire. Les machines alambiquées des savants fous ont au moins un usage pratique... Et cela

signifie bien sûr que vous pouvez à présent convertir ces Appareils invraisemblables à des fins plus *raisonnables*.

Vous ne pouvez pas avoir un niveau plus élevé en Hypertechnologie qu'en **Technologie**. En effet, si vous ne comprenez pas les bases de la discipline, comment pourriez-vous aborder du matériel plus complexe ? Comme c'est le cas pour la connaissance Informatique, le nombre de points que vous possédez dans ce trait limite votre capacité à canaliser des effets de sphère par son biais. Vous trouverez des détails sur les pratiques technomagiques dans les sections **Cybernétiques**, **Hypertechnologie** et **Science inexacte** ainsi que les paradigmes et les instruments qui y sont associés au **Chapitre Dix**.

- Novice : vous comprenez les théories de base des sciences alternatives.
- Entraîné : « ésotérique » est un synonyme d'évident.
- Compétent : vous saisissez les concepts qui se cachent derrière les aberrations technologiques d'autres factions.
- Expert : les technologies mises au point par vos ennemis et vos rivaux sont des jouets entre vos mains.
- Maître : votre connaissance de l'univers est si vaste que peu de technologies échappent à votre contrôle.

Possédée par : savants fous, Technocrates renégats, génies visionnaires, pirates des technologies, agents de la Division Q, concepteurs spécialisés, agents de terrain d'élite, Hommes en noir, collectionneurs de gadgets

Spécialités : piratage et cracking, improvisation, réparation, réparations improvisées, reconversions majeures, fabrication d'armes, informatique, microtechnologie, nanotechnologie, théories expérimentales, théories éthertechnologiques, modifications basiques, anarchotechnologie

Réacteur dorsal

Vous êtes passionné par les outils technologiques qui permettent de voler. Grâce à cette compétence, vous savez contrôler les appareils qui se fixent sur le corps. Comme la plupart des capacités qui se focalisent sur la technologie, votre réussite dépend énormément de votre connaissance, ou votre ignorance, de l'appareil utilisé. Un Homme en noir aura bien du mal à apprivoiser un réacteur dorsal conçu par un Fils de l'Éther, tout comme ce dernier ne sera pas quoi faire de l'équipement standard d'un agent du Nouvel Ordre Mondial. Une fois que vous aurez quelques heures de vol à votre actif avec un engin donné, vous aurez bien progressé.

- Novice : « Ooooooooooh, meeeeeerde ! »
- Entraîné : vous ne volez pas, vous vous écrasez avec grâce.
- Compétent : vous savez dorénavant contrôler votre trajectoire.
- Expert : vous pouvez voler, vous battre et retourner sur le plancher des vaches intact.
- Maître : « Vers l'infini et AU-DELÀ ! »

Possédé par : space marines, Éthéristes, casse-cous, commandos, Costumes noirs, assistants de recherche, pilotes d'essai

Spécialités : combats, astuces, poursuite, vol à grande vitesse, bottes à réacteur, microgravité

Tir à l'arc

Vous savez manier l'arme de tir la plus vénérable dans l'histoire de l'humanité : l'arc. Au-delà de ses applications pratiques, cette compétence est parfois associée à l'art de la méditation, notamment chez les archers zen. Comme un arc projette des fûts en bois, c'est une arme de choix pour chasser les vampires. En outre, sa discrétion convient parfaitement aux assassins et aux espions.

Vous trouverez les règles applicables aux arcs et aux arbalètes dans le **Chapitre Dix**, pages 419 et 452.

- Novice: première année de pratique.
- Entraîné: archerie médiévale.
- Compétent: chasseur à l'arc.
- Expert: Katmiss Everdeen.
- Maître: Legolas.

Possédée par: tireurs d'élite, chasseurs, commandos, assassins, survivalistes, athlètes, hors-la-loi, adeptes des reconstitutions historiques, individus issus de cultures indigènes, fans de *Hunger Games*, elfes en puissance

Spécialités: arc long, arbalète, chasse, archerie à cheval, techniques spectaculaires, tirs mortels, kyudo, tir en cloche, archerie primitive

Torture

Vous pouvez appeler cela « interrogatoire musclé » si vous préférez, mais nous savons tous ce que vous faites en réalité: vous brutalisez les gens. Vous ne faites peut-être que « suivre les ordres ». Ou alors, vous vous êtes rendu compte que l'usage d'instruments contondants pouvait vous aider à obtenir des informations. Il se peut que vous adoriez ces méthodes, même si vous ne voulez pas l'admettre. Quelle que soit votre justification, vous excellez quand il s'agit de causer une douleur physique ou mentale. La torture fait partie de vos pratiques mystiques, de votre devoir militaire ou de vos prérogatives mystiques. Une fois encore, vous êtes peut-être un écœurant taré. Vous savez mener les gens (voire vous-même) à la limite (parfois au-delà) de leur endurance en leur infligeant des traumatismes physiques et une délicieuse agonie. Encore qu'il arrive que manipuler « simplement » leurs émotions suffise.

Même si vous le faites pour de « bonnes raisons », la torture est une affaire extrêmement risquée, surtout quand on entre dans le cadre du plaisir partagé. On ne peut pas pour autant prétendre qu'aucun mage ou aucun agent ne recoure à la souffrance dans le cadre de leur voie. D'ailleurs, nombre de rituels mystiques incluent ordalies, flagellations et même mutilations. De plus, la torture ne représente qu'une technique parmi tant d'autres pour conserver des données sensibles à tout prix et faire des exemples

destinés à calmer les ardeurs des plus récalcitrants. En termes de jeu, cette compétence peut être utilisée en fondu enchaîné. Dans le cas contraire, ne prenez pas les scènes de torture à la légère et respectez toujours l'avis et les sentiments de tous les joueurs, car ces épisodes peuvent choquer, quel qu'en soit le contexte. Pour en savoir plus à ce sujet, reportez-vous aux sections *Déclencheurs, limites et frontières* au **Chapitre Sept**, page 345, *Actions dramatiques* au **Chapitre Neuf**, page 401, et *Ordalies et épreuves physiques* au **Chapitre Dix**, page 599.

- Novice: terreur de la cour de récré.
- Entraîné: mauvais flic.
- Compétent: meneur des interrogatoires d'agents sous couverture.
- Expert: dominateur professionnel.
- Maître: médecin nazi, inquisiteur espagnol ou tueur en série.

Possédée par: hommes de main, gangsters, espions, agents du contre-terrorisme, Extatiques et Euthanatoi de la Voie de la Main gauche, agents du Nouvel Ordre Mondial, médecins détraqués, sadiques (dans une relation BDSM ou autre)

Spécialités: manipulation mentale, techniques élaborées, douleur prolongée, appareils de torture classiques, jeux sexuels, automutilation, obtention d'informations, « Œuvres d'art », faire souffrir sans blesser



Les connaissances secondaires

Le savoir est le meilleur ami du mage. En dehors des capacités de base, **Mage** présente d'autres connaissances, notamment dans les domaines mystiques ou technomagiques, et dont les gens n'ont pour la plupart jamais entendu parler. Cependant, les traits qui suivent sont au cœur de la Voie qu'empruntent certains Éveillés et conditionnent parfois leur survie!

Connaissance locale

Vous connaissez un coin précis comme votre poche. Choisissez une zone dont votre personnage est familier et dont la taille ne peut pas excéder celle d'une ville. Un jet de Connaissance locale réussi lui permet de s'orienter, de trouver des raccourcis et de saisir les subtilités des coutumes ou des anecdotes comme personne.

(Note: la règle de **L'Artisan chevronné** ne s'applique pas à Connaissance locale. Pour connaître un lieu, vous devez y passer du temps.)

- Lycéen: vous avez étudié le lieu en question.
- Étudiant: vous avez vécu ici pendant plusieurs années.
- Professeur: vous avez passé du temps à dénicher les secrets de l'endroit.
- Docteur: il n'y a pas grand-chose que vous ignorez.
- Savant: « Ma ville m'appelle, et je lui réponds... »

Possédée par: groupes d'autodéfense, flics, barons du crime, journalistes, légendes des coins paumés, habitants des rues, Costumes noirs, protecteurs du peuple

Spécialités: histoire, géographie, faune sauvage, politique, raccourcis, échappatoires, crime, rumeurs, cachettes, gangs, sources d'informations, secrets bien cachés

Cryptographie

Au royaume des secrets, les codes sont rois. Vous comprenez leur fonctionnement, ce qui vous permet de les déchiffrer et d'en créer de nouveaux. Votre esprit emprunte instinctivement le bon fil de raisonnement quand vous cherchez à déchiffrer un langage codé. Un personnage doté de ce trait a quelques connaissances en mathématiques et en histoire du cryptage, mais d'autres capacités telles qu'Énigmes, Ésotérisme (avec une spécialité en alchimie, bibliomancie, langages codés secrets) ou Sciences (spécialité mathématiques) peuvent utilement renforcer ses aptitudes. Les mages sont véritablement doués pour transformer des idées simples en charabia obscur. Cette aptitude a beau être très utile, elle n'est pas très répandue.

Grâce à cette capacité, quand vous créez un code, seules les personnes dont le groupement d'Intelligence + Cryptographie est strictement supérieur à votre niveau de Cryptographie peuvent en découvrir la clef. Il faut par exemple 4 dés dans son groupement pour casser un code inventé par quelqu'un possédant la compétence Cryptographie à 3. Vous pouvez également déchiffrer les codes d'autres personnes en réussissant un jet d'Intelligence + Cryptographie. Dans les deux cas, la difficulté du jet dépend de la complexité du cryptage et de votre connaissance des éléments utilisés pour son élaboration. Évidemment, si le déchiffreur ne les connaît pas alors qu'il en a absolument besoin, le code demeure inviolable. Souvenez-vous par exemple des cryptologues japonais, qui n'ont jamais pu déchiffrer les messages codés à l'aide du navajo parce qu'ils ne savaient même pas que cette langue existait! Un jet particulièrement réussi vous permettra quand même de reconnaître le principe

sur lequel le code est bâti, même si vous ne pouvez pas encore lire le contenu du message. Vous aurez déjà fait la moitié du travail.

Les règles concernant les codes et le décryptage se trouvent dans la section **Actions sociales et intrigues** du **Chapitre Dix**, page 402.

- Novice: amateur de romans d'espionnage.
- Étudiant: ingénieur chargé des signaux militaires.
- Professeur: agent du renseignement.
- Savant: spécialistes des messages codés.
- Maître: suprême pourfendeur de codes.

Possédée par: amateurs d'énigmes, spécialistes du renseignement, espions, alchimistes, analystes des communications, insurgés, agents du contre-terrorisme

Spécialités: cryptage mathématique, langages secrets, codes mystiques, savoir occulte, histoire du cryptage, logique biscornue, informatique, symbolisme dans l'histoire de l'art

Démolition

Vous savez tout faire exploser, en général sans vous faire exploser par la même occasion. Cette spécialité dangereuse a pris beaucoup d'importance dans ce nouveau millénaire, où les explosifs improvisés sont devenus monnaie courante et permettent de frapper partout, à tout moment. La connaissance Démolition est la preuve que vous avez l'habitude de manipuler des composés chimiques et de la technique des explosifs, que vous savez reconnaître les conceptions courantes et que vous pouvez prévoir le rayon d'action et les effets de ce genre d'arme. À plus haut niveau, vous êtes même en mesure de désamorcer n'importe quel engin explosif. En revanche, vous ne pourrez pas mettre au point de technologie infallible grâce à cette capacité. Une fois que ça saute, le chaos prend toujours le dessus.

- Novice: des maquettes, des feux d'artifice et vous.
- Étudiant: vive l'anarchie!
- Professeur: vous vous êtes entraîné à manipuler des engins et des composants explosifs, et les précautions qui vont avec.
- Savant: « Reculez, c'est mon boulot. »
- Maître: un véritable seigneur des catastrophes, capable de désamorcer et de créer une myriade d'engins explosifs.

Possédée par: démystificateurs, terroristes, contre-terroristes, radicaux, survivalistes, espions, pyrotechniciens, démineurs, stars de YouTube, enfants avec plus d'enthousiasme que de bon sens

Spécialités: engins explosifs improvisés, placement de bombes, effets spéciaux, feux d'artifice, voitures piégées, amélioration magyque, démolition de bâtiments, « Regarde-moi ça! »

Finance

L'argent est le meilleur tour de magie jamais créé par l'humanité. Vous savez justement comment il fonctionne! Les échanges, les tendances, les investissements, les marchés et les risques sont autant d'éléments qui stimulent votre cerveau. Ils vous procurent du pouvoir en tant qu'Éveillés/Illuminés, une force économique et surtout beaucoup d'argent (ce qui se traduit par l'historique **Ressources**).

Ce trait indispensable aux Technocrates du Syndicat enrichit les sorciers, les Adeptes, les savants fous et les sorcières rusées. C'est également une clef de l'**Ars Cupiditae**, une ancienne forme de magie fondée sur l'avidité (voir **L'Art du Désir/Hyperéconomie** au **Chapitre Dix**, page 574).

- Novice: investisseur malin.
- Étudiant: employé de banque.
- Professeur: agent de change chevronné.
- Savant: magicien de Wall Street.

••••• Maître: le pouvoir derrière le trône.

Possédée par: banquiers, courtiers, magnats, cadres supérieurs, journaliers, comptables, investisseurs, riches salopards, corrupteurs nephandi, capitaines d'industrie, maîtres du monde moderne

Spécialités: marchés boursiers, tendances d'investissements, échanges internationaux, signes avant-coureurs, délit d'initié, législation, transgresser la loi, marché noir, devises, pouvoir de l'avidité, Ars Cupiditae

Folklore/Données DR

Vous en savez beaucoup sur le Peuple de la Nuit, ce qu'il ne goûte guère. Les opinions de votre faction déforment bien sûr vos connaissances, qui surpassent quand même celles de la majorité des gens et des mages. Les mystiques considèrent que cette culture fait partie du **Folklore**: ce sont les mystérieux secrets des vampires, des garous et d'autres créatures. Les Technocrates appellent ce domaine les **Données DR**, c'est-à-dire les informations qui concernent les affaires clandestines des Déviants de la Réalité, dont la seule existence représente une menace pour le Consensus.

Cette capacité compte parmi les catégories possibles *esprits, fées, créatures métamorphes, vampires, fantômes, chasseurs, démons et mages* (naturellement). Chacune compte comme une spécialité de la connaissance Folklore/Données DR. En effet, tout ce que vous savez des vampires du Sabbat ne vous apprendra rien sur les fées de la cour de Lumière. La règle de **L'Artisan chevronné** peut vous aider à rassembler un nombre formidable d'informations sur ces différents peuples, mais ce savoir sera parsemé de zones d'ombre, de préjugés et d'erreurs. Ces êtres secrets ont déjà du mal à dresser des portraits fidèles *d'eux-mêmes*, alors autant dire qu'un étranger, notamment un Technocrate, part avec un net désavantage.

Encore une chose. Malgré leurs vieilles rivalités, les factions de mages possèdent peu de données précises sur *les autres*. Un maître des runes verbena sait reconnaître « un de ces enfoirés de Technocrates dénués d'âme », mais il ne sait pas la différence entre un Progéniteur inGénieur et un « homme-magie » du Syndicat... ou il s'en fiche, sauf s'il a pris le temps de les étudier (spécialité Technocratie).

- Novice: je sais qu'ils sont là, quelque part...
- Étudiant: vous connaissez des noms et quelques légendes à leur sujet.
- Professeur: ces entités possèdent des structures sociales différentes, et vous commencez à les comprendre.
- Savant: même si vos connaissances sont biaisées, vous savez distinguer un Ventrue d'un Sétite et expliquer ce qui les différencie.
- Maître: vous n'êtes pas censé en savoir autant sur eux. Pourtant, c'est le cas.

Possédée par: sages, sorciers, xénobiologistes, Costumes noirs, chamanes, agents de terrain, aventuriers, émissaires, stratèges, interrogateurs, analystes du renseignement, chasseurs de monstres

Spécialités: infernalistes, Maraudeurs, Traditions, Technocratie, Disparates, fées, vampires, créatures garous, fantômes, chasseurs, démons, etc.

Médias

Les médias de masse sont synonymes de réalité de masse, et vous savez manipuler les deux. Vous maîtrisez l'art et la science de façonner la perception du public. Vous savez comment interpeller votre auditoire et quel message lui faire passer. Vous savez également comment en tirer un profit conséquent. Ce trait ne signifie pas nécessairement

que vous connaissez personnellement les figures médiatiques les plus connues (ce genre de liens relève plutôt de l'historique **Influence**), mais que vous avez saisi le fonctionnement de la machine médiatique et savez en tirer avantage.

Les pratiques de la **Domination**, de **L'Art du Désir** et du **Piratage de la réalité** s'appuient souvent sur la connaissance du monde des médias (reportez-vous à ces sections au **Chapitre Dix**). En outre, les médias peuvent faire office d'instrument pour certains types de magye. Voyez la section **Médias de masse**, page 597, pour plus de détails.

- Novice: diplômé en communication de masse.
- Étudiant: pigiste.
- Professeur: journaliste de carrière.
- Savant: patron d'une chaîne médiatique.
- Maître: Rupert Murdoch.

Possédée par: écrivains, rédacteurs en chef, personnalités médiatiques, attachés de presse, maîtres manipulateurs, lanceurs d'alerte, blogueurs, publicitaires, célébrités, corrupteurs, agents médiatiques, politiques, activistes, casseurs de pub, gardiens du Nouvel Ordre Mondial, spécialistes de l'endoctrinement médiatique

Spécialités: éminence grise, politique, levier, diffamation, droit des médias, médias internationaux, propagande, mouvements de panique, subversion, informations locales, internet, sources alternatives, films, télévision, chaînes de télévision, consolidation du pouvoir des médias, technique descendante, divertissement, publicité, frontière entre la réalité et la fiction

Pharmacopée/Poisons

Les substances médicamenteuses sont votre spécialité. Vous connaissez les drogues qu'on vend dans la rue, les remèdes à base de plante, les médications expérimentales, les substances psychoactives ou encore les décoctions hypertechnologiques. Vous comprenez les effets des divers composants chimiques sur l'organisme humain et animal. Ce trait est une spécialité des chamanes, des sorcières, des Progéniteurs, des Extatiques, des alchimistes et de tous les mages qui recourent aux composants pharmaceutiques. Il vous permet de reconnaître un individu qui a absorbé ce genre de substance, d'analyser la nature et la quantité de la dose ingérée pourvu que vous possédiez l'équipement adéquat. Comme d'habitude, plus votre niveau est élevé, plus grande est votre expertise dans le domaine. Bien sûr, vous ne connaîtrez jamais tout sur tout, mais vous n'évoquez pas à l'aveuglette.

Il existe une variante de cette connaissance, un outil magyque millénaire, mais surnois, le **Poison**, qui vous permet d'altérer de manière *négative* la chimie interne des êtres vivants. Les sorcières, les alchimistes, les assassins et autres agents de l'ombre sont connus pour manipuler ces composants dangereux. Si vous êtes versé dans cet art, on peut parier que vous n'irez pas jusqu'à en faire la *publicité*.

Vous trouverez les règles concernant les poisons et les intoxications dans la section **Drogues, poisons et maladie** du **Chapitre Neuf**, pages 441-444.

- Novice: dealer de quartier.
- Étudiant: élève en pharmacie ou herboriste autodidacte.
- Professeur: docteur Timothy Leary.
- Savant: vous connaissez bien des recettes mystiques, ésotériques et hypertechnologiques.
- Maître: apothicaire renommé.

Possédée par: Progéniteurs, Extatiques, alchimistes, mystiques consommateurs de drogues mystiques, vendeurs de dope, flics

des stups, Verbenae, interrogateurs, corrupteurs, fêtards, savants fous, professions médicales

Spécialités : médicaments courants, hypermédicaments, drogues des rues, enthéogènes, concoctions magiques, création de mélanges, herbes médicinales, compléments nutritionnels, altération de l'humeur

Systemes de pensée

Vous avez étudié les croyances des gens. Vous en avez analysé les raisons, les pratiques et surtout, vous avez passé en revue celles auxquelles ils sont particulièrement attachés. Pourquoi est-ce important? Lorsque la réalité constitue votre matière première, savoir pourquoi, comment et, surtout, en quoi les gens croient vous donne un avantage sérieux dès que vous tentez de changer ou d'adapter ces convictions.

Ce trait couvre tous les systèmes de pensée du monde des mortels moderne, qu'ils soient religieux, philosophiques, économiques ou politiques. Plus vous progressez, plus vous accumulez de connaissances précises. Un seul point montre que vous possédez un savoir basique. Par exemple, vous savez que *les citoyens des États-Unis sont majoritairement des capitalistes modérés dotés d'une culture chrétienne moderne, et fortement influencés par les discours des médias de masse. À un plus haut niveau, vos connaissances se précisent. Par exemple, la région de San Francisco abrite des idéologies politiques aussi bien d'extrême gauche que d'extrême droite. Les courants religieux dominants incluent les croyances modernes et traditionnelles des nombreux citoyens issus des cultures chinoise, indienne et japonaise, les coutumes parfois modernisées des Amérindiens, le catholicisme mexicain, le protestantisme évangélique*

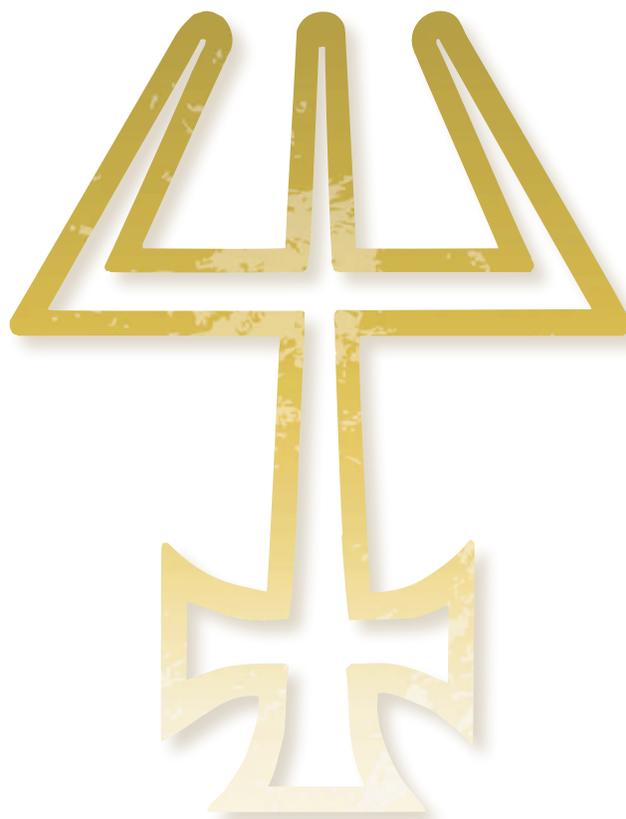
modéré, le catholicisme américain modéré, le néo-paganisme postmoderne, et les diverses synthèses New Age d'une pensée magique multiculturelle. Un tel savoir peut grandement vous aider quand vous voulez recourir à la magye coïncidentale. Vous pouvez alors vous baser sur les traditions locales pour faire bonne impression, au point de pouvoir faire basculer les croyances des populations de votre côté.

La connaissance Système de pensée sert également au mage à comprendre le phénomène des « zones de réalité » et à le tourner à son avantage. Pour plus de détails, voyez la section **Zones de réalité** au **Chapitre Dix**, pages 613-619.

- Novice: vous avez récolté des informations sur Wikipédia.
- Étudiant: vous connaissez plutôt bien les croyances religieuses actuelles.
- Professeur: vous savez énormément de choses sur les systèmes de pensée qui dominent le monde.
- Savant: vous êtes devenu une autorité dans le domaine des religions et des philosophies politiques comparées.
- Maître: Karen Armstrong vous demande de relire ses livres.

Possédée par : journalistes, missionnaires, théologiens, historiens, professeurs, personnalités médiatiques, philosophes, érudits en sciences politiques, manipulateurs des médias, activistes religieux ou politiques, mages changeant de paradigme

Spécialités : croyances régionales, ésotérisme, sectes, événements actuels, histoire politique ou religieuse, géopolitique, religions comparées, manipulation des médias, courants de pensée, piratage de paradigme



Les historiques



Les historiques donnent la mesure de vos ressources intérieures (Avatar, Arcane, Rêve...) et extérieures (Alliés, Mentor, Ressources...). Ils fournissent beaucoup d'informations sur la vie de votre mage. En effet, un sorcier charismatique aura de l'Influence, des Alliés, des Contacts. Au contraire, un ermite solitaire possédera un Avatar puissant, la connaissance de l'Arcane et éventuellement un Familier ou un Node. Comme les autres traits, les historiques sont souvent définis par le parcours du personnage et jouent un rôle important dans la chronique en cours. Choisissez-les avec soin et cherchez toujours une justification. Qui sont vos Alliés, et pourquoi vous aident-ils ? Où est votre Node, à quoi ressemble-t-il, comment avez-vous mis la main sur un tel trésor ? Un trait d'Avatar élevé montre que cette entité possède une personnalité affirmée qui suit ses propres objectifs. Quelles relations entretenez-vous avec cette conscience interne et quelle influence a-t-elle sur votre existence ? Vous devez réfléchir à l'origine, aux conditions et à l'évolution de vos traits afin de connaître la place qu'ils occupent dans votre vie.

Dans certaines situations, vous pouvez associer votre niveau d'historique à un attribut pour constituer un groupement de dés. Par exemple, un jet de Charisme + Influence vous aidera à diffuser un message rapidement, tandis qu'un jet réussi de Manipulation + Arcane persuadera votre interlocuteur que vous n'êtes pas celui qu'il cherche, une ruse vieille comme le monde. Toutefois, en règle générale, vos historiques reflètent *des atouts que vous possédez*, pas les dés que vous lancez lorsque vous accomplissez une tâche donnée.

Bien que vos actions aient une influence sur les ressources fournies par vos historiques, on considère généralement que ces traits échappent au contrôle du joueur. Dans les versions précédentes de **Mage**, vous ne pouviez pas acheter de niveaux d'historique grâce aux points d'expérience, mais le conteur pouvait les améliorer à la suite d'événements survenus dans la chronique. Dans l'édition actuelle, nous avons modifié la règle, et c'est à présent au conteur de décider s'il autorise le joueur à dépenser des points d'expérience en historique (voir page 336). Même quand c'est le cas, l'évolution d'un historique reflète un changement dans les circonstances. Vous pouvez recruter des Espions supplémentaires ou attirer de nouveaux Alliés pour défendre votre cause, mais l'effectif exact des personnes qui viennent se placer (ou pas) sous votre bannière dépend des besoins de l'histoire, non du nombre de points que vous avez dépensé pour améliorer ces traits.

Les historiques au-delà du niveau 5

Quand vous pouvez vous appuyer sur les ressources d'une organisation puissante, ou si vous avez acquis une richesse ou une influence monumentale à l'aide de vos Arts, d'un héritage ou de tout autre moyen, vous pouvez dépasser le plafond habituel fixé pour les historiques. Cependant, un tel niveau d'influence demeure *extrêmement* rare. Il est réservé aux habitants de la Terre les plus riches et les plus puissants. Le conteur peut permettre les joueurs qui incarnent de grands pontes du Syndicat, des héritiers de la sorcellerie hermétique ou des pirates informatiques à la tête de multinationales dans

le domaine des technologies de l'information, à dépasser la valeur maximale autorisée.

Seuls les historiques suivants peuvent dépasser le niveau 5 : *Alliés, Renforts, Influence, Bibliothèque, Node, Ressources, Réquisitions* et *Espions*. Ces traits représentent des ressources extérieures qui ne sont pas couvertes par les autres capacités. Il est impossible d'aller au-delà de cette valeur pour les autres historiques. Ainsi, vous ne pourrez *jamais* posséder 6 points en Avatar ou 8 points en Mentor.

