

# Partie II: les sphères



Les sphères de Mage représentent une connaissance approfondie de neuf éléments de réalité distincts, mais interconnectés. En termes de jeu, on pourrait assimiler ces neuf concepts à une sorte de « théorie des champs unifiés » appliquée à la métaphysique terrestre. En termes de règles, les sphères permettent de savoir ce que vos personnages peuvent et ne peuvent pas faire en fonction de leur compréhension de la théorie et de ses applications pratiques.

Chaque sphère possède cinq niveaux de progression et de résultat différents. La progression est représentée par le nombre de points que vous possédez dans chacun de vos traits de sphères. Comme nous l'avons expliqué au **Chapitre Deux** dans l'encadré **Niveaux de progression dans les sphères et expertise** (voir page 68), chaque niveau acquis par le mage lui permet d'en apprendre un peu plus sur les principes de cette sphère. En conséquence, son champ d'action s'élargit, ce qui lui confère des capacités qui s'ajoutent à celles obtenues précédemment.

- **Rang 1: perception.** La capacité à percevoir et à observer les forces de la sphère. Cette connaissance de base, mais utile, permet à un personnage de discerner des éléments qui demeurent invisibles pour la majorité des mortels.
- **Rang 2: manipulation.** La capacité à manipuler un peu ces forces. À partir de ce niveau, le mage exerce un contrôle mineur sur les phénomènes qu'il perçoit, et il peut s'en servir pour réaliser des altérations légères sur lui-même.
- **Rang 3: contrôle.** L'aptitude à modifier la réalité de façon visible, même si cela ne concerne généralement que le mage lui-même. À partir de ce niveau, la sphère permet aussi d'infliger des dégâts et de provoquer des changements sur d'autres personnages.
- **Rang 4: pouvoir.** La capacité à réaliser des transformations majeures en exploitant les principes de la sphère. À partir de ce niveau, le mage est souvent en mesure d'altérer significativement le Motif des autres.
- **Rang 5: maîtrise.** La capacité à commander des forces puissantes liées à cet élément de la réalité. Le mage connaît à peu près tout ce qu'il y a à savoir sur les principes de cette sphère et il peut accomplir des exploits divins.

(Il existe des degrés de maîtrise des sphères encore plus élevés, mais une telle puissance reste rare et optionnelle. C'est pourquoi nous n'en parlons pas dans cet ouvrage.)

Vous trouverez les principes métaphysiques qui sous-tendent ces sphères dans la partie **Les sphères et leurs capacités** au **Chapitre Deux** (pages 67-71). Nous allons aborder ici les niveaux de progression ainsi que les possibilités offertes par chaque niveau d'expertise.

Nous avons rédigé pour chaque sphère une section décrivant en détail les pouvoirs qu'elle procure, ce qui vous permettra de vous y référer rapidement en jeu. Pour savoir ce que vous pouvez accomplir grâce à elles, et surtout comment vous pouvez les combiner, reportez-vous aux **tableaux des effets magiques courants** des pages précédentes.

## Les sphères du Motif

On voit souvent apparaître l'expression « sphères du Motif », qui désigne les sphères gouvernant les éléments physiques et matériels. Quand un mage donne naissance à une force, un objet ou un corps matériel à partir de « rien », ce sort combine une sphère du Motif à l'énergie créatrice brute de la sphère du Prime. La sphère du Motif donne la forme, tandis que celle du Prime insuffle la force qui rendra cette forme « réelle ».

Comme nous l'avons déjà indiqué, ces sphères du Motif sont les *Forces* (énergies), la *Vie* (organismes vivants) et la *Matière* (matériaux inorganiques). *L'Esprit* est en quelque sorte une sphère du Motif honoraire, car elle n'agit que sur l'essence métaphysique qu'on appelle l'*évanescence*. Ainsi, quand votre mage invoque des flammes (*Forces*), des papillons (*Vie*), des pierres (*Matière*) ou des armes évanescentes (*Esprit*), vous combinez la sphère appropriée à celle de Prime pour engendrer les éléments cités.

Pour plus de détails, reportez-vous aux sections consacrées aux sphères en question.

## Effets de sphères conjonctionnels (combinés)

Vous avez compris que les effets qu'on trouve dans Mage sont le produit des sphères. Certains utilisent une seule d'entre elles, alors que d'autres associent leurs pouvoirs. Ces combinaisons, qu'on appelle parfois *effets conjonctionnels*, permettent de dépasser le potentiel des sphères prises isolément pour obtenir un résultat unique qu'il serait impossible de produire autrement.

Prenons un exemple et disons que Malcolm cherche à influencer l'humeur d'un personnage. Un effet de Psyché 2 suffirait. Cependant, s'il préfère modifier la composition chimique dans le cerveau de sa cible pour la rendre euphorique, il doit utiliser un effet combiné des sphères de la Vie (4) et de la Psyché (2). Si, en outre, il souhaite que le changement se produise dans plusieurs heures à partir de maintenant, il doit aussi compter sur le Temps (4).

Encore une fois, les **tableaux des Effets magiques courants** illustrent la manière dont vous pouvez combiner les différentes sphères et leurs pouvoirs pour créer des sorts encore plus puissants.

## Verrouiller un effet

Normalement, un effet magique persistant reste à l'endroit où il a été lancé. Le mage a en substance transformé la réalité de cette zone pour l'adapter à ses désirs. Bien sûr, du fait de leur nature, certains sorts sont amenés à se déplacer: les rumeurs circulent, les vents soufflent, les flammes se répandent, les métamorphes se promènent et les portails mènent vers de nouvelles destinations. Ce sont des exemples parmi tant d'autres.

Néanmoins, si vous voulez lancer un effet persistant, mais mobile, intégré à un *Motif spécifique* et qui implique une sphère n'ayant normalement aucun lien avec ce type de Motif, vous devez « verrouiller » cet effet sur le Motif de la cible grâce à une sphère qui s'applique à celui-ci.

Qu'est-ce que cela signifie? C'est très simple: si vous voulez modifier l'esprit d'un personnage, utilisez la sphère de Psyché. Si vous voulez transformer son corps, utilisez la sphère de Vie. En revanche, si vous souhaitez recourir à la magie pour intégrer des matériaux inorganiques dans le Motif de son corps, vous devez utiliser à la fois

la Vie et la Matière. Si vous souhaitez rendre son Motif invisible en courbant la lumière autour de lui, vous devez alors verrouiller l'effet avec les sphères de la Vie et des Forces.

En verrouillant un effet, vous combinez les sphères requises afin d'intégrer la magie à un Motif. Comme indiqué auparavant, les sphères du Motif sont les Forces, la Vie et la Matière. L'Esprit est un membre de cette catégorie un peu à part, car même s'il concerne des éléments qui ne sont pas physiques, ces derniers possèdent leur propre type de Motif quand ils adoptent une forme constituée d'évanescence. (Voir Chapitre Neuf, page 475.)

À moins que la cible d'un effet verrouillé ne soit transformée en **Prodige** (voir *Fabriquer des Prodiges*, pages 656-657, ainsi que les règles données dans l'Appendice II), le pouvoir expire toujours à la fin de sa durée. De fait, le verrouillage ne rend pas le sort permanent.

## Spécialités des sphères

Chacune des parties consacrées aux sphères contient également une sélection de *spécialités*. Vous pouvez en choisir une dès que votre mage a acquis 4 points dans une sphère. De la même manière que les spécialités des attributs et des capacités, celles des sphères vous permettent de compter les 10 comme deux réussites, et non une seule. (Pour plus d'informations, référez-vous au **Chapitre Six**, page 274.)

Arrivé à ce score de 4 points, le joueur choisit une spécialité en fonction de la manière dont le mage se sert de la sphère en question. Si le conteur le permet, il peut acquérir des spécialités supplémentaires qui lui coûteront 4 points d'expérience chacune. Il faut également que le personnage consacre une grande partie de son temps et de ses efforts à s'entraîner pour les maîtriser. Après tout, on ne devient pas un spécialiste de la métamorphose sans avoir passé beaucoup de temps à apprendre à changer de forme.

## Sphères et routines

Les vétérans de **Mage** savent que les sections consacrées à chaque sphère comptaient de quatre à six pages, pour un total d'au moins trente-six pages, une longueur qui rendait la lecture compliquée en cours de partie. Elles décrivaient tout un panel d'effets qui étaient pour la majorité des routines liées à une seule sphère. En outre, il était difficile de les retrouver rapidement, surtout quand l'action battait son plein. Dans un souci de clarté, nous nous en sommes donc tenus dans cette édition à la description des fonctionnalités de base.

Une présentation complète des sphères, de leurs effets et des relations qui existent entre elles demanderait un nombre de pages plus élevé que celui de n'importe quel chapitre du présent ouvrage. La plupart des joueurs n'auront pas besoin d'un catalogue exhaustif de sorts vu qu'il existe le *tableau des Effets magiques courants*. Vous trouverez néanmoins une analyse poussée des applications possibles des sphères dans le supplément pour **Mage M20** intitulé **Comment FAITES-vous cela?**. Il détaille le fonctionnement des sphères, les effets qui y sont associés ainsi que les routines, les Procédures et bien d'autres éléments.

Une sélection réduite de routines et d'effets se trouvent dans la **Partie VIII: Ajustements, Procédures et routines** (pages 603-613).

Pour en savoir plus sur l'utilisation des sphères et la manière dont elles s'intègrent au processus de lancement de sort, voyez **Sphères: la base de tout effet** (page 529).

## Règle optionnelle: sphères technocratiques alternatives

À la fin de cette section, vous trouverez des sphères *optionnelles*. Il s'agit de variantes de trois des neuf sphères mystiques développées par la Technocratie telles qu'elles sont présentées dans les éditions révisées des livres des Conventions (non traduits) du **Nouvel Ordre Mondial** (la sphère de Données, un équivalent de la Correspondance), du **Syndicat** (l'Utilité primale, les applications hyperéconomiques de la sphère du Prime) et des **Ingénieurs du Vide** (la Science dimensionnelle, un développement scientifique de l'Esprit).

En général, seuls les agents de la Technocratie peuvent acquérir ces sphères optionnelles puisqu'elles reflètent l'entraînement, les recherches et le conditionnement pratiqués au sein de l'Union Technocratique. Il existe une exception, la sphère de Données. Cette innovation réalisée par les Adeptes du Virtuel a depuis été adoptée par des technomanciens de tous bords.

Les sphères technocratiques fonctionnent presque en tous points comme leurs équivalents mystiques. Elles bénéficient néanmoins de bonus et de restrictions notables que nous évoquerons dans les sections qui leur sont dédiées.

Un personnage *ne peut pas* maîtriser une sphère technocratique et sa contrepartie mystique, car cela signifierait qu'il possède une vision ambivalente de la Réalité. Il aurait ainsi deux points de vue liés, et pourtant terriblement opposés, sur un même sujet.

Néanmoins, rien n'empêche le personnage de passer de l'une à l'autre si l'histoire justifie cette transformation. Quand cela arrive, il perd temporairement 1 point dans la sphère concernée jusqu'à ce qu'il ait la chance de gagner 1 point d'Arété, en expérimentant une révélation qui lui permettra d'adapter ses anciennes connaissances à sa nouvelle compréhension du monde. À ce stade, le personnage retrouve son score de sphère normal, sans avoir besoin de dépenser des points d'expérience supplémentaires. S'il veut améliorer son rang de sphère, il devra bien sûr investir le nombre habituel de points d'expérience.

Les règles pour les autres sphères – Entropie, Forces, Vie, Matière, Psyché et Temps – sont les mêmes, quelle que soit l'affiliation du mage. Un Costume noir du NOM pourrait désigner son traitement de la sphère de Psyché sous l'appellation *Psychodynamique*, ce nom ne changerait rien à l'application des règles de la sphère de Psyché.



## Correspondance



### Connexions et dimensions

*Spécialités: invocation, observation à distance, portails, protections de zone, téléportation*

En manipulant les liens qui unissent les lieux, les objets et les gens, la sphère de la Correspondance permet au mage de s'affranchir des distances, de projeter ses sens dans des zones reculées, de faire apparaître des objets de nulle part, de léviter, de voler ou encore de connecter un effet à une autre région ou un autre personnage. Certains Éveillés prétendent que cette sphère est bien la preuve que la distance n'est qu'une illusion, alors que d'autres y voient l'Art de tirer les ficelles qui relient les lieux et les êtres vivants.

Comme cette sphère traite d'espace géographique et de lien, ses effets utilisent un tableau spécial de *Portées de la sphère de Correspondance* que vous trouverez en page 504. La plupart des

effets nécessitent d'être en contact direct ou rapproché de la cible, mais la Correspondance permet au mage de franchir les distances et d'atteindre une cible cachée ou lointaine. Quand vous ajoutez la Correspondance à un effet, utilisez le **tableau de Portées de la sphère de Correspondance** afin de trouver le lien avec la cible et de l'exploiter. Même s'il faut obtenir plusieurs réussites pour déceler les liens les plus ténus, établir une liaison solide est un jeu d'enfant pour les mages qui comprennent cet Art.

