Règles Générales

Rounds/Tours, Scène

Jets Simples

Jets en Resistance

Jets En Etendue

Attributs, Capacités, Historiques

Volonté

La volonté est la mesure de la capacité de votre personnage à avancer contre vents et marées. Tel quel, elle peut servir lors de certains jets, pour rejeter des tentatives magiques de vous influencer par exemple.

Mais surtout, c’est le premier de vos pouvoirs. Vous possédez autant de points de **volonté temporaire** que de points en volonté. Vous pouvez choisir d’en dépenser un lorsque vous tentez quelque chose de compliqué, afin de montrer que vous vous y impliquez à fond. Ce point de volonté vous octroiera automatiquement un succès à votre jet de dés, quelle que soit la difficulté, sauf si vous faites un échec critique (mais l’échec critique se transforme en échec simple).

Je vous autorise aussi à investir un point de volonté temporaire dans un serment, afin de montrer que vous ferez tout ce qui est en votre pouvoir pour y arriver. Tant que vous jouerez le jeu du serment, ce point de volonté restera disponible « gratuitement » pour l’investir dans la première action d’une scène qui permette de le tenir.

La volonté se régénère automatiquement, au rythme d’un point par nuit. Faites attention, car un personnage qui a dépensé toute ses réserves de volontés devient totalement épuisé moralement, amorphe, incapable de faire des actions d’envergure.

Mage

Nature Magique

De nature, les mages sont des humains à la volonté suffisament forte pour plier le monde à leurs idées. Ils ont vécus une vie humaine tout à fait normale, jusqu'à ce qu'un jour, une idée un peu folle qu'ils avaient derrière la tête prenne plus de consistance. Ils l'ont suivie, sûrs d'eux ou hésitants, incrédules ou déjà persuadés par une force (intérieure ou étrangère? ). Peut-être ont-ils vécu un traumatisme, la rédemption qu'ils attendaient, un instant de grâce tout simple ou le génial effroi d'une Révélation... L'instant d'après ils étaient transformés.

Ceci dit, contrairement aux Vampires et aux Garous, les mages sont fondamentalement humains! Les seuls avantages ou désavantages particuliers dûs à leur nature, ce sont leurs incroyables pouvoirs.

A noter tout de même que leur volonté surnaturelle leur permet de mieux supporter la douleur que les humains lambdas. Elle est suffisament forte pour tordre le monde, ce n'est pas une vilaine blessure qui va la faire flancher...

Pouvoirs

Les pouvoirs des mages agissent sur le monde pour le tordre à leur volonté. Contrairement aux autres créatures du monde des ténèbres, il serait vain de faire rentrer leurs pouvoirs dans de petites cases, car à terme rien n'est impossible pour eux!

Cela ne veut pas dire qu'ils font n'importe quoi. Pour matérialiser leur arts, on considère deux choses: ses focus et ses sphères.

Focus

Les focus des mages représentent la manière dont il usent de leur magie.

* D'abord, il y a la façon dont le mage se représente l'univers. C'est son **Paradigme**. Cela lui permet de répondre à une question fondamentale: pourquoi ses pouvoirs marchent-ils? Les réponses peuvent être extrêmement variées. Est-ce Dieu qui leur offre? Et quel genre de Dieu? Ou bien, est-ce que tout est possible à ceux qui ont une compréhension supérieure du cosmos? La science est-elle la réponse? Ou alors est-ce la méditation? Aussi perturbant cela soit-il, la réponse à cette question n'est pas unique: chaque mage a la sienne et à chaque fois c'est la source de ses pouvoirs.
* Ensuite, vient la **Pratique** que le mage met en oeuvre pour appliquer sa magie. C'est beaucoup moins abstrait et beaucoup plus terre à terre. Peut-être le mage en question pratique-t-il l'alchimie, ou encore s'abîme-t-il dans des considérations caballistiques. Peut-être est-ce un grand scientifique, ou alors cela tient-il à sa pratique religieuse? Chaque mage possède une façon bien particulière de manipuler le monde autour de lui.
* Enfin les **Instruments** rentrent dans le détailde sa pratique. Que fait-il lorsqu'il lance le mauvais oeil? Lorsqu'il construit un rituel? Pentacles caballistiques ou appels à Satan? Faut-il égorger un poulet en offrande à Papa Legba ou construire un programme informatique pour lancer un rituel?
* Les instruments sont souvent nombreux et changent en fonctions des situations, mais ils sont tous cohérents avec la pratique, qui elle-même découle du paradigme du mage. Ensemble, les focus montrent ce que le mage va faire de sa magie, quels sont ses possibilités et ses limitations, et comment compte-t-il vivre avec.

