

# L'accord en action

Pour préparer son effet magique, un accordé doit...

- **Prérequis** interpréter un morceau de musique à l'aide d'un instrument, ou de sa voix.

Cette action le fait entrer en résonance avec...

- **Harmonique : âme**

Ce faisant, il...

- **Action magique** entre en résonance avec l'esprit de sa cible et pénètre cet espace mental tant que dure la musique. Chaque esprit ressemble à une contrée nouvelle et fantasmagorique.

Avec un effet magique de niveau  ...

il parvient par exemple à...

- 1 **identifier** un effet magique d'art ancien (accord, décorum, geste) ; lire les pensées superficielles et les émotions ; etc.
- 2 **modifier** les pensées superficielles et les émotions ; apaiser, mettre en confiance, exalter, encourager, soutenir ; provoquer culpabilité, découragement, déconcentration et désorientation ; faire bégayer ; mettre en colère, enrager ; glisser un message mental ; etc.
- 3 **lire** des souvenirs précis dans la mémoire ; localiser l'esprit d'un accordé, ou d'une victime sous l'emprise

de l'accord ; perturber un sens (vue, ouïe, odorat...) ; provoquer un mouvement involontaire, ou réflexe ; faire ressentir une douleur fantôme ; diriger l'attention ; faire accepter un mensonge ; libérer d'une emprise mentale ; créer une barrière mentale ; attaquer l'esprit ; etc.

- 4 **effacer, modifier ou créer** un souvenir précis, ou un lien familial ou affectif ; créer une phobie ; ouvrir un canal télépathique ; invalider pour une scène (endormir, hypnotiser, rendre sourd, aveugle, muet...) ; suggérer une mission ou une action complexe à un personnage ; provoquer l'oubli ou l'acceptation d'un traumatisme psychologique ; provoquer une crise de folie ; etc.

- 5 **inspirer** une confiance ou une terreur absolue ; revivre un souvenir comme s'il était de nouveau réel ; rendre amnésique ; prendre le contrôle mental d'un personnage, l'obliger à une action complexe, lui imposer une mission ; détruire la psyché d'un personnage ; etc.

Mais attention, il risque également de...

**Incident magique attirer les faux-accords**, des pratiquants de l'accord bannis par leurs semblables. Ils guettent, assis dans le public ou désincarnés dans l'esprit de leurs victimes, prêts à prendre leur revanche sur les autres accordés. L'accordé subit un effet d'accord en retour ; il est provoqué en duel musical ; il accède à un souvenir qu'il aurait préféré éviter ; etc.



# La brigue en action

Pour préparer son effet magique, un brigand doit...

- **Prérequis** fabriquer une « penne » animale OU en utiliser une déjà fabriquée. Il peut s'agir des plumes d'une flèche, d'une corde en crins, de lanières de cuir, d'une mouche de pêche, d'un grigri en corne ou en dents, etc.

Cette action le fait entrer en résonance avec...

- **Harmonique : nature**

Ce faisant, il...

- **Action magique** fait corps avec l'Harmonie, qui devient pour lui un terrain de jeu couvert d'agrès improvisés : les tas de paille se changent en trampolines ; les branches, en barres parallèles ; les lierres, en échelles ; les enseignes, en trapèzes ; les animaux, en camarades de jeu ; etc.

Avec un effet magique de niveau ? ...

il parvient par exemple à...

- ① **identifier** un effet magique de magie naturelle (brigue, élémentalisme, magie des saisons) ; ralentir une glissade ; se rattraper à une aspérité ; appeler, amadouer, effrayer une bête sauvage ou en ressentir les émotions ; repérer des traces animales, ou un passage naturel ; devenir plus fort, plus souple, plus habile ; placer une botte secrète ; trouver un point d'eau ; etc.

- ② **amortir** une chute libre ; escalader comme une araignée ; marcher sur un fil ; parler aux animaux ; dévier les coups ou les flèches à mains nues ; tirer une

flèche rebondissante ou à tête chercheuse ; percevoir à travers les sens d'un animal ; etc.