Utilisée seule, la Correspondance permet au personnage de franchir les distances et d'atteindre un lieu éloigné, et cela même s'il ne peut pas le voir ou le toucher. Au niveau 2, il peut attraper des outils et s'en servir à distance. Pour effectuer une manipulation qui ne soit pas physique sur des objets ou des êtres vivants, il doit obligatoirement combiner la Correspondance avec une autre sphère, en général du Motif (Forces, Vie ou Matière).

Toutefois, lorsque le mage allie la Correspondance à d'autres sphères, l'effet est en termes de jeu limité *au rang de Correspondance du personnage, et non à celui des autres sphères manipulées*. Par exemple, un Éveillé qui n'a que le niveau 2 dans la sphère de Correspondance essaie d'utiliser un effet combiné (Forces 3/Correspondance 2/Prime 2) pour allumer à distance un incendie. Or, il est limité à un effet de niveau 2 dans la sphère des Forces, un rang trop faible pour invoquer des flammes. Pour lancer cet effet, le mage doit d'abord obtenir un score de 3 dans la Correspondance.

Malgré sa capacité à plier l'espace et la distance, la Correspondance ne fonctionne *que sur des Motifs entiers*, à moins que la cible n'ait été altérée par une autre sphère Motivale. En effet, la Correspondance seule ne permet pas de téléporter la tête de quelqu'un. Pour réaliser cette action, le personnage doit utiliser la magie de la Vie pour séparer la tête du corps. En revanche, il pourrait arracher un pistolet des mains d'un adversaire en recourant seulement à la Correspondance.

Les mages spécialisés dans cette sphère ont tendance à conserver un regard distant sur le monde. À leurs yeux, les séparations entre les espaces et les formes sont des illusions futiles qui disparaissent dès l'instant où l'on comprend comment l'univers s'assemble.

Pour une approche technocratique de la Correspondance, allez voir la section **Données** (pages 524-525).

### • **Perception spatiale immédiate/ Paysage mental**

En acquérant une compréhension sommaire du fonctionnement de l'espace, le mage perçoit des éléments se trouvant à proximité immédiate, et ce même s'il ne peut pas les déceler avec ses sens normaux. Grâce à ce talent, il peut estimer la distance entre deux objets, indiquer instinctivement un point cardinal, localiser des objets ou des personnages cachés et détecter les instabilités spatiales (déformations, anomalies, trous de ver, etc.), en particulier celles causées par d'autres effets de Correspondance.

### •• **S'affranchir des distances/ Détection par la Correspondance**

Le mage peut à présent étendre ses sens dans l'espace et percevoir des choses situées dans d'autres lieux. Néanmoins, ce procédé laisse de petites déchirures dans l'espace... repérables avec le niveau 1 de la Correspondance. Heureusement, il peut aussi rallonger les distances pour couvrir ses traces; chaque réussite obtenue sur cette action soustrait alors une réussite au jet du personnage qui tente de l'espionner ou de détecter ses effets sensoriels.

En combinant le niveau 2 de la Correspondance avec la sphère de la Vie ou de la Matière, le mage peut saisir de petits objets ou des

organismes vivants (de la taille d'un chat domestique ou plus petit), puis les ramener à lui en les faisant passer à travers de minuscules trous dans l'espace. Cela lui permet d'attraper des cartes de visite, des armes ou des lapins situés ailleurs, les faisant, semble-t-il, sortir de nulle part.

### ••• **Percer l'espace/Ouvrir ou fermer des portails/Perceptions multiples**

À présent, le mage peut ouvrir dans l'espace des trous suffisamment grands pour passer à travers. Malgré leur taille réduite, ces portails temporaires mineurs permettent au personnage de se déplacer seul d'un lieu à un autre tant qu'il ne transporte pas d'objet encombrant. (Pour téléporter des objets massifs ou acheminer une lourde charge, il faut posséder le niveau 4 de la sphère.) Examiner la destination à l'avance n'est bien sûr jamais inutile. Si la zone est proche ou familière, vous devrez obtenir moins de réussites que si vous désiriez atteindre une région lointaine et peu connue.

Avec l'effet **Perceptions multiples**, le mage peut également observer plusieurs zones à la fois. Les images de ces lieux lui paraîtront comme des peintures fantomatiques se superposant les unes aux autres, comme si elles étaient posées par-dessus l'image de la destination la plus proche.

En outre, en combinant le niveau 3 de la Correspondance avec la sphère des Forces, de la Vie ou de la Matière, le mage est capable de déplacer des objets à distance, de les faire léviter, de les manipuler ou de les téléporter sans établir de contact physique.

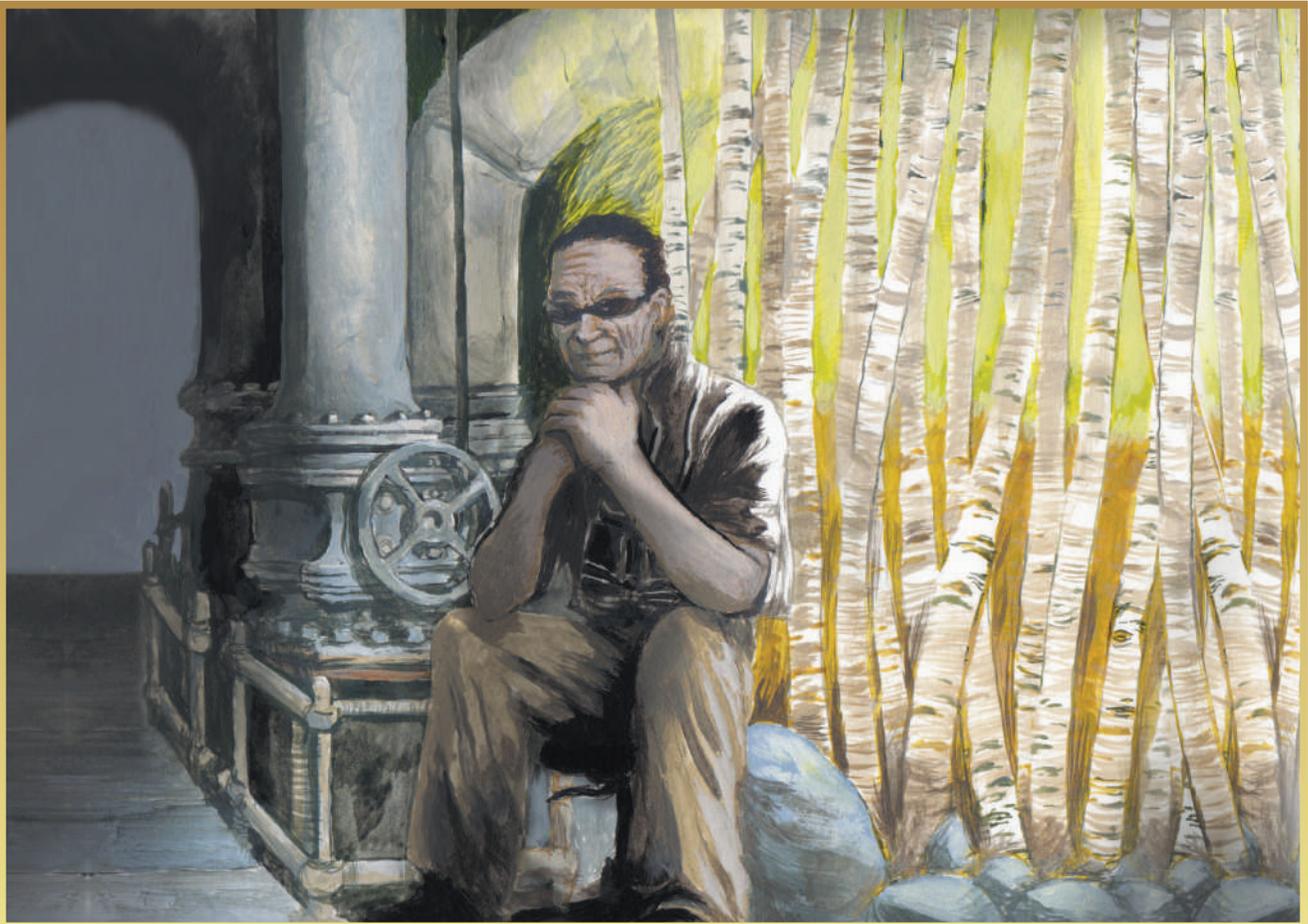
### •••• **Déchirer l'espace/Protection/ Ubiquité**

Comme il parvient à créer des failles de plus en plus grandes dans l'espace, le mage peut ouvrir des portails permanents entre différents lieux (dix réussites minimum); isoler des énergies, des zones, des objets ou des gens et les enfermer dans leurs royaumes personnels minuscules (en combinant le niveau 4 de la Correspondance avec les sphères des Forces, de la Vie, de la Psyché ou de la Matière); et *protéger* des régions contre des Motifs spécifiques (même combinaison) ou les énergies de la Résonance précises (en alliant le niveau 4 du Prime à la Correspondance). Ce bouclier peut empêcher les éléments bannis de traverser l'espace visé ou d'en sortir, et même les bloquer. (Vous trouverez des explications exhaustives sur les protections dans le supplément **Comment FAITES-vous cela?**)

Grâce à l'effet d'**Ubiquité**, le mage apparaît à plusieurs endroits à la fois. Toutefois, pour que le sort fonctionne, il doit y associer le niveau 1 de la sphère de la Psyché. Chacune de ses apparitions copie le comportement de son corps d'origine, à moins qu'il ne lui combine le niveau 2 de la sphère de la Vie afin que ses clones deviennent indépendants.

### ••••• **Mutation de l'espace/ Omniprésence**

Les distances et les dimensions deviennent des jouets pour un mage de ce rang. Il peut plier l'espace, modifier la taille, comprimer ou étirer des objets (Matière), des corps (Vie) et des énergies (Forces), ou encore connecter plusieurs Motifs entre eux sans se soucier des distances. Enfin, il peut superposer des lieux ou des objets les uns sur les autres (effet extrêmement vulgaire). En combinant la Correspondance avec le niveau 3 de la sphère de la Vie et le niveau 1 de la sphère de Psyché, le mage peut être tout simplement partout à la fois.



## Entropie

Chance et mortalité

*Spécialités: destin, chance, déclin, ordre, chaos, nécromancie*



Tout est mortel. Les objets, les personnes et même les concepts s'étiolent avec le temps. Dès que l'on comprend réellement ce principe (et mieux encore, quand on arrive à l'influencer), ce savoir s'accompagne d'un sentiment de libération... et d'une pointe de tristesse, c'est vrai, mais surtout de la confortable sensation de lâcher prise.

En contrôlant les énergies qui régissent les probabilités et le déclin, un mage versé dans l'Entropie peut manipuler l'aléatoire, connaître puis influencer les défauts d'un système, puiser dans les forces de l'Umbrage inférieure, provoquer ou soigner la corruption, ou encore exercer sa Volonté à travers le processus inexorable de la mortalité.

C'est une discipline ardue. Le mage entropique prend conscience que son propre Motif abrite une part de Résonance de décomposition et porte en permanence le poids de la condition de mortel, tout autant dans son esprit que dans son âme. Et pourtant, les pouvoirs de cette sphère, même s'ils sont moins ouvertement destructeurs que ceux des autres Arts, permettent aux mages d'exercer un contrôle subtil, mais absolu, sur la Création dans son ensemble.

Contrairement à la majorité des sphères, les sorts de la sphère de l'Entropie n'infligent pas de dommage avant le rang 4. À partir de là, les effets causent des dégâts aggravés puisqu'ils détruisent les

Motifs de l'existence. Avant d'atteindre une telle maîtrise, l'Entropie aide le mage à exploiter ou défaire l'influence de la décrépitude et de la probabilité... un don qui lui permet d'utiliser l'environnement immédiat d'un adversaire contre lui sans l'attaquer directement.

Pour des raisons évidentes, les adeptes de l'Entropie sont souvent fatalistes, détachés, ou étrangement joyeux en toutes circonstances. À leurs yeux, le proverbe « toute chose a une fin » n'est pas l'expression d'un sentiment de résignation, mais le constat que la mort fait partie intégrante de la vie.

- **Percevoir les défauts, le destin et la chance/Anneau de vérité**

Grâce à une compréhension des principes de base de l'Entropie, le mage est capable de voir les flots de probabilités et de déceler les défauts des Motifs. En outre, il peut repérer dans les paroles ou la gestuelle d'une personne les détails qui révèlent si elle croit dire la vérité. Bien qu'il n'ait encore aucun contrôle sur tous ces phénomènes, le mage peut prédire les résultats des dés ou le tirage des cartes. Il peut appliquer ce pouvoir à toutes sortes d'événements apparemment aléatoires. Il détecte les faiblesses des objets, des personnes ou des arguments, et utilise sa perspicacité encore imparfaite, mais déjà importante, à son avantage.

- **Contrôle des probabilités**

À présent, le mage contrôle des facteurs qu'il ne pouvait jusqu'alors que sentir. Il peut influencer des actions et leurs résultats en mani-

plupart des épisodes qui semblent être le fruit du hasard ; il oriente la trajectoire des dés ou la manière dont les cartes tombent, frappe à plusieurs reprises des points faibles et entraîne les personnes et les objets vers la conclusion de son choix. Évidemment, il contrôlera plus facilement des événements mineurs (le gagnant d'une course hippique) que les épisodes marquants (provoquer un énorme carambolage) ; en termes de jeu, ils exigeront moins de réussites.