Sphères

Quoique les pouvoirs des mages puissent potentiellement faire tout et n'importe quoi, cela ne veut pas dire qu'il suffit de claquer des doigts pour cela. Manipuler la réalité demande de longues heures d'étude de la réalité elle-même. Chaque sphère en représente un pan. S'approprier une sphère, c'est s'améliorer dans la possibilité de la modeler.

À chaque sphère est attribué un score de 0 à 5.

**ø Ignorance:** le mage est incapable de modeler les différents aspects de cette sphère

• **Perception:** le mage peut analyser les éléments de sa sphère. Sa magie lui permet d'avoir des informations extrêmements précises auxquelles peu de mortels auraient accès.

•• **Manipulation:** le mage peut modifier légèrement les éléments de sa sphère.

••• **Contrôle:** le mage peut réparer ou endommager les éléments liées à sa sphère. Par ailleurs, il peut commencer à l'altérer de manière plus général, mais principalement sur lui-même.

•••• **Commandement:** le mage peut maintenant construire des altérations complexes autour des principes de sa sphère. En général, ce niveau permet d'altérer grandement d'autres personnes que le mage lui-même.

••••• **Maîtrise:** il s'agit de la capacité à commander de vastes morceaux de votre sphère. À ce niveau, le mage peut virtuellement mettre en place tout ce qu'il lui est possible d'imaginer, même si cela peut demander d'immenses ressources et un temps certain.

Voici une liste des huit sphères détaillées.

Quand un mage veut lancer un sort, on cherche à savoir quelles sphères sont impliquées, et à quel niveau.

Les spécialités présentées sont uniquement là pour donner un avant-goût de ce qui peut être fait avec les sphères en question. Attention, certains effets peuvent demander une grande maîtrise de la sphère en question et ne seront disponibles qu'à long terme.

**Correspondance: Connections et dimensions**

Spécialités: Invocation, Vision lointaine, Portails, Sceau, Téléportation...

En manipulant les liens entre les lieux et les choses, la sphère de Correspondance permet à un mage de raccourcir les distances, de sentir des choses qui seraient normalement hors de portée, de déplacer des objets dans l'air ou encore de léviter.

Attention cependant, l'utilisation de Correspondance ne fonctionne que sur des objets entiers. Vous ne pouvez pas décapiter quelqu'un en séparant sa tête de son corps; par contre, retirer un pistolet des mains de sa cible est totalement imaginable...

En combinant cette sphère avec les autres, vous pouvez lancer un sort à distance sur une cible sur laquelle vous avez auparavant récolté un maximum d'information. Plus vous la connaîtrez intimement, plus il sera facile de lancer votre sort à distance. Cependant, un tel sort sera systématiquement limité par votre connaissance de la Sphère de Correspondance.

Les mages qui se spécialisent dans la sphère de Correspondance ont souvent un regard distant, perdus sur des endroits auxquels vous n'avez sûrement jamais pensé. Pour eux, espaces, distances et formes ne sont que des illusions qui disparaissent une fois que vous avez vraiment compris comment les objets sont connectés entre eux.

**Entropie: Hasard et Fatalité**

Spécialités: Destin, Fortune, Pourrissement, Ordre, Chaos, Nécromancie...

Tout a une fin. Les objets, les personnes, même les concepts déclinent et disparaissent avec le temps. Connaître véritablement ce principe apporte un sentiment intense de libération; et plus encore quand on peut l'influencer.

En controlant les énergies des probabilités et du déclin, un mage peut manipuler les évènements aléatoires, observer et influencer les faiblesses d'un système, appeler les forces de l'Outremonde, renforcer ou retirer la Corruption et appliquer sa Volonté à travers le processus inéxorable du déclin de toutes choses.

La sphère d'Entropie, quoique fondamentalement dangereuse en soi, est plus subtile que la plupart des autres sphères. Elle ne peut pas être utilisée pour infliger des dégâts directs avant le rang 4, mais à ce point, elle affecte directement le Motif des choses et inflige des dégâts aggravés.