Quand un historique dépasse le niveau 5, notez les 5 premiers points à l'endroit habituel, et reportez les suivants sur la ligne en dessous, ou en écrivant par exemple « Ressources 7 ». Bien évidemment, comme tous les historiques, ces traits élevés ne sont pas gratuits. Tous ceux qui gèrent une compagnie, une fortune financière ou un vaste réseau d'espionnage doivent consacrer énormément de temps à leur préservation, sous peine de perdre leur trésor suite à un revers de fortune ou des machinations de subordonnés ingrats. En outre, votre personnage doit avoir une excellente raison de posséder un patrimoine si exceptionnel. Un historique compris entre 6 et 10 représente un élément fondamental dans sa vie.

Un historique de haut rang peut sérieusement déséquilibrer la chronique, aussi le conteur est-il en droit de refuser à ses joueurs cette possibilité. Et s'il l'autorise quand même, nous *conseillons fortement* de limiter les niveaux 9 et 10 aux personnages incarnés par le conteur. Avec une fortune aussi colossale, une personne a les moyens d'acheter n'importe quoi ou n'importe qui. Seule une poignée d'habitants dispose d'un tel pouvoir, et il ne serait pas sage d'autoriser les joueurs et leurs mages à en faire partie !

Mettre des historiques en commun

La coopération profite à tout le monde. Une équipe de Technocrates ou, si le conteur est d'accord, un cercle de mystiques partageant les mêmes valeurs, peut mutualiser certains historiques pour que le groupe entier en bénéficie. Dans le cas des Technocrates, il suffit de suivre la procédure standard, alors que les mystiques doivent partager le même objectif et des liens très étroits. Ce serait le cas au sein d'un sabbat de sorcières, chez des collègues de laboratoire éthéristes, dans une association de hackers, et ainsi de suite.

Vous pouvez partager les historiques suivants au sein de votre groupe : *Alliés, Bibliothèque, Espions, Influence, Laboratoire, Mentor, Node, Parrain, Prodige, Renforts, Réquisitions, Ressources*. Les autres traits sont trop individualisés pour pouvoir être mis en commun. Bien que les mages mystiques puissent mutualiser leurs points d'historique pour établir une *Fondation* commune, il est strictement interdit aux Technocrates d'en faire autant. Quand vous faites partie de l'Union, vous allez là où l'on vous ordonne d'aller, vous appartenez au groupe auquel on vous assigne et vous ne *pensez* même pas à fonder votre propre base.

Dans le scénario, les membres du groupe acceptent de partager leurs atouts individuels. Le chef du groupe détermine alors qui sert de quoi et quand, puis il suit les étapes nécessaires pour obtenir cet historique au nom du groupe. En termes de jeu, voilà la marche à suivre :

- Les joueurs mettent leurs points d'historique en commun et les investissent dans des historiques que tous les membres du groupe peuvent utiliser. Ces traits sont ensuite notés sous l'appellation Avantages de groupe ou Ressources partagées sur la fiche de personnage de chaque membre du groupe.

- Si un membre quitte le groupe, meurt ou tombe en disgrâce, on soustrait ses points d'historique du total du groupe. En contrepartie, il perd l'accès aux Avantages de groupe, en admettant qu'il soit encore en vie. Les autres membres perdent définitivement ces points d'historique ou les remplacent par les leurs.

- Chaque individu peut conserver quelques points d'historique pour son usage personnel. Tous les mages devraient avoir au moins 1 ou 2 points dans l'historique Avatar/Génie.

- Quand le chef du groupe réquisitionne du nouveau matériel pour son équipe, ses chances de réussite sont basées sur la relation de l'équipe avec ses supérieurs. Une bande de rôleurs invétérés aura plus de mal qu'une force d'assaut efficace d'obtenir ce qu'elle veut. Dans le cas d'un groupe important, le groupement de dés peut dépendre de ses effectifs.

- Quand un membre du groupe essaie d'« emprunter » un historique (voir ci-dessous), c'est à lui d'effectuer le jet. Cependant, un échec aura des conséquences sur toute l'équipe. Il peut donc arriver qu'on sacrifie un agent déféctueux pour préserver le reste du groupe.

- Si des membres du groupe souhaitent acquérir des historiques de haut niveau (voir **Les historiques au-delà du niveau 5** ci-dessus), ils doivent avoir l'aval du conteur. On calcule le total des points, puis l'historique devient la propriété du

groupe. Cependant, une équipe qui aligne d'énormes avantages risque d'attirer une attention dont elle se passerait bien, surtout si elle est affiliée à la Technocratie. Les membres de l'Union doivent toujours se rappeler la place qu'ils occupent dans ce vaste ensemble: des Ressources aussi opulentes (en dehors de l'argent pour les agents du Syndicat) pourraient refléter une attitude égoïste.

Les privilèges du groupe: les historiques technocratiques

Les historiques suivis d'un astérisque (*) sont accessibles *uniquement* aux membres de l'Union Technocratique. Pour les obtenir, votre personnage doit faire preuve d'une loyauté constante à la cause. Les comportements déviants et individualistes tendent à diminuer les traits d'historique qui mesurent les ressources extérieures (Alliés, Influence, Ressources, etc.). Après tout, si vous ne tenez pas parole, ne vous attendez pas à ce que vos supérieurs vous fassent confiance.

Certains historiques se présentent sous une forme propre aux agents de la Technocratie. Ils possèdent un autre nom, indiqué à la suite de l'appellation courante (par exemple, Familier/Compagnon). Ces traits fonctionnent de la même manière en jeu, quelle que soit l'affiliation du personnage, mais ils sont le reflet de deux états d'esprit.

Réquisition, externalisation et emprunt d'historiques

Grâce à leur implication au sein de l'Union, les agents de la Technocratie bénéficient de plusieurs avantages concernant les historiques.

Règle optionnelle: les historiques différenciés

Votre groupe peut utiliser la règle optionnelle des historiques différenciés pour représenter des personnages dotés d'atouts de nature similaire. Elle permet à un joueur d'acquérir plusieurs fois le même historique pour son mage, ce qui lui permettra de représenter des avantages bien distincts.

Quand vous choisissez cette option, chaque historique est lié à un groupe ou une situation spécifique. Un ensemble de Contacts représentera par exemple une poignée d'espions infiltrés au Vatican et l'autre une bande de blogueurs. Les agents de Rome sont notés comme Espions ●●● (« une zone hautement sécurisée ») alors que les internautes sont marqués comme Espions ●● (« différentes zones intéressantes »). Chaque groupe fournit ses propres informations et vous permet d'accéder à des lieux totalement différents.

Les historiques différenciés sont particulièrement utiles quand un ensemble de ressources est compromis, voire détruit (par exemple, si le réseau du Vatican est démantelé), ou lorsque votre personnage possède plusieurs identités: les blogueurs considèrent Gethsemane comme leur camarade, alors que les agents de Rome répondent aux ordres du mystérieux Évêque noir. Les mages métamorphes ou qui jouent sur différents tableaux peuvent avoir de multiples comptes bancaires (Ressources), Nodes, Alliés et Familiers. Vous devez acheter chaque historique séparément, sans bénéficier de « réduction » particulière. L'avantage, c'est que vous pouvez toujours vous appuyer sur vos autres atouts dès que l'un d'entre eux est compromis.

Cette règle ne s'applique qu'aux historiques représentant les divers milieux dans lesquels le personnage **pourrait** disposer de ressources voisines. Vous ne pouvez pas avoir plusieurs Avatars, Arcanes, Destinées, Rêves ou Réquisitions. En revanche, vous **pourriez** avoir divers Alliés, Contacts, Mentor, Bibliothèques... Quoi qu'il en soit, chaque historique exige un minimum d'investissement personnel. Ainsi, gérer deux Familiers ou deux Fondations en même temps relève de l'exploit! Cette option satisfera donc les mages qui se plaisent à vivre dans un monde sans cesse en mouvement.

- **Équipement.** Les Technocrates reçoivent généralement tout l'équipement dont ils ont besoin pour la mission qui leur a été assignée. C'est le superviseur de l'opération (c'est-à-dire le conteur) qui détermine le matériel qui leur est confié, qui n'est évidemment pas la propriété des agents et qui peut donc leur être retiré à tout moment. Les Technocrates mal vus de leurs supérieurs n'obtiennent en règle générale que du matériel de mauvaise qualité ou inadapté, quand ils ont la chance d'en recevoir (voir *Les six degrés* au Chapitre Cinq, pages 181-182). Les agents reçoivent surtout du matériel courant : armes à feu, voitures, appareils de communication, etc. L'équipement complexe, coûteux ou illégal (matériel militaire, camions, bureaux, etc.) doit être réquisitionné, à moins que le superviseur/conteur ne considère qu'il est indispensable au bon déroulement de la mission.

- **Réquisitions.** Bénéficiant de la générosité de l'Union, les Technocrates ont la possibilité de déposer une demande auprès de leur supérieur. Si leur requête est approuvée, les agents ont *provisoirement* accès à du matériel spécialisé et/ou un historique qu'ils ne possèdent pas le reste du temps. Dans ce cas, le personnage doit posséder l'historique Réquisitions, son joueur doit justifier sa demande auprès du conteur avant de faire son jet. La difficulté par défaut est fixée à 7, mais elle peut être ajustée selon que le mage entretient des relations chaleureuses (ou orageuses) avec ses supérieurs, ou que le matériel est facile à obtenir, rare, dangereux, fragile ou cher. En cas de réussite, le matériel atterrit droit dans vos bras, tandis qu'un échec amènera à un refus clair et net de la part de votre supérieur. Ne parlons pas de l'échec critique, qui vous vaudra d'être jeté sans ménagement hors de son bureau.

- **Externalisation.** En temps normal, les agents de la Technocratie obtiennent l'équipement approprié à leur Convention. Un Costume noir obtiendra du matériel de surveillance et des armes, un Ingénieur du Vide se procurera des hypertechnologies de la Science dimensionnelle, et ainsi de suite. Néanmoins, les membres du Syndicat (et uniquement eux) peuvent externaliser leur recherche d'équipement produit dans une autre Convention technocratique. Là encore, la difficulté du jet est fixée à 7 et peut être modifiée en fonction de la nature du matériel et de l'agent qui le demande.

- **Emprunt.** Avec les bonnes relations, un Technocrate peut convaincre un Allié, un Contact, un Mentor ou un Parrain de lui procurer le matériel dont il a besoin. Dans ce cas, le joueur fait un jet d'historique (difficulté 7, ajustable en fonction des circonstances). Un échec équivaut à un refus susceptible de ternir les relations entre les personnages. En cas d'échec critique, au moins un des partenaires est pris la main dans le sac, ce qui va *certainement* mettre à mal les liens qu'ils entretiennent. Si tout se passe bien, chaque réussite confère 1 point en Réquisitions. Quand le personnage possède déjà cet historique, son niveau augmente de 1 point pour chaque réussite.

- **Demande polie.** Le Technocrate tente d'emprunter le matériel en faisant appel à ses qualités sociales. Le joueur doit interpréter cette demande avant de faire un jet social. Choisissez un trait social + une capacité, sachant que le trait doit correspondre à la nature de la requête, par exemple Manipulation + Politique, ou Apparence + Séduction. Sinon, associez un trait social à l'historique approprié (Charisme + Alliés), en fonction de la méthode employée. L'utilisation de Procédures Éclairées (c'est-à-dire d'une sphère magique) pour obtenir ce que vous voulez est *extrêmement* égoïste, et peut avoir de terribles conséquences pour l'une ou l'autre des parties si quelque chose tourne mal.

- **Vol.** Un agent particulièrement stupide ou désespéré peut « officieusement emprunter » à long terme du matériel dans le dos de ses supérieurs. Cependant, l'Union garde une trace *très* efficace des ressources dont elle dispose; aussi, un agent qui tente d'en dérober une partie est-il condamné à disparaître rapidement.

Vous pouvez réquisitionner, externaliser ou emprunter les historiques suivants : *Renforts*, *Appareil*, *Influence*, *Bibliothèque*, *Node*, *Ressources* et *Espions*. En aucun cas ils ne deviennent la propriété du personnage, qui doit les rendre en bon état à la fin de la mission. Tous les autres traits ne sont pas concernés, car ils impliquent un lien strictement individuel entre le personnage et son historique.

Un non-Technocrate peut toujours essayer d'emprunter un historique à un autre non-Technocrate (les limites habituelles s'appliquent), mais un agent de l'Union n'acceptera *jamais* de prêter du matériel technocratique à un Déviant de la Réalité. Au-delà des conséquences terribles qui l'attendent s'il se fait prendre, l'idée démontre une absence totale de bon sens. Un mage de la mort dément a bien sûr une utilité en tant que chair à canon, mais feriez-vous *réellement* confiance à un cinglé équipé d'un générateur d'hallucination consensuelle? Jamais.

Confiscation de ressources

L'inconvénient de ces pratiques coûteuses est simple : on peut vous reprendre ce qu'on vous a prêté. Rien n'empêche de retirer son historique à un personnage ou un groupe agissant de manière téméraire, déshonorante ou suspecte. Quand cela arrive, le conteur confisque les points d'historique, ce qui peut s'accompagner d'un procès (bidon ou pas). En dehors des traits purement personnels comme Artifice, Destinée, Génie et Hypercapacité, les historiques d'un Technocrate appartiennent à l'Union. Les agents avisés se plient aux règles... ou trouvent une autre technique.

Un supérieur peut reprendre à tout moment historiques suivants : *Alliés*, *Améliorations*, *Arme secrète*, *Espions*, *Influence*, *Mentor*, *Parrain*, *Prodige*, *Renforts*, *Réquisitions*, *Ressources*. Il peut également neutraliser les *Compagnons* et les *Contacts* (lire : enlever ou tuer), et interdire l'accès à une *Bibliothèque*, un *Canevas*, un *Laboratoire* ou un *Node*. En résumé, un personnage technocrate bénéficie d'énormes avantages, compensés par un inconvénient tout aussi énorme. Il peut emprunter du matériel auquel il ne devrait pas avoir accès, mais qu'on peut lui ôter dès qu'il s'écarte du droit chemin. L'Union fait autant usage d'une carotte juteuse que d'un bâton pointu pour contrôler la conduite de ses agents et s'assurer de leur loyauté, de leur obéissance et de leur dévouement.



Vous trouverez des informations complémentaires sur la confiscation de ressources dans les sections *Les manquements au règlement*, *Les Six Degrés* et *Les Récompenses du Service* au Chapitre Cinq, pages 181-182.

Les historiques

Comme nous l'avons déjà dit, la Technocratie définit certains traits différemment des mages mystiques. Et bien que les membres de la Tradition partagent un vocabulaire commun, les mages mystiques et les technomanciens affiliés à d'autres groupes (ou à aucun d'ailleurs) choisissent parfois d'utiliser la terminologie technocratique (par exemple, en appelant les Familiers des Compagnons). Encore une fois, c'est le concept du personnage qui va vous guider. Une prêtresse bata'a a de fortes chances de voir dans son Avatar un aspect de Loa, alors qu'il apparaîtra plus probablement à un mordu d'informatique auto-Éveillé sous la forme d'un brillant éclair de Génie.

Alliés

Quand vous en avez besoin, vous savez que vous pouvez compter sur des gens, qu'ils soient des amis costauds, des animaux serviables, des personnes avec un bras suffisamment long pour vous faciliter la vie, des coursiers ou encore des esprits mineurs qui vous rendent service quand ils en ont envie. En règle générale, cet historique représente des humains non-Éveillés ou des espèces animales intelligentes, comme une meute de loups ou un groupe de singes. Ils sont probablement au courant de votre facette plus bizarre, même s'ils ne connaissent pas tous les détails sur la société des mages et vos véritables pouvoirs, à moins que vous ne choisissiez de les mettre

en danger en leur révélant ces secrets. Quelle que soit la nature de vos alliés et les relations que vous entretenez, ce sont des individus à part entière qui ont des peurs, des besoins et des désirs propres. Leur programme coïncide parfois avec celui de votre mage, mais ce n'est pas toujours le cas.

Chaque point investi dans cet historique représente un allié doté de capacités relativement utiles, ou deux alliés qui sont plutôt chargés de réaliser des tâches ingrates. À partir de 2 points, vous pouvez améliorer les aptitudes de vos alliés les plus habiles ou vous entourer d'un plus grand nombre de personnes. Vous pouvez par exemple avoir deux alliés moyennement utiles, quatre acolytes ou un seul allié dont les capacités seront supérieures à celles des autres. Les individus qui utilisent la magie comptent comme des alliés majeurs. Si vos partenaires sont tués ou vous quittent pour une raison quelconque, vous perdez dans cet historique les points qui les représentaient, et ce tant que vous ne trouvez personne pour les remplacer.

Dans certains cas, cet historique peut dépasser la limite maximale autorisée de 5 points (voir *Rang de cinq ou plus*, page 301). Vous trouverez une galerie de personnages dans l'Appendice I.

- X Vous n'avez pas d'allié pour vous prêter main-forte.
- Un allié à la puissance modérée ou deux acolytes.
 - Deux alliés modérément importants, quatre acolytes ou un seul individu plus puissant.
 - Trois alliés modérément importants, ou une combinaison d'alliés plus ou moins puissants.
 - Quatre alliés modérément importants, six acolytes ou une combinaison des deux.
 - Cinq alliés modérément importants ou une combinaison d'alliés plus ou moins puissants.

- Six alliés modérément importants, une petite bande d'acolytes, un ou deux amis très puissants.
- Sept alliés modérément importants, une équipe d'acolytes ou une poignée de compagnons puissants.
- Huit alliés modérément importants, une bande de disciples ou quelques amis redoutables.
- Neuf alliés modérément importants, une milice privée ou un groupe d'amis très influents.
- Dix alliés capables, une petite armée ou une bande réellement mortelle.

Améliorations \$

Les Éclairés hypertechnologiques peuvent accomplir de véritables exploits ; les plus impressionnants (ou les plus impies selon certains) restent l'amélioration des tissus vivants grâce à la puissance des machines. Ces travaux parfont (ou profanent) l'œuvre de la Nature, provoquant des mutations plus ou moins permanentes - des membres cybernétiques ou des biomods d'inGénierie qui confèrent au sujet des capacités bien supérieures à la normale.

Il existe trois améliorations possibles :

- Un *cyborg* est doté d'appareils biomécaniques intégrés à son corps : os en Primum, griffes rétractables, scanners infrarouges et ainsi de suite. Il bénéficie d'un certain nombre d'appareils cybernétiques, en fonction de son rang d'Améliorations, mais gagne en contrepartie des points de Paradoxe permanents.
- Une personne *biomodifiée* (ou *biomodée*) reçoit des modifications organiques permanentes, par exemple au moyen de greffes ou d'implants. De la même manière que les cyborgs, le personnage gagne des points de Paradoxe permanents et quelques avantages.
- Un individu modifié grâce à l'*inGénierie* reçoit des améliorations physiques qui le rendent plus fort, plus rapide, plus résistant, plus intelligent, plus perceptif ou plus beau que la moyenne. Le rang de l'historique améliore les attributs concernés au-delà de la limite normale, mais il subit des handicaps génétiques permanents.

Un personnage ne *peut pas* combiner ces trois options, il ne peut en posséder qu'une seule. En outre, chacune a ses propres règles et limitations.

- **Cybernétique.** Ces implants vous transforment en aimant à Paradoxe. En termes de jeu, cela se traduit par l'acquisition de points de Paradoxe permanents, qui s'ajoutent à votre roue de Paradoxe et ne s'effacent jamais. Tous les points gagnés en cours de partie s'additionnent à ces points permanents. Les contrecoups de Paradoxe peuvent avoir des effets terribles.
En général, les implants cybernétiques se présentent sous la forme de machines directement greffées au corps. Les cyborgs qui agacent un peu trop leurs inventeurs sont dépouillés de leurs améliorations, ce qui marque souvent pour eux la fin du voyage. Ces entités sont également des investissements

sur pattes pour leurs créateurs, qui surveillent de très près les faits et gestes de ces ressources humaines. Les fabricants de cyborgs ont bien retenu la leçon de l'histoire de Frankenstein ; ils n'hésitent pas à installer des systèmes de sécurité qui se déclenchent en cas de comportement dangereux de la part du sujet. Ils feront tout ce qui est en leur pouvoir, quitte à se ridiculiser, pour récupérer un cyborg en balade... ou pour le détruire.

Quant aux effets de la sphère de la Vie sur les cyborgs... eh bien, ça n'est pas joli à voir. Ces sorts provoquent le rejet des implants mécaniques par les tissus organiques. Cette magye inflige 2 niveaux de dégâts aggravés supplémentaires aux cyborgs s'ils parviennent à passer ses mesures de contremagye. Pour protéger leurs agents cybernétisés, les Technocrates installent donc des **contre-mesures Primum** ; vous trouverez les règles correspondantes dans la section **Biotechnologie** de l'**Appendice II** (page 661). Les cyborgs qui n'appartiennent pas à la Technocratie se font en quelque sorte avoir.

- **Biomods.** Cette forme de manipulation génétique ou d'altération de la chair pour but d'installer des modifications permanentes dans le corps du sujet. Contrairement aux appareils cybernétiques, ces implants ne peuvent pas être désinstallés ou rejetés par le corps. (Ils peuvent cependant être retirés par la chirurgie). Les niveaux de dégâts supplémentaires infligés par les sorts de la sphère de la Vie ne s'appliquent pas à eux, mais ils acquièrent quand même des points de Paradoxe permanents si ces modifications sont évidentes. Comme pour les personnages bénéficiant d'améliorations d'inGénierie, les individus biomodifiés doivent choisir un handicap génétique pour chaque rang qu'ils possèdent dans cet historique.

- **InGénierie.** Contrairement aux améliorations mécaniques, les modifications inGénieriques ne sautent pas toujours aux yeux. À moins qu'un sujet génétiquement modifié ne soulève une voiture ou n'arrête les balles avec sa poitrine, il passe le reste du temps pour un humain lambda. En outre, la compréhension imparfaite du fonctionnement des tissus organiques, ou simplement l'orgueil de ceux qui pensent maîtriser ce domaine, laissent toujours une trace sur le cobaye : folie, maladie et d'autres effets secondaires représentés dans les règles sur les **handicaps génétiques** décrits dans l'**Appendice II** (page 652). Grâce aux Améliorations, vous pouvez augmenter les attributs suivants, et *seulement ceux-là* : *Force, Dextérité, Vigueur, Apparence, Perception, Intelligence et Santé*. Ces points supplémentaires permettent d'atteindre une valeur maximale de 8 dans ces traits, et peuvent être répartis entre plusieurs attributs (par exemple, 3 points en Force et 2 points en Vigueur).

Comme ses effets sont particulièrement puissants et inhabituels, l'historique Améliorations coûte plus cher que les autres : 2 points par rang au lieu de 1 point. Comme ces modifications sont principalement des Appareils implantés, l'historique ne peut pas être partagé, mis en commun ou réquisitionné. Il peut évoluer grâce à l'expérience, si tant est qu'un personnage maîtrise ces technologies. Nous vous recommandons de limiter cet historique au rang 5 maximum. Des seconds rôles puissants peuvent bénéficier d'amélio-

rations plus poussées, mais ces extrêmes ne devraient pas être accessibles aux joueurs.

En général, seuls les Technocrates accèdent à l'historique Améliorations. Cependant, si le conteur les y autorise, d'autres personnages adeptes de la technologie comme les Éthéristes, les Adeptes du Virtuel ou les cyber-païens peuvent obtenir ce type d'implants. Sachez néanmoins que l'Union a passé des *décennies* à perfectionner cette technologie, pendant que des savants fous réalisaient leurs expériences à l'aveuglette. Il est tout à fait approprié que des personnages qui n'appartiennent pas à la Technocratie choisissent des handicaps supplémentaires ou subissent d'autres malus basés sur leurs Améliorations.

Pour plus de détails concernant les Améliorations et les handicaps qui leur sont associés, reportez-vous aux sections **La biotechnologie** et **Handicaps génétiques** de l'Appendice II, pages 652 et 661.

X Pas de modification particulière.

- +1 point d'attribut ou 3 points pour des Appareils; 1 point de Paradoxe ou un handicap génétique.
- +2 points d'attribut ou 6 points pour des Appareils; 2 points de Paradoxe ou deux handicaps génétiques.
- +3 points d'attribut ou 9 points pour des Appareils; 3 points de Paradoxe ou trois handicaps génétiques.
- +4 points d'attribut ou 12 points pour des Appareils; 4 points de Paradoxe ou quatre handicaps génétiques.
- +5 points d'attribut ou 15 points pour des Appareils; 5 points de Paradoxe ou cinq handicaps génétiques.

Arcane/Artifice

Vous maîtrisez l'art subtil de la disparition soudaine grâce à une technique complexe, le pouvoir de brouiller l'esprit des gens, des perturbateurs sensoriels nanotechnologiques ou encore une étrange capacité à vous dématérialiser. Quoi qu'il en soit, vous avez le chic pour qu'on perde votre trace. À l'ère des téléphones portables, des bases de données mondiales, des traqueurs électroniques, des échantillons d'ADN et des caméras de surveillance à chaque coin de rue, l'Arcane (ou son équivalent technocratique l'**Artifice**) est indispensable. Grâce à lui, les enregistrements s'effacent, les caméras tombent en panne ou les images de vous deviennent floues; les gens se rappellent « un gars... ou une fille, je crois, je ne suis vraiment pas sûr ». Vous n'êtes pas invisible, mais ce talent vous aide à vous fondre dans la masse, à flouter vos traits sur les images des caméras et à vous glisser dans les interstices d'un monde de plus en plus surveillé.

Du point de vue des mages mystiques, l'Arcane est l'art de déformer la réalité en utilisant les fluctuations d'énergies métaphysiques que sont par exemple les échos ou la Résonance. Chez les Technocrates, on considère que ce phénomène a une explication rationnelle. On reviendra vous la donner dès que quelqu'un en aura trouvé une qui satisfait aux critères stricts du phénomène de dispersion des informations. L'Union préfère tenir à l'œil les mystérieux individus qui emploient l'Artifice, comme l'agent secret John Courage, mais c'est plus facile à dire qu'à faire.

En termes de jeu, les points investis dans l'historique Arcane/Artifice vous confèrent des dés supplémentaires à tous vos jets basés sur la Furtivité. De leur côté, vos adversaires enlèvent autant de dés de leurs groupements de Perception et d'Investigation quand ils vous pistent, un bonus que vous conservez tant que vous passez inaperçu. En combat, les gens vous voient normalement, mais les images des caméras sont floues. Un personnage protégé par son Artifice qui court dans tous les sens en hurlant se fera évidemment remarquer, mais les témoins oculaires donneront des descriptions

contradictoires de cet individu une fois qu'il aura disparu. Cet effet ne permet *pas* au mage d'estomper ses traits les plus caractéristiques. Un homme aux cheveux violets et au visage tatoué attirera forcément les regards, même si aucun témoin ne sera d'accord sur la nuance de sa couleur ou les motifs de ses tatouages.

X On peut facilement vous reconnaître.

- Vous vous fondez dans une foule.
- Les gens ont du mal à se souvenir de vous.
- On ne se souvient presque jamais de vous.
- Il est difficile et rare de trouver des enregistrements, des photos et des témoignages où vous apparaissez.
- Vous êtes un fantôme dans ce monde. Seuls les gens en qui vous voulez avoir confiance vous connaissent.

Armes secrètes *

En tant que précieux cobaye de la Division Q, vous avez accès à des technologies expérimentales. Quand un nouveau prototype d'Appareil est créé, vos (soi-disant) amis de Q vous expliquent son fonctionnement, puis vous envoient sur le terrain afin de voir ce que ça donne.

Cet historique est **UNIQUEMENT** accessible aux agents de terrain de la Technocratie. Il vous permet de recevoir régulièrement de nouveaux jouets, dont la nature dépend de votre niveau dans cet historique. De la même manière que le matériel obtenu avec l'historique Réquisitions, ces Appareils ne vous appartiennent *pas*. La Division Q tient à les récupérer, de préférence intacts, et assortis d'un rapport complet sur l'utilisation que vous en avez faite. Si vous avez de la chance, vos retours seront constructifs. Si la situation tourne mal, la Division Q saura au moins ce qu'elle devra *éviter* la fois suivante.