### •• Influencer des Motifs prévisibles

Les choses finissent par se briser. À ce rang, le mage influence la vitesse à laquelle les objets s'abîment. Cet effet est plus simple à réaliser sur les machines complexes (voitures, ordinateurs) que sur les matériaux bruts (murs, pierres). Plus un appareil possède de composants, plus les probabilités qu'il tombe en panne sont élevées.

Le mage commence également à contrôler la destinée et la chance des objets et des gens. Il leur accorde une bonne ou une mauvaise fortune en infléchissant le cours des événements. Encore une fois, plus il voudra modifier leur sort de façon radicale, plus il devra obtenir de réussites.

### ••• Influencer les êtres vivants

À présent, le mage acquiert l'incroyable pouvoir de bénir, maudire, guérir sur-le-champ ou provoquer le déclin des êtres vivants. Il peut influencer les énergies entropiques qui se trouvent dans un corps en vie pour lui accorder une vitalité hors du commun ou le rendre soudainement malade. Comme nous l'avons vu au début de la section, sa maîtrise lui permet de soigner ou d'infliger des dégâts aggravés, mais aussi d'attirer une chance ou une malchance permanente sur un autre personnage (le conteur décidera alors de la manière dont cela se manifeste en jeu).

### •••• Influencer les pensées/ Créer des mèmes/Serment

Les applications les plus ésotériques de l'Entropie consistent à influencer les idées en renforçant ou en discréditant des concepts. Même si ce pouvoir ne touche pas directement les mécanismes de la conscience, il peut entraîner des dysfonctionnements synaptiques et causer des confusions sensorielles et analytiques, ce qui se traduit en jeu par des malus aux jets de dés. Cet effet peut de plus lier des personnages à un serment ou altérer leurs schémas de pensée. C'est de cette façon qu'un maître de l'Entropie fabrique, perpétue, renforce ou détruit des arguments, des croyances et même des souvenirs.

Pour y parvenir, il a juste besoin de parler ou de regarder sa cible. Les maîtres du Chaos brouillent les perceptions de leurs victimes à coups d'idées bizarres, tandis que les maîtres de l'Ordre présentent leurs doctrines avec une logique qui semble infaillible. Le mage est capable de créer ou de détruire des mèmes (cf. page 597) en utilisant des arguments massue, il influence ainsi des pans entiers de croyances. Dans un autre registre, le destin d'une personne liée à un serment dépend de sa capacité à respecter la parole donnée. Si jamais elle le brise, elle a de fortes chances d'être poursuivie par une très, très grosse poisse.

En termes de jeu, ces exploits exigent un certain nombre de réussites. Il faudra compter une ou deux réussites pour faire naître une lubie passagère, et trois réussites pour un caprice plus fantaisiste. Anéantir une conviction ou en imposer une nouvelle nécessite quatre ou cinq réussites, et implanter une obsession exige au moins cinq réussites. Tous ces effets sont en général coïncidentaux et leur difficulté est égale à la valeur de Volonté de la victime (minimum 4).



## Esprit

### L'Art des Mondes mystiques



*Spécialités : voyage dans l'Umbr, interagir avec les esprits, manipulation du Goulet, esprits primaux, esprits technologiques, créatures célestes, créatures infernales, possession*

Plongeant au cœur de l'essence au-delà de l'existence et de la matière terrestres, l'adepte de l'Esprit explore les Mondes mystiques et rencontre des entités que les mortels ne peuvent appréhender. Certainement l'une des incarnations les plus primitives des Arts mystiques, cette sphère se rapporte à la face cachée du monde naturel. En conséquence, ses effets tiennent la plupart du temps compte du tableau de **Score du Goulet** quand il s'agit de déterminer la difficulté des jets.

Souvent associé aux chamanes, l'Esprit a des applications plus variées qu'on ne le croit. Les profils des mages spécialisés dans cette sphère sont multiples : adepte des forces de la nature, théologien subtil, médecin versé dans les méthodes traditionnelles, métaphysicien éclectique, néo-païen... Celui qui comprend la richesse du monde au-delà de l'horizon de la science matérialiste peut prétendre étudier l'Esprit, et ne manquera pas de chercher plus loin que ses compatriotes modernes, en quête des forces spirituelles à l'origine d'événements en apparence anodins.

La **Science dimensionnelle** (pages 525-526) est l'approche technocratique (et optionnelle) de la sphère d'Esprit.

### • Percevoir les esprits

Pour la majeure partie de l'humanité, le monde des esprits reste invisible, mais il ne l'est pas pour un mage qui connaît la sphère d'Esprit. Même s'il demeure surtout sensible aux créatures spirituelles dont la Résonance se rapproche de la sienne, il est aussi capable de calculer l'épaisseur du Goulet local, de discerner les auras, de percevoir les esprits de toutes sortes, de jeter un œil dans l'Umbr grâce au *Vidare* (voir **Chapitres Trois et Quatre**), et de savoir si un objet possède une composante spirituelle (comme c'est le cas des fétiches mystiques).

Quand il combine sa connaissance avec d'autres sphères, il peut reconnaître les forces, les lieux et les objets qui entretiennent des liens inhabituels avec le monde des esprits, comme les artefacts Éveillés, les esprits élémentaires, les organismes possédés, les étisies et les nodes.

### •• Toucher les esprits/ Manipuler le Goulet

Le mage pouvait percevoir les esprits, il peut maintenant les toucher. Il a la capacité de traverser le Goulet pendant un tour ou deux, de communiquer avec un interlocuteur situé de l'autre côté, de parler aux esprits ou d'établir un bref contact physique avec eux, et enfin d'épaissir ou d'amincir le Goulet de la zone. Dans ce dernier cas, chaque réussite lui permet de diminuer ou d'augmenter la valeur du Goulet de +1 par réussite obtenue. (Avec quatre réussites par exemple, il pourrait lui ajouter ou lui soustraire 4 niveaux.) Cela dit, un mage humain ne peut pas baisser cette valeur en dessous de 4 quand il se trouve dans le monde des mortels.

En lui adjoignant d'autres sphères, le mage peut projeter des pensées à travers la barrière (Psyché 4 ou 5), provoquer des perturbations élémentaires dans les Mondes mystiques (Forces 2 ou plus),

doter des objets matériels de pouvoirs évanescents (Matière 2), drainer l'Essence d'un esprit (Prime 3), ou aider d'autres créatures vivantes à sentir la présence ou à entrer en contact avec les royaumes spirituels (Vie 2).

### ••• Percer le Goulet/Se décaler/ Réveiller et endormir les esprits

Le mage est à présent capable de traverser le Goulet et de transformer son enveloppe physique en évanescence. Il peut emporter quelques biens matériels avec lui, mais leur métamorphose augmente la difficulté du jet pour effectuer le voyage et le nombre de réussites requises. (Les vêtements et les objets courants augmentent ces deux facteurs de +1, tandis que les habits et les accessoires encombrants infligent un malus de +2.) Le mage doit se décaler seul; emmener d'autres personnes ou du matériel volumineux exige une plus grande maîtrise de la sphère. Toutefois, une fois arrivé à ce niveau, un effet combiné d'Esprit 3/Psyché 2 lui permet de déchiffrer la Résonance, la Synergie et d'autres énergies spirituelles (l'Essence, la place qu'occupe un esprit au sein d'une hiérarchie...).

À ce rang, le mage est également capable de blesser les entités de l'Umbrà, les effets étant dans ce cas similaires à ceux du niveau 3 de la sphère de la Vie. Le niveau 2 lui permettait de *toucher* ces créatures, le niveau 3 lui apporte la capacité d'endommager leur Motif évanescents, de la même manière que le niveau 3 de la sphère de la Vie détruit la forme fondamentale des êtres vivants sur Terre.

En combinant ce rang de sphère avec le niveau 3 de la Matière et le niveau 2 du Prime, le mage peut créer des objets ayant une durée de vie réduite à partir d'évanescence. Il doit les fabriquer selon les mêmes principes que les objets matériels, puis ils disparaissent une fois l'effet expiré.

Enfin, ce rang de sphère permet au mage d'éveiller les esprits qui sommeillent dans des objets et des lieux, ou bien d'endormir des créatures en activité. (Voir *Éveiller les substances* au Chapitre Neuf, page 443.)

### •••• Déchirer le Goulet/Sceller les brèches/Asservir un esprit

Le mage se rapproche du statut de maître. Il peut à présent déchirer le Goulet et ouvrir des portails suffisamment vastes pour laisser passer des groupes de personnes ou des objets volumineux. Il peut également les sceller. Ces deux effets sont bien sûr on ne peut plus vulgaires.

À partir de ce rang, le mage peut contraindre un esprit à apparaître, l'enchaîner à un fétiche ou le lier à une prison ou un endroit précis. Pour des raisons évidentes, cet asservissement est risqué, surtout quand il vise une entité puissante. Un mage de l'Esprit courageux ou fou peut se transformer *lui-même* en fétiche pour accueillir l'entité spirituelle en son sein. Il perd alors ses capacités magiques, mais est libre de se servir des talents de la créature enfermée dans son corps. À l'inverse, l'Éveillé est aussi capable d'exorciser un mortel possédé par un esprit. Il devra dans tous les cas effectuer une série de jets en opposition contre la créature ciblée pour représenter l'affrontement de leurs deux Volontés.

### ••••• Forger l'évanescence/Gilgul/ Percer la Carapace du Rêve

Le maître de l'Esprit contrôle directement l'évanescence; il est capable de créer, défier et détruire la matière spirituelle selon sa Volonté. Avec un tel pouvoir, il peut fabriquer des Royaumes, drainer ou insuffler de l'Essence dans une entité spirituelle, introduire une âme dans une coquille vide faite de Vie ou de Matière, et

prononcer la terrible sentence du *Gilgul*, la destruction de l'Avatar d'un mage. Ces pouvoirs, toujours vulgaires, ont des conséquences dévastatrices même quand l'Éveillé les utilise avec succès.

Sa puissance lui permet également de percer la Carapace du Rêve et de s'aventurer au-delà des Horizons où il pourra pénétrer dans l'Umbrà la plus profonde. Un tel exploit nécessite au moins dix réussites, sachant qu'un maître intrépide peut voyager aussi loin que son âme le désire.



## Forces



### Lever les tempêtes

*Spécialités: alchimie, mouvement, éléments (un ou tous), technologie, physique, climat, armement*

Alors que les scientifiques modernes remettent en cause les antiques frontières séparant matière et énergie, la vénérable étude des Forces transcende la politique humaine. Cette sphère commande aux puissances de la création et ses spécialistes comptent parmi les mages les plus puissants qui existent.

Sur le plan métaphysique, les Forces gouvernent les Motifs énergétiques: le feu, l'air, le mouvement, la gravité, les radiations, la lumière, les sons, les ondes radio... tous les éléments mobiles qui façonnent et canalisent les puissances terrestres. La Quintessence coule dans ces Motifs, et il suffit au mage d'en ajouter un peu dans une « zone vide » pour conjurer de nouvelles énergies. Les différentes pratiques existantes ont chacune leur vision de ces puissances. Sont-elles des esprits élémentaires? Des dieux? Des particules? Des ondes? Chaque maître a sa théorie préférée sur le sujet. Toutefois, on peut affirmer que, sur le plan pratique, cette sphère contrôle les Motifs de ces énergies pour canaliser, transformer, accroître ou bannir leurs effets dans notre monde.

En termes de jeu, les attaques basées sur les Forces sont toujours considérées comme ayant obtenu une réussite supplémentaire lorsqu'on détermine les dégâts. La nature de ces derniers dépend des énergies concernées (voir le tableau *Dégâts magiques ou durée de base*). Les manifestations et les manipulations simples sont réservées aux niveaux les plus bas, alors que les effets à grande échelle exigent un haut degré d'expertise et un nombre de réussites élevé, ce qui en fait de véritables aimants à Paradoxe pour les pratiquants imprudents. Les maîtres des Forces sont en général entourés d'une aura palpable de puissance dynamique, et leur Résonance provoque souvent des modifications troublantes dans leur environnement élémentaire immédiat.

### • Percevoir les Forces

L'adepte apprend à déceler la présence des énergies élémentaires. Il les sent circuler autour de lui, et peut améliorer ses capacités sensorielles jusqu'à percevoir les rayons infrarouges ou ultraviolets, les électrons, les rayons X. Il peut même voir dans le noir, discerner le courant des ondes radio ou des sons, reconnaître les énergies cinétiques et entendre des fréquences indétectables pour le commun des mortels.

### •• Manipuler les énergies/ Toucher élémentaire

Bien qu'il ne soit pas encore de taille à *invoquer* les énergies, le mage est à présent en mesure de modifier le flot de celles qui existent déjà. Il peut augmenter ou diminuer le volume d'un son, rassembler des ombres en un lieu, les modeler à sa guise ou les dissiper. Il acquiert

aussi le pouvoir de rendre un objet invisible en courbant les ondes de lumière, de changer sa couleur en modifiant le spectre lumineux dans une zone précise ou de le réduire au silence en distordant les vibrations sonores à proximité. D'un simple geste de la main, il perturbe les courants électriques, attise les flammes, oriente la course des vents, joue sur la vitesse ou influence la gravité.