La sphère d'Entropie fonctionne d'elle-même sur les *situations*, mais pas sur les *objets*. Pour cela, il faut la coupler avec la sphère qui gouverne le dit objet: Matière pour les objets inanimés, Vie pour les êtres vivants, Esprit pour les esprits, etc.

Pour des raisons évidentes, les mages spécialisés dans cette sphère sont souvent fatalistes, peu touchés par les joies et les peines de leur entourage, ou au contraire désagréablement enjoués. Pour eux, *Memento mori* ("souviens-toi que tu es mortel") n'est pas qu'une phrase un peu creuse, mais un fait intrinsèque de l'existence.

**Esprit: l'Autre côté du Miroir**

Spécialités: Quêtes, Pactes avec les esprits, Esprits primordiaux, Esprits technologiques, Célestes, Infernaux, Possession...

Atteignant des réalités au-delà des problèmes terrestres, un mage versé dans la sphère des esprits explore les autres mondes et pactise avec des créatures qui dépassent l'entendement humain. Les sorts de cette sphère, qui cherchent à atteindre l'imaginaire humain, sont beaucoup plus difficile à mettre en oeuvre dans les lieux où celui-ci s'est appauvri, comme dans les villes, où la vie se déshumanise.

Souvent affiliés aux chamans, la sphère d'Esprit est plus eclectique qu'il n'y parait. Un mage spécialisé dans cette sphère pourrait aussi être un théologien parlant aux anges, un néo-païen, un métaphysicien discutant avec les Idées. Quiconque saurait regarder au-delà de ce que le monde offre au regard, possèderait une sagesse intérieur qui lui montrerait les forces surnaturelles à l'oeuvre derrière le spectacle du quotidien.

**Force: Soulever la tempête**

Spécialités: Alchimie, Mouvement, Foudre, Vent, Feu, Technologie, Physique, Météo, Lasers...

Quoique la physique moderne cherche à détruire la frontière entre matière et énergie, la vénérable étude des forces de l'univers reste un champ d'étude à part entière.

Cette Sphère commande aux énergies de Création et ces spécialistes sont parmi les plus puissants mages foulant cette terre. Feu, Air, rotations, gravité, radiations, lumière, sons, ondes radios... Le mage manipule les éléments qui mettent en branle la machine-monde.

Selon leur pratique, les mages verront leur oeuvre différement. Appellent-ils les esprits élémentaires? Les Dieux? Les particules et ondes? Chaque maître a sa théorie propre.

**Matière: Donner Forme**

Spécialités: Transmutation, Modelage, Conjuration, Raffinement, Modèles complexes...

Pour un mystique, rien n'est jamais inerte. Ceci dit, la sphère de Matière gouverne les objets qui n'ont pas d'activité en eux-mêmes. Des matériaux, non de l'énergie ou des formes de vies.

La Sphère de Matière marche mieux en combinaison avec d'autres. Combinée avec la Sphère de quintessence, elle permet de créer des objets sortis du néant; avec Correspondance, on peut connecter des objets à travers les distances; Entropie effrite ou renforce Matière; avec Force, on peut chauffer un objet, ou même le rendre radioactif; Vie et Matière combinées permettent de combler le fossé entre choses mortes et vivantes - ce qui est essentiel pour modeler Vampires et mort-vivant; et Esprit et Matière donnent formes aux idées ou transforment les formes en idéal. Et avec Psyché, on peut donner conscience aux objet.

Les mages spécialisés dans Matière tendent à partager une approche pratique de leur art. Parfois considérés comme ennuyeux et simplistes par leurs pairs plus ésotériques, ces artisans mêlent qualité de la forme et pureté des matériaux avec une grande ingéniosité.

**Psyché: l'Eveil de la Conscience**

Spécialités: Communication, Illusion, Emotion, Programmation Sociale, Améliorations Psioniques, Voyage astral, Bouclier psychique, Psychodynamique, Combat psychique...

Les êtres humains perçoivent la vie à travers les multiples jeux de leur conscience. Le mage mentaliste, dès lors, altère la réalité des êtres qui l'entourent... Avec un peu de doigté, cette sphère peut rendre fou le plus sage des hommes ou au contraire soigner les circonvolutions des perdus.

D'un point de vue pratique, quoique la sphère de Psyché soit limitée sur le plan physique, c'est sans doute la plus subtile. Ces effets sont essentiellement invisibles et qui serait suffisament prétentieux pour avancer que quelqu'un n'aurait *jamais* agit comme le mage l'a poussé?

