



## Blood Treachery

mercredi 7 avril 2010, par [LT-P](#)

*I want MORE !*

- Avatar d'un Mage ayant goûté la Vitæ vampirique

Ce supplément présente les relations entre l'Ordre d'Hermès et la maison Tremere. Celles-ci sont abordées du point de vue hermétique, avec des informations souvent vieilles de 800 ans. Joueurs de vampires, ne hurlez donc pas, c'est normal que beaucoup de choses vous paraissent fausses. Eh, qui a dit que les mages étaient tout puissants ?

### Prelude : enthraled

On commence en douceur avec l'habituelle nouvelle d'ambiance. Celle-ci résume à elle seule le supplément complet : motivations, moyens, pièges et conséquences. Bien écrite, sur un ton rapide, elle rappellera aux Conteurs certaines actions de leurs PJ... ;)

### Introduction

Avertissements aux joueurs et aux conteurs, liens avec vampire et incitation à prendre des pincettes. On sent que WhiteWolf n'aime pas les crossovers.

La suite est présentée sous forme d'un drame grec, avec acteurs masqués, et de nombreux symboles. Plutôt agréable à lire, mais pas d'une qualité extraordinaire, elle présente clairement la situation, et montre concrètement de ce qu'il en est de cette guerre.

### Act one : wizard's march

Neuf Oracles, un pour chaque planète, chaque

Sphère, entreprennent de refaire le chemin qui a mené l'Ordre à ce qu'il est de nos jours.illustration Ce qui a poussé Tremere à choisir sa destinée, les raisons de la guerre, ses conséquences sur les ressources et son incidence sur le monde. Puis les mortels, et les non-morts, entrent en scène tandis que les Neufs se retirent en arrière plan, laissant apparemment les hommes décider de leur destinée tout en les critiquant. Prise de conscience du manque de ressources, endroit où elles se trouvent, Étreinte, vengeance, jugement et proclamation. L'Ordre réagit vite pour une fois.

Frustration, panique et intrigue sont au programme de ce chapitre comportement uniquement du background d'introduction. Une bonne connaissance du background de Vampire aide à voir les choses plus clairement. Clin d'oeil et petit mot à la mort de Ravnos glissé au milieu du texte.

Un petit encart pour nous rappeler que les armes à feu, bien que moyennement efficaces, restent un bon atout contre les vampires. Et qu'eux, de leur côté, ont de nombreux serviteurs.

### Acte two : hidden war

La guerre, dans ses moindres détails : combats larvés, contre-attaques et ripostes. Victoires et défaites des 2 côtés. Et pourtant, quelques personnes luttent pour la paix, ou du moins ce qui s'en rapproche le plus. On y découvre un ancien Tremere, déjà responsable il y a 800 ans de la chute de Mistrige et de l'Ordre, reprenant la lutte. Refera-t'il les mêmes choix ? Que lui a appris la vie éternelle, et qu'elle influence exerce-t'elle sur lui ? Là encore, le drame se déroule, et les acteurs défilent au gré de leur mort et de leur non-vie.



Un encart rappelle aux joueurs étourdis que les Vampires et les Mages ne savent presque rien les uns des autres. Et qu'en 800 ans, les choses changent énormément. Surtout quand elles étaient déjà floues au départ.

### Acte three : blood treachery

Le drame devient tragédie dans ce 3ème et dernier acte. Le sang vampirique corrompt tout sur son passage, et l'Ordre manque de trébucher tout entier comme l'a fait la maison Tremere il y a 800 ans de cela. Mais comme toujours, certains se lèvent des 2 côtés pour apporter la lumière. Celui que l'on croyait disparu (amateurs de Vampire, apprenez que Tremere en personne vient défendre son cas dans le royaume umbral d'Horizon. On joue à très haut niveau ici). Celui qui fut à l'origine de la chute de l'Ordre apportera finalement son salut, et mettra fin à la guerre. Mais est-ce que les rancœurs personnelles ne seront pas les plus fortes ?

Un encart nous raconte brièvement ce qu'il est advenu de la maison Tremere, et pourquoi les jeunes se sont détachés de l'Ordre.

### Acte four : pawns and bishops

#### *The sleep of ages*

Elle commence par une autre approche de ce qui a conduit l'Ordre à reconsidérer la maison Tremere, puis continue sur les possibilités d'actions des Mages. Comme toujours, 4 choix extrêmes sont possibles : give up, give in, seek escape, go out fighting. Combinés, ils mènent à la solution : the middle path. Il me semble avoir lu ça dans chaque supplément de Mage...