En combinant ce niveau des Forces avec d'autres sphères, le mage permet à un objet (Matière) ou un organisme (Vie) d'attirer ou de repousser des énergies. Il peut donc tisser des charmes de protection mineurs ou des champs de force, ou au contraire transformer sa cible en aimant (parfois au sens propre du terme) pour ces mêmes énergies.

Malgré ses pouvoirs, ce rang est limité dans l'échelle de ses effets. On part du principe que le mage peut manipuler les puissances élémentaires entourant un seul personnage de taille humaine, ou celles présentes dans une zone de 6 m de côté maximum. Pour viser plus grand, il doit augmenter son rang dans la sphère.

### ••• Transformer des énergies mineures/ Télékinésie/ Le Baiser du Dragon

Le mage a la capacité de transmuter et d'invoquer des énergies qu'il ne faisait qu'effleurer jusqu'alors. En ajoutant le niveau 2 du Prime, il convoque le pouvoir des vents, du feu, de la foudre, des puits gravitationnels et ainsi de suite. S'il combine ce niveau des Forces avec la sphère de la Vie ou de la Matière, il peut transformer des personnes en source d'électricité (Vie 5/Forces 3), changer l'eau en air (Forces 3/Matière 3) ou rattacher des énergies élémentaires à des formes matérielles. Il peut ainsi les faire voler, les clouer au sol ou produire d'autres effets du même type (en général avec le niveau 3 de la sphère de la Vie ou de la Matière). En associant les Forces à une sphère évanescence, il érode ou intensifie la puissance des éléments (Entropie 3), transforme des pensées (Psyché 3) ou de la matière spirituelle (Esprit 3) en manifestations physiques. Enfin, il est en mesure de retarder des fluctuations d'énergies dans un futur plus ou moins proche (Temps 4).

À partir de ce rang, l'échelle des effets augmente et s'étend sur plusieurs dizaines de mètres, ou bien à quelques personnes.

### •••• Contrôler les énergies majeures/Don de Zeus/ Sorcellerie élémentaire

Notre mage peut maintenant étendre des effets de rang inférieur sur un périmètre plus vaste (1,5 km ou plus). Il est capable de modifier le temps, d'invoquer les ténèbres, d'augmenter ou de diminuer les températures, de protéger des lieux... ou de les détruire. Vous n'aurez aucun mal à comprendre que ces effets sont en général vulgaires et exigent un grand nombre de réussites.

### ••••• Transformer des énergies majeures/Invocation de cataclysmes

Doué de pouvoirs divins, le maître des Forces exerce sa Volonté sur de vastes étendues. Il invoque des tornades alors que le ciel est parfaitement dégagé, apaise les flots et enflamme l'air pour provoquer un déluge de feu. Il acquiert le titre de « Bombe nucléaire », un honneur dont peu de mages ont vraiment le temps de profiter. Bien sûr, il reste plus facile d'utiliser la puissance des éléments quand les bonnes conditions sont réunies (provoquer une vague de froid en hiver demande moins d'efforts qu'en été). En outre, les modifications les plus importantes ont des répercussions qui durent souvent plus longtemps que l'effet qui en est à l'origine. En termes de jeu, les énormes sorts des Forces doivent provoquer des dérèglements climatiques et laisser dans leur sillage des échos de Résonance tout aussi énormes.





## Matière



### Modeler les matériaux

*Spécialités : transmutation, façonnage, invocation, perfectionnement, Motifs complexes*

Aux yeux des mystiques, rien n'est véritablement inerte. Pourtant, la sphère de la Matière s'occupe des substances privées de moyens d'action : les *matériaux*, non les formes de vie ou les énergies. Elle est le troisième aspect de la Trinité du Motif et fonctionne mieux quand on la combine avec d'autres sphères. Le Prime et la Matière créent des formes solides à partir d'énergie ; la Correspondance et la Matière relie les objets à travers l'espace ; l'Entropie renforce ou érode la Matière ; et enfin, les Forces rendent les éléments inertes actifs. La Vie associée à la Matière comble le gouffre entre les matériaux vivants et morts (une combinaison essentielle quand on a affaire à des vampires), tandis que l'Esprit et la Matière transforme l'évanescence en matière et inversement. Le Temps modifie la temporalité de la Matière, et les effets puissants (niveau 5) de la Psyché permettent de doter les matériaux inanimés d'une conscience. Si les Forces, le Prime et l'Esprit représentent les énergies primitives et si la Vie se charge des organismes animés, la Matière est la base du monde physique.

Les adeptes de cette sphère ont une approche très terre-à-terre de leur Art. Solides ouvriers de leur pratique, ils préfèrent les résultats concrets, même sur ses applications les plus théoriques. Si pour certains de leurs pairs, plus ésotériques, ils sont simples et ennuyeux, ces artisans savent allier qualité et intégrité, et font preuve d'une surprenante ingéniosité.

#### • Percevoir la matière

L'assimilation des principes de base de la Matière permet à l'initié d'entrevoir les propriétés intrinsèques des matériaux fondamentaux, comme leur structure sous-jacente, leurs propriétés innées, leur stabilité ou leur instabilité. Grâce à ces connaissances, il peut voir la composition d'un objet, mais aussi déceler les éléments dissimulés et les différentes couches qui le constituent. Quand il combine la Matière à l'Entropie, il peut également trouver ses faiblesses. S'il l'associe à la Vie, il est en mesure de détecter les implants, les améliorations et autres ajouts de tissus et de matériaux inertes.

#### •• Transmutation simple

Ses connaissances progressent ; le mage est à présent capable de transmuter une substance en une autre sans modifier sa forme globale, sa température ou son état (gazeux, liquide ou solide). Selon sa pratique, il peut être amené à changer le plomb en or grâce à l'alchimie, le bois en pierre en recourant à un processus d'hyper-pétrification, ou l'eau en vin (et même, avec le niveau 3 de la sphère de la Vie, le vin en sang) en réalisant un miracle. Les matériaux rares et/ou complexes sont plus ardues à fabriquer que les autres. Par exemple, il sera plus facile de transformer la pierre en fer plutôt qu'en or. Pour représenter la délicatesse d'une telle opération, le joueur devra obtenir un plus grand nombre de réussites que s'il voulait transmuter un composant banal.

(À ce sujet, le mage n'est pas encore en mesure de fabriquer des substances radioactives. Comme leur essence se mêle aux énergies de la sphère des Forces, leur manipulation requiert un plus haut degré d'expertise.)

Quand le mage associe ce rang à d'autres, son savoir lui permet de transformer la matière en tissu vivant (Vie 4 ou plus), de déplacer un objet à travers l'espace (Correspondance 2 ou plus) ou le Temps (Temps 3 ou plus), de changer l'évanescence en matière et inversement, ou d'éveiller un esprit qui sommeille dans un objet (Esprit 3 ou plus). Quoi qu'il en soit, il peut, grâce au niveau 2 de la sphère de la Matière, travailler avec des *substances simples, homogènes et non vivantes*. Les mélanges complexes de différents éléments nécessitent en général d'acquérir le rang supérieur, voire au-delà, encore qu'il soit possible de réaliser des combinaisons assez basiques (comme celles du pain, du lait, du papier ou de la poudre à canon) en obtenant assez de réussites.

### ••• Altérer la forme

À ce niveau le mage peut modifier la forme des matériaux à sa guise, et même changer leur état initial de façon temporaire, par exemple en transformant l'acier en brouillard ou l'eau en verre. (Les métamorphoses permanentes nécessitent de maîtriser le niveau 5 de la sphère de la Matière.) L'artisan est capable de faire varier la densité d'un objet, de recoller ses différentes parties s'il est cassé, ou au contraire de le briser en mille morceaux.

En associant le niveau 3 de la Matière à d'autres sphères, il peut fusionner des tissus vivants à une matière inerte, la réduire en poussière, déplacer des objets par la pensée et pratiquer toutes sortes de transformations incroyables sur des matériaux apparemment solides.

### •••• Transmutation complexe

À ce niveau, les métamorphoses les plus complexes et les plus invraisemblables deviennent possibles, surtout si le mage utilise d'autres sphères en renfort. Il change les citrouilles en carrosses (Vie 2), les êtres humains en trônes (Vie 5), les voitures en robots (combinaison des Forces et du Prime), ou fait apparaître un banquet de nulle part s'il n'ait pas peur d'accumuler un peu (ou beaucoup...) de Paradoxe. Il peut associer plusieurs disciplines de manière complexe et ainsi créer des machines cybernétiques ou de l'or électrifié. S'il comprend les principes qui sous-tendent le fonctionnement d'appareils complexes (c'est-à-dire s'il possède les capacités appropriées sur sa fiche de personnage) tels que les armes à feu, les voitures ou les ordinateurs, rien ne l'empêche d'en faire sortir du néant. Comme d'habitude, les créations les plus compliquées exigent de longs rituels et un nombre élevé de réussites.

### ••••• Modifier les propriétés

Maintenant qu'il est passé Maître dans son Art, l'artisan crée des substances qui dépassent les limites des possibilités scientifiques, invoque des matériaux inconnus de la réalité terrestre ou possède le sinistre pouvoir de créer de la matière radioactive. Ces mages chevronnés sont capables de fabriquer une armure à partir de rien (Prime 2), de transformer les vampires en chaises de jardin (Vie 5), ou d'insuffler une pensée dans de l'acier (Psyché 3). Encore une fois, ces exploits sont une magie incroyablement vulgaire, mais ils ne sont pas sans rappeler les légendaires pouvoirs divins.



## Prime

### L'essence de toutes choses

*Spécialités: Résonance, perceptions, canalisation, création, destruction*



En étudiant l'énergie brute de la création, l'adepte de la sphère de Prime apprend à comprendre, manipuler et absorber la Cinquième Essence présente en toutes choses. Cette puissance fondamentale, qu'on appelle également *force odyllique, énergie primale* et *Quintessence*, nourrit les Motifs d'autres formes - les Forces, la Vie et la Matière - et coule à travers la sublime essence de l'Esprit. De ce fait, un mage versé dans la sphère du Prime est capable de détruire ou de modifier les choses à leur niveau le plus fondamental, d'alimenter des objets enchantés ou Illuminés, et enfin de mettre à profit sa connaissance de la Force primale pour entretenir sa propre essence vitale.

Les spécialistes de la sphère du Prime sont traversés par ces flots d'énergie et vibrent littéralement de Force primale. D'ailleurs, leurs actions laissent une empreinte de Résonance marquée dans leur sillage, et ils sont donc obligés de s'attarder un instant sur cette marque pour la supprimer, ou de nettoyer leur aura en recourant à des effets magiques de haut rang. (Voir *Résonance et Synergie*, pages 561-562.) Pour le meilleur et pour le pire, ces Éveillés incarnent pleinement le principe d'Altérité que la majorité des mages possèdent, le sentiment d'être *plus* que ce dont on peut généralement rêver.

*L'Utilité primale* (pages 527-528) est l'approche technocratique (et optionnelle) de la sphère de Prime.

### • Sens éthérés/Consécration/Imprégner de sa Quintessence

Les études initiales portant sur le Prime permettent au mage de percevoir la Quintessence présente dans les nodes, le Tass, les Prodiges et les effets magiques, et de l'absorber. Il est capable de déceler les variations des flux d'énergie, de sentir et d'interpréter (ou du moins *essayer*) la signature laissée par la Résonance et la Synergie, mais aussi d'absorber la Quintessence pour alimenter son propre Motif. Les mages qui ne possèdent pas au moins 1 point dans la sphère du Prime *ne peuvent pas* assimiler plus de points de Quintessence que leur score d'Avatar, une limite dont les adeptes de la sphère ne tiennent pas compte.

Quand il imprègne un objet de sa propre Quintessence, l'Éveillé peut également le *consacrer* en utilisant son énergie personnelle. Dès qu'il change de forme, se décale ou modifie d'une manière ou d'une autre la nature métaphysique de son Motif, l'objet consacré se transforme lui aussi. Au cours de l'opération, il reçoit une partie de sa Résonance, ce qui n'est pas forcément un avantage puisque ce phénomène renseigne sur l'identité du mage et établit un lien direct avec lui.

### •• Nourrir le Motif/Bâter des Motifs/Enchanter des Motifs/Corps de lumière

Le mage a acquis une maîtrise accrue des énergies du Prime et peut à présent acheminer la Quintessence dans des formes déjà existantes ou en créer de nouvelles. S'il combine le Prime avec d'autres sphères, il est capable de fabriquer des Motifs de Vie, de Matière ou des Forces de toutes pièces, mais aussi d'emprunter ceux qui existent

déjà de Force primale et ainsi les renforcer, ou accroître leur pouvoir protecteur ou destructeur.

Les manœuvres ou les armes contenant de la Quintessence (grâce à des effets de niveau 2 du Prime) blessent les esprits ou infligent des dégâts aggravés, tout comme les matériaux physiques améliorés de cette manière protègent contre ce genre de dégâts. (Voir la section **Combat** du **Chapitre Neuf** pour plus de détails.) En outre, le mage peut consacrer un être vivant (avec le niveau 2 de la sphère de la Vie pour les organismes simples, et le niveau 3 pour les plus complexes) en procédant de la même manière que pour les objets, décrite au rang précédent.