Les agents bien vus par leur hiérarchie ont toujours du meilleur matériel. Le souci, c'est que vous ne savez jamais vraiment jusqu'à quel point vous êtes bien vu. Quand vous vous préparez pour une mission, le conteur fait un jet d'attribut social + Armes secrètes. L'attribut utilisé dépend de la relation que votre personnage entretient avec le représentant de la Division Q. La plupart du temps, il s'agira du Charisme, mais la Manipulation conviendra si l'agent tente d'exploiter les failles du système et si l'agent plaît beaucoup audit représentant, il n'aura aucune honte à se servir de son Apparence. La difficulté du jet dépend aussi du sentiment de cet intermédiaire à votre égard. En cas d'échec, le représentant n'a rien pour vous aujourd'hui. Si vous obtenez une ou deux réussites, il vous remet du matériel douteux, alors qu'avec au moins trois réussites, vous mettez la main sur des gadgets utiles et de bonne qualité. En cas d'échec critique, votre gadget a un défaut et c'est sûrement un mécontent qui vous l'a refilé, ou bien les scientifiques étaient si pressés de tester leur matériel qu'ils n'ont pas pris le temps de corriger tous les bugs. Le conteur fait ce jet secrètement, vous ne saurez donc jamais sur quoi vous êtes tombé avant de vous en être servi sur le terrain. À l'évidence, mieux vaut être en bons termes avec le représentant local de la Division Q!

X L'agent de base - pas de jouet pour vous!

- Vous pouvez recevoir des gadgets de faible valeur: stylos, lampes, barres protéinées...
- On vous fait parvenir du petit matériel de faible utilité: détecteurs, batteries, pilules énergétiques...
- Vous commencez à récupérer le bon matériel: armes de petit calibre, armures corporelles, matériel médical...
- Vous êtes un agent fiable, vous connaissez à présent les manies de tous les fabricants d'armes de la Division Q.

C'est vous qu'ils viennent voir chaque fois qu'ils ont besoin de faire tester leur dernière trouvaille. Ces objets sont souvent utiles, mais pleins de petits défauts, et parfois même de bugs dangereux.

- Vous utilisez du matériel très utile et onéreux: armures, armes, véhicules de transport dernier cri... Maintenant, faites bien attention, 007!

Accréditations

À une époque où il faut des permis pour tout et n'importe quoi, avoir le bon tampon peut vous épargner bien des problèmes. Grâce à cet historique, le personnage bénéficie de papiers officiels qui lui permettent d'exercer des activités réglementées comme la chasse, la conduite de véhicules ou d'engins de chantier, l'exercice de la médecine ou encore la possession de certaines armes à feu. Autant de pratiques qui comportent des risques, exigent une formation spécifique ou ont un impact sur l'ensemble de la société. Certaines accréditations sont faciles à obtenir, comme c'est le cas pour le permis de pêche, alors que pour des activités réellement complexes ou dangereuses, le personnage a l'obligation d'obtenir des certifications de plus haut niveau.

À moins que votre mage n'ait réussi à obtenir un permis sans suivre le circuit de formation habituel, il doit avoir au moins 1 point dans la capacité associée pour chaque point qu'il possède dans l'historique. Par exemple, il faut avoir au moins 4 points en Médecine pour être docteur. S'il a les aptitudes requises (ou s'il a versé le pot-de-vin qui va bien), il peut également obtenir des Accréditations pour ses fausses identités (voir **Fausse identité**, page 313). Il aura alors les papiers dont il a besoin, mais avec des noms différents.

Les certifications officielles confèrent une certaine visibilité, car les autorités effectuent parfois des contrôles. Si l'autorisation d'acquiescer des armes lourdes vous confère un sérieux avantage, vous serez aussi en tête de la liste des suspects si quelqu'un commet un crime avec un armement similaire!

- X Le matériel habituel: un permis de conduire, une carte d'identité, rien de plus.
- Permis de chasse, extrait d'immatriculation d'une entreprise, passeport...
- Diplôme d'enseignant ou d'infirmier, moniteur de plongée, diplôme d'expert-comptable, permis poids lourds ou moto, permis de port d'armes...
- Permis de port d'armes dissimulées, autorisation de gestion de matières dangereuses, ordination, brevet de sauveteur, licence de détective privé, brevet de pilote privé...
- Permis de port d'armes de guerre, doctorat de médecine, brevet de pilote professionnel, agent gouvernemental du renseignement...
- Immunité diplomatique, permis de tuer.

Avatar/Génie

L'Éveil est ce qui définit le mage. Il perçoit son Avatar ou son Génie comme une divinité intérieure, ou bien un phénomène rationnel d'Illumination qui lui a permis d'accéder à une conscience supérieure. Dans tous les cas, c'est lui qui permet à l'agent de la Volonté de faire ce qu'il fait. Certains Avatars sont pourtant plus puissants et efficaces que d'autres. Cet historique mesure l'intensité de votre moi Éveillé, reflète sa capacité à métamorphoser et stocker la Quintessence, et détermine jusqu'à quel point il est tangible pour le personnage.

Tous les mages possèdent un Avatar. Cependant, si vous n'investissez pas au moins 1 point dans ce trait, votre talent à *produire* des effets magiques est extrêmement limité. En effet, même si les jets de magye se basent sur votre *Arété* et non sur l'Avatar, vous êtes incapable d'utiliser la Quintessence pour vous aider à lancer des sorts. La capacité à absorber ou à utiliser cette Quintessence varie en fonction du trait d'Avatar du personnage (voir la section **Quintessence**, pages 331-333). S'il est faible, alors l'Avatar sera fragile et tiendra plus de la braise que du feu de joie. Au contraire, un mage doté d'un historique conséquent sera doté d'un Avatar très tangible à l'esprit bien trempé.

- X Un Avatar éphémère qui peine à canaliser la magye.
- Une présence notable qui vous permet d'absorber ou de dépenser 1 point de Quintessence.
- Une force dynamique qui vous permet d'absorber ou de dépenser 2 points de Quintessence.
- Une entité remarquable qui vous permet d'absorber ou de dépenser 3 points de Quintessence.
- Un esprit redoutable qui vous permet d'absorber ou de dépenser 4 points de Quintessence.
- Une formidable puissance d'Illumination qui vous permet d'absorber ou de dépenser 5 points de Quintessence.

Bénédition

Une entité supérieure a laissé son empreinte sur vous, ce qui vous est généralement bénéfique, mais peut avoir des effets secondaires déconcertants. Par exemple, vous trouvez toujours l'argent qu'il vous manque quand vous en avez besoin, toutefois c'est toujours à vous de régler la note quand vous allez boire avec des filles. Vous trouvez facilement quelqu'un pour passer la nuit, mais vous ne parvenez pas à établir de relation durable. Cet historique vous confère donc un léger bonus, contrebalancé par un trait négatif dans le même domaine.

En termes de jeu, Bénédiction vous offre un seul petit avantage lié à l'histoire de votre personnage, et plus particulièrement à la foi qui lui permet de canaliser sa magye. Ainsi, un Akashite considérera qu'il a été béni par le dieu du vent Fei Lian, car il sent toujours une légère brise venir le rafraîchir, une Soeur d'Hippolyte ne se perdra jamais (un don d'Athéna), alors que ce dirigeant borgne du Syndicat au physique androgyne troublant semble voir les petits détails qui échappent à tout le monde. (Personne *n'appelle* le chef Odin, mais la photo avec les deux corbeaux sur le mur de son bureau vous rappelle quelque chose...)

Cette Bénédiction semble en même temps un peu... *étrange*. Pourquoi ce vent souffle-t-il alors que vous vous trouvez au beau milieu d'un appartement verrouillé? Comment *arrivez-vous* à vous orienter dans ce labyrinthe? Et ce chef, vous lui donnez du « monsieur » ou du « madame »? Hmm... je crois que je vais juste dire « chef ». Cet aspect déroutant est peut-être une touche de Résonance, un clin d'œil de votre divinité tutélaire, une bizarrerie localisée des courants de la réalité, en bref l'explication qui vous convient. Le plus évident serait de considérer que c'est un signe de l'entité qui vous a béni, mais ça n'arrive jamais dans le monde *réel*, n'est-ce pas?

De même que les historiques Rêve, Légende, Vies antérieures et Totem décrits plus loin, Bénédiction établit un lien entre votre mage et des forces qui le dépassent. Bien que le personnage s'imagine que cette manifestation d'une puissance supérieure est le fruit de ses croyances les plus profondes et qu'elle est donc potentiellement une forme latente de magye incontrôlée, elle demeure mystérieuse. Odin ne va pas se présenter en personne à la porte de ce chef et lui dire: « Salut!

Devine qui t'a rendu androgyne? » Cependant, certains indices paraîtront évidents à quelqu'un qui connaît bien la mythologie scandinave. La photo des corbeaux et la façon dont ces oiseaux volent autour du chef quand il sort marcher, son unique œil... ce genre de chose. Le personnage refusera sans doute d'admettre qu'il croit en la Bénédiction (« *Les anciens dieux vikings? Ridicule!* »), ce lien persistant demeure plus profond qu'il ne le croit. D'ailleurs, il se souvient toujours affectueusement de ce livre de mythologie nordique en primaire...

En termes de jeu, vous devez choisir une capacité basée sur l'histoire de votre personnage qui ne peut être un talent martial, et qui lui confère un talent inhabituel. Plus vous possédez de points dans l'historique, plus il se révèle utile. Au contraire de ce qui est indiqué dans le **Guide des Traditions**, on ne choisit *PAS* ce trait parmi les effets des sphères, les atouts ou les handicaps. C'est un léger coup de pouce du destin qui a aussi une influence sur la vie du mage dans la campagne, comme dans les exemples ci-dessous. (L'historique Bénédiction représentait dans les éditions précédentes un ensemble de super-pouvoirs ayant parfois des effets, des causes et des systèmes conflictuels, mais son fonctionnement a été entièrement revu dans l'édition actuelle.)

Suivez les instructions suivantes pour choisir votre bénédiction :

- Elle doit avoir un lien direct avec la foi de votre personnage, donc avec son paradigme magyque.

- Elle est liée à l'histoire personnelle de votre mage et remonte certainement à son enfance.

- C'est une faveur accordée à votre personnage par une puissante entité surnaturelle/mythique/paranormale (un dieu, un héros, un paragon, une reine faerique), et qui colle avec son concept.

- Elle *ne doit pas* influencer le combat, ou alors de manière indirecte (votre couteau reste toujours affûté, vos chargeurs contiennent toujours au moins une balle, vos coups de poing produisent les mêmes effets sonores que dans les films, etc.).

- Elle ne doit pas non plus modifier les jets de magye. Même si une Bénédiction influence le choix de sphère d'un personnage et a un lien avec son focus, elle ne peut pas changer la difficulté des jets d'Arété pour lancer des sorts.

- Ce ne doit pas être la démonstration flagrante d'un phénomène impossible ou inhumain (pas de vol, de peau d'acier, de mains enflammées et ainsi de suite). Il faut pouvoir lui donner une explication rationnelle et/ou scientifique.

- Vous devez imaginer une autre excentricité, aux conséquences encore une fois purement narratives, dont les effets sont liés à ceux de la Bénédiction (la brise mystérieuse, un seul œil et une affinité avec les corbeaux, une tendance à confondre les directions et pourtant ne jamais se perdre, etc.).

- Si le personnage n'a plus du tout foi en son protecteur apparent (s'il se met par exemple à l'insulter ou se convertit à une autre religion), la Bénédiction disparaît. (Les dieux *détestent* l'ingratitude).

Les Bénédictions ont toujours un lien direct avec la figure qui favorise le personnage : un mage béni par Pan aura beau être poilu et sentir fort, il rentrera toujours chez lui avec le plus bel homme ou la plus belle femme de la soirée. Une femme bénie par Allah possède un don pour improviser des poèmes, mais elle ne couche jamais ses œuvres sur le papier. Cette jeune femme protégée par la Dame du Lac a toujours un couteau tranchant comme un rasoir sur elle et adore nager. Et ce gars que tout le monde surnomme « Lucifer » ? Bon, ce n'est pas *vraiment* un démon, mais il a le chic pour faire gober n'importe quoi à *n'importe qui*... et il n'a pas l'air un peu... rouge... ?

Les Bénédictions ne sont pas infaillibles. Dans les situations délicates, le personnage aura quand même besoin de faire un jet pour voir si son action réussit. Prenons par exemple le fameux Lucifer, qui souhaite entraîner un personnage dans une machination complètement folle. Le joueur doit faire un jet. Dans ce cas, le conteur diminue de -1 la difficulté de la tâche pour chaque point que le personnage possède dans cet historique. Notre Lucifer disposant de 4 points dans son historique Bénédiction, la difficulté du jet du joueur diminuera donc de -4. N'oubliez pas que les Bénédictions n'ont *aucune* influence sur les combats ou les lancements de sorts, elles *ne modifient donc pas* leur difficulté.

Cet historique s'associe parfaitement avec Destinée, Légende, Vies antérieures et surtout Totem. Le conteur a toujours le dernier mot sur les effets d'une Bénédiction et ses manifestations extérieures. Il peut donc s'opposer à votre choix s'il s'adapte mal à sa chronique, s'il semble trop puissant ou s'il favorise trop votre personnage.

X Aucune figure tutélaire ne s'intéresse à vous.

- La vie vous a doté de menues faveurs : vos vêtements ont toujours l'air propres et repassés, votre cuisine est toujours impeccable, vous trouvez des billets dans la rue...

- La chance vous sourit souvent. Vous trouvez facilement une place pour vous garer, vous gagnez toujours de petites sommes quand vous jouez au loto, vous n'avez qu'à demander pour obtenir le numéro de téléphone de quelqu'un...

- Vous possédez un don étrange : les plats que vous préparez sont toujours excellents, vous ne perdez jamais vos clefs ou votre chemin, les bébés s'endorment dès que vous commencez à les bercer...

- Votre talent est on ne peut plus mystérieux : les enfants se taisent dès que vous leur en donnez l'ordre, vos suggestions paraissent toujours raisonnables, vous avez systématiquement une touche avec les gens qui vous plaisent...

- Vous êtes vraiment béni des dieux : il reste toujours un euro dans votre porte-monnaie ou sur votre compte bancaire, le chargeur de votre arme contient toujours une balle, vous connaissez des secrets que tout le monde ignore...

Bibliothèque

Quoi? Des gens ont encore besoin de livres à l'ère d'internet? Eh bien, en fait oui. Même si la Toile est une source presque inépuisable d'informations, certaines ne sont disponibles que dans les ouvrages. Rien ne vaut une bonne vieille bibliothèque, surtout quand on commence à fouiller dans les domaines ésotériques, mystiques, historiques ou universitaires. Bien que les mages du nouveau millénaire apprécient les vertus d'internet (ou, au contraire, dédaignent un peu trop cet outil et en pâtissent), les livres sont indispensables pour qui veut étudier sérieusement les Arts magyques et les hypersciences Éclairées.

Si vous jouez entre la fin du XX^e et le début du XXI^e siècle, cet historique représente l'accessibilité aux documents multimédias, vitale pour un mage. Un magus de la vieille école aura beau secouer sa tête grisonnante, exaspéré par la folie internet, il a probablement dans ses archives des photographies, des albums musicaux, des bobines de film et *argh!* des DVD, des CD et des fichiers MP3, car on a enregistré énormément de données dans ces formats au siècle dernier. Les sorcières urbaines ont parfois chez elles une collection, petite mais significative, de traités classiques de magie et de vieux magazines psychédélics des années 60 pour compléter leurs documents numériques, et même le plus parfait des transhumanistes possède quelques copies écornées de *Mondo 2000* ou de *Piss Clear*. La nature exacte de votre Bibliothèque dépendra de votre personnalité, mais vous aurez à tout moment accès à l'impressionnante quantité d'informations qu'elle renferme.

Comme cet historique représente une base de données contenant des informations utiles pour votre mage, il inclut aussi le matériel qui vous aide à effectuer des recherches en fonction de vos capacités et de vos sphères. De temps en temps, vous devrez agrandir votre collection pour aborder de nouveaux sujets (vous ne serez pas étonné d'apprendre que les mages adorent recueillir des informations). Vous pourrez ensuite vous servir de vos nouvelles connaissances en faisant un jet d'attribut mental + Bibliothèque. Les recherches demandent bien sûr du temps et des efforts, qui seront d'autant plus accrus si votre collection de documents est conséquente!

Il est possible de dépasser le niveau 5 dans cet historique pour refléter des archives gigantesques. Des personnages soudés peuvent également mettre leurs historiques en commun pour réunir une collection de documents hors norme. Dans ce cas, le niveau de la Bibliothèque du groupe est égal au niveau de l'historique le plus élevé dans le groupe, plus 1 point par contributeur supplémentaire. Une cabale dont les membres posséderaient respectivement 3, 2, 2 et 1 point dans ce trait aurait donc une Bibliothèque dont le niveau serait de 6. En effet, en mettant tous ces documents en commun, vous aurez forcément des doublons. À quoi vous serviraient plusieurs exemplaires de *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban*?

Vous trouverez des informations complémentaires dans la section **Améliorer et acquérir des traits** du présent chapitre, (pages 336-337).

- X Tous ces exemplaires de *Cosmopolitain* ne vont pas vous aider à maîtriser les sphères.
- Vous avez quelques livres de poche New Age.
 - Beaucoup d'œuvres de fictions, très peu de substance.
 - Quelques ouvrages intéressants que vous consultez souvent.
 - Votre collection de livres mystiques est respectable.
 - Vous avez une très jolie collection d'ouvrages spécialisés en tout genre.
 - Vos archives personnelles sont considérables.
 - Votre base de données contient énormément d'informations conservées sous forme imprimée, enregistrée ou numérique.
 - Vous avez accès à tous les documents des archives nationales.
 - Vous avez un accès total à des bases de données personnelles, nationales et confidentielles.
 - En prenant le temps, et avec un peu d'aide, vous pouvez retrouver à peu près n'importe quel document qui a déjà été enregistré sous une

forme ou une autre. Cela ne signifie pas que vous pourrez le *comprendre* (foutus codes, et puis toutes ces langues mortes et étrangères!), mais vous l'aurez probablement *trouvé*.

Contacts

Vous connaissez des gens qui savent des choses, et même s'ils ne sont pas aussi fiables que des Alliés, ils vous aident à dénicher des informations, faire passer des messages, tirer les ficelles et rendre de petits services (par exemple, des billets pour un concert déjà complet, un appartement au loyer imbattable ou un rendez-vous avec le chef de la police locale). Ces gens s'attendent naturellement à ce que vous leur renvoyiez l'ascenseur. Tant que tout le monde profite de ces échanges de bons procédés, vos contacts sont très utiles.

Leur nature dépend du concept du personnage et de son histoire. Par exemple, Jinx la fugitive a des liens avec la communauté qui vit dans la rue, tandis que Malcolm a des contacts dans le monde des affaires. Les informations que vous pouvez obtenir de leur part varient selon leur domaine d'expertise. Jinx pourra certainement apprendre à démarrer une voiture sans clef et Malcolm à sécuriser les données sur des actions du secteur automobile, mais ni l'un ni l'autre ne connaît quelqu'un qui saurait retrouver l'identité d'un chauffeur grâce à la plaque d'immatriculation de son véhicule. Si vous êtes à la recherche de contacts qui ne font pas partie de votre domaine d'expertise, vous pouvez en trouver de nouveaux ou charger vos relations actuelles de dénicher ce que vous cherchez. Dans ce cas, la difficulté du jet lié à cette action est augmentée de +2 au minimum.

Quand le personnage fait appel à ses contacts, vous devez faire un jet d'attribut social + Contacts. La difficulté dépend de la nature de l'information que vous voulez faire passer ou de la faveur que vous demandez. En cas de réussite, vous obtenez ce que vous désirez, tandis qu'un échec signifie que vous entrez en possession de données erronées ou partielles, si tant est que vous retiriez quoi que ce soit de cet échange. En cas d'échec critique, vous vous mettez quelqu'un à dos : votre contact vous balance, ou bien il vous dit d'aller vous faire voir et disparaît de votre réseau de relations pendant un moment.

Chaque point dans cet historique représente un Contact majeur, un personnage dont la stature égale celle d'un Allié. Vous pouvez également établir des contacts épisodiques avec certaines personnes en réussissant un jet d'attribut social ou mental + Contacts ; dans ce cas, la difficulté sera plus élevée que d'habitude. Cependant, comme vous ne travaillez qu'occasionnellement avec ces informateurs, ils ne vous fourniront pas de données sensibles.

Cet historique peut dépasser la limite maximale autorisée de 5 points. Vous trouverez plus de détails sur les réseaux en contact avec des données classifiées ou secrètes dans la description de l'historique

Espions.

- | | |
|------------|-----------------------------------|
| X | Vous devez vous débrouiller seul. |
| • | Un contact. |
| •• | Deux contacts. |
| ••• | Trois contacts. |
| •••• | Quatre contacts. |
| ••••• | Cinq contacts. |
| •••••• | Six contacts. |
| ••••••• | Sept contacts. |
| •••••••• | Huit contacts. |
| ••••••••• | Neuf contacts. |
| •••••••••• | Dix contacts. |



Culte

N'importe quel mage doté d'un minimum de charisme a des amis. Mais les liens des membres d'un Culte sont d'une tout autre nature. Vos fidèles vous font confiance et vous admirent tellement que, lorsque vous les rassemblez et exercez votre autorité sur eux, ils peuvent investir vos rituels de leurs croyances.

La nature de votre culte n'a pas tellement d'importance. Vous pouvez être un religieux à la tête d'une congrégation, un artiste entouré d'une cohorte de fans, un professeur vénéré par ses étudiants... C'est avant tout la foi qui importe : les membres de votre culte vous pensent capable d'accomplir des miracles et veulent partager ces instants magiques. Et c'est ce qu'ils font.

Comme indiqué dans les sections *Alliés, assistants et fidèles* et *Agir de concert* du Chapitre Dix (pages 532 et 543), les collaborateurs qui partagent la foi du mage peuvent ajouter des dés à son groupement lorsqu'ils l'aident à réaliser un rituel. Qu'il fasse appel aux Arts magiques ou à la technomagie, le principal est que *tout le monde participe* et demeure, dans la plupart des cas, au même endroit jusqu'à la fin du rituel. Il existe néanmoins des exceptions, puisque les membres impliqués peuvent participer en étant tous reliés par la magye de la Psyché ou une technologie de conférence (une fête par LAN, une vidéo-conférence, etc.). Il est cependant indispensable que les assistants soient convaincus par ce qu'ils font et qu'aucune distraction externe ne vienne troubler leur concentration (du moins à ce moment-là).

Les membres d'un culte sont en majorité des Dormeurs tout ce qu'il y a de plus banal, ils ne possèdent pas de talent particulier hormis leur foi aveugle. Vous trouverez des assistants plus puissants

parmi les Alliés, les Renforts, les Serviteurs et autres personnages de premier plan. Quoiqu'il en soit, ces personnes ont une raison vitale de croire en ce que vous faites, aussi devez-vous répondre à leurs attentes. Si vous voulez gagner leur confiance, vous devez au moins *avoir l'air* de la personne qu'ils s'attendent à avoir en face d'eux, sans quoi leur foi risque de vaciller et vous perdrez les avantages que le Culte vous confère.

Avec cet historique, vous pouvez être à la tête d'une organisation plus importante. Un évangéliste populaire aura des centaines de fidèles sous sa houlette. Cependant, passé un certain effectif, vos adeptes supplémentaires ne vous apporteront aucun bénéfice. Le cinquième rang représente le bonus maximum que vous pouvez retirer de votre culte.

- X Pas de culte.
- Culte confidentiel : 3-7 membres. Ajoutez un dé à votre groupement pour lancer un rituel quand le groupe entier est réuni.
 - Petit culte : 8-12 membres. Ajoutez deux dés à votre groupement pour lancer un rituel quand le groupe entier est réuni.
 - Culte moyen : 13-17 membres. Ajoutez trois dés à votre groupement pour lancer un rituel quand le groupe entier est réuni.
 - Culte important : 18-22 membres. Ajoutez quatre dés à votre groupement pour lancer un rituel quand le groupe entier est réuni.
 - Culte imposant : 23-30 membres. Ajoutez cinq dés à votre groupement pour lancer un rituel quand le groupe entier est réuni.

Destinée

Vous êtes un Élu, destiné à jouer un rôle primordial dans le drame cosmique de l'univers. Les prophéties annoncent l'éveil de vos pouvoirs et les analyses statistiques confirment votre importance. Et surtout, *vous* avez conscience de votre singularité. Quand tout paraît perdu, vous vous accrochez à cette pensée pour aller de l'avant.

Une fois par session, vous pouvez faire appel à cette intuition d'un destin plus grand pour surmonter une épreuve difficile. Si vous avez déjà dépensé tous vos points de Volonté, vous pouvez faire un jet de Destinée (difficulté 8). Chaque réussite vous permet de regagner immédiatement 1 point de Volonté. Une fois cette confiance restaurée, vous pouvez tromper la mort ou la défaite et vivre un jour de plus afin de suivre le plan que le destin vous a réservé.

À un moment de la chronique, vous devrez l'affronter. Lorsque ce jour arrivera, le conteur déclarera : « *Le temps est venu d'accomplir ta destinée. Tu dois surmonter CETTE épreuve seul!* » Fini les jets spéciaux. Si vous survivez à cette rencontre et accomplissez un fait marquant, l'historique disparaît et peut être remplacé par un autre (au choix du conteur) pour représenter le tournant majeur dans votre vie. Si vous échouez, vous devrez vivre le reste de votre existence en sachant que le Destin est venu vous chercher, mais que vous n'avez pas été à la hauteur.

- X Vous n'êtes pas spécialement important.
- Une destinée mineure. Lancez un dé.
 - Vous êtes remarquable. Lancez deux dés.
 - Vous êtes important. Lancez trois dés.
 - Vous êtes destiné à accomplir de grandes choses. Lancez quatre dés.
 - Un jour, vous deviendrez une légende. Lancez cinq dés.

Espions

Vos oisillons qui nichent ici et là vous tiennent au courant d'un tas de choses. Ces informateurs ne sont pas nécessairement vos amis. Au contraire, certains vous haïssent peut-être avec la fureur d'un millier de soleils brûlants. En attendant, vous détenez une chose qu'ils veulent : argent, sexe, drogue, magie... Peu importe. En échange, ils vous diront ce qu'ils savent.

Les espions ont de nombreux visages. Associés mécontents, employés écœurés, fans désabusés, accros désespérés, acolytes dévoués à votre cause, ceux qui vous doivent des services, des gens qui auraient de très gros ennuis sans vous, des opportunistes qui aiment l'odeur de votre argent, des amants qui souhaitent rester en bons termes avec vous... Certains savants fous et quelques Technocrates ont même des bestioles spéciales et de minuscules robots qui viennent faire leur rapport. Cependant, quelles que soient vos relations, ces espions peuvent se retourner contre vous si vous ne faites pas attention. Ce qui garantit de leur loyauté (argent, magie, drogues de meilleure qualité, menace de torture), et plus encore, peut aussi les faire passer à l'ennemi. De plus, même quand vos informateurs restent *vraiment* loyaux envers vous, leurs données sont parfois erronées et ne rendent pas forcément compte de la réalité d'une situation. Ils ne savent que ce qu'ils sont en mesure de voir.

Ce trait vous permet de dénicher des informations (Intelligence + Espions); de pratiquer la désinformation et de faire circuler des mensonges (Manipulation + Espions); de faire bonne impression à distance (Charisme + Espions); ou encore de repérer les menaces avant qu'elles ne se matérialisent (Perception + Espions). Un véritable maître dans l'art de l'espionnage peut avoir plus de 5 points dans cet historique, ce qui explique l'influence terrifiante que possèdent certains Hermétiques, Technocrates, justiciers et chefs d'organisations criminelles.

X

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Pas d'informateur.

Un ou deux espions dans des milieux intéressants : la police, la mafia, Wall Street...

Quatre et six informateurs dans des milieux intéressants.

Une poignée d'espions dans des lieux intéressants, plus quelques-uns dans des lieux difficiles à infiltrer (le Pentagone, la CIA, l'ONU, etc.), ou bien un ou deux dans des organisations étroitement surveillées (un Symposium technocratique, la Fondation d'une Tradition, un service secret défense d'un gouvernement, etc.).