- ③ **se déplacer** d'un bond en un lieu autrement hors de portée ; changer de taille et gagner en assurance ; prendre le contrôle mental d'une bête sauvage ; etc.
- ④ **courir** sur les murs, ou l'eau ; voyager de cime en cime ; laisser une empreinte (silhouette, ou fil de la lame) à peine visible mais qui peut bloquer, ou blesser si on s'y heurte ; effrayer un mortel ; prendre le contrôle mental d'une meute entière ; adopter la forme d'un animal ; etc.
- ⑤ **voler, ou marcher** dans le vide ; esquiver sans donner l'impression de bouger ; créer une empreinte d'un animal ou d'un personnage (un double réalisant ses propres actions indépendantes) ; etc.

Mais attention, il risque également de...

**Incident magique** se prendre le mur. Les observateurs peuvent l'entrevoir comme un champ de force irisé aux motifs impensables qui apparaît soudain dans l'air. Quelle est cette limite immuable ?

Le brigand est pris d'un vertige tenace ; le brigand souffre d'une déchirure musculaire, ou d'une luxation ; le brigand prend soudain conscience de la fragilité de son existence ; etc.





# La conjuration en action

Pour préparer son effet magique, un conjurateur doit...

- **Prérequis** tracer les contours d'une ombre à l'aide d'un pinceau et d'une encre de conjuration (officielle ou frelatée).

Cette action le fait entrer en résonance avec...

- **Harmonique : nuit**

Ce faisant, il...

- **Action magique** pactise avec le démon né de cette ombre.

Le démon exécute la mission qui lui est confiée, et le conjurateur le rémunère. La connivence qui les unit doit être enregistrée auprès d'un advocatus diaboli et coûte d'autant plus cher que l'effet souhaité est élevé.

Avec un effet magique de niveau  ...

il conjure un démon capable par exemple de...

- ① **identifier** un effet magique d'art noir (conjuration, onyxium, prisme) ; chercher un objet ; transporter une charge ou un message, y compris en volant ; faire une bêtise, ou divertir ; faire peur ; mordre, griffer, piétiner ; servir de réveil chaque matin ; donner une propriété nouvelle à un objet ; etc.

- ② **mener** une enquête sommaire ; servir d'escorte ou de garde ; se faire discret, se camoufler et épier ; utiliser une arme ou un objet sophistiqué ; etc.

③ **filer** un suspect ; comprendre des indices ; servir de partenaire lors d'une réception mondaine ; pratiquer un art ; partager des connaissances sur un sujet précis ; se battre comme un soldat ; etc.

④ **mener** une troupe ; échafauder un complot ; séduire ; pratiquer une maîtrise magique, sauf la conjuration ; disposer d'un savoir unique ; usurper une identité ; se battre comme un duelliste renommé ; etc.

⑤ **exceller** dans tous les domaines ; conjurer de nouveaux démons ; etc.

Mais attention, il risque également de...

**Incident magique** laisser la porte ouverte. L'ombre laisse s'échapper bien plus que le démon appelé. Cela peut valoir au conjurateur une sanction de la part du Clergé obscur. Qui a fui ?

**NOTE :** Dans le tableau de difficultés des effets magiques (voir p. 26), les paramètres « cible » et « distance » font référence à la cible désignée au démon pour sa mission. Par exemple, le démon doit agir sur un individu, un groupe, ou une foule, ou infiltrer un bâtiment qui peut être proche, ou lointain.



# Le décorum en action

Pour préparer son effet magique, un harmoniste du décorum doit...

- **Prérequis** réaliser une esquisse, un croquis, un tableau, voire une fresque picturale.

Cette action le fait entrer en résonance avec...

- **Harmonique : âme**

Ce faisant, il...

- **Action magique** redessine la réalité comme s'il corrigeait l'œuvre maladroite d'un artiste débutant. L'Harmonde inanimé se recompose sous son trait.

Avec un effet magique de niveau  ...  
il parvient par exemple à...

- 1 **identifier** un effet magique d'art ancien (accord, décorum, geste) ; ajouter ou gommer un détail sur un objet ; embellir ou enlaidir sans dénaturer ; etc.
- 2 **remplacer** une couleur par une autre ; rendre un objet méconnaissable ; créer le temps d'une scène un mirage ou une illusion réaliste, mais immatérielle ; modifier une perspective pour agrandir, réduire, approcher ou éloigner ; etc.
- 3 **créer ou effacer** temporairement un élément de décor ; déplacer définitivement un élément existant ; rendre

translucide ; détruire, abîmer ou réparer un élément de décor ; créer un point faible ; etc.