Par des applications énergétiques similaires, le mage peut invoquer un **Corps de lumière** simple, une projection idéalisée de lui-même faite à partir d'évanescence. Bien que ce corps n'ait pas de substance ou de propriété spéciale (**contrairement à la forme astrale évoquée au Chapitre Neuf**, page 477), il apparaît sous la forme d'un hologramme lumineux du mage.

### ••• **Canaliser la Quintessence/ Enchanter la vie/Arme énergétique/Fabriquer des Amulettes et des Prodiges temporaires**

Le mage puise dans le flot de Quintessence qui l'entoure pour extraire directement de l'énergie brute ou libre des nodes, des *Jonctions* (périodes particulières) et du *Tass* (Quintessence sous forme solide). Il peut également canaliser cette énergie dans des Motifs déjà existants ou fraîchement créés. Avec un tel pouvoir, il peut enchanter un organisme vivant (avec Vie 3) pour qu'il provoque ou subisse des dégâts aggravés. Sinon, il peut lui infliger des dégâts aggravés en s'attaquant à sa force vitale. Le mage a la possibilité d'absorber un peu de Quintessence, en puisant dans sa santé, en sacrifiant un être vivant, ou en l'extrayant d'objets inertes (avec le niveau 2 de la sphère de la Matière). Il peut aussi introduire cette énergie dans un réceptacle qu'on appelle une *Amulette*, ou de créer des Prodiges ou des Appareils *temporaires* à l'aide d'autres sphères en y insufflant de la Force primale. (Pour que l'enchantement soit permanent, il faut posséder le niveau 4 de la sphère du Prime - voir **Fabriquer des Prodiges**, page 508, et **Quantités de Quintessence**, page 507.)

Quand la situation est désespérée, l'adepte du Prime peut créer des armes éphémères à partir d'énergie pure concentrée, qu'on appelle projectiles de Quintessence ou épées de lumière. Elles infligent des dégâts aggravés (comme l'indique le tableau **Dégâts ou durée de base**, page 504) et coûtent 1 point de Quintessence par utilisation... ou, pour les armes qui durent un certain temps, 1 point par tour. Dès que le mage tombe à court de Quintessence, son moyen de défense disparaît. À moins qu'il ne canalise l'effet à travers un fusil à énergie ou le fasse passer pour un miracle au milieu d'une assemblée de fidèles, ces attaques sont inévitablement vulgaires.

### •••• **Expulser ou instiller l'énergie/ Puiser dans une Source/ Fabriquer du Tass et des Prodiges permanents**

Drainer la Quintessence contenue dans les objets ou les forces élémentaires (mais pas dans les êtres vivants, pas encore) est un pouvoir terrifiant qui désintègre les cibles, les fait se consumer dans des flammes d'énergie primale ou provoque une décomposition instantanée. Le mage peut renverser ce flot d'énergie pour fabriquer des objets incassables, lier des matériaux organiques et inorganiques

afin de créer des implants cybernétiques, de la nanotechnologie et autres Prodiges. Une fois arrivé à ce niveau, les enchantements qu'il tisse sont permanents et il peut puiser la Quintessence des *Sources* d'énergie constituées par les événements marquants. En insufflant un peu de sa Quintessence dans une *Amulette*, puis en utilisant le niveau 4 de la sphère de la Matière, le mage peut fabriquer un *Joyau d'âme*, un réceptacle portatif rempli de sa Résonance et de son énergie.

### •••• **Insuffler ou retirer la force vitale/ Créer des nodes et des Fleurs d'âme/Annuler le Paradoxe**

Le maître du Prime puise la Quintessence n'importe où, n'importe quand, et peut aussi le canaliser vers d'autres réceptacles. S'il recourt au côté obscur et vulgaire de son pouvoir, il a la capacité d'anéantir un être vivant en consommant la totalité de sa force vitale, tandis que l'autre facette lui insuffle une telle quantité de Force primale qu'il devient en quelque sorte béni des dieux. En combinant cette capacité avec le niveau 5 de la sphère de la Vie, il peut métamorphoser les organismes complexes en *Fleurs d'âme*, des Amulettes vivantes qui deviennent des réservoirs mobiles de Quintessence améliorée. Une telle Maîtrise lui confère le pouvoir de créer des nodes dans des lieux symboliques et d'annuler le Paradoxe en suivant les règles décrites dans **Annuler le Paradoxe**, page 550.



## Psyché



### L'art de la conscience

*Spécialités: communication, illusion, émotion, programmation sociale, affirmation de soi, voyage astral, protection de l'esprit, psychodynamique, combat psychique*

Les humains perçoivent la réalité à travers des interactions complexes de la conscience. On peut donc en conclure que l'adepte de la Psyché modifie la réalité de ses semblables. Utilisé avec talent, cet Art rend fou un homme sain d'esprit, apaise la démence et brise les limites de la chair.

Bien que les applications physiques de cette sphère demeurent limitées (sauf indication contraire, les attaques de Psyché infligent des dégâts contondants), elle constitue l'Art coïncidental par excellence, puisque ses effets restent invisibles tant qu'on ne les combine pas avec d'autres sphères. Même quand les mages quittent leur enveloppe charnelle, ce phénomène demeure imperceptible au regard des mortels.

En général, les sorts offensifs de Psyché (ceux qui permettent de lire dans l'esprit d'autrui ou d'influencer ses pensées) ont une difficulté basée sur la Volonté de la cible, et non sur l'aspect coïncidental ou vulgaire de l'effet. (Quand le score de Volonté de la victime est inférieure à 4, la difficulté de base reste de 4.) Pour les effets de contrôle mental les plus violents (pousser quelqu'un au suicide), la difficulté est égale à Volonté +3, et il en va de même pour les attaques de Psyché effectuées contre un représentant du Peuple de la Nuit ou un autre Éveillé. Un personnage peut toujours résister à ces effets grâce à un jet de Volonté en opposition, et ses réussites fonctionneront à la manière d'une manœuvre d'esquive mentale. Ainsi, influencer les esprits fragiles est un jeu d'enfant, alors que les personnes les plus déterminées ne succomberont qu'à la pression des agents de la Volonté les plus coriaces. (Pour plus de détails, voir **Résister aux assauts psychiques**, page 545.)

Quand vous effectuez une attaque contre plusieurs cibles, la difficulté de l'effet de Psyché est fixée de manière habituelle selon qu'il est *coïncidental, vulgaire ou vulgaire avec témoins*. En règle générale, ces sorts sont coïncidentaux, mais les actions particulièrement spectaculaires seront plutôt vulgaires.

Ces mages « réfléchis », adeptes de la Psyché, gardent toujours l'esprit clair et possèdent une perspicacité dérangeante. Si certains ont l'air de dériver dans un océan de distraction, la plupart d'entre eux regardent le monde avec une intensité à même de percer les illusions et d'atteindre la vérité qui se cache derrière.

- **Percevoir les pensées et les émotions/Protection de l'esprit/Affirmation de soi**

Grâce aux rudiments de la magye mentale, le mage apprend à sentir les émotions et les impulsions de surface des autres. Même s'il ne peut pas lire de pensée précise, il est capable de déceler les impressions psychiques que laisse une personne, un lieu ou un objet (avec le niveau 1 de la sphère de la Matière pour les deux derniers). Grâce à cette perception surnaturelle, il peut deviner la nature des signatures de Résonance faibles et reconnaître immédiatement les plus puissantes. Même sans la Résonance et s'il réussit un jet d'Arété, le mage peut quand même examiner les auras, remarquer les changements d'humeur, discerner la part de vérité derrière les mensonges, ou encore saisir l'état d'esprit global d'une personne.

En outre, l'Éveillé apprend à protéger son esprit contre les pensées et les émotions d'autrui en construisant des barrières mentales autour de son aura, de ses sentiments et de sa conscience. Chaque réussite obtenue sur un jet d'Arété coïncidental soustrait une réussite à tous ceux qui tentent de lire ces éléments psychiques.

Il apprend aussi à réaliser plusieurs tâches à la fois et à assimiler des données avec une précision hors norme. Ainsi, chaque réussite obtenue lui permet de s'intéresser à un sujet supplémentaire ou d'accélérer la réalisation d'une action. Pendant une scène ou deux, il peut même améliorer de 1 point un trait mental par réussite grâce à l'effet d'**Affirmation de soi** qui lui permet de concentrer toutes ses facultés cognitives.

- **Lire les pensées de surface/Lien empathique/Créer des impressions/Impulsion mentale**

Le mage commence à effleurer les pensées des esprits sans défense, à discerner les états émotionnels, à lire les souvenirs laissés sur des objets ou dans des lieux, et à projeter un mot ou une impulsion dans la tête des gens. Plus l'émotion est simple, plus elle est facile à communiquer ou à déchiffrer. Par exemple, un accès de rage se transmet ou s'analyse sans aucun problème, alors que le mélange complexe de la mélancolie représente un défi pour les adeptes expérimentés de la Psyché. (En termes de jeu, ces actions difficiles exigent donc plus de réussites que les tâches simples.)

- **Lien mental/Projection d'illusions/Périple onirique/Explosion psychique**

De plus en plus talentueux, le mage apprend à lier les esprits, à établir des communications télépathiques, à déchiffrer les pensées et à les influencer, à tisser des illusions mentales, à entrer dans les rêves des autres pour explorer ces Royaumes oniriques, et enfin à lancer des assauts psychiques dans la conscience d'un rival. À ce stade, les attaques de Psyché provoquent des blessures doulou-

reuses, mais rarement fatales. Quand cette sphère est combinée avec la Correspondance, les Forces, la Matière ou la Vie, le mage peut utiliser la télékinésie, la pyrokinésie ou des techniques de combat psychophysiques, et surtout influencer les objets, les éléments ou les gens grâce à la puissance de son esprit. Contrairement aux autres effets, ces pouvoirs *ne sont pas coïncidentaux*, et ce même si ces dons occupent une place à part dans la culture populaire.

- **Contrôler un esprit conscient/Modification de la conscience/Projection astrale**

Le pouvoir terrifiant des Costumes noirs et des combattants psychiques permet au mage de contrôler les actions et les pensées d'autrui, de modifier ses perceptions ou son état mental, et de projeter son esprit hors de son enveloppe physique. Il peut aussi modifier les souvenirs d'une autre personne, la rendre folle (ou lui faire recouvrer tous ses esprits), dissimuler son aura sous une impression de son choix et recourir à l'hypnose pour implanter des ordres et des suggestions. (Voir **Conditionnement Social et Reprogrammation**, pages 607-609.) De plus, il peut projeter sa forme astrale en faisant appel à une énergie interne plutôt qu'externe, comme décrit au **Chapitre Neuf**, pages 476-478.

- **Contrôler le subconscient/Forger la psyché/Libérer la conscience**

Un véritable maître de la Psyché contrôle aussi bien sa conscience que celle des autres. Il peut définitivement altérer l'esprit d'un individu en augmentant (ou diminuant) la valeur de ses traits, en réécrivant sa personnalité de A à Z, en modifiant sa Nature ou (avec Vie 4) en plaçant sa conscience dans un autre corps. Il est capable d'appliquer les mêmes opérations à son *propre* esprit, mais également de détacher ce dernier de son enveloppe charnelle pour explorer les confins de l'univers pendant plusieurs heures ou plusieurs jours d'affilée. Toutefois, son plus grand pouvoir réside dans son aptitude à fabriquer une conscience pour l'implanter là où il n'y avait rien auparavant.



## Temps

Duper le cours  
du temps



*Spécialités: perceptions, prophétie, comptes à rebours, voyage dans le temps, contrôle temporel*

La pratique des Arts ésotériques du Temps exige une certaine souplesse d'esprit. Cette sphère, sans aucun doute la plus déroutante de toutes, s'appuie sur des principes métaphysiques vertigineux qui défient un aspect de la réalité qu'on croit stable: le temps lui-même. Les initiés de cette sphère comprennent pourtant que ce concept est fluide. Difficile à manipuler, mais pas aussi figé qu'il n'y paraît.

Utilisé conjointement avec d'autres sphères, le Temps permet au mage de retarder ou d'allonger la durée de ses effets, de voir d'autres époques et d'autres lieux, ou bien de distordre la trame temporelle. Dès qu'il l'utilise dans une optique de voyage ou d'observation, le joueur se réfère au tableau de **Chronologie de la sphère de Temps**. S'il désire prolonger un effet, il peut au choix consacrer des réussites pour améliorer la durée (voir le tableau **Règle optionnelle de répartition des réussites**), ou bien ajouter le niveau 4 de la sphère

du Temps afin que le sort se déclenche dans une situation précise fixée à l'avance.