#### *Roleplaying and storytelling the Order*

La signification d'être un Mage hermétique. Pourquoi, comment, et tout ce que cela implique par rapport aux autres Traditions. Comment être un bon hermétique insupportable (do your homework ! ;) ? La réponse est ici

#### *The necessity of sacrifice*

Mwouis. Cette partie n'est en fait qu'un prétexte à donner aux PJ qui refusent de se lancer dans le scénario : "tu vois, si tu n'y vas pa, personne n'ira, et la réalité sera foutue. Comment ça, c'était le cas au dernier scénar' ? T'es dur, là".

#### *Power politics*

Les possibilités d'action au sein de l'Ordre, où comment lutter contre les Massasas en faisant du soutien logistique pour les autres (et surtout en retirer des lauriers).

#### **The wizards' march**

Les motivations de l'Ordre mises à nues. On nous explique enfin clairement les raisons de la guerre. En 2 lignes : les Mages se réveillent un beau matin pour s'apercevoir que leurs anciens rituels ne fonctionnent plus, ils paniquent et cherchent une solution. La plus simple est de retourner aux sources, et de retraduire les textes originaux en les mettant au goût du jour. Seulement, les bibliothèques de Doissetep et d'ailleurs sont parties en fumées suite à la guerre, et les pistes des ouvrages restants mènent aux Tremeres... Il n'en fallait pas plus pour rouvrir un dossier vieux de 800 ans.

Un encart apporte des précisions sur l'emploi de Blood Treachery dans une partie de Vampire ou dans un crossover Mage/Vampire ("si on frappe sur les autres, ils répondent, ou alors ce sont eux qui frappent les premiers". Merci WhiteWolf pour cette vérité suprême), tandis qu'un autre aborde la présence d'une étoile rouge dans l'Umbra.

#### *The battles arcane*

Des conseils de masterisation. Disciplines contre Sphères ? Conteurs, lâchez-vous sur les effets pyrotechniques, ça ne coûte rien. En plus, les personnages comme les joueurs en redemandent, alors. Ah oui, et c'est coïncidental en plus.

#### *Retribution*



Après le premier choc des affrontements, le conflit s'enlise. Chaque camps va commencer à se chercher du soutien parmi ses semblables. Globalement, personne ne lèvera le petit doigt pour l'Ordre d'Hermès ou la maison Tremere. La Technocratie viendra achever les survivants, l'Arcanum viendra faire un tour sur les cendres chaudes, et les Hunters tireront sur tout ce qui bouge. Ah oui, et les gouvernements se poseront des questions sur toutes ces maisons brûlées. Un développement plus complet de cette partie aurait été une bonne chose, car des idées sont à explorer.

### **Temptation and fall**

Un petit avant-propos à cette partie : conteurs, soyez sadiques, tentez vos joueurs ! Faites-leur goûter ce sang qu'ils semblent refuser, faites comprendre aux amateurs de superpouvoirs que les mélanges ne sont pas une Bonne Chose.

#### *Alternative viewpoints*

La dernière partie traite des réactions de la Technocratie face au conflit ainsi que de l'implication des autres Traditions dans la guerre contre les Massasas, et pourquoi ils iront parfois risquer leur vie pour les hermétiques.

### **Appendix : the blood curse**

Points de règles et précisions techniques. Et partout, partout, des rappels disant "ne déconnez pas, vous allez ruiner votre univers si vous faites jouer des Mages-goules. Mais bon, c'est vous qui voyez...

### **Ghoul Mages : servant of the dead**

Tout, tout, tout sur les goules :

- comment le devenir, le rester, et surtout le rester contre sa volonté
- la dépendance psychologique et spirituelle de la vitæ vampirique, aussi bien chez le Mage que chez l'Avatar
- ce qu'on y gagne, et surtout ce qu'on y perd
- la conclusion inévitable d'une telle corruption de

l'Avatar

- des encarts pour les conteurs : comment et pourquoi calmer les grosbills, et apprentissage des Disciplines pour un Mage
- les effets du lien de sang, goules et revenants Éveillés (amateurs de vampires, vous apprendrez des choses ici)
- des petites phrases glissées sur le Livre de Nod, et renvois vers le Master of the Arts concernant l'immortalité et le fait de rechanger un vampire en humain.

Le tour de la question quand au statut de goule pour un Mage. Complet en ce qui concerne la psyché et l'Avatar. Le rush, le manque, la reddition et les conflits Mage/Avatar. Un coup d'oeil au livre de base de Vampire concernant les Disciplines (Puissance et autre) et vous avez la totale sur ce sujet. Intéressant même pour les joueurs de vampire.