Des espions infiltrés dans toute une sphère d'influence (la pègre, un gouvernement national, les marchés boursiers internationaux...) ou une poignée d'informateurs présents dans un Canevas, une Fondation, un clan vampirique, une tribu de loups-garous, etc.

Des yeux et des oreilles partout dans le monde des Dormeurs, ou bien plusieurs contacts dans le royaume du surnaturel.

Vous employez un groupe de presse ou une agence de renseignements de petite taille, qui s'occupe aussi un peu d'affaires surnaturelles.

Vous avez beaucoup « d'amis » un peu partout dans l'univers du surnaturel, sans compter les centaines de contacts que vous avez dans le monde des mortels.

Une grande agence de renseignements récolte et traite des informations pour votre compte.

Big Brother...

Big Brother à l'échelle mondiale.

Familier/Compagnon

Les alliés animaux font toujours partie de l'arsenal mystique classique du mage. Qui n'a jamais entendu parler du chat de la sorcière, de la monture télépathe, du frère loup ou encore de l'assistant de laboratoire créé avec un peu d'ingéniosité et quelques pièces détachées ? On appelle en général ces entités des familiers, un mot qu'emploient également les Neuf Traditions. D'autres groupes utilisent bien sûr leur propre vocable pour les désigner : assistant, frère, âme-bête, esprit animal, et ainsi de suite.

La Technocratie désapprouve officiellement cette déviance de son protocole, ce qui n'empêche pas certaines organisations (en particulier parmi les Progéniteurs, le Nouvel Ordre Mondial et l'Itération X) de compter des Compagnons dans leurs rangs, comme par exemple des créatures améliorées par la cybernétique, des expériences biomodifiées ou des clones. Les merveilles de l'hyperscience permettent de parfaire les capacités physiques et mentales des animaux de laboratoire. On ne compte plus les humains à la peau parfaite et à la beauté renversante, qu'on a fait pousser en cuve et qui abondent dans les bureaux et les bordels des chefs du Syndicat. Ailleurs, dans les milieux où l'on considère que le protocole est une consigne trop sévère, les Ingénieurs du Vide œuvrent main dans la main aux côtés d'extraterrestres amicaux (ou pas) et de créatures terrestres technologiquement modifiées. Ces Compagnons n'ont bien sûr rien à voir avec les familiers, qui relèvent de la superstition ! Une telle comparaison équivaldrait d'ailleurs à de la trahison. Et pourtant, Compagnons et Familiers ont beaucoup en commun. Pour commencer, ils suivent évidemment les mêmes règles en termes de jeu. Les Technocrates

donnent une définition différente de leurs cérémonies d'alliance et des procédures d'alimentation, mais l'historique fonctionne de manière identique, quel que soit le camp du mage.

Le rôle principal des Familiers/Compagnons est de tenir compagnie aux mages, car la vie étrange de ces derniers les force parfois à délaissier les interactions humaines normales. Tout comme le commun des mortels s'entoure d'animaux domestiques divers et variés, les Éveillés sont accompagnés d'entités capables de comprendre leur mode de vie si particulier. On peut trouver bizarre de choisir des souris hyperintelligentes en guise d'assistants de laboratoire (et complètement dément de peupler son atelier de primates hyperintelligents), mais quand la bizarrerie fait pleinement partie de votre quotidien, ces compagnons paraissent tout à fait à leur place. À quelques rares exceptions près, ces créatures sont au moins aussi intelligentes que des humains, elles possèdent un degré de perception et de sagesse mystique mystérieux, et comptent au moins une ou deux capacités physiques tout à fait inattendues chez une personne ou un animal normal.

Quel Familier ou Compagnon partage *vo*tre existence? Tout dépend de votre approche de la vie et de la magie. Parmi les plus courants, on trouve :

- **Animaux charismatiques imposants** : loups, ours, alligators, aigles, faucons, grands primates, grands félins, bœufs, bisons, chevaux, cerfs, rennes... (Chamanes, sorcières de la nature, pratiquants d'arts martiaux, prêtres, sorciers...)

- **Animaux de petite taille, mais malins** : souris, rats, chats et chiens domestiques, lapins, lièvres, corbeaux, chouettes, renards, pigeons, perroquets, singes, serpents... (Sorcières urbaines ou rurales, habitants de la rue, mystiques de banlieue, savants fous, érudits, saints...)

- **Animaux d'attaque** : grands chiens, grands félins domestiqués, rapaces, serpents, araignées... (Sorcières, Costumes noirs, représentants de l'autorité, personnel de l'armée, mages de guerre...)

- **Machines** : robots, androïdes et autres assistants mécaniques. (Technomanciens.)

- **Serviteurs** : clones, serviteurs bizarres, « gens » incroyablement forts, doués ou séduisants qui paraissent inhabituellement obéissants, et un peu plus (et pourtant un peu moins) humains que des humains. (Cadres, célébrités, criminels, savants fous, sorcières urbaines, voyants, gourous de secte, tentateurs décadents, Infernalistes...)

- **Choses mortes** : zombies, squelettes animés, morceaux de corps encore vivants comme une tête, une main, etc. (Néromanciens, sorciers, gourous de secte, gamins des rues et autres mages tombés du côté obscur de la magie.)

- **Assemblages** : golems, cyborgs, animaux améliorés grâce à la technologie, monstres créés à partir de différents cadavres... (Savants fous et autres technomanciens; les magiciens rituelistes de la vieille école préfèrent utiliser de la pierre, de l'argile et d'autres matériaux.)

- **Créatures hybrides** : sirènes, centaures, satyres, licornes... (Elles sont attirées par les mystiques légendaires, les sorciers, les sorcières de la nature, les savants fous, les Maraudeurs...)

- **Extraterrestres** : petits gris, monstres insectoïdes, horreurs venues du fin fond de l'espace et du temps. (Ingénieurs du Vide, Éthéristes, savants fous, sectateurs déments, geeks solitaires et bizarres, Costumes noirs...)

- **Diablotins** : petits diables, créatures démoniaques, petites bestioles effrayantes... (Infernalistes, sorciers, sorcières effrayantes, gourous de secte...)

- **Serviteurs spirituels** : élémentaires, serviteurs invisibles, fantômes mineurs, esprits de la nature, épiphlines... (Chamanes en tout genre, devins, sorciers, sorcières...)

- **Créatures de données** : programmes incarnés sur la Toile. (Technomanciens basés sur l'Internet.)

Quelle que soit la forme qu'il adopte, votre Familier/Compagnon est doté d'une intelligence et d'une conscience propres, ainsi que des désirs et des objectifs que vous pouvez *supposer*, mais jamais vraiment *connaître*. Ces créatures ont toujours l'air vaguement étrangères, et même les plus puissants Arts de la Psyché ne peuvent tout à fait percer à jour leurs pensées.

En termes de jeu, cet historique représente un personnage associé au mage, mais créé et incarné par le conteur, comme c'est le cas pour les Alliés et le Mentor. Au-delà de la simple compagnie qu'ils procurent, ce personnage apporte les avantages suivants :

- **Conseils**. Le Familier/Compagnon fait bénéficier le mage de sa sagesse et lui apporte des informations inédites. En général, il prodigue des conseils sur différentes Connaissances (Cosmologie, Énigmes, Occultisme et autres). Le groupement de dés relatif à ce trait est égal à un dé pour chaque point possédé dans l'historique. Par exemple, lorsque Spider Chase demande conseil à sa tarentule bleue (Familier 3) à propos d'une énigme, le conteur lance trois dés, puis l'araignée donne son avis en dessinant sa toile.

- **Empathie**. Le mage et son Compagnon partagent un lien émotionnel. Chacun sait donc ce que l'autre ressent. Pour dissimuler ses sentiments, le personnage doit effectuer un jet de Manipulation + Subterfuge (difficulté égale à la Volonté de l'autre personnage). Même s'il est réussi, l'autre sentira que son camarade tente de lui cacher quelque chose.

- **Le Festin d'épines/Réduction du Paradoxe**. Quand le mage est menacé par un contrecoup de Paradoxe ou qu'il absorbe une quantité dangereuse d'énergies paradoxales, le Familier peut en assimiler une partie. Tant qu'il demeure à portée du mage (en général environ 10 m), il peut purger quelques points du Paradoxe ou absorber un contrecoup imminent.

Le familier peut retenir jusqu'à 5 points de Paradoxe pour chaque point d'historique. L'araignée de Spider pourrait donc absorber jusqu'à 15 points de Paradoxe. Le familier annule ensuite 1 point de Paradoxe par semaine. Si la quantité

absorbée dépasse sa capacité, alors tout le Paradoxe accumulé explose en un horrible contrecoup qui affecte aussi bien le mage que son Compagnon. Voyez *Le contrecoup physique, alias la Brûlure*, dans la partie sur l'*Effet de Paradoxe* au Chapitre Dix (page 552).

Soit dit en passant, un Familier n'apprécie *pas du tout* le procédé. Il pourrait vite en avoir ras le bol si le mage lui faisait trop souvent « manger des épines ». Une grande quantité de Paradoxe aura tendance à le rendre grincheux et il sera tenté de rompre le lien avec son associé, voire de lui faire quelques vacheries si celui-ci continue de l'utiliser comme une vulgaire réserve à Paradoxe.

Nourri à la Quintessence. En échange de tous les avantages qu'il apporte, le Familier doit recevoir une certaine quantité de Quintessence (ou Tass) par semaine. Les créatures mystiques dévorent les énergies magiques en tétant directement la peau du mage, en baignant dans son aura ou en partageant un contact, qu'il soit physique ou métaphysique. Les Compagnons technologiques prennent des en-cas riches en Quintessence (c'est-à-dire en Tass), ou l'absorbent à travers un contact physique (gestes affectueux, fusion mentale, sexe...) ou quand leurs mages les rechargent à l'aide de machines hypertechnologiques. En termes de règles, cela ne change rien : le mage offre de la Quintessence à son Compagnon qui s'en nourrit. Pas de Quintessence, pas de Familier ! Si le mage ne prend pas soin de lui, le mécontent disparaîtra et avec lui tous les avantages liés à sa présence.

Les familiers adorent également les marques d'affection, les cadeaux et les faveurs. La nature de ces offrandes dépend du Compagnon, mais elle peut se révéler étrange ou carrément horrible, quand elle ne semble pas tenir du caprice.

Un mage un tant soit peu malin se montrera protecteur envers son Familier... et à juste titre. S'il meurt, il perdra automatiquement tous les avantages qu'il retirait de cette relation, ainsi que 1 point de Volonté *permanente* et 2 points de Quintessence pour chaque niveau d'historique. Si ce total dépasse la Quintessence dont il dispose, les points excédentaires se transforment en points de Paradoxe. Par exemple, si quelqu'un écrase la tarentule de Spider, cette dernière perdra 6 points de Quintessence. Si elle ne lui en reste que 2 à ce moment-là, elle gagnera donc 4 points de Paradoxe. Moralité : ne laissez personne écabouiller votre Familier !

Le lien entre un mage et son Familier commence par une cérémonie d'invocation. Un chamane aura une vision, une sorcière appellera une créature, un savant fou fabriquera son compagnon en utilisant des technologies peu orthodoxes. Dans tous les cas, le mage et son compagnon acceptent de partager un lien étroit. Tant que les deux parties sont en vie et honorent les termes du contrat, qui exige des sacrifices et des engagements de la part du mage, ce lien reste intact.

Cet historique représente un type très spécifique de Compagnon. Les créatures qui ne remplissent pas les conditions pour en être un sont plutôt des Alliés ou des Totems. Vous trouverez les caractéristiques de divers familiers dans l'**Appendice I**.

- X Pas de familier.
- Votre Compagnon a quelques informations utiles. Nécessite 1 point de Quintessence par semaine et peut absorber jusqu'à 5 points de Paradoxe.
- Votre Compagnon est plutôt cool. Nécessite 2 points de Quintessence par semaine et peut absorber jusqu'à 10 points de Paradoxe.

- Un Compagnon magnifique et loyal vous offre de précieux conseils. Nécessite 3 points de Quintessence par semaine et peut absorber jusqu'à 15 points de Paradoxe.
- Vous avez la chance d'être accompagné par une créature rusée et merveilleuse, même si son comportement n'est pas toujours exemplaire. Nécessite 4 points de Quintessence par semaine et peut absorber jusqu'à 20 points de Paradoxe.
- Votre familier en sait probablement plus que vous. Il est très exigeant et possède une personnalité *très* affirmée. Autant dire que vous allez en baver ! Nécessite 5 points de Quintessence par semaine et peut absorber jusqu'à 25 points de Paradoxe.

Fausse identité

On a parfois besoin de pouvoir disparaître en un clin d'œil. Pour les métamorphes, les clones ou les membres de professions à risque comme les espions, les informateurs et les assassins, être capable de changer de nom peut faire la différence entre une nouvelle vie et une tombe anonyme. Grâce à cet historique, vous vous cachez derrière une identité créée de toutes pièces. Plus son niveau est important, plus les preuves de votre existence factice sont solides ; chaque point vous confère une certaine reconnaissance officielle, à même de résister à une enquête approfondie. Vous imaginez bien qu'une fausse carte d'identité achetée quelques euros peut tromper un videur, mais pas un gendarme !

En tant que telle, une fausse identité est utile, mais pas miraculeuse. Vos nouveaux documents officiels vous suffiront pour prendre un nouveau départ, sauf si vous prévoyez de vous construire une autre vie en recommençant à zéro. Vous pouvez acquérir des historiques tels que Renforts, Alliés, Ressources ou Espions qui seront liés à votre alter ego. Bien évidemment, vous n'avez pas la possibilité de choisir un deuxième Avatar. Pour chaque point que vous possédez en Fausse identité, vous pouvez ajouter 1 point aux historiques liés à votre deuxième incarnation. Vous devez bien sûr dépenser des points d'expérience pour leur acquisition, puisque ces traits ne sont pas fournis gratuitement avec la Fausse identité. Au moins, si vous avez un jour besoin d'enterrer votre précédent nom, vous ne vous retrouverez pas totalement démunis (voir l'encadré **Historiques différenciés** pour plus de détails).

Les identités solides résistent à un examen minutieux. Pour la percer à jour, un personnage doit réussir un jet de trait mental + Investigation (difficulté égale à votre score de Fausse identité + 3). Vous pouvez acquérir cet historique plusieurs fois si vous décidez d'entretenir plusieurs identités. Cependant, cela ne vous dispense pas d'utiliser la magie ou d'autres artifices pour modifier votre apparence selon l'identité que vous empruntez. Même si votre permis de conduire indique qu'il appartient à Jane Palmer, si vous continuez à agir comme Eva Morrissey et à lui ressembler, on finira tôt ou tard par vous démasquer.

- X Vous êtes vous, et seulement vous.
- Un faux permis de conduire. La photo vous ressemble à peu près.
- Une carte d'identité falsifiée médiocre et quelques pièces justificatives.
- Des documents de bonne qualité qui passeront une inspection superficielle.
- Une fausse identité bien établie.
- Une identité complète et une histoire bien détaillée, étayée par des pièces justificatives, des témoignages, de

fausses photos de famille, une deuxième maison, et ainsi de suite.

Fondation/Canevas

Dans l'univers périlleux des Éveillés, il est bon d'avoir des associés toujours prêts à vous soutenir et un refuge un tant soit peu sécurisé. Durant l'Âge d'or de la Sorcellerie, on appelait ces lieux des *alliances*. Des mages décidaient de s'associer, de construire un refuge pour leur groupe, de revendiquer un territoire, de mettre leurs ressources en commun et de se prêter mutuellement assistance quand la situation l'exigeait. Des années plus tard, l'Ordre de la Raison a adopté cette idée et bâti l'Union Technocratique sur ce principe. Au XX^e siècle, les mages des Traditions les appellent des *Fondations*, tandis que l'Union les nomme *Canevas*. Ces lieux peuvent porter d'autres noms selon la culture des mages qui les fondent (temple, loge, mosquée, etc.).

En termes de jeu, l'endroit constitue une base d'opérations. Un personnage doté de cet historique appartient à un de ces lieux. Il en retire alors des avantages, mais doit aussi remplir des obligations envers ce groupe. La majorité des agents technocratiques appartiennent par défaut à un Canevas, car c'est ainsi que fonctionne l'Union. Les mages mystiques sont plus libres de leurs choix, encore qu'ils choisissent généralement leur Fondation selon des critères pratiques. Il ne faut pas négliger la force du nombre.

Partant du principe que lors de leur création, les personnages découvrent le monde des Éveillés, un mage qui commence avec cet

historique fait partie des membres les plus modestes d'une forteresse déjà existante. Il aura l'avantage d'appartenir à un groupe ancien et de bénéficier de l'expérience de ses pairs (sans doute des personnages du conteur), mais il commencera au bas de l'échelle. Il se contente de faire les commissions pour le compte des anciens et de participer aux corvées, et il n'a aucune influence politique au sein de la Fondation. Dépasser ce stade est l'une des clés du parcours d'un jeune mage.

Un groupe de mystiques peut également créer sa propre Fondation. Cette option est interdite aux agents de la Technocratie, car l'Union réproverait un comportement aussi individualiste. Si les membres du groupe mettent leurs points en commun, ils réussiront à réunir les ressources nécessaires pour bâtir leur propre forteresse. Ces points de construction représentent le temps, l'argent, les services rendus et tout le travail nécessaires pour y parvenir. (Un système de construction était inclus dans *Le Livre des Fondations*, mais il n'est plus en vigueur actuellement.) Plus le groupe accumule de points, plus la Fondation prend de l'importance.

Squat sécurisé	10-20 points
Petit sanctuaire	21-30 points
Fondation mystique	30-70 points
Forteresse	71-100 points
Centre de pouvoir	101+ points



Il n'existe pas de règles strictes concernant l'architecture d'une Fondation ou d'un Canevas. Ce peut être un bosquet situé dans un bois en pleine campagne, un cinéma à l'abandon, un laboratoire extravagant construit dans un lieu isolé. Un groupe peut aussi élire domicile dans des bureaux, une maison longue viking, un cabinet d'avocats ou un atelier. Les fondations les plus modestes disposent de ressources limitées. On n'y trouve que quelques sceaux magyques, un système de sécurité basique, éventuellement une poignée d'auxiliaires non-Éveillés et des moyens de communication. Quand il devient une *Fondation mystique*, le site possède en plus quelques installations paranormales, comme des bassins de divination, des portails menant aux Royaumes de l'Horizon, des esprits gardiens et autres procédés magyques. Les *Forteresses* et les *Centres de pouvoir* sont encore mieux équipés, que ce soit en matière de matériel magique/hypertechnologique ou ordinaire; ils demandent cependant beaucoup plus d'investissement en temps, en ressources et en matériel. Ces lieux méritent que vous établissiez un plan détaillé avec l'aide du conteur.

La stabilité d'une Fondation dépend directement de la coopération et de la survie de ses membres. Si un mage la quitte ou meurt, ses points sont perdus. Si le groupe entier se dissout, tous les points sont perdus et la fondation disparaît. Les membres survivants peuvent alors mettre en commun des points d'expérience pour combler le vide. La Fondation rejoindra sinon la catégorie des alliances brisées et des forteresses abandonnées qu'on trouve tout au long de l'histoire des mages.

Soit dit en passant, vous devez acquérir séparément les autres historiques liés à la Fondation. Vous pouvez ajouter les historiques suivants: *Alliés, Arcane, Bibliothèque, Culte, Espions, Familier, Influence, Mentor, Node, Parrain, Prodiges, Renforts, Ressources, Serviteurs*.

Pour plus de détails sur la combinaison des points d'historique, reportez-vous à la section **Mettre des historiques en commun**, pages 301-302.

X Pas de maison !

- 1 point dans la réserve ou membre d'un Squat.
- 2 points dans la réserve ou membre d'un Petit sanctuaire.
- 3 points dans la réserve ou membre d'une Fondation ou d'un Canevas de taille ordinaire.
- 4 points dans la réserve ou membre d'une Forteresse.
- 5 points dans la réserve ou membre d'un Centre de pouvoir.

Forteresse mentale

L'esprit d'un mage est son château. Il lui permet de fuir le monde et de se réfugier dans un univers qu'il a créé de toutes pièces. Des traités de l'Antiquité et de la Renaissance appellent *palais de la mémoire* le phénomène selon lequel une personne structure son esprit pour faciliter la méditation, l'étude, la réflexion et, bien sûr, la mémorisation. Bâties dans la conscience de l'utilisateur, ces constructions n'ont pas de forme physique à proprement parler, mais elles lui tiennent lieu d'abri psychique. Grâce à cet historique, vous possédez votre propre refuge.

Une Forteresse mentale est un royaume onirique semi-permanent inspiré par votre esprit quand il rêve, et qui existe dans la Maya. Vous pouvez créer cet univers consciemment grâce au talent **Rêve éveillé** ou laisser faire votre subconscient. Dans les deux cas, votre domaine sera le fruit de votre conscience et contiendra les éléments les plus importants qui font partie de votre vie. Votre esprit peut bâtir un temple que rien ni personne ne pourra profaner, planter un champ de fleurs en l'honneur de votre bien-aimé ou encore fonder

une galerie de peintures pour immortaliser les personnes et les lieux dont vous voulez vous souvenir à tout prix. Si vous pouvez le *rêver*, vous pouvez le *créer*. Néanmoins, par la suite, votre création peut échapper à votre contrôle.

Cette Forteresse mentale n'est pas forcément un lieu agréable, car elle peut être peuplée de cauchemars, de Quiétudes, de pensées suicidaires et autres angoisses. Vous pouvez *volontairement* élaborer un royaume d'épouvante pour tester vos limites, vous purger de vos péchés ou bien simplement par amour des films d'horreur. Merveilleux ou pas, votre univers peut être minuscule, impressionnant ou vaste. Vous ne connaîtrez probablement jamais sa *véritable* étendue, car l'esprit nous réserve souvent bien des surprises...

Cet historique représente le degré de contrôle que vous exercez sur le domaine onirique que vous vous êtes créé. À faible niveau, vous pouvez le visiter à l'envi, mais non le modifier; un niveau élevé vous permettra par contre de façonner chaque détail de votre forteresse (voir le trait **Rêve éveillé**, page 293). Établissez le plan de votre domaine et décrivez son apparence avec l'aide du conteur, qui peut tout à fait y ajouter des éléments de son cru.

Quand il rêve ou médite, le personnage peut visiter l'endroit en réussissant un jet de Perception + Forteresse mentale, dont la difficulté dépend de la situation. En temps normal, elle est fixée à 5 ou 6, tandis que si vous voulez vous y réfugier dans des circonstances éprouvantes (quand vous vous faites torturer ou traversez d'autres conditions pénibles), la difficulté peut aller de 7 à 9. En cas de réussite, vous êtes libre d'aller où bon vous semble dans votre domaine onirique. Même quand des douleurs physiques ou mentales perturbent votre royaume, le lieu vous semblera toujours familier (à défaut d'être accueillant).

La Forteresse mentale n'a rien de tangible. Vous ne pouvez pas vous y rendre physiquement et en rapporter un objet concret. Lors de ce voyage, le personnage envoie sa forme astrale et laisse son corps derrière lui (vous trouvez plus de détails dans les sections consacrées au **Voyage astral des Chapitres Quatre et Neuf**, pages 87 et 476-478). Vous n'avez pas besoin de posséder le niveau 3 dans la sphère de Psyché pour vous rendre dans votre domaine, les points acquis dans cet historique suffisent à assurer un trajet sans encombre. Néanmoins, rien n'empêche un mage capable de voyager sous forme astrale de quitter sa forteresse pour atteindre un autre Royaume onirique ou astral.

Dans votre Forteresse, votre apparence reflète votre état d'esprit. Si vous êtes calme, vous êtes dans un rêve éveillé ou vous êtes parvenu à vous projeter sous une forme astrale idéale, et vous ressemblez à ce que vous voulez. Dans d'autres situations, votre apparence peut trahir les angoisses, les peurs et le manque de confiance qui vous assaillent dans le monde physique. En réussissant un jet d'Astuce + Forteresse mentale (ou Rêve éveillé), vous pouvez néanmoins modifier votre aspect et le paysage de votre domaine. Bien sûr, plus les changements à effectuer sont importants, plus vous devez obtenir de réussites (voir ci-dessus pour la difficulté des jets).

Comme la forteresse est le reflet de la santé spirituelle de son créateur, vous pouvez également faire face aux problèmes qui hantent votre subconscient quand vous vous trouvez dans les frontières de votre royaume onirique. Un jet réussi de Perception + Forteresse mentale vous permet de les déceler et de découvrir ce qui se cache sous leur surface. Dans le même ordre d'idée, vous pouvez accéder à des souvenirs enfouis en effectuant un jet d'Intelligence + Méditation ou Forteresse mentale (choisissez le trait le plus élevé); la difficulté et le nombre de réussites nécessaires seront fonction de la nature de l'information recherchée. Vous n'aurez aucun mal à

vous souvenir du nom de votre dernière petite amie, mais celui d'un gamin quelconque qui s'asseyait à côté de vous lorsque vous étiez en CE2 sera autrement plus difficile à retrouver.

Un mage psychique aguerri (c'est-à-dire qui possède le niveau 3 dans la sphère de la Psyché s'il prend pour cible un sujet endormi, 4 s'il est éveillé) peut attirer la conscience d'un autre individu dans son propre domaine. Si celui-ci *ne veut pas*, il devra faire un jet de Volonté en opposition (voir **Actions en opposition** au **Chapitre Huit**, page 389). Celui qui l'emporte atteint son objectif. Un personnage qui se débat pour sortir du rêve peut faire un jet à chaque tour, mais il reste pris au piège tant qu'il n'a pas réussi. Encore une fois, ce n'est pas une prison *physique*, bien que devoir rester au cœur d'un cauchemar représente une expérience traumatisante...

Si votre mage succombe à la Quiétude, vous pouvez faire un jet de Volonté (difficulté 9) pour qu'il se réfugie dans sa forteresse. Il restera piégé dans le monde onirique, mais il se trouvera en terrain connu. Il pourra en ressortir en réussissant des jets de Perception + Forteresse mentale. Voir **La Quiétude** au **Chapitre Dix**, pages 555-562.

X Pas d'univers onirique.

- Vous visitez occasionnellement votre forteresse. Vous lui avez trouvé un nom et reconnaissez les détails les plus marquants.
- En tant que visiteur régulier, vous avez parcouru votre domaine en long, en large et en travers.
- Vous connaissez très bien l'univers de vos rêves.
- Vous êtes dans *votre* royaume. Même si vous ne commandez pas tout, les habitants de votre domaine vous considèrent comme une figure d'autorité.
- Vous êtes le souverain de votre forteresse, et vous commandez comme si cette forteresse était votre royaume... car c'est ce qu'il est.

Influence

Vous attirez l'attention et imposez le respect dans le monde des Dormeurs. Vous êtes une célébrité, un chef de gang, un politique, le chef d'une secte, ou vous avez simplement beaucoup d'amis puissants. Dans tous les cas, lorsque vous parlez, les gens écoutent et obéissent souvent.

Cet historique reflète le respect social qu'on vous témoigne au quotidien sans que vous ayez besoin de faire de jet. Quand une personne dotée d'une grande Influence entre dans une pièce, tous les regards se tournent vers elle. Tout à coup, les gens modifient leur comportement et lui accordent de petits services, quitte à conclure en votre faveur des accords qu'ils prétendaient impossibles quelques minutes plus tôt. En lui combinant un attribut social (Manipulation + Influence par exemple), vous pouvez amadouer qui vous voulez. Les attributs mentaux (comme Perception + Influence) vous permettent de découvrir ou dissimuler des informations grâce à vos relations. Et même si l'Influence ne vous aidera guère à réussir des prouesses physiques, vous pouvez toujours l'utiliser pour impressionner votre public (Vigueur + Influence quand vous réalisez une cascade, car « *Personne ne pourrait survivre à ÇA!* »).

