



Masters of the Art

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

Retrospect

Revoyons un peu les bases avant d'aller plus loin. On passe en revue toutes les factions en présence, avec leurs sous-courants. Traditions, conventions, essence, notion de l'infinie, etc.

Viens ensuite la vie de tous les jours : famille et amis, comment et pourquoi s'accrocher à une vie terrestre au lieu de s'enfermer (littéralement) dans une tour d'ivoire. Toute ces petites choses qui permettent aux Archmages de conserver cette étincelle d'humanité et de ne pas sombrer dans la mégalomanie ou l'autisme.

Threshold

Comment devient-on Archmage ? Y'a t'il un concours à passer, un QCM de 9 questions ou des relations à faire jouer ? Rien de tout cela ma bonne dame ! Le processus est pleinement décrit en 5 lignes : c'est une décision collégiale et informelle de ses futurs pairs. Ici, nulle possibilité de tricher, le statut ne vient qu'avec la reconnaissance des autres. Ce chapitre décrit le passage crucial pour un Maître désirant poursuivre son développement, au prix de son Ascension.

Archmastery

Finalemt, après toutes ces années, "Gloire et puissance sont à votre portée" © Mythos.

On commence en douceur par les relations d'un Archmage, principalement des créatures surnaturelles. Il faut choisir entre un chien fidèle qui ne vit que 13 ans, et un vampire retord de plusieurs

siècles. Le premier fera un très bon compagnon de jeu, alors que le second permettra de mieux porter le fardeau d'une longue existence. Les Garous et Changelins sont aussi passés en revue. Pleins de petits détails auxquels on ne pense pas forcément.

Viennent ensuite les buts les plus courants d'un Archmage. On se doute qu'à ce niveau, il n'est plus question d'aller chercher la baguette de pain matinale du senseï. Alors, à quoi se consacre un tel personnage, et comment agit-il ? Naturellement, la Magye d'un Archmage est tellement puissante qu'il ne la pousse que rarement à son paroxysme. Son agenda est surchargé, les suppliants sont nombreux, et ses aspirations sont souvent à la hauteur de sa charge en Paradoxe : énorme. On découvre que son arme la plus puissante n'est pas sa Magye, mais sa réputation. Et que des relations bien placées permettent d'économiser beaucoup d'efforts et de risques. Une raison de plus pour ne pas négliger sa vie terrestre.

Parlons-en justement de la vie terrestre. Les Sanctuaires ne suffisent plus à protéger les Archmages lors de leurs plus grandes manipulations. Ceux-ci ont donc développé une nouvelle forme de retraite : les steadings, des Royaumes à l'intérieur des Royaumes, des petites poches de réalité personnelle connectés à la Terre. Reliés à des notes, ils sont une version plus discrète et plus intime des Royaumes Umbrals. Imaginez un Sanctuaire construit sur un Node, avec des défenses dignes d'Horizon, avec un Goulet pour le défendre. Le tout appartenant à une des créatures les plus puissantes de la Tellurie... Ça vous tente ?

Ascension

Nous y voilà enfin. Le but de tout Mage, l'idéal que

tous poursuivent dans des directions différentes, la raison d'une guerre plusieurs fois millénaire. Cette partie est consacrée à toutes les possibilités qui s'ouvrent aux Archmages.

Premièrement, beaucoup choisissent de devenir immortels. Les moyens varient, avec chacun leur coût, avantages et inconvénient. Devenir vampire, se réincarner, se changer en liche, tous les moyens sont bons pour continuer son existence. Les méthodes plus "traditionnelles" (c'est-à-dire, Magyques) sont décrites plus loin.

Ensuite, un Archmage très centré sur une Sphère particulière peut se voir proposer le rôle d'Exemplar. Il devient à ce niveau l'incarnation d'une Sphère. Il renonce ainsi à progresser dans les autres domaines, et même à l'Ascension, mais en contre-partie sa puissance devient incommensurable : il est l'incarnation d'une Magye, parcourant la Tellurie à son service et négligeant le reste.