- 4 **créer ou effacer** définitivement un élément de décor ; rendre temporairement un objet invisible ; etc.
- 5 **créer** un tableau-monde connecté à l'Harmonde ; ouvrir un portail entre deux lieux ; etc.

Mais attention, il risque également de...

**Incident magique** voir son œuvre lui échapper. En prenant l'Harmonde pour toile, l'artiste doit s'attendre à le voir réagir. L'artiste se retrouve prisonnier d'un méandre ; plusieurs réalités se superposent autour de lui, ou pire, en lui ; son environnement se transforme d'une manière imprévisible ; sa maladresse suscite la colère des témoins alentour, ou de l'Harmonde lui-même qui déchaîne les éléments contre lui ; etc.





# L'éclipsisme en action

Pour préparer son effet magique, un éclipsiste doit...

- **Prérequis** guider et commander la danse de son danseur asservi, tel un marionnettiste, un entraîneur sportif, ou un maître de ballet.

Cette action le fait entrer en résonance avec...

- **Harmonique : étincelle**

Ce faisant, il...

- **Action magique** fait produire à son danseur asservi des étincelles azurées et argent qui génèrent illusions et duperie. Si cela fonctionne, tout le monde y croit !

Avec un effet magique de niveau  ...  
il parvient par exemple à...

- ① **identifier** un effet magique cryptogrammique (éclipsisme, jornisme, obscurantisme) ; créer un bruit illusoire, ou des jeux de lumière irisés ; faire en sorte qu'un objet de valeur ait l'air faux, ou inversement ; verrouiller ou déverrouiller une serrure ; réussir un saut, ou une escalade ; placer un piège qui déclenche une alarme, ou une décharge d'énergie illusoire ; etc.

- ② **déplacer** un objet ou un personnage par télékinésie ; voir à travers une matière opaque (mur, panneau de bois...) ; rendre un personnage méconnaissable ; simuler la mort, ou la vie ; provoquer un silence, ou un vacarme illusoire ; créer la présence illusoire d'une créature ou d'un objet ; etc.

③ **réussir** toutes sortes d'acrobaties ; bercer un personnage d'illusions (sentiments, importance, richesse...) ; projeter un trait d'énergie illusoire (pieu de glace, foudre, etc.) ; oblitérer un sens le temps d'une scène ; créer une saynète illusoire répétitive ; enregistrer une conversation ou le savoir d'un mortel pour recréer plus tard une conversation avec sa mémoire ; etc.

④ **changer de taille** et gagner en assurance ; reproduire à la perfection l'apparence, le comportement et la voix d'un personnage ; paralyser, ou plonger dans un profond sommeil ; marcher sur l'eau ; créer une scène illusoire de grande ampleur et vivante, réactive, consciente ; se dédoubler sous la forme de reflets de soi ; etc.

⑤ **créer** l'illusion vraie de la guérison, ou de la mort ; disparaître et réapparaître ailleurs ; neutraliser un danseur ; manipuler un personnage à l'aide d'illusions pour l'obliger à une action, lui imposer une mission, ou le maintenir « captif volontaire » ; etc.

Mais attention, il risque également de...

**Incident magique** se faire des illusions. À force de tromper son monde, l'éclipsiste peut confondre ses perceptions, sa volonté et la réalité. Il est pris d'une crise d'hallucinations, de paranoïa, de mégalomanie, ou de schizophrénie ; il provoque l'apparition de manifestations illusoires involontaires ; etc.



# L'élémentalisme en action

Pour préparer son effet magique, un élémentaliste doit...

- **Prérequis** faire naître des éléments présents dans le décor, ou libérer de son contenant, une créature élémentaire primitive nommée élémentä – un homoncule fortement teinté par son matériau d'origine.

Cette action le fait entrer en résonance avec...

- **Harmonique : nature**

Ce faisant, il...

- **Action magique** utilise l'élémentä en l'effritant, le dispersant, le façonnant ou le consommant comme une drogue afin d'en tirer des informations, archiver des connaissances cryptées, s'approprier son énergie élémentaire ou la projeter magiquement.

Avec un effet magique de niveau  ...  
il parvient par exemple à...