Il faut noter que contrairement aux autres Sphères, la difficulté des jets de Psyché est souvent liée à la Volonté actuelle de la victime, et non pas à la complexité de l'effet lancé. D'ailleurs, un sujet non consentant peut tenter d'opposer sa volonté à la magie qui l'empoisonne, ce qui la rend bien difficile à imposer aux plus têtus.

Littéralement la tête pleine, les mages de Psyché possèdent souvent une hauteur de vue couplée à une perception qui rend parfois nerveux leur entourage. Certains semblent perdus dans les nuages, mais la plupart voient le monde avec une intensité qui laisse les autres pantois.

**Quintessence: l'Essence de toute chose**

Spécialités: Résonnance, Perceptions, Canalisation, Création, Destruction...

En étudiant l'énergie brute de Création, un adepte de la Sphère de Quintessence apprend à comprendre, manipuler et absorber la brique primordiale de l'existence. Aussi appelée Prime, la Quintessence est ce qui compose tout les objets de l'univers (qu'un mage manipulera spécifiquement grâce à Force, Matière ou encore Vie). Dès lors, un mage suffisament doué en Quintessence peut détruire ou fabriquer toute chose jusqu'au niveau le plus basique. En combinant cette sphère avec les trois autres sphères sus-nommées, un mage pourra sortir les objets qu'il désire du néant lui-même.

Seule, cette sphère permet de contrôler les forces les plus primordiales de la magie, d'enchanter des objets, d'interpréter les énergies magiques qui se détachent de chaque être et de dérégler les sorts des mages concurrents.

**Temps: Détourner le Cours**

Spécialités: Perceptions, Prophéties, Déclencheurs, Voyage temporel, Contrôle temporel...

L'art du Temps, possiblement le plus confus et le plus ésotérique, demande un esprit particulièrement ouvert. Cette Sphère implique de changer le terme métaphysique qui nous semble le plus immuable de notre environnement: le temps lui-même. Un tour que les initiés de cette Sphère pratiquent. Non sans mal.

En la combinant avec les autres sphère, on peut entre autre rallonger grandement le temps que durera un sort ou bien placer des déclencheurs qui activeront ou désactiveront les effets recherchés (au bout d'un certain temps ou en conjonction avec un évènement particulier avec Entropie 3).

On dit souvent que tout voyage dans le temps est impossible... c'est faux. C'est simplement incroyablement difficile et dangereux. Gardez-le en tête quand vous en sentirez la nécessité.

Comme on pourrait s'y attendre, les mages manipulant le temps paraissent souvent distants, jamais vraiment en phase avec le quotidien. Quoiqu'il puisse avoir un excellent timing, le sens qu'il accorde au passé, au présent et au futur peut sembler un brin trop... fluide à un observateur extérieur.

**Vie: Formes de vies.**

Spécialités: Transformation, Garous, Soin, Améliorations, Création, Clonage, Evolution, Blessures,...

La vie croît à partir de rien, se transformant dans le temps jusqu'à ce qu'elle se change à nouveau en matière inerte. Les mages qui se spécialisent dans la Vie, dès lors, maîtrise les complexes processus de transformations qui la gouvernent. En commençant avec les organismes les plus simples, leur compréhension évolue jusqu'à prendre en compte des écosystèmes entiers! Un véritable maître pourrait détruire toute vie, bien sûr, mais aussi la créer de toutes pièces.

La Sphère de Vie gouverne tout ce qui est encore suffisament vivant pour être transplanté, ou pour être préservé dans le coma. Mais la Sphère n'a plus aucune emprise sur les choses mortes. Un organe en suffisament bon état pour être transplanté avec succès est donc de son domaine, mais les fibres d'un tissu, le bois mort mis à séché tout l'hiver ou encore des cadavres décomposés ne sont plus sous son emprise, mais sous celle de la Sphère de Matière.

Attention, un organisme modifié de façon permanente par la sphère de Vie seule n'est pas viable à long terme: il souffre de n'être plus en adéquation avec son motif de Quintessence. Seul les êtres modifiés avec Vie ET Quintessence sont viables.

Etant donné leur capacité à soigner maladies, blessure et même vieillissement, les mages de Vie tendent à avoir une grande beauté et une santé de fer. Les plus accomplis comprennent le potentiel de mutation du vivant et travaillent à corriger (ou exploiter) ces changements incessants.