Pour représenter la renommée dont jouissent certaines personnes, le niveau de cet historique peut grimper jusqu'à 10. Cependant, n'oubliez pas qu'on remarque facilement les gens connus et qu'ils sont souvent responsables de (et tenus pour responsables par) beaucoup de monde. L'influence est en la matière une arme à double tranchant. Si votre comportement et vos actions sont déplorables, votre Influence risque de diminuer. En effet, rien ne vous empêche d'entrer dans un restaurant et de traiter les gens comme des chiens.

Mais attendez-vous vite à un violent retour de bâton sur les réseaux sociaux...

Certaines pratiques magiques, comme l'**Art du Désir** et la **Domination** se basent sur l'Influence. Vous trouverez leur description, ainsi que celle de leurs instruments, dans la section **Pratiques** du **Chapitre Dix** (pages 574 et 578).

- X Vous n'avez aucune influence.
- Vous êtes connu dans votre profession.
- Vous avez des associés et un peu d'influence.
- Les gens dans votre milieu respectent vos compétences.
- Votre influence ne cesse de grandir.
- Vous êtes une force avec laquelle il faut compter.
- Vous avez de l'influence sur la politique de votre pays
- Vos actions ont un impact sur différents pays alliés.
- On vous témoigne un très grand respect dans les régions qui partagent votre culture.
- Votre pouvoir s'étend à travers des sphères sociopolitiques entières (Union européenne, ONU, ANC...)
- Vous avez de l'influence partout dans le monde mortel, et on vous respecte même dans les mondes mystiques.

Légende

Vous faites partie de l'imaginaire collectif de l'humanité. Même si vous n'êtes pas la *véritable* réincarnation du roi Arthur ou de Notorious B.I.G., vous rappelez énormément l'une ou l'autre de ces figures légendaires. Les gens s'attendent donc à ce que vous accomplissiez des exploits. Vous êtes une sorte de node ambulante, capable de recharger sa Quintessence et potentiellement celle des autres tant que vous restez à la hauteur de la légende qui vous est associée.

Pour jouer cet historique, vous devez choisir un personnage mythique. Votre mage doit arborer des éléments familiers qui rappellent cette figure légendaire: le Petit Chaperon rouge portera un sweat à capuche écarlate et ira toujours se promener là où il n'est pas censé traîner. Popeye parlera bizarrement, mangera beaucoup d'épinards et cherchera constamment la bagarre. Vous pouvez également puiser dans la pop culture, même si ce personnage récent sera toujours moins puissant. Quoi qu'il en soit, plus le mage ressemble à la légende, plus elle le rendra fort.

En jeu, vous ne pouvez faire qu'un seul jet de Légende *par scénario*. Chaque réussite vous rend 1 point de Quintessence, nous vous conseillons donc d'avoir un Avatar puissant si vous choisissez cet historique. La difficulté du jet dépend de la popularité de la figure que vous incarnez à l'endroit où vous vous trouvez. Si vous rappelez Sun Tzu et que vous vous trouvez dans une académie militaire chinoise, les soutiens ne manqueront pas d'affluer, mais pour un citoyen lambda, ce sera plutôt « Sun QUI? ». La difficulté minimale du jet est de 6, et elle peut grimper jusqu'à 9 si vous incarnez un illustre inconnu.

Une fois par scénario, vous pouvez également injecter de la Quintessence dans des objets liés à votre légende. Par exemple, un Colt .45. manié par un Jesse James des temps modernes pourra être doté d'une énergie particulière. De ces accessoires émane toujours un pouvoir étrange: même les Dormeurs sentent que la guitare de Jimi Hendrix est spéciale. Les personnages qui utilisent

la Quintessence peuvent employer ce Tass à des fins personnelles. Chaque point investi dans cet historique vous permet d'injecter dans un seul objet un nombre de points de Quintessence égal à votre rang de Légende, ou bien d'insuffler 1 seul point de Tass dans un nombre d'accessoires égal à votre rang d'historique. Ainsi, 5 points en Légende vous permettront de transférer 5 points de Quintessence dans un seul objet, ou 1 point de Quintessence dans cinq accessoires différents. Une fois que vous avez utilisé ces points de Tass, vous ne pouvez plus les regagner jusqu'à la fin du scénario.

D'autres Éveillés peuvent recharger leurs Avatars grâce à vous s'ils participent eux aussi à la vie de la légende. La maîtresse de James Dean, un compagnon de beuverie de Janis Joplin, un mage s'asseyant à la Table ronde près de la réincarnation de Lancelot... Voilà le genre de personnages pouvant bénéficier des avantages de ce node vivant.

(Les Technocrates ont eux aussi accès à cet historique. On pourrait imaginer Lancelot sous les traits d'un cyborg doté d'une grande noblesse de caractère et à la vie onirique très active.)

Des objets et des animaux peuvent bénéficier de l'historique Légende et des pouvoirs qu'il confère. Dans ce cas, il faut que des gens croient qu'il existe un lien entre l'objet et la légende. La Fender Stratocaster de Jimi Hendrix, avec son fini sunburst, pourrait être une Légende à part entière, un objet de vénération pour les amoureux de la musique du monde entier. Un mage qui serait en possession de cette guitare pourrait alors recharger son Avatar en en jouant... ce qui expliquerait pourquoi certains objets sont très recherchés par des gens très au fait de ce qu'ils sont vraiment, et pourquoi les gens continuent de tuer les bisons et les cerfs albinos dès qu'ils font leur apparition. Néanmoins, les objets et les animaux légendaires appartiennent au conteur. Si ce dernier autorise un personnage à mettre les mains sur une telle relique, elle deviendra un Allié ou un Prodige.

Quoi qu'il en soit, cette Quintessence contient aussi une Résonance légendaire. Fumer un joint roulé par le capitaine Zig-Zag rappelle encore les années 60 au XXI^e siècle, et les échos d'un *Ahiii-ahhh!!!* résonnent dans le sillage de l'Homme sans nom. La hache de Lizzie Borden rend toujours les gens mal à l'aise, même si la véritable Lizzie n'a tué personne avec. Cette force des croyances imprègne l'essence de l'historique. Les gens touchés par une légende savent qu'ils ont participé à quelque chose d'extraordinaire.

Ce trait fonctionne bien en corrélation avec *Destinée*, *Vies antérieures* et *Totem*, ainsi que certains atouts et handicaps. Vous devez bien sûr avoir une excellente justification pour choisir cet historique. Ressembler à Jim Morrison ne suffit pas, vous devez être Jim Morrison à tous points de vue. Beaucoup de gens prétendent être « les nouveaux Beatles », ou « le prochain Jésus-Christ », mais les liens entre la personne et la légende doivent être profonds. Cet historique puise dans les pouvoirs grandioses du royaume des archétypes. Si cette puissance n'est pas manifeste et constante, vous n'êtes pas McCoy, juste un imposteur de plus.

- X Aucun lien avec une légende.
- Une légende obscure (Gretel la maligne, Abou Hassan) ou une figure mineure de la culture populaire (Betty Boop, Grumpy Cat).
 - Une légende mineure (Sinbad le marin, Don Quichotte) ou une figure importante de la culture populaire (Janis Joplin, le chat du Cheshire).
 - Une légende connue (Guy Fawkes, Shaka Zulu) ou une icône de la culture populaire (Batman, Elvis).
 - Une légende majeure (George Washington, Geronimo, le Petit Chaperon rouge).

- Une légende populaire universelle (Cendrillon, le roi Arthur, Mona Lisa).

Mentor

Un « ancien » s'intéresse à vous. Il se charge de vous entraîner, de vous conseiller, et vient parfois vous prêter main-forte. Le mage en question peut avoir votre âge, voire être plus jeune que vous. Il vous prodigue peut-être son savoir en vous balançant du haut des toits, vous guide façon maître Yoda plutôt qu'en vous faisant suivre un marathon façon *Karate Kid*. Son aide peut se résumer à vous asséner un coup de bâton sur la tête juste après que vous avez lu un passage précis dans un grimoire relié en cuir. Le rang de l'historique montre à quel point votre mentor vous rend service et non son degré de puissance. En effet, un grand maître de l'Ordre d'Hermès n'est guère utile si son seul enseignement consiste à ordonner à ses étudiants de dormir par terre.

Le lien entre le maître et l'élève est d'une importance capitale dans la vie d'un mage. Souvent, le mentor repère un talent intéressant chez un Somnambule qui ne s'est pas encore Éveillé et initie le futur étudiant. Ensuite, il lui prodigue ses enseignements et le guide; alors l'étincelle qu'il avait aperçue s'épanouit jusqu'à l'Éveil. C'est notamment le cas chez les Technocrates qu'on recrute juste avant ou juste après leur Illumination... ou qu'un agent de l'Union se charge de convertir quand ils ont déjà entamé une carrière chez les Déviants de la Réalité.

Les mentors suivent bien évidemment des objectifs personnels et leurs buts ne sautent pas toujours aux yeux. Beaucoup de mages entrevoient la société des Éveillés par le biais d'un professeur distant, manipulateur, dominateur, insouciant, incompétent ou bien complètement fou. Bien sûr, certains ont la chance d'avoir à leurs côtés des anciens qui les apprécient, prennent soin d'eux et prodiguent leur sagesse sans compter. Tout dépend de la personnalité de votre mage, de son histoire et de son affiliation. Les mentors technocrates sont souvent (mais pas toujours) froids et efficaces, alors que les mystiques peuvent se révéler loufoques, excentriques et réservés. Tout est possible avec les sorciers.

En jeu, un Mentor permet une meilleure intégration sociale, justifie un apprentissage magique ou technologique, fournit des ressources de temps à autre et intervient parfois quand son protégé a vraiment besoin d'aide. En retour, il attend un certain respect, de l'obéissance et un coup de main dans son atelier. Le comportement de l'apprenti, qu'il soit bon ou mauvais, a une influence directe sur la réputation du mentor, donc mieux vaut rester en bons termes. La colère d'un maître peut avoir des conséquences terribles, surtout pour un jeune mage inexpérimenté.

Comme pour les Alliés et les Familiers, l'historique Mentor représente un personnage joué par le conteur. Il possède une histoire, une personnalité, des motivations et des relations qui lui sont propres. Le conteur peut (et devrait) s'amuser en incarnant le rôle du maître qui poursuit de mystérieux objectifs aux yeux de ses élèves. Souvenez-vous de ces anciens qui, tout au long de la série Harry Potter, jouent un jeu que leurs disciples ne comprennent pas. Rien n'est gratuit avec un mentor. Si quelqu'un prend la peine de guider votre mage, c'est qu'il a *toujours* quelque chose derrière la tête. Il ne le fait ni par bonté d'âme, ni par sens du devoir.

Vous trouverez des exemples illustrant les relations entre mentors et élèves dans les sections *Initiation* des présentations des factions du **Chapitre Cinq**.

- X Vous n'avez pas de mentor digne de ce nom.
- Un mentor inexpérimenté ou peu fiable.

- Un guide utile, mais excentrique.
- Un professeur sérieux et important.
- Un ancien sage, respecté et serviable.
- Un puissant mentor qui fait tout son possible pour que vous réussissiez.

Node

Dans un monde où la magye semble rare, vous avez accès à un véritable miracle de la nature, un node. Vous pouvez y méditer pour restaurer votre Quintessence intérieure ou récolter du Tass, cette énergie solide qui prend de nombreuses formes. Vous devrez vous battre pour garder le contrôle de ce lieu, car les loups-garous, les esprits et les mages rivaux chercheront à s'en emparer. Les nodes ne sont en général pas aussi voyants que les sites magiques; la plupart ne le sont d'ailleurs pas. Aux yeux des connaisseurs cependant, ce sont de véritables phares, illuminés par des énergies convoitées autant par les mystiques que par les Technocrates.

Suivant la grande tradition des empires et des religions conquérantes du monde entier, le groupe qui s'empare d'un node le convertit pour l'adapter à ses besoins. Ainsi, la Technocratie envoie des équipes nettoyer les nodes mystiques, puis bâtit des forteresses, des laboratoires ou des centrales électriques à l'emplacement des précédentes installations. Les mages mystiques consacrent ces lieux à leur manière. Ils construisent des temples là où se trouvaient des bosquets, des églises à la place des puits, ou encore des centres commerciaux et des laboratoires informatiques sur les sols sacrés autrefois honorés par des groupes rivaux. En bref, la Guerre de l'Ascension se joue sur plusieurs fronts, et les nodes représentent l'un des plus sales. Même des factions alliées comme les Choristes célestes et les Verbenae se disputent la domination de ces lieux sacrés... pour le bien de tous, évidemment!

Comme évoqué dans le **Chapitre Trois**, les nodes ont une Résonance propre, qui dépend du type d'énergie à l'origine de leur formation. Le Tass issu d'un site est aussi empreint de cette Résonance, et sa forme physique varie d'un lieu à l'autre. Quand il est le fruit d'une bataille meurtrière, il irradie de fureur et de tristesse et s'incarne dans le sang, les os et les cendres. Une fontaine d'espoir à l'air rafraîchissante et claire, le Tass prenant la forme d'une eau pure et cristalline. Le laboratoire d'un docteur Frankenstein moderne dégagera une aura gothique inquiétante, et on pourra voir des éclairs de Quintessence passer d'un générateur à l'autre et recharger des batteries de Tass, stocké pour un usage ultérieur. Le Goulet a tendance à s'amincir autour des nodes mystiques, alors qu'il s'épaissit à proximité des sites technocratiques, sauf quand on emploie des procédures de Science dimensionnelle au lieu de magye spirituelle.

L'historique Node représente un lieu que votre personnage et peut-être quelques-uns de ses amis contrôlent. Vous pouvez mettre en commun vos points d'historique pour acquérir un node plus puissant, mais il faudra expliquer de manière convaincante pourquoi votre groupe est en possession d'un tel lieu de pouvoir dès le début de la chronique. Votre node irradie une Quintessence inexploitée que votre Avatar peut absorber lorsque vous venez méditer. Il produit aussi un peu de Tass, qui se présente sous forme solide et que vous pouvez récolter pour l'utiliser plus tard. Les quantités de Tass et de Quintessence émises dépendent de la nature de votre chronique. Si vous jouez dans une ambiance de fantasy épique, un node pourrait produire entre 5 et 10 points de Quintessence par semaine et par rang dans l'historique. Dans un univers où la magie se meurt, il ne donnerait que 1 ou 2 points par semaine et par rang

dans l'historique. Le conteur a toujours le dernier mot à ce sujet. Pour les chroniques qui se déroulent à l'ère industrielle, nous vous recommandons d'accorder 2 points par semaine et par rang, répartis à parts égales entre Quintessence libre et Tass. Dans tous les cas, un node ne peut fournir plus qu'il ne produit. Une fois que vous avez récolté tout ce qui est disponible, les énergies du lieu doivent se régénérer avant que vous ne puissiez à nouveau en profiter.

Les loups-garous considèrent les nodes comme des *caims*, des lieux sacrés bénis par leur déesse lunaire primordiale. Cette ferveur religieuse les pousse à se les approprier dès qu'ils en ont l'occasion. Bien que ces créatures évitent les froides usines bâties à la gloire de la puissance technocratique, un mage ou une cabale en possession d'un node mystique risque de voir débarquer quelques gros visiteurs velus, désireux de discuter d'une transaction immobilière...

(**Note** : nous avons revu les niveaux des cairns pour les adapter à l'échelle de cet historique qui va de 1 à 10.)

- | | |
|------------|---|
| X | Pas de lieu de pouvoir. |
| • | Un site minuscule d'importance mineure. (Cairn de niveau 1.) |
| •• | Un petit filet d'énergie métaphysique. (Cairn de niveau 1.) |
| ••• | Un flot régulier de Quintessence. (Cairn de niveau 2.) |
| •••• | Une pulsation d'énergie et de généreuses quantités de Tass. (Cairn de niveau 2.) |
| ••••• | Une fontaine puissante et abondante d'énergie. (Cairn de niveau 3.) |
| •••••• | Un épicycle nodal contenant du Tass et de l'énergie ambiante, raffinée par les Arts ou les sciences du Prime. (Cairn de niveau 3.) |
| ••••••• | Une source considérable de puissance métaphysique. (Cairn de niveau 4.) |
| •••••••• | Un lieu rare et merveilleux qui déborde de Force Primaire. (Cairn de niveau 4.) |
| ••••••••• | Un des lieux les plus sacrés ou l'une des raffineries les plus puissantes du monde matériel. (Cairn de niveau 5.) |
| •••••••••• | Un site parmi les plus rares et les plus précieux qui existent sur Terre, et un champ de bataille où s'affrontent tous ceux qui voudraient profiter des énergies qu'il prodigue. (Cairn de niveau 5.) |

Prodige (Appareil/Fétiche/Talisman...)

Qu'est-ce qu'un Prodige? Il peut revêtir bien des formes: Talisman mystique imprégné d'un pouvoir magyque, Fétiche tirant ses étranges propriétés de l'esprit qui y est emprisonné, ou encore Appareil inventé par la Technocratie ou la science étrange, perfectionné par la Science Éclairée en une relique qui transcende la technologie mortelle. En termes de jeu, un Prodige est simplement un objet qui produit ses propres effets de sphère. À de rares exceptions près, seuls les mages peuvent en faire usage. Chaque Prodige possède une forme et des fonctions qui dépendent de l'identité du créateur et de la méthode de fabrication employée.

Vous êtes libre d'imaginer votre Prodige comme vous l'entendez tant que le conteur avalise vos choix: branche de chêne gravée de runes nordiques, canon plasma, SUV robotisé, carte bancaire qui vous permet de retirer de l'argent sur tous les comptes tenus par la banque émettrice, guitare ensorcelée, plume de chouette écrivant dans n'importe quelle langue humaine... La seule limite à la forme

et à la fonction du Prodige est votre imagination, et une pincée de raison. Certains termes (*Fétiche*, *Appareil* etc.) désignent des catégories précises d'objets. La section **Le Coffre à jouets** de l'**Appendice II** (page 655), présente en détail des règles et des exemples de Prodiges.

Ces objets ont souvent du caractère, notamment les Fétiches qui sont habités par des esprits dotés de personnalités propres. Même les Appareils peuvent se montrer étrangement bornés, les propriétaires de voitures et d'ordinateurs tatillons en sont témoins. Ils déteignent sur leurs possesseurs, surtout quand les mages se reposent sur eux, comme Elric de Melniboné et son épée Stormbringer. Ces reliques ont souvent un passé complexe, une naissance particulière, une histoire, de célèbres exploits. Si votre personnage a acquis cet historique à la création, racontez son parcours tumultueux, donnez-lui une description fascinante, puis partagez le tout avec le conteur pour obtenir son approbation et laissez-le apporter sa contribution. Il se pourrait alors que votre Prodige cache des secrets dont vous ne savez rien. Ce doit être plus qu'un simple « objet magique », c'est un miracle incarné, une preuve concrète de la réalité magyque.

X Aucun objet magique.

- Un Prodige doté d'un pouvoir mineur (1-3 points).
- Un Prodige doté d'un ou deux pouvoirs, et possédant probablement de la Quintessence et une valeur d'Arété. (4-6 points.)
- Un Prodige qui recèle plusieurs pouvoirs intéressants, ou bien un seul pouvoir majeur. (7-9 points.)
- Un Prodige possédant plusieurs pouvoirs impressionnants, ou bien un effet puissant. (10-12 points.)
- Un Prodige doté de plusieurs pouvoirs spectaculaires ou d'un seul effet dévastateur. (13-15 points.)

Parrain

Certains joueurs préfèrent garder l'anonymat quand ils déplacent leurs pions sur l'échiquier politique des factions de l'Ascension. L'un d'entre eux a décidé de prendre soin de vous. Du moins pour le moment. Vous n'avez probablement aucune idée de l'identité de votre bienfaiteur, de son but et du prix que vous devrez payer pour tous les services qu'il vous rend. Et même si vous *pensez* savoir qui est celui qui vous veut tant de bien, vous n'en êtes pas certain. Ce n'est ni un Mentor ni un Allié, seulement un mécène anonyme dont vous ignorez les objectifs véritables... là encore, du moins pour le moment.

En termes de jeu, cet historique représente un parti puissant qui veille sur les intérêts de votre personnage. Seul le conteur connaît ses plans et la raison pour laquelle il s'intéresse tant à lui. Au début de la chronique, ce bienfaiteur utilise son pouvoir de manière mystérieuse : des ordres sont finalement annulés, des contrats établis ou résiliés, vous recevez des cadeaux, des indices apparaissent soudainement, on tire des ficelles. La magye ne vous aidera pas à dévoiler les raisons de cette bienveillance ; le parrain est bien trop malin pour se trahir si aisément. Vous semblez avoir conclu une alliance ou trouvé un terrain d'entente, mais la nature de ces liens continue de vous échapper. Dans les organisations labyrinthiques où la paranoïa règne, comme l'Ordre d'Hermès ou l'Union Technocratique, cette mystérieuse générosité peut sembler très déconcertante. Vous savez qu'un jour, on vous demandera des comptes...

X Pas d'amis spéciaux.

- Un mystérieux personnage tire les ficelles de temps à autre.
- Un bienfaiteur serviable qui préfère rester anonyme.



- Un supérieur ou un ancien vous aide pour des raisons qui vous échappent.
- Un parti puissant semble vous favoriser.
- Un mage ou un Technocrate de haut rang semble faire grand cas de votre bien-être... du moins pour l'instant.

Rang

Vous vous démarquez du commun des mortels grâce à la position que vous occupez: officier dans l'armée, ministre du Culte, cadre dans une puissante multinationale, ou une position influente similaire. On vous témoigne une certaine déférence, vous bénéficiez d'avantages en nature directement liés à votre métier, et vous avez probablement des subordonnés qui vous doivent respect et obéissance. Bien évidemment, votre position s'accompagne de responsabilités: un chef d'État ne peut pas délaissier les affaires du pays et partir à l'aventure dès que l'envie lui en prend! Il existe certainement des rangs encore plus importants que ceux énumérés ci-après, mais ils ne sont pas exploitables pour les personnages joueurs, car ils exigent trop de temps et de responsabilités.

Cet historique, particulièrement répandu parmi les Technocrates, fonctionne comme l'**Influence**; dans ce cas, la valeur prise en compte est celle de l'historique Rang. En outre, le trait n'a d'effet *que* sur les gens placés sous les ordres du personnage (des employés obéissant à un cadre, ou un aristocrate face à des citoyens normaux), et dans des situations où celui-ci agit *dans les limites de ses attributions*.

Certaines personnes ne sont pas aussi faciles à impressionner. Pour elles, le Rang du personnage est divisé par deux comparé à son Influence ou à une valeur choisie par le conteur. Un mollah peut influencer des non-musulmans, mais pas autant que ses fidèles. Gardez également à l'esprit que la sphère d'influence du vice-président financier de l'une des 500 plus grosses entreprises du monde s'étendra sur tous ceux qui vivent à l'heure du capitalisme, mais un groupe de manifestants du mouvement Occupy Wall Street réagira sans doute *très mal* à son Rang...

Lors de ses missions officielles, votre personnage a aussi accès au trait **Ressources** (suivez les règles décrites dans l'historique du même nom). Sa valeur est égale à la moitié de son Rang, ou bien elle est choisie par le conteur selon les avantages dont bénéficie le mage au sein de l'organisation. Au passage, il devra probablement justifier l'utilisation de ces ressources auprès de ses supérieurs! Il peut aussi bénéficier d'une **Renommée** égale à la moitié de son Rang au sein du personnel sous ses ordres. S'il désire acquérir une Influence, une Renommée ou des Ressources indépendantes de son Rang, il doit acheter ces traits séparément. Rien n'empêche un sergent instructeur d'hériter de la fortune familiale, mais l'argent qu'il reçoit n'a rien à voir avec son emploi au sein de l'armée. Selon le domaine dans lequel il s'exerce, un Rang n'apporte pas les mêmes avantages à son détenteur. On imagine mal un prêtre louer une magnifique limousine, alors que cela n'aurait rien d'étonnant de la part du vice-président!

Notez que le Rang reflète le statut du personnage vis-à-vis des institutions des Dormeurs. Cet historique n'a rien à voir avec sa position parmi des Éveillés, encore que la position dans le monde des mortels d'un vice-président, d'un archevêque ou d'un officier de l'armée puisse impressionner certains d'entre eux.

- X Pas de titre particulier.
- Rang mineur: sergent de l'armée, écuyer, diacre, membre du conseil d'administration d'une école, journaliste novice, cadre débutant, professeur d'université.

- Rang inférieur: officier subalterne, chevalier, prêtre, conseiller municipal, reporter, cadre moyen, maître de conférences.
- Rang moyen: capitaine, baron, abbé, maire, chroniqueur du journal local, cadre intermédiaire, titulaire d'une chaire d'université.
- Rang élevé: commandant, comte, évêque, gouverneur, journaliste d'agence de presse, vice-président, chef de département.
- Commandement: général, prince, archevêque, sénateur, correspondant international, vice-président au conseil d'administration, doyen.

Renforts

La cavalerie vient vous sauver dès que vous l'appellez. Enfin, elle fait ce qu'elle peut. Comme vous faites partie d'une organisation, vous pouvez demander le renfort d'une petite équipe efficace, toujours prête à prendre les choses en main. Contrairement aux Alliés, ce sont des individus aux capacités limitées, le plus souvent anonymes, et plus ou moins remplaçables. En règle générale, ils s'occupent de tâches basiques, puis retournent vers la structure à laquelle vous appartenez tous.

Les Renforts sont nombreux, dotés de compétences variées et souvent non-Éveillés. Ce sont des alliés de circonstances et non de véritables amis. Même quand ils risquent leur vie pour sauver celle du personnage, ce n'est pas une affaire de loyauté, mais de conscience professionnelle.

Souvent, ces renforts prennent la forme de troupes armées de fusils qui se précipitent pour couvrir l'évasion du mage. Ce dernier continue à prendre les décisions difficiles, puisque les secours n'ont pas pour rôle de prendre de responsabilité. Cet historique peut également représenter du personnel d'un autre genre comme des réceptionnistes, des étudiants, des techniciens, des chauffeurs, des médecins et même des prostitués. Dans un autre registre, un roi ou une reine de la jungle peut appeler à la rescousse un groupe d'animaux sauvages, si le personnage peut expliquer en jeu les raisons de cette loyauté. De manière générale, le type d'aide obtenue dépend de l'organisation à laquelle il appartient, de sa situation et de son rôle au sein de ce groupe. Une rock star extatique trouvera sans peine des machinistes et des prostituées pour l'épauler, tandis qu'un Costume noir fera appel à des policiers, des journalistes ou une équipe de nettoyage. Bien qu'on ait tendance à négliger l'importance du rôle des étudiants, des réceptionnistes ou des blogueurs, il faut se rappeler que notre société est bâtie sur l'information plus que sur la violence. Un journaliste éloquent a plus d'influence sur le cours des événements qu'une douzaine de larbins armés.

Les Renforts ont en général une ou deux capacités importantes et des traits dont la valeur varie entre 1 et 3. Ce sont des animaux de petite taille (oiseaux, rats, chauve-souris, chiens ou chats domestiques...) ou des entités spirituelles mineures (esprits tutélaires, petits élémentaires, etc.). Les agents d'élite (mercenaires, ninjas, cyborgs, esprits plus puissants ou prédateurs de grande taille) coûtent deux fois plus cher que des renforts normaux, mais leurs traits sont compris entre 3 et 5. En outre, ils maîtrisent des capacités peu courantes et des techniques de combat avancées. Pour faire simple, ces agents « temporaires » deviennent des Alliés le temps d'une mission, puis ils repartent d'où ils viennent.

Pour obtenir cet historique, le personnage *doit* faire partie d'une organisation importante, que ce soit un gang, la police, une division de l'armée ou la Technocratie. Quels que soient ses liens avec le

groupe, le mage doit aussi accomplir de temps en temps son devoir auprès de lui. S'il ne remplit pas sa part du marché, que ses Renforts subissent souvent de lourdes pertes ou qu'il abuse de ces agents, le niveau de cet historique peut diminuer, voire carrément disparaître.

Vous trouverez ci-dessous des exemples de Renforts et le genre de mage qu'ils soutiennent (en gras).