- 1 **identifier** un effet magique de magie naturelle (brigue, élémentalisme, magie des saisons) ; ressentir l'émotion de la matière ; confier à la matière un mot à répéter ; faire se déplacer une pierre ; améliorer n'importe quelle capacité physique ou mentale ; etc.

- 2 **obtenir des informations** grossières mémorisées par la matière ; confier à la matière un long message à répéter ; transmuter une matière en une autre sans en changer l'état liquide, solide, ou gazeux (affûter ou émousser une lame, souder deux métaux, rendre l'air irrespirable, changer l'eau en alcool, etc.) ; contrôler les

mouvements d'un feu, de l'eau, du vent, ou provoquer un soubresaut tellurique ; devenir brûlant, ou glacé ; etc.

- 3 **obtenir des informations** précises mémorisées par la matière ; envoyer un messager élémentaire parler à un personnage ; se rendre insensible à un élément, ou utiliser un élément comme protection ; remodeler et façonnier la matière, modifier sa forme, son état et sa densité (liquéfier un rocher, s'armer d'une lame de feu, animer une statue, etc.) ; etc.

- 4 **se dissimuler** dans un élément, ou voyager au travers ; accomplir des prouesses physiques impossibles ; augmenter ou diminuer la quantité d'un matériau ; transmuter temporairement son corps en feu, en eau ; etc.

- 5 **coder** un livre entier dans une flamme ou une goutte d'eau ; transmuter entièrement un élément en un autre (l'eau en feu, etc.) ; changer définitivement un mortel en golem élémentaire, ou inversement ; etc.

Mais attention, il risque également de...

**Incident magique** se brûler les ailes. Il note une complication de niveau 3 correspondant à un épuisement physique ou mental, une grave brûlure, un étouffement, une déshydratation sévère, etc.

OU

**Incident magique** se laisser submerger. L'élémentä se retourne contre lui, à moins que des scories s'incarnent dans un esprit frappeur. La créature est un opposant de difficulté égale au nombre de succès obtenus sur l'action de maîtrise magique.



# La geste en action

Pour préparer son effet magique, un harmoniste de la geste doit...

- **Prérequis** utiliser sa voix pour crier, déclamer, réciter, murmurer, ou marmonner un texte poétique.

Cette action le fait entrer en résonance avec...

- **Harmonique : âme**

Ce faisant, il...

- **Action magique** altère le cours du temps. Il peut, comme avec les flots bouillonnants d'une rivière, lire les marques du passé sur ses berges, deviner les remous à venir, accélérer ou ralentir son écoulement, faire ricocher un objet à sa surface, etc.

Avec un effet magique de niveau  ...

il parvient par exemple à...

- ① **identifier** un effet magique d'art ancien (accord, décorum, geste) ; restaurer ou vieillir un objet ; provoquer une érosion accélérée ; exacerber la peur de la mort en la montrant ; etc.
- ② **voir le passé ou l'avenir proche** ; ralentir ou accélérer un mouvement ; faire fluctuer le temps autour d'un personnage ; comprendre et parler un dialecte inconnu ; soulager la fatigue en faisant oublier au corps le temps qui passe ; etc.

- ③ **faire apparaître** une vision du passé proche, ou de l'avenir proche ; voir le passé lointain d'un lieu ou d'un objet ; obtenir une information historique précise ; parler avec un mort ; formuler une prophétie ; etc.

- ④ **figer dans le temps** ; rajeunir ou faire vieillir le corps d'un personnage ; entrevoir une destinée ; nécroser et scléroser la chair ; éviter la mort ; invoquer le souvenir d'un personnage du passé et contrôler ses actions ; etc.

- ⑤ **dissimuler** dans le temps et ressurgir au même endroit, plus tard ; se déplacer instantanément vers un espace lointain par un repli du temps ; réincarner le passé comme si c'était le présent ; avancer ou revenir de quelques instants dans le temps ; modifier le temps pour accélérer une guérison ; etc.

Mais attention, il risque également de...

**Incident magique sombrer dans la mélancolie.** À la moindre hésitation, l'harmoniste se retrouve emporté par les flots du temps, ballotté par les voix muettes de l'Harmonde et écorché par les écueils de son destin incertain. L'harmoniste fait des rêves persistants ; l'harmoniste est hanté par une présence ou des souvenirs étrangers ; l'harmoniste est pris de doute, voire plonge dans une profonde dépression ; etc.