Une autre possibilité très prisée est de devenir un dieu (rien que ça...). Les précédents sont célèbres (Alan Turing, Icare, etc) et sont connus de tous. À ce niveau-là, l'Archmage cesse d'exister en tant que tel et devient un Incarna ou un Celestine...

Ceux qui ont résisté aux tentations précédentes sont sur la bonne voie pour devenir Oracles. La clé est l'intériorisation, la compréhension ultime de sa propre nature et de celle de son avatar, et de sa place dans l'ordre des choses. Eux aussi renoncent à l'Ascension pour se consacrer aux autres. Les guider, les instruire, les conseiller pour orienter l'humanité vers quelque chose de meilleur. Là encore, on ne se proclame pas Oracle. La procédure est simple sur le papier, mais il n'en n'est rien.

La dernière partie est consacrée à l'Ascension. Qu'en est-il réellement ? Comment est-elle interprétée par les différents groupes ? Et qu'y a-t'il après... ?

Appendix

À ce moment là de la lecture, vous devriez ne plus pouvoir résister. Conquérir la vie éternelle, devenir un dieu, jouer avec des éléments incommensurables. Comment traduire ça en terme de jeu ? Et bien, il faudra vous contenter d'un minimum. Ce supplément, bien que complet sur le point technique, est surtout orienté background. On nous dévoile malgré tout les plus hauts niveaux des Sphères, alors que les développeurs nous avaient promis dans la 1ère édition de ne pas aller au-dessus du rang de Maître, car il était selon eux impossible d'être plus puissant. Il faut croire que non.

Donc, nous découvrons maintenant comment devenir le point de correspondance, imposer le destin des espèces, contrôler les forces qui régissent le mouvement des Royaumes Umbrals, créer des propriétés hautement mutagènes récessives chez toute forme de vie, définir des propriétés physiques à des ensembles d'objets de façon à refléter la spiritualité des possesseurs, faire résider sa conscience dans l'esprit de toute chose et donc devenir purement désincarné (une autre façon d'être immortel), créer de nouveaux univers (oui oui, une nouvelle Tellurie, avec ou sans Umbra, avec le paradigme et les lois que lui confère le créateur...), Éveiller "à la main" des avatars ou se détacher du flux temporel pour être présent à tous les instants de l'Histoire. Que dire de plus, cette fois on ne pourra pas aller au-delà.

Vient ensuite un petit paragraphe tout marrant précisant la vulgarité des actions habituelles des Archmages. Curieusement, on y survit plutôt bien si l'on est un joueur un peu réfléchi. Tout semble cohérent, et pas si disproportionné une fois qu'on est habitué à ce niveau de puissance. Tout est question d'échelle.

On conclue l'appendix par les alliés et ennemis des Archmages : familiers, autres Mages, esprits et mentors. Un rapide passage sur les règles de création d'Archmages, avec les habituels nouveaux atouts et handicaps et archétypes.



Conclusion ?

Alors, finalement, que penser de ce supplément ? Il n'est clairement exploitable que par les Conteurs. Son intérêt réside plus dans le background et les réflexions sur la Magye à très haut niveau que dans les règles pour simuler des combats titanesques. Il est clairement dit qu'à ce niveau-là, les dommages qu'infligent des engins nucléaires sont risibles. Non, les idées que procurent ce supplément sur l'Ascension et la réalité à propos de ces Mages qui transcendent la réalité sont tout simplement une bonne mise au point pour empêcher le grosbillisme

tout en apportant une consistance aux PNJ.

Un bon ouvrage donc, pour pas trop cher (du moins, si votre revendeur ne prend pas une marge honteuse). Cependant, il est plutôt destiné à ceux qui veulent aller au fond des choses, et comprendre le devenir des Mages avec le temps. Nul question ici de secrets renversants sur le Monde des Ténèbres (quoique... héhé :), mais beaucoup d'éclaircissement à toutes les questions que posent un joueur débutant : "On peut faire quoi à la fin, défier les dieux ? C'est quoi au juste l'Ascension, ça fait mal ?"