• **Tous** : étudiants, chauffeurs, réceptionnistes, coursiers, techniciens de laboratoire, activistes politiques, commerçants, travailleurs manuels, secouristes, membres d'une secte, voyous.

• **Célébrités** : fans, techniciens, assistants personnels, photographes, équipe de tournée, journalistes, maquilleurs.

• **Chamanes** : dévots, esprits mineurs, animaux, activistes, défenseurs armés de votre culture.

• **Cyborgs** : mécaniciens, techniciens, soldats, auxiliaires cybernétiques.

• **Érudits** : assistants de recherche, bibliothécaires, blogueurs, universitaires, anciens étudiants, étudiants diplômés.

• **Espions et assassins** : informateurs, membres de gang, agents dormants, équipes de nettoyage.

• **Gangsters et miliciens** : membres de gang, prostitués, flics corrompus, habitants de la rue, junkies, journalistes, escrocs de bas étage.

• **Hackers** : techniciens, blogueurs, pirates « temporaires », activistes politiques, anarchistes, transhumanistes, spécialistes informatiques.

• **Magiciens ritualistes** : occultistes, membres d'une secte, élèves, universitaires, assistants apeurés, futurs apprentis, diabolins mineurs ou esprits « temporaires ».

• **Magnats** : cadres subordonnés, larbins, lèche-bottes, personnel de bureau, journalistes, agents de sécurité.

• **Membres d'une sous-culture** : artistes, néo-tribalistes, musiciens, guérisseurs, blogueurs, spécialistes des substances psychoactives, bagarreurs de votre sous-culture.

• **Pratiquants d'arts martiaux** : soigneurs, philosophes, élèves d'arts martiaux, combattants « temporaires », autres adeptes de votre voie spirituelle.

• **Prêtres** : acolytes, clergé mineur et laïc, guérisseurs, croyants de votre religion.

• **Représentants de l'autorité** : policiers, détectives, personnel militaire, reporters, secouristes, équipes de nettoyage.

• **Sauvages** : animaux, guérisseurs, peuple médecine, anciens d'une tribu, natifs de la région.

• **Scientifiques** : techniciens, assistants de recherche, robots, assistants « temporaires » difformes ou améliorés.

• **Sorcières** : animaux, fidèles, adeptes du New Age, activistes païens, guérisseurs, esprits mineurs.

Dans certains cas, cet historique peut dépasser la limite maximale autorisée de 5 points (voir page 301). Vous trouverez une liste de personnages et d'animaux pouvant venir vous prêter main-forte dans l'**Appendice I**, pages 620-641.

X	Tu es tout seul, petit!
•	Deux agents normaux.
••	Quatre agents normaux ou deux assistants « temporaires » compétents.
•••	Six agents.
••••	Huit agents ou quatre assistants « temporaires » compétents.
•••••	Dix agents.
••••••	Douze agents ou six assistants « temporaires » compétents.
•••••••	Quatorze agents.
••••••••	Seize agents ou huit assistants « temporaires » compétents.
•••••••••	Dix-huit agents.
••••••••••	Vingt agents ou dix assistants « temporaires » compétents.

Renommée

Votre parcours vous a permis de devenir une personnalité du monde des Dormeurs. Star du hip-hop, politicien, athlète ou encore étoile montante ou déchue de YouTube ou de la télé-réalité, vous êtes considéré comme une célébrité. Plus votre Renommée est importante, plus votre notoriété est grande.

Grâce à cet historique, vous faites partie des gens bien en vue. C'est autant une bénédiction qu'une malédiction. Les autorités ont tendance à vous laisser tranquille (sauf si elles veulent faire de vous un exemple...). Vos fans vous traitent avec un certain respect et, dans l'ensemble, les gens croient ce que vous racontez alors qu'ils ne seraient pas aussi complaisants avec d'autres. Bien sûr que cette superstar du kung-fu peut défoncer un mur de briques d'un coup de poing - tu n'as pas vu son dernier film? Et ouais, si ce mec me regardait *comme ça*, moi aussi je m'évanouirais! La renommée confère du prestige, mais vous empêche de passer inaperçu. Cependant, les gens font moins attention aux coïncidences mystérieuses que si vous faisiez partie du commun des mortels.

Renommée complète parfaitement les attributs sociaux dès que vous essayez de faire avancer les choses. Un jet réussi de Charisme, Manipulation ou Apparence + Renommée vous ouvrira bien des portes. Bien sûr, les gens ne manqueront pas de vous reconnaître, alors n'essayez même pas d'arnaquer les contrôleurs en leur présentant des billets d'avion qui ne sont pas à votre nom, ou de passer les cordons de gardes du corps en imaginant que personne ne s'en souviendra. À l'ère des smartphones, de YouTube et des caméras de surveillance, il est d'autant plus difficile de ne pas se faire remarquer quand on est une star. Lancez un sort en public et vous pouvez être certain qu'il y aura des vidéos en ligne dans la minute qui suit.

Avec un public aussi inconstant, les célébrités deviennent une denrée périssable. Au cours de la chronique, vous devrez continuer à faire parler de vous si vous voulez qu'on se rappelle de votre existence.

tence. Et n'oubliez pas que pour chaque personne qui vous adore, il en existe une qui vous déteste viscéralement. La notoriété attire les harceleurs, les critiques impitoyables et les voleurs. Si vous n'en voulez pas dans votre vie, demandez-vous *pourquoi vous avez choisi de devenir CÉLÈBRE*.

- X Un anonyme parmi tant d'autres.
- Les gens qui s'intéressent à un domaine bien précis connaissent votre nom. Vous étiez peut-être plus connu par le passé, mais cette époque est depuis longtemps révolue.
 - Vous êtes une célébrité locale, bien connue des gens de votre communauté.
 - Vous avez une certaine envergure et un grand nombre de gens vous reconnaissent sans peine.
 - Vous êtes une figure bien connue au niveau national ou international, beaucoup de gens partout dans le monde savent qui vous êtes.
 - Vous êtes célèbre où que vous alliez.

Réquisitions

La domination de l'Union Technocratique n'a rien d'un hasard. On la doit entre autres aux immenses ressources dont bénéficient ses agents. Grâce à cet historique, *accessible UNIQUEMENT aux Technocrates en bons termes avec l'Ordre*, vous pouvez demander - et souvent obtenir - du matériel spécial à vos supérieurs.

Avant une mission, l'équipe reçoit toujours le matériel jugé indispensable pour la réussite de ses objectifs. Si, comme la majorité des agents, vous estimez que cela ne suffit pas, vous devrez présenter une réquisition pour obtenir de l'équipement supplémentaire. Le personnage doit actionner ses contacts et remplir un formulaire officiel (voir *Réquisitionner, importer et emprunter des historiques*, pages 302-303), puis son joueur fait un jet de Réquisitions. Chaque réussite donne droit à 5 points d'historique avec lesquels vous pouvez acquérir des Appareils pour votre mission (voir *Le Coffre à jouets de l'Appendice II* pour plus de détails sur les Appareils et leurs coûts). Avec quatre réussites, vous aurez accès à toutes les narco-technologies que vous voulez. Si vos relations avec les Instances Supérieures sont au beau fixe, ce sera un jet facile. Dans le cas contraire, bonne chance pour récolter autre chose qu'une avalanche de reproches. Reportez-vous à la section *Les six degrés* du *Chapitre Cinq* (pages 181-182) pour consulter des exemples de bonne (et de mauvaise) réputation.

Si vous êtes blanc comme neige, ou tout du moins que vous avez contrebalancé vos bourdes par des réussites éclatantes, considérez simplement que chaque rang vous octroie 5 points d'historique quand vous réquisitionnez des Appareils. Le conteur décidera alors de vous faire lancer les dés uniquement quand vous marchez sur des œufs, si par exemple vous demandez un service un peu délicat ou que vous voulez éclater un moustique à coup de bazooka.

Une fois la mission terminée, vous devez rendre le matériel qu'on vous a prêté. Si la Division Q doit se déplacer pour le récupérer, vous perdrez le bénéfice de cet historique pendant un moment... et si vous avez de la chance, ce sera *tout* ! Si vous perdez ou endommagez ce qu'on vous a confié, votre réputation en pâtira, surtout si vous avez laissé des Déviants de la Réalité poser leurs sales pattes pleines de sang sur des hypertechnologies technocratiques. Quand tout s'est bien passé, cet historique augmentera de 1 ou 2 points. Dans le cas contraire, vous risquez d'en perdre autant... voire plus si la mission a été un désastre. Les membres de votre amalgame peuvent mettre cet historique en commun pour obtenir plus de matériel, auquel cas tout le monde devient responsable de l'équipement et de la réus-

site (ou de l'échec). La Technocratie sait très bien qu'on ne fait pas d'omelette sans casser des œufs, mais il y a une limite à tout...

Tableau des réquisitions

Relations	Difficulté
Loyauté douteuse	9
Loyauté discutable	8
Loyauté supposée	7
Loyauté assurée	6
Loyauté totale	5

- X Zéro dé: « Sortez de mon bureau ! »
- Un dé: on ne vous prend pas au sérieux.
 - Deux dés: « Je dois avoir quelque chose qui traîne dans le coin... »
 - Trois dés: vous avez gagné leur confiance.
 - Quatre dés: la Division Q vous aime bien.
 - Cinq dés: vous êtes un agent fiable et de valeur.
 - Six dés: une escouade d'agents qui a fait ses preuves.
 - Sept dés: une équipe fidèle d'agents loyaux.
 - Huit dés: une équipe de spécialistes.
 - Neuf dés: une force d'élite qui a toute la confiance de ses supérieurs.
 - Dix dés: habilitation maximale, vous avez la confiance et les faveurs de vos supérieurs.

Ressources

N'importe quel représentant du Syndicat vous le dira, on peut se faire beaucoup de fric grâce à la magie - et *vraiment* beaucoup si vous jouez bien. Évidemment, le Syndicat ne dira pas qu'il fait de la magie, ce n'est que l'Art du Désir érigé en science exacte. Quel que soit le nom qu'on lui donne, cet historique signifie que vous êtes plein aux as... et à très haut rang, *vraiment* plein aux as.

Étant donné les sommes colossales que certains mages peuvent amasser, cet historique est compris entre 0 et 10. Une telle richesse n'est pas l'apanage du seul Syndicat. Les sorciers hermétiques sont connus pour leur goût du luxe ; les Choristes disposent de ressources illimitées et les rock stars extatiques peuvent se faire plus d'argent que n'importe qui. Cependant, les véritables magiciens de la finance restent les hommes et les femmes d'affaires de cette Convention, dont les origines remontent à la haute Guilde médiévale et qui n'a cessé de prospérer depuis. Certains mages sont nés au sein de vieilles familles fortunées, d'autres ont bâti leur empire à partir de rien. Après tout, si l'on considère l'argent qu'on peut se faire avec des sphères comme l'Entropie, la Matière, la Psyché et la Vie, pourquoi ne *pas* carrément viser l'or ?

Bien sûr, il est souvent dangereux de trop compter sur les revenus que procure la magie. De nos jours, les transactions sont majoritairement virtuelles : cartes de débit et de crédit, retraits bancaires, dépôts en ligne et ainsi de suite. Jeter l'argent par les fenêtres vous attirera à coup sûr l'attention... pourquoi croyez-vous que tous ces billets ont des numéros de série ? Un mage astucieux charme les gens pour qu'ils fassent grimper le solde de son compte en banque. Changer le plomb en or, c'est trop louche (et épuisant) pour être efficace. Dans ce monde dominé par les technologies, un Technocrate aura moins de mal qu'un mage mystique à éviter ces obstacles. Cela dit,

il y a pas mal d'argent autour de certains cercles d'Hermétiques et de quelques sabbats de sorcières. Il y en a même qui font fortune en écrivant des livres New Age, des romans de fantasy et des jeux de rôle!

Un rang élevé dans cet historique exige que l'on consacre beaucoup de temps et d'énergie à son contrôle, comme c'est le cas pour d'autres. Si l'on n'y prend pas garde, il est plus facile de dilapider sa fortune que de la bâtir. Le commerce moderne étant en grande partie virtuel, vous n'avez probablement pas des montagnes de billets et de métaux précieux chez vous... à moins que vous ne soyez de la vieille école.

Note: nous l'avons déjà dit, le conteur peut tout à fait interdire aux joueurs d'acquiescer cet historique au-delà du niveau 7. D'un autre côté, l'argent demeure une source de pouvoir potentielle pour les mages du XXI^e siècle, comme décrit dans les sections consacrées à *L'Art du Désir/Hyperéconomie*, à la *Sphère d'Utilité primale* et à l'instrument *Argent et richesse* que vous trouverez au **Chapitre Dix**, pages 574, 527-528 et 590.

- X Salaire de misère: vous vivez au jour le jour.
- Vous tirez votre épingle du jeu: vous avez un petit appartement, et peut-être aussi un véhicule modeste. Vous avez les revenus d'un salarié moyen de votre région.
 - Classe moyenne: vous habitez dans un appartement plus spacieux et possédez un véhicule. Vous avez quelques économies et de quoi vous faire plaisir de temps en temps.
 - Propriétaire de la classe moyenne: vous êtes propriétaire de votre logement ou vous possédez des parts conséquentes dans l'immobilier. Vous avez un véhicule, plusieurs comptes épargnes et de l'argent investi dans divers domaines. Vous pourriez vivre indéfiniment comme si vous aviez un rang de Ressources.
 - Aisé: vous possédez un logement spacieux, une résidence secondaire et au moins deux véhicules. Vos comptes épargnes sont bien garnis et vous avez beaucoup investi. Par chez vous, on vous considère comme un millionnaire, et si votre fortune n'est aussi confortable qu'avant, elle n'est en rien négligeable.
 - Bienvenue dans le club des 1%: vous êtes multimillionnaire, ce qui signifie que vous avez plusieurs propriétés, une épargne conséquente et un nombre considérable d'investissements.
 - Fortune d'Hollywood: vous pouvez avoir tout ce que vous désirez.
 - Club des milliardaires: vous pouvez influencer un pan entier de l'économie ou de l'industrie.
 - Riche comme Bruce Wayne: vous êtes propriétaire de plusieurs entreprises.
 - Riche comme Tony Stark: vous êtes propriétaire de plusieurs industries.
 - Riche comme Bill Gates: vous êtes propriétaire... de gouvernements.

Rêve / Hyperassimilation

Le savoir est un outil primordial pour les mages. En devenant les intermédiaires d'une conscience cosmique, certains sont capables d'accéder à des connaissances dans des domaines qu'ils n'ont jamais



étudiés. Après une courte séance de méditation appelée **hyperassimilation** par les Technocrates et autres agents de la Volonté à l'esprit cartésien, ils peuvent puiser dans tous les savoirs et les expériences qui transitent dans le cosmos. Ils acquièrent ainsi pendant un temps limité des capacités qu'ils ne possèdent pas en temps normal.

En termes de scénario, votre personnage doit se concentrer d'une manière qui dépend de son focus. Selon ses préférences et la difficulté de la situation dans laquelle il se trouve, il doit méditer plus ou moins longtemps, en passant par exemple une nuit blanche à la bibliothèque ou en participant à une séance de BDSM. Un érudit étudiera intensément pour son prochain examen, tandis qu'un devin païen se promènera dans les bois, à la recherche d'esprits tutélaires. Spider Chase jonglera avec le feu et Zafira Angelita priera pour trouver l'inspiration divine.

En termes de règles, le joueur fait un jet de Perception + Rêve (difficulté 6), qui permettra à son personnage d'avoir des intuitions sur la question qu'il se pose. S'il n'a pas été interrompu durant sa séance de méditation, il accède à des connaissances inédites. En cas de réussite, le rang de Rêve du mage se substitue à celui de la capacité au centre de ses réflexions. Si elle ne fait pas partie de celles qu'il possède, il pourra tout de même l'utiliser pour accomplir une unique tâche ininterrompue, en supposant qu'il a pu méditer sur le sujet ce jour-là. Si elle *figure* parmi ses capacités, le joueur peut substituer le rang de Rêve à celui de la capacité (on n'additionne pas les deux valeurs).

Imaginons que Spider doive affronter un adversaire qui sait vraiment se battre. Comme sa maîtrise de la Bagarre est presque nulle, elle décide de méditer en jonglant avec le feu. Avec 4 points dans cet historique, la joueuse fait un jet de Perception + Rêve et le réussit. Son personnage acquiert alors pendant la durée du combat (et uniquement pendant cet épisode) 4 points en Arts martiaux, une capacité que Spider ne maîtrise pas du tout. Une fois l'affrontement terminé, elle perd cette compétence et, malgré tous ses efforts, ne se souviendra jamais de ce qu'elle vient d'accomplir.

Il faut savoir que cet historique n'est pas très fiable. Certes, vous pouvez acquérir des capacités inattendues, mais vous ne gardez pas les connaissances que vous acquérez; elles relèvent plus de *l'instinct* que de la *certitude*. La capacité acquise grâce à Rêve dure jusqu'à la fin d'une tâche précise (un combat, un examen, une réunion d'administration, une course...) et ne peut servir qu'à accomplir cet objectif. Vous ne pouvez utiliser l'historique qu'une seule fois par jour et bien que vous puissiez dire ce que vous *aimeriez* apprendre, c'est toujours le conteur qui a le dernier mot sur la capacité qu'il vous confère.

X Vous n'avez aucun lien avec la conscience collective.

- Vous captez des informations confuses: un dé pour la tâche.
- Lors de votre transe, des intuitions utiles se présentent à vous: deux dés pour la tâche.
- Vos méditations produisent des résultats sérieux: trois dés pour la tâche.
- La quantité de connaissances que vous acquérez temporairement est impressionnante: quatre dés pour la tâche.
- Vous êtes en lien direct avec la conscience collective. Si vous avez assez de temps pour vous concentrer, vous pouvez apprendre des choses phénoménales: cinq dés pour la tâche.

Sanctum/Laboratoire \$

Vous disposez d'un endroit où l'on vous fiche une paix royale - c'est-à-dire un coin à vous, où la réalité consensuelle ne vient pas limiter vos

Arts et vos Sciences Éclairées. Oh, il est toujours sur le plan terrestre et vous n'échappez pas aux effets du Paradoxe. Le Laboratoire ou le Sanctum est un lieu de pouvoir et d'intimité, arrangé pour répondre à vos besoins spécifiques et où vous pouvez affiner vos talents dans une certaine sécurité.

Un Sanctum peut revêtir bien des formes. Ce peut être un petit jardin de simples protégé des intrus par des seaux et planté d'une haie d'arbres qui le dissimule aux regards inquisiteurs, ou bien un laboratoire encombré de matériel scientifique flambant neuf. Dojos d'arts martiaux, salles de yoga, bosquets sacrés, sous-sols aménagés, salles de répétition, appartements-terrasse, studios de photographie, minuscules sanctuaires perdus dans les montagnes... À vous de décider. En général, un mage ou un groupe d'Éveillés sécurise les lieux, puis adapte la réalité de cet espace pour qu'il se conforme à ses désirs et à ses besoins. Dans le laboratoire d'un Progénéteur éclairé par des néons froids, les surfaces d'acier et de verre polis vous invitent à faire avancer la Science. On trouve parfois des clairières rituelles nichées au cœur de forêts denses, où l'on a gravé d'antiques runes sur l'écorce des arbres et disposé artistiquement des pierres pour accentuer la nature mystique des lieux. Vous pouvez vous réfugier dans un sous-sol couvert de sang où trônent des chaises construites avec des ossements humains, ou bien dans un charmant appartement équipé de meubles des années 70, dans une librairie qui n'ouvre que la nuit, dans un trou de hobbit tout droit sorti du roman de Tolkien. Avec cet historique, vos seules limites sont votre imagination et les ressources dont vous disposez.

Ce trait vous apporte les avantages suivants:

- Un lieu privatif où vous pouvez mener des expériences, méditer, pratiquer vos Arts... L'intimité reste une notion toute relative; les agents de la Technocratie possèdent rarement leur propre Laboratoire. À moins que le mage ou le groupe ne soit *extrêmement* riche et bien introduit, un Laboratoire reste en fait la propriété de l'Union et c'est elle, non les agents, qui le gère. Vos supérieurs gardent ainsi un œil sur vous, même dans votre sanctuaire, et cette intimité est plus une politesse qu'une règle absolue.
- Un stock de matériaux que vous pouvez utiliser: herbes médicinales, chaudrons, diagrammes, glyphes complexes gravés sur le sol, armes pour la pratique des arts martiaux, matériel de chimie, télescopes, microscopes... L'importance du stock dépend du rang de l'historique et doit toujours rester dans la limite du raisonnable. Vous avez ainsi constamment accès à votre matériel.
- Un Sanctum spécialement préparé pour réaliser des rituels (ou un laboratoire de recherches expérimentales) permet de diminuer la difficulté des rituels ou des expériences qui y sont accomplis, et ce en fonction du rang de l'historique, comme décrit plus loin.
- Un effet de camouflage protège le lieu. En clair, le Sanctum/Laboratoire dispose d'une valeur d'Arcane/Artifice égale au rang de l'historique du lieu. C'est peut-être grâce à des glyphes de protection, un champ de dissimulation ou d'une aura de banalité. Tant qu'ils restent dans les limites de la zone protégée, les personnages bénéficient aussi de cet effet d'Arcane. (Un personnage disposant *déjà* de l'historique

Arcane/Artifice compare le niveau de son historique à celui du Sanctum/Laboratoire et retient la valeur la plus haute ; il n'additionne pas les deux).

- Tous les effets lancés à l'intérieur du Sanctum relèvent de la magye coincidentale tant qu'ils correspondent à la réalité telle qu'elle est définie dans ce lieu. Le clonage dans un laboratoire contrôlé par les Progénéteurs ou de l'Itération X, ou l'invocation d'esprit sur le sol sacré d'un chamane, entrent dans cette catégorie. Une sorcière peut tout à fait conjurer des diabolins ou guérir des plaies béantes tant qu'elle se trouve dans son sanctuaire, mais le Costume noir qui déciderait de défoncer sa porte serait clairement désavantagé, car...

- Les effets des mages rivaux sont considérés comme de la magye vulgaire dans votre Sanctum. Les Procédures de cet Homme en noir vont à l'encontre de la réalité dans l'ancre de la sorcière, de même que les sorts de cette dernière s'opposent à la réalité établie dans les Canevas du NOM. Les adversaires qui utilisent le même style de magye sont à armes égales dans leurs Sanctums respectifs. Par exemple, deux Verbenae qui se détestent profondément, mais qui emploient les mêmes paradigmes et les mêmes outils, font toutes deux de la magye coincidentale quand ils se trouvent dans le même Sanctum. En revanche, une Éthériste verra sa science étrange se muer en magye vulgaire sur le sol sacré du Verbena, même si elle est alliée à l'un des deux.

- Les Sanctums mystiques ont un avantage supplémentaire sur les Laboratoires : la valeur du Goulet diminue de -1 dans un lieu consacré par la magye. Au contraire, dans les Laboratoires de technomagye tels que les utilisent la Société de l'Éther et les Adeptes du Virtuel, le niveau du Goulet augmente de +1 par rapport à sa valeur normale. Et elle est égale à 9 dans un Laboratoire technocratique, sauf pour les procédures de Science dimensionnelle, dont les effets sont coincidentaux dans les laboratoires lieux appropriés.

Au vu des nombreux avantages que procure l'historique Sanctum, il coûte 2 points d'historique par rang dans le trait. Comme dans le cas d'**Améliorations**, ce coût est largement compensé par tout ce que vous recevez en échange. Si vous êtes autorisé à acquérir des historiques grâce aux points d'expérience, il vous en coûtera le double.

Quelle que soit la nature du lieu que vous choisissez, votre mage ou le groupe auquel il appartient doit le préparer spécialement avant de pouvoir l'utiliser et l'entretenir en permanence (au moins une fois par mois) pour qu'il reste aligné sur ses utilisateurs. La surface d'un Sanctum ne peut pas dépasser 150 m², sachant qu'ils sont souvent plus petits (en général une ou deux petites pièces). S'agissant d'un espace personnel, il vaut mieux limiter le nombre de personnes qui y ont accès. Un trop grand passage peut le banaliser du point de vue de la Réalité consensuelle.

X Pas de lieu aux propriétés spéciales.

- Une minuscule réserve de matériel. Pas de diminution de la difficulté des rituels, mais votre magye est coincidentale. 1 point d'Arcane.
- Un petit stock de matériel. La difficulté des rituels diminue de -1. 2 points d'Arcane.

- Réserve de matériel convenable. La difficulté des rituels diminue de -1. 3 points d'Arcane.
- Réserve de matériel importante. La difficulté des rituels diminue de -2. 4 points d'Arcane.
- Excellente réserve de matériel. La difficulté des rituels diminue de -2. 5 points d'Arcane.

Servants

« *Que puis-je vous offrir ce soir, monsieur ?* » Quand le combat est terminé (ou juste avant qu'il ne commence), un serviteur dévoué panse vos blessures, fourbit vos armes, fait disparaître les cadavres et s'assure que vous serez à l'heure pour votre rendez-vous de 8 heures du lendemain.

Contrairement aux Alliés ou aux Familiers, les Servants n'ont pas de capacités martiales ou mystiques. À l'inverse des Renforts et des Espions, ce ne sont pas des porte-lingues anonymes ou des sources inépuisables d'informations. Ce sont les serviteurs et les employés dévoués, les esclaves lobotomisés, les assemblages nés en laboratoire, et même les esprits les plus mineurs qui exécutent les services que vous leur demandez et font preuve d'une bonne dose de loyauté. Ils nettoient votre maison, prennent soin de votre matériel et s'occupent de toutes les tâches ménagères. Votre servant est peut-être un assistant de laboratoire pathétique, un apprenti quelconque, un amant, un ami dévoué. Il est votre Igor, elle est votre Money Penny. Tant que vous respectez vos domestiques (encore que...), ce trait vous permet de compter sur d'autres personnes.

Comme c'est le cas pour les historiques cités précédemment, chaque Servant est un personnage à part entière, incarné par le conteur, dont la loyauté dépend beaucoup des circonstances. En général, vous pouvez compter sur lui, sauf en cas de catastrophe. Il a peut-être des notions de yoga et remplit parfaitement son rôle de secrétaire, mais ne comptez pas sur lui pour utiliser une mitrailleuse ! Si vous décidez de prodiguer un entraînement à votre Servant, il deviendra un Allié.

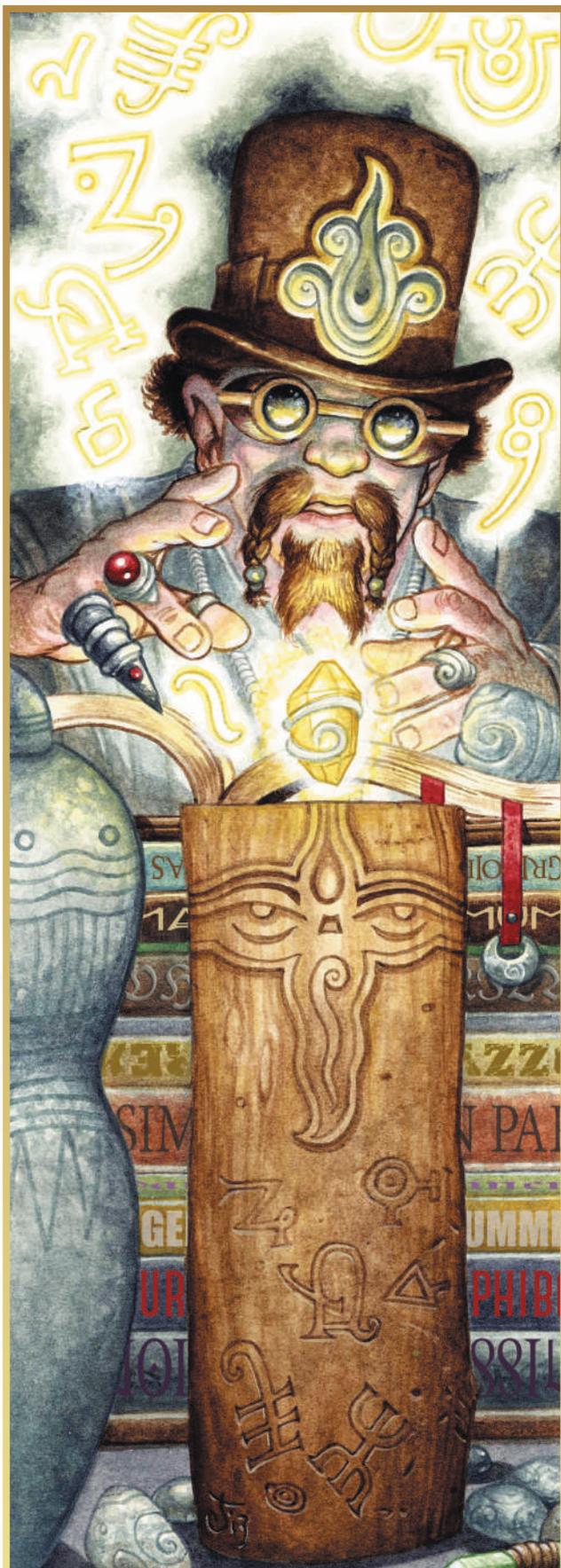
Les assemblages et les esprits sont pour l'essentiel des humains normaux, avec un effet et une origine spéciale, mais pas de pouvoir bizarre en dehors peut-être d'une force inhabituelle, ou d'un certain talent pour flotter dans les airs. Les gens riches ont un personnel constitué de plusieurs serviteurs, mais vous n'avez pas besoin d'être fortuné pour acquérir cet historique. Même s'il vit dans la rue, un mage peut toujours compter sur la loyauté de l'enfant qu'il aura sauvé des griffes d'un père violent.