# Le jornisme en action

Pour préparer son effet magique, un jorniste doit...

- **Prérequis** guider mentalement son danseur asservi pour qu'il accomplisse une danse, ne s'aidant des mains que pour l'encourager.

Cette action le fait entrer en résonance avec...

- **Harmonique : étincelle**

Ce faisant, il...

- **Action magique** fait produire à son danseur des étincelles blanches, nacrées et ambrées adaptées à une magie bienveillante et protectrice.

Avec un effet magique de niveau  ...  
il parvient par exemple à...

- ① **identifier** un effet magique cryptogrammique (éclipsisme, jornisme, obscurantisme) ; appeler, amadouer un animal domestique ; produire de la lumière ; créer une ambiance chaleureuse ; résister à la chaleur et au froid ; apporter du soutien à une action ; apaiser, réconforter, encourager ; etc.
- ② **produire** ou purifier de l'eau ; créer une barrière de lumière étincelante ; faire réaliser une action physique à son danseur, comme s'il était affranchi ; renforcer le corps ; guérir dans un halo d'étincelles lumineuses ; etc.

③ **produire** ou purifier de la nourriture ; discuter avec un animal ; rendre un objet insaisissable, ou impossible à voler ; paraître parfaitement sympathique ; discerner la vérité ; voir au-delà des apparences ; etc.

④ **ressentir** la clé harmonique d'un personnage ; créer une illusion idyllique ; améliorer les récoltes ; faire pousser une plante, ou discuter avec elle ; empêcher un démon de s'approcher, ou faire s'évaporer l'onyx ; commander aux animaux ; régénérer un membre ; manipuler par télékinésie ; etc.

⑤ **frapper** d'un trait de lumière paralysant ; imposer un silence total ; ramener à la vie un personnage qui vient de mourir ; rendre fertile, ou faire tomber enceinte ; etc.

Mais attention, il risque également de...

**Incident magique** provoquer les prédateurs – les danseurs en ont plein. Un chat apparaît et tente de dévorer le danseur du jorniste ; un piège se referme sur le danseur du jorniste, et un petit chasseur approche pour s'en emparer ; des corbeaux veulent enlever le danseur du jorniste ; le mage sent son danseur taraudé entre le lien empathique qu'ils partagent et un étrange appel lointain ; etc.





# La magie des saisons en action

Pour préparer son effet magique, un mage des saisons doit...

- **Prérequis** « semer » du pollen sacré dans un geste rituel.

Cette action le fait entrer en résonance avec...

- **Harmonique : nature**

Ce faisant, il...

- **Action magique** invoque la puissance des saisons, éveille les forces occultes de la nature, modifie le temps qu'il fait, etc.

Avec un effet magique de niveau  ...

il parvient par exemple à...

- ① **identifier** un effet magique de magie naturelle (brigue, élémentalisme, magie des saisons) ; transmettre un message porté par une feuille dans le vent ; ressentir l'émotion d'une plante ; ralentir ou accélérer la croissance, la maturation ou le flétrissement d'un végétal ; gâter ou conserver une denrée ; créer une plaque de givre, ou un parterre de fleurs ; etc.

- ② **parler** à une plante comme avec un jeune enfant ; faire pousser un champignon mouchard, parasite, ou de sauf-conduit ; appeler le froid, la chaleur, un soleil aveuglant, les nuages ou la pluie ; provoquer un mouvement dans un végétal existant pour entraver, agripper ou fouetter de ses branches ; etc.

③ **entretenir** une conversation soutenue avec une plante ; engourdir ; soutenir et maintenir en vie ; provoquer une allergie ; invoquer une nuée de vermines ; faire pousser un végétal en un clin d'œil ; provoquer le déplacement d'un végétal, comme si c'était un animal ; rendre invisible derrière un voile de pollen ; etc.

④ **provoquer** une hibernation ; geler, ou dégeler ; déclencher une crise d'asthme sévère ; créer un labyrinthe luxuriant, un abri, un pont, ou une prison végétale ; etc.