On pensait les voyages dans le temps impossibles. En réalité, ce n'est pas tout à fait vrai... c'est juste extrêmement compliqué. D'ailleurs, les effets qui impliquent de remonter le temps sont *toujours* vulgaires, leur difficulté augmente de +3, et ils infligent plus de Paradoxe que d'habitude. Un personnage qui revient plusieurs tours en arrière multiplie le nombre de points de Paradoxe accumulés par le nombre de tours. Par exemple, remonter de trois tours multiplie par trois le nombre de points de Paradoxe gagnés. Le mage aurait donc 3 points de Paradoxe pour chaque point accumulé en temps normal avec un autre effet de rang similaire. En outre, selon le tableau de **Chronologie de la sphère du Temps**, un Éveillé qui désire revenir dans le passé multiplie par deux le nombre de points de Paradoxe gagnés par ligne du tableau. Par exemple, remonter cinquante ans en arrière (soit quatre lignes) multiplierait par huit le nombre de points de Paradoxe accumulés. Pas étonnant que ceux qui voyagent dans le passé réapparaissent rarement pour partager leur expérience!

Comme on peut s'y attendre, un mage manipulant le Temps a toujours l'air ailleurs. Bien qu'il soit ponctuel, sa conception de l'importance des événements passés, présents ou futurs paraît plus souple que celle d'une personne vivant au rythme des horloges du monde moderne.

### • Perception du temps

Le mage commence son apprentissage en réapprenant à percevoir le flot du temps. À ce stade, son horloge interne se fait plus précise et il peut déceler les déchirures temporelles laissées par des effets du Temps, mais surtout celles qui se développent *avant* que les sorts ne se produisent. D'autres phénomènes provoquent des perturbations dans le flot temporel, et le mage ne manquera pas de les remarquer. Ce rang de sphère, combiné à d'autres, lui permet également de déceler l'influence de cette magie sur d'autres sorts ou des Motifs.

### •• Vision du passé et de l'avenir/ Épaissir les murs du temps

Le mage est capable de voir dans le passé ou l'avenir. Bien qu'il n'obtienne que des impressions fugaces, troubles et peu précises, et qu'il soit limité par les circonstances spécifiques du lieu et de l'époque visés (on entend par là qu'il perçoit les mêmes sensations qu'un spectateur situé au même endroit à ce moment précis), l'explorateur du Temps peut cependant entrevoir le passé ou le futur.

L'effet ne fonctionne que sur l'endroit où se trouve le mage. Toutefois, en combinant **Vision du passé et de l'avenir** avec d'autres sphères, il peut deviner le passé ou le destin probable d'un objet ou d'un lieu (Matière), d'un être vivant (Vie) ou d'une région plus lointaine (Correspondance). En outre, le niveau 2 d'Entropie lui permet d'entrevoir plusieurs futurs et d'identifier celui qui a le plus de probabilités de se produire.

En inversant le fonctionnement de ses pouvoirs de perception, le même mage est capable d'épaissir les murs du temps, ce qui augmente la difficulté des autres effets de Temps. Chaque réussite obtenue sous-trait une réussite aux tentatives des autres fidèles de Chronos.

### ••• Contraction ou dilatation temporelle/Ralenti/ Revenir en arrière

Alors qu'il accélère ou ralentit sa relation au temps, le mage bénéficie d'actions supplémentaires, diminue la vitesse des phénomènes ou

des autres personnages, ou rembobine de courtes périodes de temps. En termes de jeu, l'Éveillé peut réaliser une action supplémentaire par tranche de deux réussites, *ce qui n'inclut pas de lancement de sort* (on ne peut faire qu'un seul jet d'Arété par tour), ou diviser la vitesse d'un personnage, d'un objet ou de lui-même par le nombre de réussites obtenues. (Par exemple, un humain ciblé par un jet ayant donné quatre réussites se déplacerait à un quart de sa vitesse normale.)

Quand il revient dans le temps, le mage peut également appliquer l'effet à tout ce qui se trouve dans son environnement immédiat et remonter d'un tour par tranche de deux réussites. Cela lui permet de quitter le cadre temporel ordinaire pour connaître la ou les deux prochaines actions des autres personnages. (Voir ci-dessus.)

En combinant ce pouvoir avec différentes sphères, le mage peut affecter d'autres Motifs (Forces, Vie ou Matière 2), lancer des effets à travers l'espace et le temps (Correspondance 3), revenir en arrière tout en gardant des souvenirs de l'avenir qu'il vient de quitter (Vie 3/Psyché 1) ou invoquer de multiples probabilités (Entropie 3). Une fois de plus, ces actions constituent de véritables aimants à Paradoxe, et leurs conséquences à long terme sont effroyables.

### •••• Déterminisme temporel/ Déclencheur/Bulle temporelle/ Point d'ancrage

À présent, le mage apprend à se retirer du flot normal des événements et à retenir des effets jusqu'à ce que des événements les déclenchent. En recourant aux sphères de la Correspondance, des Forces, de la Vie, de la Matière et/ou de l'Esprit, il est en outre capable d'enfermer des créatures et des phénomènes dans des bulles temporelles. Ainsi, un effet de Temps/Forces/Entropie puissant (et vulgaire) pourrait capturer une tornade et l'enfermer dans un espace intemporel jusqu'à ce qu'un élément déclencheur la libère. À ce niveau d'expertise, le mage peut installer un point d'ancrage temporel qu'il utilisera lorsqu'il osera s'aventurer dans le temps une fois atteint le rang 5...

### ••••• Voyage dans le temps/Immunité temporelle

« L'effet Doctor Who » permet au mage d'exister hors du temps, d'immuniser des personnes, des lieux et des objets au passage du temps, ou encore de voyager dans le passé ou l'avenir. Il vaut mieux laisser le soin au conteur de gérer l'utilisation de ces pouvoirs divins, souvent à l'origine de la disparition du mage qui se perd dans les limbes de l'histoire. Même pour un maître du Temps, le voyage temporel demeure un art mystérieux et désespérément imprécis. Vous trouverez une foule de détails sur ce sujet dans le supplément **Comment FAITES-vous cela ?**



## Vie



### La forme vivante

*Spécialités: transformation, métamorphose, guérison, amélioration, création, clonage, évolution, blessure*

La vie se développe et évolue au fil du temps, jusqu'à ce qu'un incident final la transforme en matière inerte. Par conséquent, un mage spécialisé dans la sphère de la Vie maîtrise les principes complexes de la métamorphose organique. Il commence par les Motifs les plus



simples, puis sa compréhension s'accroît jusqu'à acquérir des capacités quasi divines. Ainsi, un véritable Maître peut mettre fin à une existence, mais également la créer à partir d'énergie pure (c'est-à-dire de Quintessence) ou la transformer, au sens propre, en poussière.

Là où les autres sphères se raccrochent à des théories abstraites, la Vie se base sur des principes bien concrets. Or tout mage spécialiste de cette sphère sait que ces derniers demeurent toutefois soumis aux changements. Utilisée conjointement avec d'autres sphères du Motif (Forces, Matière), elle transforme des formes de vie en énergie, les change en pierre ou en métal, en crée de nouvelles à partir de matériaux figés. Même employée seule, elle permet au mage de métamorphoser ces formes de vie de manière surprenante, voire presque impossible.

Dans son ensemble, cette sphère concerne tout ce qui possède des cellules vivantes, et ce même si cet objet est techniquement mort. Partez du principe que les Arts de la Vie régissent tout ce qui est suffisamment vivant pour être greffé, conservé ou cultivé. Tout ce qui est inerte et irrémédiablement décédé passe sous la gouvernance de la Matière. Par exemple, les organes et le sang préservés dans de bonnes conditions, les plantes encore vivantes et le fromage au lait cru contiennent de la Vie, tandis que les cadavres, les fibres de coton, les organes momifiés ou le bois coupé sont devenus de la Matière.

Quand on l'utilise pour blesser ou guérir, la Vie permet d'infliger ou de soigner des dégâts aggravés puisqu'elle agit directement sur le Motif des êtres vivants. Par conséquent, un corps ayant été lourdement modifié par la magye de la Vie (qui aura reçu des membres supplémentaires ou toute autre caractéristique qui n'apparaît pas dans son Motif d'origine) souffre d'une *hémorragie du Motif*, une fuite de Quintessence inexorable qui provoque un niveau de dégâts létaux par jour. Tant que le lanceur de sort n'emploie pas la sphère du Prime

pour insuffler une nouvelle énergie au Motif ou le modifier de façon permanente, la victime subit des dégâts jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Puisque les mages de la Vie ont le pouvoir de guérir les maladies, de rajeunir et de refermer les blessures, ils jouissent d'une santé de fer et sont d'une grande beauté. Les plus accomplis saisissent tout le potentiel de mutation de la vie organique et travaillent à corriger (ou exploiter) ces états en perpétuelle évolution.

- **Percevoir la vie**

Les principes de base de la sphère permettent au mage de déceler la présence de formes de vie ainsi que leur état de santé général, leur âge et leur sexe. En combinant ces perceptions avec d'autres sphères, il est également capable de détecter les organismes éloignés (Correspondance 2), de diagnostiquer des maladies éventuelles ou une malchance potentielle (Entropie 1), de percevoir leur évolution dans le futur et dans le passé (Temps 2), ou enfin de déchiffrer les flots de Quintessence qui les lient à l'univers (Prime 1).

- **Altérer les formes de vie simples/Se guérir**

Le mage manipule les organismes simples (virus, mollusques, insectes, plantes, etc.) comme il modèlerait de l'argile. Il apprend à ajuster leur Motif (en donnant des ailes à un crabe par exemple), à les soigner et à les tuer. Même s'il n'est pas encore assez puissant pour les métamorphoser totalement, il peut entre autres faire éclore ou se faner les végétaux et aider les arbres à produire des fruits. Quand il se concentre sur son propre Motif, il est capable de se soigner ou de pratiquer des modifications mineures sur son corps (couleur de peau ou de cheveux, taille, poids, etc.).

### ••• **Métamorphoser les formes de vie simples/Modifications personnelles/Guérir les autres**

Grâce à une meilleure compréhension de la Vie, le mage peut radicalement altérer des organismes simples (retourner l'écorce d'un arbre), les métamorphoser (changer un fruit en insectes) ou, avec le niveau 2 de la sphère du Prime, les invoquer à partir d'énergie brute.

Lorsqu'il travaille sur son propre Motif, il peut sensiblement altérer son corps en se faisant par exemple pousser des branchies, des griffes ou une armure. Il reste un être humain tout en approfondissant la *définition* de ce terme. En outre, il acquiert la capacité de soigner les dégâts subis par des organismes complexes, de plonger ces derniers dans un sommeil profond ou de meurtrir leur Motif vivant.

### •••• **Altérer les formes de vie complexes/Se métamorphoser**

À ce rang, le mage est à même de provoquer des changements radicaux sur n'importe quel organisme complexe (humains, chiens, chevaux, etc.). Il peut doter d'autres espèces de membres supplémentaires, leur octroyer des pouces opposables et accroître leurs capacités cérébrales, et ce tant qu'il ne modifie pas leur nature intrinsèque.

Le mage peut se pencher sur son propre Motif pour se métamorphoser en une autre forme de vie de taille et de poids similaires; il pourrait par exemple devenir un dogue allemand, mais pas un colibri. Toutefois, il n'acquiert pas les aptitudes innées de sa nouvelle forme (vol, respiration sous l'eau...); s'il veut en bénéficier, il doit utiliser des effets de Vie supplémentaires. De plus, il faut compter une période d'adaptation pour que l'esprit et les réflexes du personnage s'accordent à son nouveau corps.

### ••••• **Transformer et créer des formes de vie complexes/Parfaite métamorphose**

À présent, le maître de la Vie peut adopter la forme de son choix et transformer de la même manière les organismes complexes. Son expertise lui permet de modifier des Motifs vivants de façon permanente, de créer des formes de vie complexes à partir d'énergie (Prime 2), de les doter d'une conscience (Psyché 5), de les métamorphoser en d'autres éléments (Forces ou Matière 3) ou en énergie brute (Prime 5). Il peut aussi les rajeunir ou les vieillir (Entropie 4 ou Temps 3) ou leur implanter un esprit (Esprit 3 ou 5). S'il ne procède pas à ces ajustements, sa création restera dénuée d'intelligence, un vulgaire sac de cellules sans âme. Elle sera en vie, mais sans plus.



## **Données (Correspondance)**



### **Accéder au métacode de la réalité**

*Spécialités : omniprésence, encodage, invention, pare-feu, surveillance/sousveillance*

Les Données sont la réalité. Tous ceux qui ne le pensent pas se mentent. Même si cette réalité s'arrête peu ou prou aux données électroniques ou aux médias, cela signifie de nos jours qu'elle s'étend à presque toute la planète. Et grâce à ce lien, les spécialistes de cette sphère sont capables de trouver, de contacter et d'atteindre n'importe qui sur le réseau. Ils n'ont besoin que d'un peu de temps, de quelques informations, et bien sûr du savoir et de la Volonté nécessaires pour bien faire.

La sphère des Données est une amélioration technocratique de la Correspondance. Elle reste la chasse gardée des Adeptes du Virtuel, du Nouvel Ordre Mondial et des différents alliés avec lesquels ils ont choisi de partager leurs connaissances. Comme toute sphère qui se respecte, elle possède des propriétés métaphysiques qui s'appliquent bien au-delà du royaume de la réalité conventionnelle. Même si, en théorie, un spécialiste des Données ne fait qu'utiliser les outils dont il dispose, les plus puissants effets de la sphère dépassent largement selon les Masses les frontières du possible. Bien sûr que non, ce n'est pas de la « magye », arrêtez avec vos velléités d'indépendance! En revanche, ils exploitent bel et bien toutes les ficelles des technologies de l'Âge de l'information, et de manière assez impressionnante.