X Tu laves ton linge *tout seul*, mon gars !

- Un servant.
- Deux servants.
- Trois servants.
- Quatre servants.
- Cinq servants.

Statut

Le respect, c'est important. Et ça tombe bien, on vous témoigne un certain respect dans votre organisation. Cet historique représente votre réputation parmi vos pairs Éveillés (Adeptes du Virtuel, Templiers, Progénéteurs, etc.). Lorsqu'il est au plus haut (niveau 4 et 5), votre réputation vous précède chez vos alliés (toutes les Traditions, les Corporations des Disparates, les Conventions technocratiques), et parfois dans des milieux qui n'ont pas de lien direct avec votre faction. (« *J'ai beaucoup entendu parler de vous, monsieur Leonard. Même ici, vous êtes quelqu'un de connu...* »)



326 Magé : l'Ascension, édition 20^e anniversaire

Le Statut vous confère un certain respect de la part des mages alliés, et donc une certaine déférence: les gens vous tiennent la porte, s'adressent à vous en utilisant le nom et le titre que vous préférez et vous envoient systématiquement des invitations pour des événements spéciaux. Si vous avez besoin d'un service ou si vous êtes pris dans une querelle, votre Statut ajoute un peu de poids à vos arguments.

En termes de jeu, vous ajoutez le niveau de cet historique à votre groupement de dés pour les actions sociales chaque fois que vous interagissez avec vos pairs. Par exemple, un Adepté du Virtuel *admiré* ajoute quatre dés à son groupement pour les jets sociaux qu'il effectuera parmi des Adeptes. Ce bonus est divisé par deux (arrondi au supérieur) parmi des mages issus d'une autre secte alliée. Le même Adepté bénéficiera donc d'un bonus de deux dés parmi les autres Traditions. Cet avantage ne s'applique pas quand vous êtes face à des étrangers ou des ennemis, mais ces derniers auront certainement entendu parler de vous. (« Nos dossiers à votre sujet, mademoiselle Vasquez – ou dois-je vous appeler « Vaudou »? – sont tout à fait... impressionnants... »)

Votre Statut doit évidemment se baser sur ce que vous faites ou que vous avez accompli. Un mage fraîchement débarqué ne peut pas commencer avec 5 points dans son historique, il devra les gagner. Ce trait ne concerne que le milieu des mages, pas celui des Dormeurs et des autres entités. Toutefois, des créatures bien renseignées (comme des vampires et les seigneurs-esprits) peuvent reconnaître un mage ayant un Statut de 4 ou 5. Dans l'idéal, c'est au conteur d'offrir cet historique au joueur en récompense de ses actions au cours de la chronique. Il est également possible de *perdre* son Statut lorsqu'on n'est pas à la hauteur de sa réputation. Un agent connu pour sa lâcheté ne risque pas d'inspirer le respect bien longtemps...

X Pas de statut particulier.

- Connu. Vos pairs reconnaissent votre nom.
- Réputé. Vous faites partie des gens importants.
- Respecté. Vos paroles ont de l'influence.
- Admiré. La majorité de vos confrères louent vos qualités.
- Vénééré. Vous êtes considéré comme un parangon des principes de votre groupe.

Totem \$

Bien avant que la technologie ne nous offre des divinités miniaturisées, les chamanes concluaient des pactes avec des esprits. Les uns recevaient de l'aide quand ils en avaient besoin, les autres avaient un allié humain dans leurs affaires terrestres. De nos jours, ils ne sont qu'une poignée à se souvenir de ces anciens rituels. L'historique Totem montre que vous avez passé un tel accord. *SEULS les chamanes ou les gens en rapport avec le milieu médical peuvent choisir cet historique.*

Cependant, les totems sont bien plus que de simples assistants bien pratiques. Chacun d'entre eux est un puissant archétype spirituel, une entité aux mille visages. Coyote n'est pas qu'un animal, c'est un escroc légendaire, libidineux et rusé, mais pas toujours très avisé. Être un élu de Coyote, c'est emprunter le chemin de la roublardise et de la transgression. Vous devenez un agent de l'anarchie qui n'aura de cesse de miner l'autorité sous toutes ses formes et de dépasser les limites. D'ailleurs, Coyote n'hésite pas à donner en personne un coup de pouce à son chamane dès qu'il s'agit de jouer un mauvais tour.

Si vous croyez que les esprits totémiques se sont fait une spécialité d'aider les humains, détrompez-vous! Actuellement, ils sont carrément en froid avec eux. Pour obtenir les faveurs d'un totem, il faut dénicher l'esprit au cours d'une vision épuisante ou l'attirer en

incarnant son essence au quotidien. Ce chamane de Coyote avait certainement un peu de cet animal en lui : un esprit fourbe et évasif, ouvertement rétif à l'autorité. Si c'était le cas, Coyote l'avait même peut-être à l'œil depuis le début ! Dans tous les cas, un chamane qui souhaite tisser des liens avec un totem devra s'aventurer dans le monde des esprits (et subir dans le même temps une épreuve dans le monde réel) et tenter d'impressionner l'esprit par le dévouement dont il est capable.

Au contraire des sorciers qui exigent l'obéissance totale des esprits qu'ils asservissent, un chamane se montre moins tyrannique et n'exige pas de pacte, mais il ne vénère pas non plus le totem comme un dieu. Il devient plutôt un membre de sa famille, un cousin, un frère ou un enfant. Cela dit, les relations entre un chamane et son totem sont parfois ponctuées de disputes, de ressentiments et même d'insultes. En effet, les esprits totémiques sont généralement susceptibles et, de ce point de vue-là, les chamanes ne sont pas en reste. Comme des proches partageant le même sang, ils se comprennent sans avoir besoin de faire de longs discours. Et comme les membres d'une même famille, ils peuvent se dire des milliers de choses sans parfois prononcer mot.

En termes de scénario, le totem est une combinaison d'**Allié** et de **Parrain** qui ne daigne aider le chamane que s'il en a envie. Comme tout allié qui se respecte, il exige toujours quelque chose en retour, généralement un service (« *Traque ceux qui ont tué mes enfants loups* ») assorti d'une interdiction (« *Ne tue jamais de loup et ne laisse personne d'autre le faire, sauf si ces loups t'attaquent les premiers* »). Ces deux éléments dépendent de la nature du totem. Par exemple, on imagine mal Cafard vous demander de partir chasser le lapin et vous interdire de boire de l'alcool. En échange, le totem instille toujours un peu de son essence dans ses élus. Une personne dont le totem est Loup paraît à la fois noble et féroce, tandis qu'un adepte de Cafard est un survivant coriace, mais crasseux.

En termes de règles, chaque point investi dans l'historique Totem vous rapproche d'une entité spirituelle. Plus votre rang est élevé, plus vos liens sont étroits. Cet historique coûte *2 points par rang* (comme **Améliorations** et **Sanctum**) et vous confère les avantages suivants :

- **Communication.** Un totem est toujours en mesure de communiquer avec ses élus, bien qu'en règle générale, cela passe par des présages, des rêves et des murmures au creux de l'oreille. Il prend rarement le temps d'avoir une conversation avec son allié humain, sauf si le lien qui les unit est particulièrement fort (Totem 4 ou 5). Il peut devenir très bavard pendant un rêve, mais n'espérez pas que cela devienne une habitude. Les esprits s'attendent souvent à ce que les humains fassent preuve de stupidité... et utilisent un langage cryptique pour repérer les imbéciles. Après tout, si vous n'êtes pas capable de comprendre ce qu'il dit, pourquoi le totem prendrait-il la peine de vous parler tout court ?

- **Apparence.** Le totem se manifeste sous une forme que vous seul pouvez voir, ou bien sous la forme d'un esprit animal si vous possédez cet historique à un niveau élevé. Son apparence est plus ou moins celle de l'animal incarné, mais un Totem de niveau 5 serait considérablement plus puissant si la situation exige une démonstration de force.

- **Capacité.** Chaque esprit totem possède une qualité reconnue : la ruse de Renard, la discrétion de Chat, la férocité de Lion,

et ainsi de suite. En conséquence, cet historique vous confère des dés supplémentaires lorsque vous utilisez une capacité liée à la nature de l'esprit. Si vous ne possédez pas en premier lieu la capacité en question, vous n'êtes clairement pas digne de son attention ! Pour vous lier à lui, vous devez avoir des points communs.

- **Sagesse.** Les totems enseignent à leurs élus les secrets du monde des esprits. En jeu, cela se manifeste par des points en Cosmologie, Folklore (avec la spécialité Esprits), ou les deux.

- **Marque du totem.** Comme nous l'avons dit plus haut, le totem instille une partie de sa nature dans le chamane. D'ailleurs, ce dernier avait probablement quelques similitudes avec lui avant leur rencontre. Une fois les liens officiellement tissés, le comportement et l'apparence du chamane sont encore plus marqués par la nature du totem. Les gens en contact avec les esprits sont d'ailleurs capables de déceler cette connexion (« *Il y a un peu de Corbeau en toi...* ») en réussissant un jet de Perception + Intuition. Si votre rang d'historique est important, même les Dormeurs le remarqueront. Ils ne *sauront* pas forcément à quoi correspond ce qu'ils voient, mais le chamane leur paraîtra bizarre. (« *Madame, pourquoi portez-vous la peau d'un coyote sur votre sac à dos ? Et est-ce qu'il vous arrive de vous coiffer ?* »)

Comme il existe des différences entre les chamanes humains et lous-garous, cet historique ne fonctionne pas de la même manière que celui décrit dans **Loup-Garou : L'Apocalypse**. Il a aussi été revu par rapport à l'historique présenté dans **The Spirit Ways**, qui ressemblait à celui de **Loup-Garou**. Une fois ce lien établi, vous devez l'entretenir et faire tout votre possible pour contenter l'esprit, comme avec les historiques Renommée, Ressources, Statut, etc. Si vous ne le faites pas, vous pourriez perdre des points... voire l'historique lui-même. Ce trait fonctionne bien en corrélation avec Alliés, Bénédiction, Familier et Légende, et il peut être lié à certains atouts et handicaps. Vous devrez bien sûr les acquérir séparément.

Comme nous l'avons dit précédemment, *seuls les chamanes et les personnages travaillant dans le monde médical peuvent acquérir l'historique Totem*. Les Technocrates étant morts aux yeux des esprits, ils ne peuvent *jamais* établir de lien avec un esprit totem, à deux exceptions près : **L'Homme** et **La Machine**. Certains technomanciens orientés vers le monde des esprits peuvent néanmoins se lier avec des totems technologiques. Les Hermétiques, les Choristes et d'autres mages monothéistes tournés vers les hauts rituels sont considérés comme trop autoritaires ou hostiles pour gagner l'affection d'un esprit totem. Vous trouverez une liste de guides spirituels et leurs caractéristiques associées dans la section **Esprits totems** de l'**Appendice I** (pages 636-639).

X Pas de lien avec un esprit totem.

- Votre totem apparaît dans des rêves et des visions. Il vous confère un dé supplémentaire au groupement d'une capacité (Athlétisme, Furtivité, Survie...) en lien avec sa nature.
- Le totem vous parle et vous prodigue parfois des conseils sibyllins sous forme de présages. Il vous confère deux dés supplémentaires au groupement d'une capacité.
- Votre guide spirituel apparaît même lorsque vous êtes éveillé, mais personne ne peut le voir en dehors de vous et

de ceux capables de voir les esprits. Le totem vous donne des conseils, envoie des présages et se manifeste parfois sous la forme d'un esprit animal hors des situations de combat. Il vous confère deux dés supplémentaires au groupement d'une capacité, et 1 point en Cosmologie ou Folklore.

- Un lien puissant permet à votre totem de se montrer sous une forme tangible. Il vous donne régulièrement des conseils et envoie de fréquents présages. Il vous confère trois dés supplémentaires au groupement d'une capacité, et 2 points en Cosmologie ou Folklore. Il peut vous aider lors des combats désespérés (comme le ferait un Allié) en échange d'un énorme service. Aux yeux des esprits et de ceux qui les côtoient, vous avez sans nul doute la faveur de votre totem, et des signes évidents de ce lien transparaissent dans votre comportement et votre apparence.
- Votre totem vous adore! Il vous tient fréquemment compagnie, et vous apporte son aide dans vos rêves, des visions, des présages et quand il se manifeste sous une forme tangible. Vous ajoutez trois dés supplémentaires au groupement d'une capacité, et 2 points en Cosmologie ET en Folklore (spécialité Esprits). Vous pouvez recevoir de l'aide dans les situations désespérées. Votre lien est palpable aux yeux de tous, vous dégagéz une aura étrange, une férocité brute et intimidante.

Vies antérieures

La réincarnation reste sujette à débat, même chez les mages. Les Akashites et les Chakravantis basent toute leur approche de la réalité sur cette idée, alors que leurs alliés Choristes (sans parler de ces mécréants de Technocrates) nient le concept de la survivance des âmes... et certains réfutent l'idée même d'âme! Pourtant, on dirait bien qu'il existe *quelque chose* en nous, une essence familière à laquelle quelques personnes peuvent faire appel en cas de besoin.

Grâce à cet historique, vous pouvez méditer en vous concentrant sur une vie antérieure (ou, à la discrétion du conteur, faire l'expé-

rience d'une clairvoyance soudaine) et obtenir un coup de pouce sur la situation actuelle. Le regard acéré d'un adversaire imposant vous rappelle peut-être l'épisode où vous avez tenu tête au chef des opérations de Staline. En contemplant cet étrange ouvrage, vous vous souvenez du parchemin alchimique que vous aviez étudié à Byzance. Quand l'historique se manifeste, il vous permet de surmonter les difficultés du présent.

En termes de jeu, vous ajoutez le rang de cet historique au groupement de dés d'une tâche et une fois par session de jeu, vous pouvez puiser dans cette vaste mémoire. Chaque point vous permet de lancer un dé contre une difficulté de 8. Chaque réussite obtenue sur ce jet vous octroie un dé supplémentaire à utiliser dans le futur. Vous pouvez ajouter ces dés au groupement d'une capacité que vous possédez déjà, ou, comme pour l'historique *Rêve*, constituer un groupement temporaire pour une capacité que vous n'avez pas. L'historique ne garantit pas la réussite de vos actions, mais il permet d'améliorer un peu vos connaissances dans un domaine.

En cas d'échec critique, vous vous retrouvez projeté au beau milieu d'un épisode traumatique ayant eu lieu au cours de l'une de vos vies antérieures. Pendant un moment crucial, les souvenirs submergent votre personnage, qui se retrouve incapable de réussir quoi que ce soit dans l'instant présent. C'est une expérience troublante, en particulier pour les mages qui ne croient pas à la réincarnation (« *Mais c'était QUOI, ça?* »)! Un conseil pour rendre ce trait plus génial encore: gardez une trace des détails de votre vie antérieure chaque fois que vous réussissez à vous servir de ce trait. Ils pourront certainement vous servir à l'occasion.

- X Aucune vie antérieure.
- Vos précédentes incarnations ont laissé quelques traces.
- Beaucoup de sensations de déjà-vu.
- Souvenirs précis de vies passées.
- Vous vous rappelez de manière limpide de vos expériences et de vos incarnations précédentes.
- Redites-moi un peu dans quelle vie on est?

Arété/Illumination



L'excellence. Voilà ce qui caractérise le but ultime que poursuivent les mages. Aucun d'entre eux, quelle que soit son affiliation, ne se résume à un anonyme parmi tant d'autres. Tout mage excelle à sa manière. L'Arété résume parfaitement ce qui est au cœur de la Vraie Magie et personnifie ceux qui s'en servent.

Chez les mages, les avis divergent sur sa véritable nature. Les chamanes y voient un lien avec l'Âme du Monde, tandis que les scientifiques la considèrent comme le cœur du génie intérieur de chacun. Les Akashayana parlent d'illumination que l'on trouve à travers l'harmonie avec la Voie, alors que les magnats du Syndicat jugent qu'une partie de la population est simplement née pour dominer les Masses. Bien que les Traditions s'accordent pour utiliser ce terme, issu du grec ancien, comme pierre angulaire, les

Technocrates lui préfèrent Illumination, plus directe, ou simplement Excellence. Les divers groupes de Disparates ont également leur propre vocabulaire. Pourtant, quelle que soit la langue ou la culture de votre mage, cette notion a toujours trait à la perfection.

- X Dormeur
- Initié
- Talentueux
- Instruit
- Discipliné
- Autorité
- Maître
- Clairvoyant
- Sage
- Illuminé
- Transcendant

La lamentation de Zafira : exemple d'Arété, de sphères et de Volonté

Eva incarne Zafira Angelita, une chasseuse de démons punk du Chœur Céleste. Zafira commence avec un trait d'Arété de 3 et un score de Volonté de 5. Ses sphères (Forces, Prime, Esprit et Temps) ne peuvent dépasser le niveau 3 tant que l'Arété du personnage n'évolue pas. Zafira entreprend une Quête, qui lui permet de faire passer son score d'Arété à 4. Eva lance maintenant quatre dés au lieu de trois quand Zafira veut canaliser un effet magique, et peut faire progresser ses sphères jusqu'au niveau 4.

Après une série d'événements traumatisants, la Volonté permanente de Zafira tombe à 3. Ainsi, Eva ne peut plus lancer que trois dés, et non quatre, quand Zafira utilise sa magie. Tant que ce trait ne sera pas remonté à son ancienne valeur, les sphères de son personnage ne pourront progresser au-delà de 3. Si la sphère des Forces de Zafira avait atteint le niveau 4 au moment où sa Volonté a diminué, elle ne pourrait plus utiliser ces effets ; elle serait limitée aux trois premiers niveaux, et ce tant qu'elle n'a pas regagné de Volonté permanente. Même si elle entreprenait une nouvelle Quête pour faire progresser son trait d'Arété jusqu'à 5, ses sphères et le groupement de dés qu'elle lance pour ses sorts restent limités par sa Volonté permanente, égale à 3.

Effets de l'Arété en jeu

- L'Arété reflète la capacité de votre personnage à modifier la réalité pour qu'elle épouse ses intentions. Vous lancez un dé pour chaque point que vous possédez dans ce trait quand vous voulez produire un effet magique. Plus votre rang sera élevé, plus vos résultats seront spectaculaires (voir le **Chapitre Dix** pour plus de détails).
- L'Arété définit également votre potentiel magique. Le niveau de vos sphères ne peut pas excéder votre rang d'Arété.
- La magie exige Illumination et Volonté. Si votre Volonté permanente (et non temporaire) descend, ou reste, en dessous de votre trait d'Arété, votre accès aux sphères et le nombre de dés que vous lancez pour lancer un sort seront déterminés par votre score de Volonté, et non d'Arété.

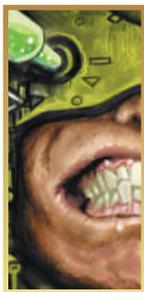
- Pour faire progresser son Arété, le personnage doit entreprendre une Quête. Cette vision l'oblige à affronter et à surmonter des obstacles intérieurs. S'il réussit, il atteint un stade supérieur d'illumination ; son joueur peut alors acquérir un nouveau point d'Arété pour refléter cette plus grande excellence. Vous trouverez des informations supplémentaires dans les sections **Quête** des **Chapitres Un** (page 44) et **Sept** (pages 366-368).

Arété, focus et instruments

- Quand son score d'Arété est égal à 1 ou 2, le mage doit canaliser ses Arts au moyen d'un paradigme, d'une pratique et d'au moins sept instruments en lien direct avec son style de magie.
- Quand son score d'Arété atteint 3, le mage mystique commence à comprendre que la magie naît de son excellence interne, et non d'un focus externe. Il n'est alors plus obligé d'utiliser les instruments dont il se servait jusqu'à présent. Il n'est pas *forcé* de le faire, mais il doit écarter un instrument pour chaque point d'Arété qu'il possède au-delà du deuxième : un au niveau 3, deux au niveau 4, trois au niveau 5 et ainsi de suite. En général, il commence par l'instrument qu'il utilise le moins, car c'est celui dont il pourra se passer le plus facilement. Au niveau 9, il a dépassé ce besoin d'artifices et est lui-même devenu un instrument de magie.
- Les technomanciens ne peuvent pas écarter leurs instruments tant qu'ils n'ont pas fait progresser leur Arété jusqu'au niveau 6 ; à ce stade, ils peuvent se passer d'un seul instrument. C'est pour eux une découverte capitale. À partir du niveau 7, ils se débarrassent de *deux* instruments par point d'Arété. Comme les mages mystiques, une fois parvenus au niveau 9, ils ont transcendé leur besoin de focus externe.
- À cause de leur endoctrinement rigoureux, les membres de la Technocratie *ne peuvent jamais transcender leur focus*. Un Technocrate restera fermement convaincu que ce sont ses instruments qui lui permettent de faire ce qu'il fait, à moins qu'il ne quitte définitivement l'Union Technocratique pour embrasser un nouveau système de croyances, comme la Société de l'Éther et les Adeptes du Virtuel l'ont fait avant lui. Lorsque son Arété atteint le niveau 10, un Technocrate considère que sa personne, ses instruments et son approche de la science forment un tout indissociable. Les oracles technocratiques sont pour l'essentiel des fantômes dans la Machine : une conscience humaine incarnée dans la technologie.

Vous trouverez plus d'informations au **Chapitre Dix** dans la section **Le focus et les Arts** (pages 566-602).

Volonté



Pour faire, il faut vouloir, ce qui explique l'opiniâtreté des mages. De même qu'ils ne peuvent pas ouvrir les portes de la magie s'ils ne comprennent pas comment utiliser leurs capacités, de même ils ne peuvent pas plier la réalité à leur désir s'ils manquent de détermination. La Volonté représente l'imagination de votre mage, son assurance et sa résolution. C'est pourquoi sa Volonté intérieure demeure incroyablement solide quand bien même sa confiance en lui s'étiolerait.

X	Amorphe
•	Versatile
••	Timide
•••	Craintif
••••	Confiant
•••••	Certain
••••••	Déterminé
•••••••	Résolu
••••••••	Volontaire
•••••••••	Inébranlable
••••••••••	Indomptable

Effets de la Volonté en jeu

- La Volonté se compose de deux éléments : le *trait de Volonté permanente* (qu'on note dans des cases sur la fiche de personnage) et la *réserve de Volonté temporaire* (notée dans des cercles). Quand vous dépensez des points de Volonté, vous piochez dans votre réserve temporaire, ce qui diminue progressivement la réserve disponible. Si vous devez faire un jet de Volonté, la valeur de référence est la Volonté permanente.
- Comme nous l'avons signalé en parlant de l'Arété, vos capacités magiques sont limitées par votre score de Volonté permanente.
- Pour dépasser les limites normalement imposées à votre personnage, vous devez dépenser des points de Volonté temporaires.
- En agissant selon sa nature (voir la section **Archétypes** de ce chapitre), votre personnage peut regagner des points de Volonté temporaire jusqu'à reconstituer sa réserve, qui marque son niveau normal d'assurance.
- Les mages commencent avec un score de Volonté égal à 5 et progressent à partir de cette valeur de départ. La Volonté des autres personnages varie entre 1 et 10, sachant que les individus normaux ont entre 2 et 4 points.

Utiliser la Volonté

- En dépensant 1 point de Volonté, vous obtenez une réussite automatique sur une seule action. Vous ne pouvez dépenser qu'1 point de Volonté par tour de cette manière, mais vous pouvez utiliser plusieurs points de Volonté pour obtenir des réussites au cours d'une *action étendue* (voir **Chapitre Huit**, page 389, pour plus de détails).
- Quand votre mage fait un échec critique en lançant un sort ou qu'il subit un contrecoup du Paradoxe, vous pouvez éviter la catastrophe si vous voulez vraiment y échapper. Dépensez 1 point de Volonté; l'action entreprise par le mage échoue automatiquement. Le Paradoxe ne peut pas vous frapper avant la fin de la scène, mais il peut continuer à s'accumuler. Cette esquivé ne fonctionne qu'une fois par sort. Voyez à ce sujet **Échapper au désastre** dans la section **L'Effet du Paradoxe** au **Chapitre Dix** (page 549).
- Vous pouvez faire un jet de Volonté permanente afin d'aider votre mage à résister à un effet de la sphère de Psyché. Les réussites obtenues sont alors soustraites à celles de l'attaque. La difficulté de base est de 6, mais le conteur peut l'augmenter si l'assaut est particulièrement puissant ou subtil. En cas d'échec critique, vous perdez 1 point de Volonté permanente. Les mages et les autres créatures surnaturelles bénéficient gratuitement de ce jet de résistance, alors que les Dormeurs doivent dépenser 1 point de Volonté pour résister à ce type de magie. Voir **Résister aux assauts psychiques** au **Chapitre Dix** (page 545).
- En dépensant 1 point de Volonté et en réussissant un jet de Volonté (difficulté 7 ou plus), vous pouvez dissiper une illusion induite par la Quiétude. En cas d'échec, le point de Volonté est quand même dépensé, mais l'hallucination demeure. En cas de réussite, vous effacez également 1 point de Paradoxe. Votre mage reprend alors le contrôle sur ses visions. Du moins, pour le moment. Voir **Lutter contre la Quiétude** au **Chapitre Dix** (page 558).
- Vous pouvez dépenser 1 point de Volonté par tour pour ignorer toutes les pénalités liées aux blessures, à l'exception de celles liées à l'Invalidité). Le mage fait fi de la douleur le temps d'accomplir une ou deux actions, puis elle le submerge à nouveau. Voyez **Santé et blessures** au **Chapitre Neuf** (pages 406-409).
- Dans le même ordre d'idée, vous pouvez dépenser 1 point de Volonté pour résister à une envie ou une obsession irrépressible, comme le désir de fuir la colère d'un demi-dieu ou bien de dormir après plusieurs nuits blanches. Si la situation perdure, vous devrez dépenser des points supplémentaires pour continuer à résister. En outre, face à une épreuve terrible (rire au nez du bourreau pendant qu'il vous torture),

le conteur vous demandera certainement de dépenser des points Volonté même si vous ne l'aviez pas prévu. Un joueur peut facilement rester indifférent aux traumatismes subis par son personnage, mais c'est une toute autre histoire pour ce *dernier*; il aura plus de mal à trouver la force de surmonter ces épisodes et à garder le moral par la suite.

Perdre de la Volonté

Des événements sont parfois capables de briser l'esprit d'un mage (une séance de torture cauchemardesque, la trahison d'un proche, une confrontation avec une horreur insoutenable ou des atrocités du même acabit), et donc lui faire perdre des points de Volonté permanente. Ce genre de situation n'arrive pas tous les jours, mais dans le sombre univers des Éveillés, on finit tôt ou tard par y être confronté. Les points de Volonté perdus ainsi peuvent se récupérer au prix d'efforts intenses de la part du joueur. Il devra incarner au mieux son personnage et élaborer une histoire détaillée qui permettra au mage brisé de renaître de ses cendres.