⑤ **provoquer** une tempête brutale ; faire bourgeonner ou pourrir la chair ; égayer ou engourdir l'esprit ; rendre immédiatement fertile, ou stérile ; ressusciter un végétal mort ; créer temporairement un lien végétal semblable à celui des lutins ; entrer en communication avec une dame des saisons pour lui poser une question, ou faire advenir sa saison en avance ; etc.

Mais attention, il risque également de...

**Incident magique** contrarier la nature. Ces mages de la nature s'en croient les maîtres ou les champions. Ils ne restent que de simples apprentis sorciers, en vérité, et la nature échappe parfois à leur emprise.

Le mage éternue et renverse ses pollens ; une plante proche fane, ou devient parasitée ; un champ voisin sèche sur pied, ou subit les attaques d'insectes ravageurs ; un orage éclate ; il se met à grêler ; un bosquet s'anime et devient agressif ; les saisons sont perturbées ; une licorne, un pégase, ou un dragon apparaît ; une nouvelle espèce naît ; etc.





# L'obscurantisme en action

Pour préparer son effet magique, un obscurantiste doit...

- **Prérequis** torturer, physiquement ou mentalement, son danseur asservi en s'aidant de lanières cloutées, de chaînes, de cages et d'étaux (chaque obscurantiste développe son style).

Cette action le fait entrer en résonance avec...

- **Harmonique : étincelle**

Ce faisant, il...

- **Action magique** fait produire à son danseur asservi des étincelles bleu nuit, rouges ou noires, vectrices d'une magie cauchemardesque et destructrice.

Avec un effet magique de niveau  ...

il parvient par exemple à...

- ① **identifier** un effet magique cryptogrammique (éclipsisme, jornisme, obscurantisme) ; projeter des traits de feu, d'acide, ou d'onyx ; aveugler, rendre sourd ou muet en oblitérant l'organe concerné le temps d'une scène ; effrayer ; provoquer un spasme, ou une douleur ; créer l'obscurité, ou voir dans les ténèbres ; etc.
- ② **amadouer** un démon ; créer une nuée de vermines ; créer un champ de force ou un bouclier ténébreux ; affaiblir ou accroître des capacités physiques ; susciter la colère et la haine ; forcer à fuir ; etc.

③ **imposer** une action à un démon ; créer une illusion cauchemardesque ; téstaniser un danseur ; disparaître et réapparaître dans une même ombre, plus tard ; créer un piège d'onyx pour entraver ou blesser ; faire attaquer les ombres ; maudire ; etc.

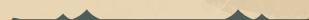
④ **prendre le contrôle mental** d'un démon ; imposer une action à un mortel ; voyager par les ombres ; ravager et briser l'esprit de manière indéetectable ; amputer dans une gerbe de sang ; etc.

⑤ **prendre le contrôle mental** d'un mortel ; transférer la vie tel un vampire ; soulager et guérir dans un hurlement de souffrance ; tuer à coup sûr ; etc.

Mais attention, il risque également de...

**Incident magique** regretter un accès de violence.

Cette petite chose est si fragile, et il est si facile d'en extraire un petit supplément de puissance... L'obscurantiste ressent dans sa chair les sévices qu'il inflige ; un personnage proche est pris de douleurs, de nausées, ou s'évanouit ; le danseur développe une marque étrange, séquelle des tortures qu'il a subies ; le danseur s'affale, inanimé jusqu'au prochain repos ; le danseur meurt, terrifié, exsangue ou désarticulé ; etc.





# Lonyxium en action

Pour préparer son effet magique, un artiste de l'onyxium doit...

• **Prérequis onyxer.** Il inocule à une cible, ou s'inocule à lui-même de l'onyx contenu dans un objet consommable, ou une boulette de drogue noire.

Cette action le fait entrer en résonance avec...

• **Harmonique : nuit**

Ce faisant, il...

• **Action magique** confère à l'onyxé des capacités démoniaques, ou les moyens de générer une émanation soudaine d'onyx qui pollue et modifie l'environnement et les organismes.

Avec un effet magique de niveau  ...

il parvient par exemple à...

① **identifier** un effet magique d'art noir (conjuration, onyxium, prisme) ; répandre une nappe d'onyx effrayante ; détecter l'onyx, la porte noire ou le conjurateur le plus proche ; voir dans le noir, développer des sens, une force, une souplesse ou une prestance démoniaque ; etc.