Quand on examine les pouvoirs qu'elle confère, la sphère des Données fonctionne en grande partie comme la Correspondance. Leurs différences fondamentales résident dans les moyens de connexion (voir le tableau ci-dessous) et des façons dont on l'emploie. Pour utiliser des effets des Données, le technomancien doit rassembler des informations sur la personne ou le lieu ciblé, puis disposer du matériel capable d'atteindre le sujet de son attention. Plus l'expertise du spécialiste est pointue (plus il a de points dans cette sphère), plus il lui sera facile d'établir un lien avec un minimum d'informations.

Le paradigme associé à cette sphère est **Tout est données** (page 571).

Comme la sphère des Données dépend des méthodes technologiques d'information et de connexion, il est impossible d'affecter une personne qui ne se trouve pas sur le réseau. Néanmoins, au vu de l'étendue actuelle de ces technologies (qui ne cesse de croître), elle

### **Connexions des Données**

<b>Rang de Données</b>	<b>Réussites</b>	<b>Temps par jet</b>	<b>Connexion opérateur/cible</b>
1	8	Quatre heures	Présence physique ou échantillon organique du sujet; code source; information issue des bases de données d'identification gouvernementales
2	6	Deux heures	Bien précieux ou ami intime de la cible; exemple de code; adresse électronique personnelle ou compte de réseau social
3	4	Une heure	Objet utilisé au quotidien ou associé; code hérité; identité numérique factice; adresse électronique temporaire ou compte média
4	3	Une minute	Vague connaissance ou possession de la cible; code caméléon; adresse IP
5	2	Une minute	L'agent a brièvement touché ou rencontré le sujet; code issu du même langage; adresse IP reroutée

permet d'atteindre la plupart des habitants du monde industrialisé, surtout s'ils sont présents sur les réseaux sociaux, dans le système bancaire moderne ou les organes gouvernementaux.

Les spécialistes des Données manipulent avec maestria les outils informatiques de notre époque. Ce ne sont pas toujours les employés ronzons et totalement dénués d'humour si souvent associés aux métiers où les chiffres sont rois. Ils disposent par contre d'une grande capacité de concentration, ont l'œil pour les détails et possèdent un talent impitoyable pour exploiter les contraintes et les limites des technologies de l'information.

### • **Des zéros et des uns**

Au travers d'une nuée de codes, l'initié des Données découvre que tout est interconnecté. Il applique cette compréhension ésotérique au monde par-delà son clavier pour déterminer la distance exacte entre deux points, ou encore établir les liens entre des objets visibles. Ses connaissances lui permettent de travailler sur des projets basiques sans instruments grâce à une familiarité de plus en plus grande avec les informations relationnelles.

### •• **Panorama du réseau**

En effectuant quelques calculs rapides, le spécialiste parvient à évaluer l'espace pratique et théorique, et donc à percevoir ce qui se passe ailleurs. L'agent maîtrise de plus en plus d'éléments métaphysiques ; tant qu'il dispose d'instruments lui donnant accès à des lieux éloignés, cette compréhension lui permet de voir et d'atteindre d'autres endroits dans le monde.

Lorsqu'il associe les Données à d'autres sphères, le spécialiste étend la portée pratique des effets technocratiques. La Matière lui permet ainsi de modifier à distance des technologies de l'Union, la Psyché de communiquer avec des agents ou des cibles dans le monde entier, les Forces de porter une attaque à distance. Grâce à l'Entropie, il peut prédire et remanier les modèles de probabilités, et repérer les faiblesses dans les objets qu'il perçoit. Dans tous les cas, les Données suivent les mêmes règles que la Correspondance ; le rang de l'opérateur dans cette sphère doit être supérieur ou égal au rang le plus élevé dans un effet connecté.

### ••• **Téléportation quantique/ Pare-feu/Centre de surveillance**

Les techniques avancées de transfert des Données permettent au spécialiste de se jouer des lois de la physique conventionnelles régissant les dimensions spatiales. Dans la pratique, cela signifie qu'il peut se télécharger en utilisant un mode de téléportation quantique ; ériger des pare-feux constitués de particules physiques qui protègent efficacement des objets, des lieux ou des gens ; et enfin répartir ses perceptions à travers un centre de surveillance multi-localisé. Quand il combine les Données à d'autres sphères, l'agent peut alors déplacer des objets, des énergies et des êtres vivants à travers l'espace.

Toutefois, ces Procédures exigent l'équipement approprié d'un bout à l'autre de l'effet. On ne peut pas violer les lois de la physique conventionnelle sans une technologie adaptée.

### •••• **À travers l'espace/Cohabitation dimensionnelle/Ubiquité holographique**

Une fois ces technologies maîtrisées, l'expert est capable d'ouvrir des portails quantiques entre plusieurs lieux, de créer des mini-dimensions dans les creux du continuum spatio-temporel conventionnel, et de faire apparaître des représentations holographiques

de lui-même dans plusieurs endroits à la fois. En recourant aux Procédures adéquates de Vie, de Psyché et de Force primale, il peut rendre ces représentations aussi concrètes que sa propre enveloppe physique et leur assigner une foule de missions, dans la pure tradition des pouvoirs de l'Agent Smith.

### ••••• **Reconfigurer les propriétés physiques/Resserrer l'espace/ Hyperdivision des perceptions**

Le maître des Données fait fusionner la physique conventionnelle avec les théories sophistiquées des hypermathématiques. Les rares spécialistes arrivés à ce niveau sont capables de regrouper plusieurs zones géographiques dans un espace unique, de modifier les propriétés et les dimensions spatiales de leur cible, ou encore de projeter leurs perceptions dans un nombre invraisemblable de lieux en même temps. On peut donc affirmer que ces experts ont, au sens propre, des yeux et des oreilles partout.



## **Science dimensionnelle (Esprit)**



### **Analyse des spectres de la réalité alternative**

*Spécialités : sous-dimensions, applications du Champ  
Anthropique, relations avec les EED, cartographie,  
théorie appliquée, anomalie dimensionnelle*

Basée sur les théories de la cosmologie tychoïdienne développée par les Ingénieurs du Vide (voir **Chapitre IV**, pages 93-94), la Science dimensionnelle met en avant l'existence d'un *Principe de Champ Anthropique*. Selon cette théorie, l'esprit humain conscient exerce un certain contrôle sur son espace de réalité métaphysique. C'est à cause de ce Principe que des sous-dimensions inférieures se sont regroupées hors de la Terre après avoir perdu une sorte de lutte darwinienne métaphysique. Les créatures natives de ces univers (les *entités extra-dimensionnelles, ou EED*) concentrent leurs efforts pour percer les barrières de la planète et infecter le monde des hommes. C'est là que la Science dimensionnelle entre en jeu. Elle représente un moyen d'affirmer la puissance des éléments Éclairés du Principe Anthropique et de tenir les EED à l'écart.

En termes de règles, la Science dimensionnelle fonctionne en grande partie comme la sphère de l'Esprit. Toutefois, comme c'est le cas pour les autres sphères d'influence technocratique, ses effets s'appuient sur du matériel technologique et sont interprétés à la lumière de la science, non du mysticisme. Les Ingénieurs du Vide parlent toujours d'*Umbræ* quand ils désignent les sous-dimensions (des ombres mathématiques du Consensus humain, d'après eux), et bien qu'elle admette une part de miracle scientifique, leur approche n'a aucun respect animiste.

Contrairement à la sphère de Données, la Science dimensionnelle demeure la propriété exclusive d'une seule Convention : les Ingénieurs du Vide. C'est un secret extrêmement bien gardé qu'on ne divulgue qu'au cours d'entraînements intensifs dispensés dans les structures propres à la faction. En fin de compte, le spécialiste des dimensions est un homme ou une femme capable d'une intense concentration à l'intérieur d'un réseau de pensées et de perceptions sensorielles s'éten-

dant sur plusieurs niveaux. Vu de l'extérieur, c'est un paranoïaque. Mais si vous étiez au courant de tout ce qu'il sait sur la nature invasive des sous-dimensions et des EED, vous verriez aussi le mal partout...

- **Analyse des EED/Évaluation du Goulet/Cartographie des régions dimensionnelles**

Grâce à l'application de principes théoriques et à l'utilisation de technologies, le spécialiste apprend à déceler la présence d'EED et les menaces d'invasions, mais aussi à évaluer les caractéristiques des dimensions alternatives ainsi que l'épaisseur de la barrière qui maintient tout ce petit monde à l'écart du Consensus. Il perçoit également la nature principale du terrain des dimensions de poche présentes de l'autre côté du Goulet.

- **Vibration dimensionnelle/Modifier le Goulet dimensionnel/Champ transdimensionnel**

À partir de ce niveau, le spécialiste peut utiliser les vibrations des radiations, les hypermathématiques et des échantillons de matière trans-dimensionnelle pour accéder à ces dimensions alternatives. Avec les bons instruments, il peut créer des brèches artificielles dans les sous-dimensions voisines pour attirer des EED et laisser des signaux à l'attention des autres scientifiques.

Grâce aux modèles et aux données des hypermathématiques appliqués à la Science dimensionnelle, le spécialiste peut également manipuler le Goulet pour modifier sa valeur et la diminuer jusqu'à 0 s'il le désire, un exploit dont les mages mystiques sont incapables. L'effet Goulet 0 ne dure qu'une scène, mais il contre les assauts de l'Anomalie dimensionnelle (c'est-à-dire de la Tempête d'Avatar) si ce phénomène est toujours en activité. Toutefois, l'Ingénieur du Vide subit quand même des répercussions pendant qu'il travaille sur son effet. (Il encaisse les dégâts habituels de la Tempête d'Avatar, mais protège les autres personnages jusqu'à la fin de la scène.)

Dans un domaine similaire, le spécialiste apprend aussi à s'entourer d'un champ transdimensionnel (il peut en faire bénéficier des alliés ou des objets s'il utilise les sphères appropriées). Cet effet lui permet en retour d'interagir de façon limitée (contact rapide) avec les sous-dimensions sans être blessé par l'Anomalie dimensionnelle.

- **Translation dimensionnelle/ Manipuler les phénomènes paraphysiques/Champ de disruption de phase**

Le savoir accru du spécialiste lui permet de se décaler dans des dimensions alternatives et de manipuler la matière paraphysique (l'évanescence) qui les constitue. Il peut de plus, s'il porte l'équipement adéquat, produire des **champs de disruption de phase**, des vibrations destructrices qui désorientent, blessent ou désintègrent les EED. Les armes ont des modes de réglage *assommer/tuer/désintégrer*, ce qui leur permet d'infliger au choix des dégâts contondants, létaux ou aggravés aux cibles umbrales. Même si les EED ne sentent aucune différence entre tous ces types de dégâts, ce n'est pas le cas des explorateurs humains et des Déviants métamorphes.

- **Modifier la topographie dimensionnelle/Portail dimensionnel/Stabilisation du champ dimensionnel**

Grâce à une meilleure compréhension de la sphère et des technologies appropriées, le spécialiste apporte des modifications permanentes dans les dimensions alternatives. En retravaillant les limites paraphysiques d'une zone précise, il peut fabriquer des mini domaines et des murs dimensionnels qui lui permettront de bloquer ou de capturer des EED. S'il est particulièrement talentueux, il peut réaliser cette opération même en étant du côté terrestre du Goulet, et ainsi échapper aux répercussions de l'Anomalie dimensionnelle. En utilisant une technique similaire, il est capable d'établir des routes de navigation à grande vitesse. En termes de règles, cet effet réduit son temps de trajet quand il se déplace dans les Mondes mystiques. Le calcul final est (temps de trajet normal divisé par le nombre de réussites +1).

L'Ingénieur a aussi la possibilité d'ouvrir de grands portails pour accéder aux sous-dimensions. Cependant, tous ceux qui les empruntent subissent les effets de l'Anomalie dimensionnelle, à moins qu'une Procédure de Science dimensionnelle de niveau 2 n'ait abaissé le score du Goulet à 0.

En canalisant l'Énergie Primale (Quintessence) à travers les technologies adéquates, il peut également renforcer le Principe Anthropique Éclairé pour contrecarrer l'Adaptation au Vide (c'est-à-dire le phénomène de déconnexion et de désincarnation; voir **Désincarnation** au **Chapitre Quatre**, pages 88-89, **Déconnexion et désincarnation** au **Chapitre Neuf**, page 483). Chaque point de Quintessence dépensé lui permet de résister à l'Adaptation au Vide pendant une semaine.

- **Champ Anthropique/Percer l'horizon spatial/Cosmogenèse**

Grâce aux applications suprêmes des Champs de Principe Anthropique, le spécialiste peut générer son propre Champ Anthropique (s'il possède les appareils adéquats, bien sûr) et s'aventurer au-delà des Horizons et dans l'univers profond. Il a la possibilité de fabriquer une bulle de réalité autour de lui et des créatures terrestres qui l'accompagnent (deux passagers par réussite supplémentaire au-delà de la deuxième), mais aussi de concevoir et piloter des véhicules spéciaux pour voyager dans l'univers profond. Les règles sur l'élaboration et la fabrication d'inventions se trouvent dans la section **Inventer, modifier et améliorer les technologies** du **Chapitre Neuf**, pages 463-464.