Les situations présentées ci-après vous coûteront 1 ou 2 points de Volonté permanente, mais jamais plus à la fois. Les mages sont sacrément coriaces !

- Un mage qui subit un choc intense (déchirement sentimental, torture, horreur absolue, etc.) alors qu'il lui reste 0 ou 1 point dans sa réserve de Volonté perd 1 point de Volonté permanente.
- Un martyr mental, physique et émotionnel prolongé peut détruire le personnage quand il atteint les limites de son endurance (Volonté 0). Les expériences particulièrement traumatisantes peuvent le briser à petit feu en réduisant sa Volonté permanente jusqu'à 0. Les tortionnaires nephandi, les chasseurs de sorcières fanatiques et les Psychoagents du NOM sont des spécialistes en la matière...
- Une Quête désastreuse, une longue phase de Quiétude ou un séjour prolongé dans un des Royaumes du Paradoxe ont un résultat similaire. Ces chocs émotionnels ne coûtent en général qu'1 point de Volonté permanente, mais leurs effets

peuvent être véritablement dévastateurs si l'expérience dure trop longtemps.

- La mort d'un **Familier/Compagnon** (de l'historique éponyme) fait perdre 1 point de Volonté permanente au mage.

Pour plus de détails, voyez l'encart **Ce que les humains ne sont pas censés savoir** au Chapitre Neuf (page 407).

Regagner de la Volonté

Le repos et la réussite restaurent la confiance en soi. Les événements suivants vous permettent de régénérer la réserve de Volonté de votre personnage.

- À la fin d'un scénario (et pas d'une session de jeu) conclu à leur avantage, les personnages regagnent *tous* les points de Volonté qu'ils ont dépensés au cours de l'aventure. Si l'histoire s'est mal passée pour les mages, le conteur peut décider de limiter ce gain à la moitié de la réserve de Volonté en attendant que les héros puissent rétablir la situation.
- Quand un personnage accomplit un exploit (secourir un étranger, sauver un bosquet sacré, transformer un vampire en tas de cendres immortelles), l'excitation de la victoire lui permet de récupérer 1 ou 2 points de Volonté.
- Quand un mage agit selon sa nature, il regagne 1 ou 2 points de Volonté. Ces actions doivent se dérouler en jeu, jamais en dehors.
- L'historique **Destinée** vous permet de récupérer des points de Volonté. Voyez ce trait pour plus de détails.
- Une bonne nuit (ou journée) de sommeil permet de récupérer 1 point de Volonté, pourvu que votre personnage ait pu se reposer dans de bonnes conditions. Cette règle ne fonctionne qu'une seule fois par jour et ne s'applique pas s'il n'y a aucun autre moyen pour lui de retrouver confiance.

Quintessence et Paradoxe



La roue de la Quintessence et du Paradoxe représente les interactions entre ces deux énergies opposées. La première est le reflet du lien que vous entretenez avec la substance fondamentale du cosmos, tandis que le second montre à quel point vous vous écartez de la réalité consensuelle. Votre Avatar emmagasine de la Quintessence, mais le Paradoxe élimine cette énergie essentielle. La vie d'un mage actif est ponctuée par le flux et le reflux constants de ces deux énergies. Quand il acquiert beaucoup de Quintessence, il a un contrôle plus grand sur ses Arts; trop de Paradoxe le rend dangereux pour lui-même et tous ceux qui l'entourent.

La Roue de la Quintessence et du Paradoxe

- Vous notez sur ce diagramme votre valeur de Quintessence permanente (1 point pour chaque point d'Avatar) à partir de la case située à gauche, au-dessus du point; elle progresse dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Pour le Paradoxe, le repère est le même. Vous commencez par la case située en dessous du point et progressez dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Si vous possédez des points de Paradoxe permanent (voir l'historique **Améliorations**), inscrivez-les au stylo: ils ne s'effaceront jamais.



LAUBENSTEIN 013

- Si le Paradoxe et la Quintessence finissent par se rejoindre, le Paradoxe prend le dessus et vous ne pouvez plus absorber de Quintessence. L'inverse n'est jamais vrai.

- Comme les deux traits peuvent se chevaucher, nous vous recommandons d'utiliser des signes différents pour chaque énergie. Vous pouvez par exemple cocher les cases de la Quintessence et mettre une croix dans celles du Paradoxe. Utilisez un crayon à papier, sauf pour noter les points de Paradoxe permanent.

Effets de la Quintessence en jeu

- Vous pouvez dépenser de la Quintessence pour diminuer de -1 la difficulté d'un jet de magye pour chaque point dépensé (maximum -3).

- Le rang d'Avatar de votre mage limite toutefois la quantité de Quintessence que vous pouvez dépenser en une seule fois. Par exemple, un personnage ayant un Avatar de niveau 2 ne peut dépenser ou absorber que 2 points de Quintessence au cours d'un même tour.

- Votre mage peut utiliser sa Quintessence pour contrer le Paradoxe ou alimenter la contremagye. Voir le niveau 5 de *La sphère du Prime* (page 519), et la section intitulée *Contremagye* au Chapitre Dix (page 545), pour plus de détails.

- Un mage peut absorber de la Quintessence grâce à son Avatar, ou bien avec des sorts et des procédures de la sphère du Prime. Il peut également se servir de Tass ou d'un Prodiges capable de recharger sa Quintessence, à la manière d'une batterie ou d'une boisson énergisante.

- Pour absorber de la Quintessence avec son Avatar, le mage doit méditer dans un node. S'il veut canaliser plus de Quintessence que son Avatar n'en est capable quand il s'y trouve, il doit posséder le niveau 1 de la sphère du Prime, et le niveau 3 s'il souhaite récolter l'énergie matérialisée sous forme de Tass. Un maître est capable d'absorber de la Quintessence *n'importe où* en utilisant un effet vulgaire de niveau 5 de cette même sphère. Le nombre de points obtenus dépend du nombre de réussites au jet de magye (voir le tableau des *Dégâts ou durée de base* au Chapitre Dix, page 504).

- Quand l'Avatar d'un mage absorbe de la Quintessence, cette énergie est assimilée par le corps de l'Éveillé. Personne ne peut la lui prendre et *lui seul* peut l'utiliser. Le rang d'Avatar détermine le nombre maximum de points de Quintessence personnelle qu'un mage peut emmagasiner.

- La plupart du temps, la Quintessence demeure invisible, sauf aux yeux de mages maîtrisant la sphère du Prime. Les personnages ayant des points dans le talent Intuition ou d'autres

Règle optionnelle: la Résonance

La magye est une extension du mage qui l'utilise. Ses actions et ses intentions se manifestent dans la Résonance. Comme nous l'avons expliqué précédemment, cette force colore la Quintessence, le Paradoxe, la magye et parfois le mage lui-même. Dans des cas extrêmes, cette énergie donne naissance à des échos (comme avec le handicap **Échos**, détaillé dans l'**Appendice II**, pages 650-651), qui peuvent trahir la présence de l'agent de la Volonté même quand il tente de passer inaperçu.

Dans la **troisième édition de Mage**, la Résonance était un trait de personnage, contrairement aux éditions antérieures. Les descriptions de ce phénomène varient d'un supplément à l'autre et proposent des explications parfois contradictoires; ce trait devient donc extrêmement *optionnel*.

Si votre groupe choisit d'utiliser la Résonance et la Synergie, le phénomène qui lui est associé, l'échelle suivante vous permettra de mesurer l'intensité de ces deux traits :

- X Faible Résonance
- Instable
- Singulière
- Remarquable
- Importante
- Manifeste

Pour plus de détails concernant **la Résonance et la Synergie**, reportez-vous à la section qui porte ce nom au **Chapitre Dix** (pages 561-562).

capacités de perception métaphysique peuvent la sentir se déplacer, mais jamais à la manière d'un mage versé dans cette sphère. Quand une quantité notable de Quintessence stagne dans une pièce (au moins 3 points), les lumières vacillent, une légère brise vous effleure et la température monte ou descend de quelques degrés. Les gens sentent ces ondulations sans pouvoir en déterminer la cause.

- Des variations de réalité intenses ou importantes qui déplacent au moins 10 points de Quintessence sont *visibles* pour les mortels. Des éclats de lumière vive, des rayons colorés, des explosions et une soudaine chute de la température sont autant d'indices de ces perturbations. Les effets de ce niveau déchirent la Tapisserie, et c'est la raison pour laquelle on considère qu'ils relèvent *toujours* de la magye vulgaire.

Vous trouverez de nombreux détails concernant les règles de magye en général au **Chapitre Dix**.

Effets du Paradoxe en jeu

- Chaque fois qu'un mage utilise la magye vulgaire, il gagne au moins 1 point de Paradoxe. Pour plus de détails, voyez **Étape 4 : résultat – Que se passe-t-il?** dans le tableau **Canaliser des effets magyques** du **Chapitre Dix** (page 501).
- Quand vous faites un échec critique sur un jet d'effet magyque, vous attirez là aussi les énergies du Paradoxe, comme décrit dans ce même tableau.
- Une trop grande quantité de Paradoxe peut produire un effet secondaire désastreux pour le mage: sort détourné, explosion, folie... Les détails effroyables se trouvent dans la section **L'effet de Paradoxe** du **Chapitre Dix** (pages 548-555).

- Le rang de Paradoxe d'un mage devient sa *réserve de Paradoxe*. Quand ses sorts tournent affreusement mal, le conteur lance un dé pour chaque point dans la réserve du personnage afin de déterminer ce qui se passe ensuite. Il vaut donc mieux garder cette valeur au plus bas. Plus votre réserve est importante, plus les effets du Paradoxe sont catastrophiques.

- Un mage qui a accumulé un peu trop d'énergie paradoxale peut l'évacuer en s'abstenant de manipuler la magye pendant un certain temps. Pour plus de détails, voyez **Perdre du Paradoxe** au **Chapitre Dix** (page 550).

- Si votre mage a accumulé au moins 20 points de Paradoxe sans subir de contrecoup, il peut sombrer dans une intense Quiétude, disparaître dans une faille de la réalité (et s'il en revient, il sera devenu un Maraudeur, une version distordue de la personne qu'il était). Ou tout simplement exploser.

- Certaines modifications donnent des points de Paradoxe permanent au personnage. Vous trouverez des détails à ce sujet dans l'historique **Améliorations**, dans la section **Paradoxe permanent** du **Chapitre Dix** (pages 548-549), et dans **Le Coffre à jouets** de l'**Appendice II**.

- Les mages qui accumulent une grande quantité d'énergie paradoxale se transforment en fléaux ambulants pour la réalité. Ils produisent d'étranges effets de Résonance, sont affublés de **handicaps paradoxaux** et mettent mal à l'aise tous ceux qu'ils croisent. Peu de créatures comprendront l'origine du problème, mais elles éviteront instinctivement un mage doxé si elles veulent rester en vie.

Vous trouverez plus d'éléments à ce sujet au **Chapitre Dix**, dans les sections **L'effet de Paradoxe** et **La Quiétude**.

Santé



Malgré les pouvoirs qu'ils maîtrisent, les mages restent mortels. Quand vous les piquez, ils saignent. Si vous les poussez du haut d'un immeuble, ils s'écrasent. La *Santé* permet de faire la différence entre un maître de la réalité et un macchabée entreposé à la morgue du coin.

Quand les frondes et les traits de l'outrageuse fortune transforment votre mage en porc-épic Illuminé, mais ensanglanté, ces attaques ont un impact sur sa forme physique, exprimée en niveaux de santé. Un personnage indemne possède huit niveaux de santé. Dès qu'il a perdu les deux premiers (*indemne*, le niveau par défaut, et *contusion*), il subit des malus à ses groupements de dés. Plus ses lésions sont importantes, plus il a de mal à faire quelque chose. La douleur et les blessures ont des conséquences graves. D'ailleurs, si ces pénalités sont supérieures au nombre de dés dans son groupement, le personnage ne peut pas du tout effectuer l'action qu'il envisageait.

La seule exception concerne les jets d'Arété. Un agent de la Volonté peut toujours faire appel à son Arété et à ses sphères tant qu'il n'est pas en *Invalidité* ou inconscient, et bien entendu tant qu'il lui reste assez de points de Volonté pour le faire.

La magye de la Vie et d'autres formes de traitement permettent de soigner les blessures. Malgré tout, la douleur et les dégâts peuvent avoir des effets durables. Une personne qui a eu le bras arraché ne

risque pas de l'oublier! Il peut toujours utiliser des sorts puissants pour faire repousser son membre, mais le traumatisme laissera des séquelles physiques et psychologiques que la magye ne pourra jamais guérir. Vous n'avez pas besoin de représenter la terreur que lui inspire la moindre petite coupure. Cependant, les blessures les plus graves doivent avoir un impact à long terme sur son histoire.

Dégâts contondants, létaux et aggravés

Chaque attaque, selon sa nature, inflige un type de dégâts précis :

- Les *dégâts contondants* (notés sur votre fiche de personnage avec un « / ») représentent les meurtrissures infligées par les coups de poing, les petites chutes et d'autres chocs. Les mages peuvent résister à ces dégâts en les *absorber* grâce à un jet de Vigueur. Pour plus de détails, voyez *Absorber les dégâts* dans la section **Combat** du **Chapitre Neuf** (page 413).
- Les *dégâts létaux* (notés avec un « X ») représentent les coupures, les lacérations, les blessures par balle, les écrasements et autres blessures susceptibles de vous tuer. En général, *les mages NE PEUVENT PAS absorber ce type de dégâts*, sauf s'ils utilisent une armure spéciale, la magye ou une forme quelconque de protection qui pallie la fragilité humaine. Cependant, rien ne les empêche de soigner ce type de blessure à l'aide de la magye ou d'une technologie appropriée.



- Les *dégâts aggravés* (notés avec un « * ») représentent des traumatismes massifs, comme les coups de griffe de loups-garous, les morsures des vampires, les brûlures graves... Ils peuvent également résulter des dégâts métaphysiques infligés par des moyens magiques ou paranormaux au Motif fondamental du personnage. Les mages ne peuvent pas absorber ce type de dégâts sans protection spécifique (souvenez-vous de ce

détail quand vous irez taquiner un loup-garou...), et même les maîtres de la Vie ont beaucoup de mal à guérir ce genre de lésions.

Tous les détails concernant les blessures, la guérison et le traitement se trouvent dans la section *Santé et blessures* du Chapitre Neuf (pages 406-409).

Partie III: progression des personnages



Votre fiche de personnage toute neuve à la main, vous voilà fin prêt pour vivre des aventures aux côtés de votre mage fraîchement créé. La chronique commence, le conteur introduit son histoire et dévoile peu à peu son scénario...

Et maintenant?

Une fois que la chronique est sur les rails, les personnages vont évoluer et gagner en puissance. Les défis qu'ils surmontent, aussi exténuants et bouleversants soient-ils, participent à la transformation de vos jeunes initiés, qui deviendront peu à peu des agents du changement expérimentés. De même que la Voie Fragile les mène de l'Éveil à l'Ascension, les étapes suivantes vous permettent de noter leurs progrès tout au long de l'aventure.

Points d'expérience

Les gens grandissent et changent. Ils ne cessent d'apprendre et d'améliorer les compétences qu'ils possèdent déjà. Au fil du jeu, votre personnage gagne des *points d'expérience*, qui lui permettent d'augmenter la valeur de ses traits ou d'en acquérir de nouveaux, pour refléter tout ce qu'il a appris au cours de sa progression.

À la fin de chaque *chapitre* (l'équivalent d'une session de jeu) de la chronique, le conteur distribue des points d'expérience en fonction de ce que le groupe a accompli au cours de la séance. À l'apogée d'un arc narratif, les joueurs gagnent des points supplémentaires pour représenter tout ce qu'ils ont fait et appris tout au long de l'histoire. Plus vous et votre personnage faites preuve de dynamisme et réussissez vos actions, plus vous obtenez de points. Ainsi, les personnages progressent plus vite quand ils sont actifs dans l'histoire. De même, le conteur récompense les joueurs pour leur créativité. À l'inverse, un personnage qui reste toujours en retrait et participe peu au scénario progresse très lentement. Il est vraiment dans l'intérêt des joueurs de s'investir sérieusement quand ils incarnent leurs personnages.

À la fin du chapitre

Chaque fois qu'un chapitre se termine, le conteur distribue des points d'expérience en fonction des objectifs suivants.

Automatique — 1 point: chaque personnage acquiert toujours un peu d'expérience quand il a simplement affronté les événements de cette session de jeu.

Courbe d'apprentissage — 1 point: les personnages qui ont appris quelque chose de nouveau, d'important ou de significatif sur l'intrigue ou leur histoire personnelle peuvent gagner 1 point supplémentaire. Le joueur doit cependant être en mesure d'expliquer en quoi cette connaissance a changé la vision du monde de son personnage et étendu son horizon.

Théâtralité — 1 point: un joueur qui fournit plus d'efforts que d'habitude pour coller à la peau de son personnage peut recevoir 1 point supplémentaire. Par exemple, le conteur le récompensera quand il explore son alter ego plus en profondeur, ou encore lorsqu'il étoffe son histoire et interprète correctement ses manies et son archétype, même s'il se rend compte en tant que *joueur* que son personnage est en train de commettre une erreur. Après tout, l'excellence ne devrait pas être réservée aux seuls mages! Quand le niveau d'un groupe dans ce domaine est particulièrement élevé, les joueurs placeront la barre de plus en plus haut, mais sincèrement, on ne va pas s'en plaindre!

Focus — 1 point: comme la foi et la pratique sont deux éléments importants de la vie d'un mage, un joueur qui détaille la *manière* dont son personnage pratique la magie peut recevoir 1 point supplémentaire. Par exemple, il bénéficie de cet avantage quand il explique précisément l'approche de son mage vis-à-vis des Arts et des Sciences, qu'il joue sur ses croyances, qu'il développe ses pratiques et qu'il utilise ses instruments de façon intelligente et adéquate. C'est un bon moyen pour que les joueurs évitent de raisonner systématiquement en termes techniques, du style « Vie 3/Prime 2, difficulté 6 », et soient plus enclins à raconter une histoire sympa sur des gens dont la foi déplace des montagnes.

Héroïsme — 1 point: un personnage qui affronte d'immenses difficultés et se sacrifie ou prend des risques considérables, mérite une récompense pour avoir courageusement pris le taureau par les cornes. Comme nous l'avons déjà vu, les héros accomplissent des exploits dignes d'être contés, et leurs actions téméraires méritent gratification. Après tout, ce qui ne nous tue pas nous rapporte des points d'expérience!

À la fin du scénario

À la fin d'un arc narratif indépendant, le conteur distribue des points d'expérience supplémentaires pour récompenser un travail bien fait. Il sera évidemment plus généreux si les héros accomplissent leurs objectifs. Mais l'échec reste instructif; l'école de la vie vous aura au moins appris ce qu'il ne faut *pas* faire la prochaine fois!

Réussite — 1 point: tous ceux qui ont participé à l'aventure reçoivent 1 point à la fin du scénario s'ils ont atteint l'objectif principal et remporté la victoire.

Danger — 1 point: quand les personnages affrontent des périls mortels (des tentations douloureuses, un voyage dans l'Enfer des Écorchés, des combats où leur survie n'était pas du tout assurée), ils gagnent 1 point supplémentaire pour avoir survécu. La situation doit représenter un réel danger pour les mages, qui vivent *souvent* sur le fil du rasoir. Après tout, les épreuves qui auraient pu s'avérer fatales ne sont que plus formatrices.

Sagesse — 1 point : quand un mage a fait preuve d'une intelligence remarquable, le conteur peut le récompenser. Il peut par exemple accorder ce point après un épisode où tout aurait pu mal finir pour le groupe si le personnage n'avait pas fait montre d'une clairvoyance exceptionnelle. Encore une fois, il faut que la situation ait été particulièrement hasardeuse, car les Éveillés sont réputés pour leur perspicacité.

Drame — 1 point : le conteur peut évidemment offrir des points d'expérience supplémentaires pour récompenser une interprétation convaincante d'un personnage, un sacrifice héroïque ou toutes sortes d'actions mémorables. Après tout, **Mage** est une expérience de conte collaboratif. Les grandes histoires méritent des récompenses dignes de ce nom.

Coûts en points d'expérience

Trait	Coût
Nouvelle capacité	3
Nouvelle sphère	10
Sphère d'affinité	niveau actuel x 7
Autre sphère	niveau actuel x 8
Arété	niveau actuel x 8
Attribut	niveau actuel x 4
Capacité	niveau actuel x 2
Historique*	niveau actuel x 3
Volonté	niveau actuel x 1

*Vous ne pouvez pas forcément l'améliorer avec des points d'expérience – cf. encadré.

Améliorer et acquérir des traits

Quand votre personnage utilise ses attributs et ses capacités, il a une chance de les améliorer. En termes de jeu, vous dépensez les points d'expérience gagnés dans les traits concernés. Par exemple, si Jinx participe à de nombreux combats au cours d'une aventure ou que

Synder et Khan lui enseignent de nouvelles prises, améliorer ses traits Bagarre ou Mêlée paraît logique.

Les coûts varient selon les traits concernés et augmentent au fur et à mesure que vous les améliorez. En effet, une fois qu'on est devenu bon dans un domaine, il est de plus en plus difficile de se perfectionner. Certains traits tels que les sphères sont particulièrement coûteux, car ils nécessitent beaucoup d'étude et de pratique une fois passées les premières étapes d'apprentissage. Voilà pourquoi ils sont très coûteux en temps et en points d'expérience.

Il faut justifier les améliorations au cours du récit. Ainsi, vous ne pouvez pas investir de points en Informatique si votre mage n'a pas touché d'ordinateur de toute l'histoire. Pour améliorer un attribut, le personnage doit passer de longues heures à s'entraîner intensément. Il doit s'adonner à des séances de musculation quotidiennes pour augmenter sa Force par exemple, ou bien enchaîner les exercices intellectuels pour parfaire son Astuce, ou encore utiliser ses sens le plus souvent possible pour dépasser son niveau originel de Perception. La sphère de la Vie et les implants cybernétiques peuvent aussi contribuer à améliorer certains traits (voir l'histoire **Améliorations** et la section consacrée à la **sphère de Vie** au **Chapitre X**). Vous l'aurez compris, vous devez justifier tout achat avec des points d'expérience.

Vous ne pouvez augmenter un trait que d'un point à la fois. Jinx a beau être pugnace, elle ne va pas passer du stade de terreur de la cour de récré à celui de nouveau Jet-Li en une nuit. En outre, le conteur doit approuver votre choix. Vous pouvez lui dire : « Dis, j'aimerais bien acheter un point supplémentaire en Bagarre pour Jinx, car elle a participé à pas mal de combats pendant ce chapitre », mais c'est lui qui a le dernier mot.

(**Note :** conteurs, ne soyez pas bornés sur le sujet. Si le joueur a une explication en jeu raisonnable d'améliorer un trait, laissez-le faire, sauf si vous avez un contre-argument irréfutable.)

Acquérir de nouveaux traits

Vous pouvez également acheter de nouveaux traits pour refléter les nouvelles connaissances que votre personnage a acquises au cours de l'histoire. Vous devrez encore une fois trouver de solides arguments (leçons dispensées par un mentor, expériences en laboratoire...) et consacrer du temps, de l'énergie et des moyens à cette nouvelle pratique. Par exemple, un guide de conversation ne vous permettra

Règle optionnelle: améliorer et acquérir des historiques avec des points d'expérience

Comme nous l'avons déjà signalé dans la section **Historiques**, vous ne pouviez auparavant pas améliorer ces traits avec des points d'expérience, ils dépendaient uniquement des aventures que vous viviez durant la chronique. Dans la **troisième édition de Mage**, la règle a changé et c'est maintenant au conteur d'en décider.

Grâce à cette **règle optionnelle**, les joueurs peuvent améliorer certains historiques avec des points d'expérience et beaucoup d'efforts, et l'évolution des suivants fait sens : *Alliés, Améliorations, Bibliothèque, Contacts, Espions, Fondation, Influence, Renforts, Sanctum* (Améliorations et Sanctum coûtent deux fois plus de points qu'à l'habitude.) Au contraire, le joueur ne devrait avoir aucun contrôle sur les autres historiques que sont *Arcane, Armes secrètes, Avatar, Destinée, Familier, Mentor, Node, Parrain, Prodiges, Réquisitions, Ressources, Rêve, Totem*.

Seuls des événements qui surviendraient au cours de l'aventure lui permettront de les améliorer. En effet, il serait trop facile de laisser un joueur acheter des rangs de Ressources jusqu'à ce que sa puissance financière lui permette de dominer le jeu. Si, en tant que conteur, vous autorisez les joueurs à acquérir et améliorer des historiques avec des points d'expérience, réfléchissez à la manière dont certains traits peuvent perturber l'équilibre du jeu si leur valeur dépend de l'investissement des points d'expérience des joueurs.

pas vraiment de parler couramment le grec, vous devrez aussi vous exercer... de préférence avec de vrais Grecs.

Même quand toutes les conditions sont réunies, l'acquisition de connaissances demande plus ou moins de temps et de patience selon ce que vous souhaitez apprendre. Vous pouvez y passer quelques jours ou plusieurs semaines. L'apprentissage du mandarin sera un peu plus chronophage que celui du taillage des légumes.

Acquérir ou améliorer des sphères

Les mages sont des éponges, c'est pourquoi ils acquièrent facilement de nouveaux talents. Au contraire, acquérir de nouvelles *sphères* est plus difficile. Au-delà du défi que représente l'assimilation de principes touchant aux différents aspects de la réalité, demeure la question de la foi et de la pratique. En effet, un savant fou aura bien du mal à retenir quoi que ce soit de l'enseignement d'une sorcière maîtrisant la sphère de Vie, car leurs approches à ce sujet sont totalement opposées. Rien ne l'empêche de parler à sa consœur des variables épidémiologistes du paludisme, ou elle de lui enseigner l'art d'appeler les énergies élémentaires, mais ils risquent de passer plus de temps à dire à l'autre à quel point il a TORT que de temps à apprendre de lui. C'est encore pire quand des membres des Traditions et de la Technocratie tentent d'acquérir les techniques de leurs rivaux. Même si l'on parvenait à les garder suffisamment longtemps dans la même pièce pour qu'ils s'écoutent, ils ne pourraient pas s'empêcher d'essayer de convertir l'autre à leur propre conception de la réalité. Pour faire court, cela ne fonctionne pas.

S'il veut apprendre une nouvelle sphère ou en améliorer une qu'il maîtrise déjà, votre mage doit étudier sous la férule d'une personne dont le focus magyque se rapproche du sien. En général, cela revient à étudier avec un membre de votre Tradition, de votre Convention ou de votre secte, puis à adapter ses leçons à votre approche personnelle de la magy. Cet apprentissage nécessite un certain nombre d'*ellipses* (c'est ainsi qu'on désigne tout ce qui se passe en dehors des aventures) que le personnage doit consacrer à l'étude et à la pratique de nouveaux principes (voir *Que faire pendant les ellipses ?* au **Chapitre Huit**, page 385). Un mage est tout à fait capable d'apprendre des autres sectes, cela exigera deux, trois ou même cinq fois plus de temps que s'il avait étudié auprès d'un confrère de son groupe.

Apprentissage

Il est évidemment impossible de progresser si votre mentor en sait moins que vous, et les autodidactes atteignent un jour leurs limites. Il faut donc étudier auprès d'un véritable expert, et c'est d'autant plus vrai pour les mages. C'est ce que l'on appelle l'*apprentissage*, une relation où le maître accepte de transmettre ses connaissances à un élève en échange d'argent ou de services.

L'apprentissage est une tradition historique ancienne et respectée dans les cercles d'Éveillés. Beaucoup de groupes refusent d'intégrer un nouvel adepte *s'il n'a pas été* l'apprenti d'un membre reconnu du groupe. C'est notamment le cas dans l'Ordre d'Hermès, les cercles