### **Magic and Vampires**

Article oh combien épineux traitant des oppositions entre Disciplines et Magye. Il y a de (très) bonnes surprises pour les joueurs et de mauvaises nouvelles pour les conteurs : pas de règles pour gérer les oppositions Sphères/Disciplines, juste un paragraphe disant "débrouillez-vous au jugé, nous on vous le déconseille". Rien de bien utile, mais des notes intéressantes sur les effets coïncidentaux dans les Chantries Tremeres.

On termine rapidement sur un timide renvoi vers le Vampire Storytellers Handbook (dont la partie sur les crossovers a été depuis reniée par les développeurs, car elle était incohérente).

### **The hierarchy of the Celestial Umbrood**

Ici, on aborde la présentation rapide de la hiérarchie angélique : les 4 archanges régnants, leurs serviteurs et les courts.

On évoque aussi le cas de Gaïa/Lilith/Isis/etc (avec au passage quelques commentaires pour nos amis lupins), des umbrassés du zodiaque ainsi que du tarot. Plutôt intéressant, on y trouve beaucoup de choses auxquelles on n'aurait pas pensé.

Puis vient un article sur l'autre camp, celui du mal. Une fois passé les avertissements du genre "attention, ceci est un jeu, le Mal c'est mal, consultez un psy, nous on y est pour rien", on se fait gentiment renvoyé vers *The Book of Worlds*, *The Book of Madness* et *Infernalism : The Path of Screams*. Finalement, on conclut sur le pourquoi de cette partie, à savoir que les vampires sont pratiquement démunis face aux esprits, et que ceux-ci de toute façon les détestent.

### **The whims of fortune's wheel : merits and flaws**

Une poignée d'atouts et handicaps concernant les relations du Mage avec l'Ordre, les vampires et les umbrassés. Envie d'être l'amant d'une créature de la nuit, ou bien d'être un néphilim ? Et bien allez-y. À moins que vous ne préfériez passer un pacte avec Mammon...

### **Ancient knowledge : recovered magic**

Venant du passé, quelques petites routines marrantes, facilement abordable pour un Mage ayant un peu vécu. Elles présentent l'immense avantage de ne pas souffrir d'altération par rapport aux changements de la réalité. Mais je recommande leur emploi depuis un Sanctuaire...

De bons moments en perspective. Ah, ils savaient s'amuser à l'époque ;)

### **Swords against the night : armaments of the Massasa War**

Piochant dans l'arsenal d'il y a 800 ans, 3 routines aussi vulgaires qu'efficaces dans la lutte contre les Massasas. Invoquer le soleil en pleine nuit, faire pousser des arbres dans le cœur et faire brûler le sang. Le reste n'est que broderie et combinaison. Quelques variantes sont proposées à chaque fois. Et c'est à la portée de tous.

### **The reborn path : tomorrow's hermeticism**

La réalité change, l'Ordre change, les mentalités suivent et les paradigmes s'adaptent. Apparaissent ici 2 routines montrant ce à quoi peut ressembler la Magye d'une jeune hermétique : utilisation de l'effet papillon de la théorie du chaos, et la version moderne de la Pomme d'Or (comme pour la télévision, disent les mauvaises langues).

### **After word from authors**

Un petit mot des 2 auteurs. L'un porte sur le sens "d'Ars Magica", pour ne pas oublier que la Magye est un acte créatif, à l'opposé de la dépendance à la Machine et à la stase de la vitæ. L'autre nous rappelle que si n'osons affirmer nos croyances et nous dresser pour les défendre, alors ce n'est plus la peine d'espérer lutter.

### **Suggested reading**

Rien de bien original ici. Des ouvrages d'astrologie, de religions, de mythes et d'ésotérisme.

### **Conclusion**

Les informations contenues dans cet ouvrage sont à prendre avec des pincettes, car elles sembleront grotesques à beaucoup de fans. Parfois maladroitement, voire risibles, il n'en reste pas moins que des idées intéressantes se dégagent au milieu de tout ce capharnaüm. Au lecteur de faire preuve de discernement dans l'emploi de *Blood Treachery*.

La mise en page est sobre, conventionnelle et agrémentée de dessins médiévaux représentant des démons interagissant avec des hommes. Rien que du sobre, dans l'esprit hermétique. Viennent ensuite des illustrations plus dans le style habituel de Mage.

À donc réserver aux purs et durs de Mage, aux inconditionnels de l'Ordre d'Hermès et aux fans de crossovers. Autrement, pour \$15, pour aurez une pièce de théâtre vraiment moyenne, les règles sur les goules et une meilleure compréhension des Mages hermétiques.