Le maître peut mettre à profit les technologies secrètes de la Cosmogenèse pour concevoir et créer des Canevas de l'Horizon, ou encore des organismes EED assemblés et personnalisés. Au cours du processus, il aura besoin des énergies issues de l'Utilité primale, le plus souvent la Vie et la Matière, s'il souhaite que l'assemblage EED survive hors des sous-dimensions, ce qui implique qu'il ne soit pas simplement constitué d'évanescence. En tout cas, ces calculs cosmiques donnent aux Ingénieurs du Vide des pouvoirs qui ne sont pas sans rappeler ceux des dieux de la mythologie.

## Firmes primales

Taille de la Firme	Score de node	Connexion requise*
Commerce local prospère/petite usine/grande ferme/gang des rues	1	Visiter les installations, se lier d'amitié avec le gang, faire des acquisitions ou investir • Ressources
Entreprise leader à l'échelle de la ville/mafia locale/usine moyenne/complexe agro-industriel/compagnie d'extraction de ressources courantes (charbon, acier, pétrole, etc.)	2	Bas de l'échelle, affiliation au gang, établir des contrats, devenir actionnaire ou investir •• Ressources
Leader au niveau régional/crime organisé/extraction de ressources rares (or, argent, diamants, etc.)	3	Cadre moyen, soldat de la pègre, consultant ou investir ••• Ressources
Leader à l'échelle nationale/organisation criminelle de premier plan/entreprise d'extraction de ressources très rares (iridium, tanzanite, etc.)	4	Cadre supérieur, consultant senior, exécutant ou capitaine de la mafia, ou investir •••• Ressources
Leader au niveau mondial ou cartel du crime	5	Directeur, membre du conseil d'administration, baron de la pègre ou investir ••••• Ressources

\* Chaque point d'Utilité primale au-delà du premier diminue d'un rang le type de relation requise par le spécialiste. Par exemple, un hyperéconomiste ayant 3 points dans la sphère d'Utilité primale pourrait se contenter de visiter (1 point de connexion) une grande usine (Firme de rang 3) pour puiser dans l'énergie qu'elle dégage.



### Utilité primale (Prime)



#### Investir les énergies fondamentales

*Spécialités: estimation, investissement, Sources, valeur personnelle, firmes primales, génération de capital énergétique*

Pour les hyperéconomistes Éclairés, le Prime n'est pas une puissance évanescence qui bouillonne à travers les fissures du monde. C'est plutôt un champ d'énergie généré par l'*Homo economicus*, l'humain conscient et ambitieux qui agit pour satisfaire son intérêt personnel. Les théories hyperéconomiques du Syndicat, liées à celles des Champs de Principe Anthropique Éclairé des Ingénieurs du Vide (qu'ils appellent autrement), considèrent que les activités et les intérêts humains créent de la Quintessence. Les gens s'investissent totalement dans ces entreprises, et même s'ils ne voient pas l'énergie qui naît dans le sillage de ces transactions, ils peuvent la sentir... D'où les impressions physiques qui accompagnent le sentiment de considération ou de dénigrement.

Alors que les autres Conventions technocratiques s'en tiennent au modèle des « énergies fondamentales » du Prime, les spécialistes de l'Utilité primale du Syndicat comprennent différemment cette sphère. En termes de règles, les applications sont sensiblement les mêmes. Pour eux toutefois, le Prime fluctue au gré des investissements et des pertes de la devise énergétique dans les Firmes (des nodes qui génèrent de la valeur, voir tableau ci-après). Ces dernières manipulent le système économique métaphysique des valeurs humaines. En accédant à ce qu'il appelle « le taux de crédit de la création », l'hyperéconomiste contrôle cette monnaie, qu'il peut placer là où elle s'avérera la plus rentable... pour lui.

Les Firmes que nous avons déjà évoquées constituent sans doute le meilleur atout pour ceux qui comprennent le fonctionnement de l'Utilité primale. En investissant dans cette structure, l'hyperéconomiste peut puiser de l'Énergie Primale (Quintessence) dans une

entreprise ordinaire. En termes de règles, cette dernière devient alors un node. Tant qu'il entretient un lien personnel direct avec cette Firme, il a accès à ce node. Seul un Éclairé ayant au moins 1 point en Utilité primale peut extraire la Quintessence d'une Firme. Les autres mages peuvent sentir les énergies qui s'en dégagent, mais demeurent incapables de la puiser.

Les hyperéconomistes spécialisés dans le Prime surveillent constamment les profits invisibles. Attentifs aux effets de la Correction du marché (Paradoxe) et de l'échange perpétuel d'énergies qui s'effectue à travers les interactions humaines (sexuelles et autres), ils sont capables de repérer ce qui a de la valeur (ou ce qui est contre-productif) dans les situations les moins évidentes. Ils savent également tirer un profit maximal de leurs investissements, quelle que soit leurs formes.

#### • Estimation d'Utilité primale/ Versement d'Utilité primale/ Exploitation de Firme primale

L'analyse estimative donne à l'hyperéconomiste une vue d'ensemble sur les flots de Prime, les signatures de Résonance et les processus métaphysiques appliqués (en langage clair, la magye) dans son environnement immédiat. Comme toute sphère technocratique, ces opérations exigent des instruments et un entraînement spécifiques. Toutefois, le spécialiste peut avoir une estimation des énergies en jeu en recourant à des pratiques et des instruments (notamment la domination et l'hyperéconomie). Certains perçoivent des courants d'énergies colorés, mais les considèrent comme de simples constructions mentales pour se représenter un phénomène normalement invisible.

Comme c'est le cas avec le niveau 1 de la sphère du Prime, l'hyperéconomiste peut investir ces énergies et utiliser la Force primale générée par les Firmes et d'autres sources de Quintessence, plus mystiques.

#### •• Créer des gadgets/ Perfectionner le matériel d'exploitation/Innovation primale

L'hyperéconomiste utilise ses instruments et ses principes de façon pointue pour modifier des matériaux déjà existants grâce à un afflux d'activités à haute valeur énergétique. Il est même capable de créer

quelque chose à partir de rien en se servant de la théorie de la multiplication de la valeur. Il peut donc utiliser les effets normaux du niveau 2 du Prime, sachant qu'il a toujours besoin d'appareils technologiques qui faciliteront ses opérations.

### ••• **Créer des Appareils extraordinaires stables/Exploitation d'actifs vivants/Stockage et utilisation de la Devise primale**

À l'aide des manifestations de l'énergie qu'on appelle *Devise* (ou Tass selon les termes mystiques) et de compétences managériales efficaces (voir l'encadré **Management et ressources humaines**, page 596), le spécialiste emploie une équipe ayant pour mission de créer des Appareils stables à partir de sa Devise. Il peut aussi recharger son stock personnel (Motif) avec des Devises, recharger des Appareils et des batteries qu'on appelle *Matrices* (les Amulettes), ou au contraire puiser dans leurs réserves.

### •••• **Créer du Tass/Exploiter une Aubaine/Liquider les actifs**

L'utilisation poussée de l'hyperéconomie permet au spécialiste de créer des Devises à partir de l'énergie qui flotte librement dans l'atmosphère. Généralement, ce Tass prend la forme de matériaux rares, de billets, de cartes de crédit ou d'objets de valeur (tableaux de maîtres, actions, bons au porteur, drogue, etc.). Néanmoins, au contraire des mages mystiques ou des autres technocrates, il ne peut utiliser que les énergies générées par les activités d'Utilité primale. Par exemple, il ne peut pas recharger sa carte Platinum au node mystique le plus proche.

L'hyperéconomiste possède également les compétences nécessaires pour exploiter les Aubaines primales, les « Sources » dans le jargon des superstitieux. Il peut alors absorber l'énergie dégagée par un événement excitant, au lieu d'une source physique. D'un autre côté, il peut détruire les objets matériels en diminuant leur valeur (Quintessence). Bien qu'il ne puisse pas encore tirer profit de cette énergie, il empêche ses rivaux d'exploiter leurs ressources. (« *Je préfère réduire cet entrepôt en cendres plutôt que de le voir tomber entre tes mains...* »)

### ••••• **Créer des actifs vivants/Générer des Confluences et des Firmes primales/Liquider les actifs vivants/Indemnités du marché**

Sur le même modèle que le dernier rang de la sphère du Prime, celui de l'Utilité primale offre au spécialiste la capacité de fabriquer des Appareils durables, d'ouvrir des Confluences (nodes) et des Firmes nouvelles, de liquider des organismes vivants (généralement en utilisant les applications vulgaires d'une technologie de désintégration, même s'il pourrait se contenter d'abattre sa cible et de brûler son corps), mais aussi d'annuler les conséquences de la correction du marché (Paradoxe), comme s'il était passé maître dans l'Art du Prime... même si, bien sûr, il fait montre de beaucoup plus de finesse technologique.

## **Règle optionnelle: talent brut**

### **Pouvoir paranormal incontrôlé**

Le phénomène du talent brut se traduit par une explosion aussi soudaine qu'incontrôlée (et incontrôlable) de magie. Cette explosion est provoquée par une violente panique, des douleurs, des traumatismes ou une toute nouvelle illumination. L'Avatar déchaîne une rafale d'énergie

prodigieuse dont l'aire d'effet dépasse largement les capacités des mages lambda. La personne au centre du cataclysme n'a aucune prise sur ce qui arrive, ni sur la manière dont cela se produit. Le talent apparaît un beau jour, métamorphose l'univers de celle-ci, puis s'évanouit.

Contrairement aux sections précédentes, le talent brut n'est pas une sphère. C'est plutôt un élément d'intrigue qui représente les flots libres et ingouvernables de l'énergie Éveillée. Le mage ciblé en acquiert la conscience sans en avoir la compréhension, aussi les résultats peuvent-ils se révéler aussi dévastateurs que spectaculaires.

En termes de règles, le talent brut permet à un personnage d'utiliser ses pouvoirs en dépassant ses capacités normales. Pendant une scène ou deux, son groupement d'Arété contient un, deux voire trois dés de plus que d'habitude, il peut exploiter des sphères qu'il ne connaît pas forcément et accède aux rangs supérieurs d'une sphère qu'il maîtrise déjà (3, 4 ou même 5 si le conteur le désire). Là est l'arnaque : c'est au *conteur* et non au *joueur* de décider de la tournure des événements, de la manière dont le phénomène apparaît et de sa durée. Le joueur peut toujours lui confier ce qu'il aimerait voir arriver, mais le conteur demeure l'arbitre final.

### **Talent brut des Maraudeurs**

Généralement, le talent brut n'intervient qu'une ou deux fois dans la vie d'un mage, souvent au moment de l'Éveil, plus rarement à sa mort. Il s'agit *toujours* d'un épisode dramatique lié à une crise majeure. Toutefois, certains Maraudeurs possèdent des pouvoirs magiques qui sont constamment sous l'effet d'un talent brut. Ils libèrent des sorts puissants, mais n'ont aucun contrôle sur leur résultat.

Ces personnages ont rarement plus de 1 ou 2 points dans leur valeur d'Arété (ce sont des Éveillés, après tout), mais leur historique Avatar aligne lui 4 ou 5 points. Dans leur cas, cet historique constitue l'Arété supplémentaire de leur talent brut puisqu'ils ajoutent ce score à leur valeur d'Arété de base. De cette manière, les Maraudeurs ont accès à des pouvoirs formidables gérés par leurs Avatars. Comme ces derniers sont d'une nature inconstante, il reste difficile de se fier aux sorts qu'ils contrôlent. L'Arété du talent brut va et vient au gré des caprices du conteur et des exigences de la chronique.

Ne l'oubliez pas, de tels pouvoirs sont tout simplement imprévisibles. Mais pour limiter les excès, nous vous suggérons *fortement* de réserver cette option aux Maraudeurs non-joueurs, ces personnages mystérieux incarnés par le conteur qui apparaissent soudainement, réalisent quelque chose d'incroyable, puis disparaissent tout aussi vite.

### **Le sort fatal**

Avec cette règle optionnelle, un mage à l'agonie *peut* avoir l'autorisation de porter un *sort fatal*, une ultime action magique qui concentre ses dernières forces vitales pour produire un effet offensif ou défensif plus puissant que tout ce qu'il est capable de réaliser en temps normal. Pour ce dernier coup, le joueur bénéficie d'un ou deux dés supplémentaires sur son jet d'Arété. En outre, il peut choisir un effet supérieur d'un ou deux rangs à son score de sphère normal. Ensuite, il meurt.

Le sort fatal ne doit pas forcément être une attaque. Le mage peut réaliser un dernier acte de sacrifice pour défendre le reste de l'équipe, ouvrir un portail, invoquer une entité puissante ou terminer son existence en héros d'une autre manière. La mort de Porthos Fitz-Empress, qui a contenu l'implosion de Doissetep, constitue un exemplaire légendaire de l'utilisation du sort fatal. Il est bon de rappeler que les méchants aussi peuvent en profiter, une information qu'il vaut mieux prendre en compte lorsque les héros se battent contre un ennemi jusqu'à la mort.