② **espionner** les Abysses, un démon connu ou un haut diable ; créer une zone d'ombre ; épier depuis une ombre comme s'il s'y trouvait ; imprégner une zone d'onyx qui englue et entrave ceux qui la parcourent ; parler d'égal à égal avec un démon ; etc.

③ **obliger** un démon à une action, ou une mission ; utiliser les ombres comme des portails pour se déplacer ; acquérir un appendice démoniaque temporaire (griffes, ailes, queue préhensile, etc.) ; projeter de l'onyx sous forme de flèches ou de crachats ; commander à une ombre de manipuler un objet, ou attaquer ; etc.

④ **provoquer** une crise de folie ou de paranoïa ; animer son ombre comme un double, et la commander ; transmuter une matière en onyx, ou en ombre ; prendre le contrôle mental d'un démon ; etc.

⑤ **devenir** définitivement un démon ou un horla ; provoquer une immense marée d'onyx corrosive ; ouvrir une nouvelle porte noire ; etc.

Mais attention, il risque également de...

**Incident magique souffrir du mal des Abysses.** L'onyxium provoque chez l'onyxé, à chaque incident magique, l'apparition d'une complication de niveau 3 : une crise de manque, un vertige, la sensation de devenir un démon ou un haut diable. L'onyxé peut par ailleurs être envahi de pensées démoniaques parasites, ou voir apparaître sur son corps un stigmate abyssal. Cette addiction peut aussi le pousser à tout négliger pour trouver une nouvelle dose.





# Le prisme en action

Pour préparer son effet magique, un artiste du prisme doit...

• **Prérequis** travailler la lumière, surligner une ligne de contraste à la craie, placer des bougies rituelles aux bons emplacements pour créer des ombres portées, ou diffracter des rayons à l'aide d'un ustensile prismatique (loupe, lunettes, vitricle, cristal, etc.).

Cette action le fait entrer en résonance avec...

• **Harmonique : nuit**

Ce faisant, il...

• **Action magique** voit apparaître sous ses yeux des indices et des détails, des odeurs colorées, des sons parfumés, des goûts bruyants, des espaces insoupçonnés et des traverses intimes.

Avec un effet magique de niveau ? ...

il parvient par exemple à...

1) **identifier** un effet magique d'art noir (conjuration, onyxium, prisme) ; éblouir ou aveugler un personnage ; suivre la trace d'un personnage dont il connaît la trace colorée unique ; savoir l'allégeance d'un démon ; faire apparaître un indice aux yeux de tous ; découvrir ou récolter la couleur unique d'un individu ; etc.

2) **brouiller** l'image d'un personnage ou d'un objet ; comparer et différencier des couleurs très proches ; décomposer les ingrédients d'un son, ou d'un goûт ; fabriquer des pigments durables pouvant servir à des artisans ; franchir un passage trop petit ; concentrer la lumière en un rayon d'énergie ; etc.

3) **créer** un mirage dédoublant un objet, ou un personnage capable d'agir ; changer la façon dont fonctionnent les sens (voir la chaleur corporelle, entendre les odeurs, etc.) ; écrire un message lisible uniquement par d'autres artistes du prisme, ou totalement ineffaçable (comme s'il était projeté par le soleil) ; etc.

4) **altérer** les sens de tous pour que le moindre détail devienne immense, transformant une rue pavée en labyrinthe ; perturber les sens au point de provoquer une crise de folie ; passer d'un espace à un autre en suivant un rayon de lumière, quelle que soit la taille du passage ; ouvrir une poche de réalité augmentée ; retrouver un personnage par les traces colorées qu'il laisse, même sans le connaître ; etc.

5) **voyer** par la lumière sur de longues distances ; atteindre un méandre, une étoile dans le ciel, l'intérieur d'un esprit mortel ; franchir une ombre pour rejoindre les Abysses, les Cornes, ou le fonctionnaire du Clergé obscur le plus proche (advocatus diaboli chargé des relations entre démons et mortels) ; récolter la couleur d'un personnage, et donc son âme pour ainsi le tuer ; etc.

Mais attention, il risque également de...

**Incident magique** trouver un diable dans les détails. Parfois, le monde de l'artiste prismatique se distend autour de lui, devient fractal et impressionniste, ou s'étire en créatures obscènes. Un « gardien » sans visage apparaît ; l'artiste du prisme est aveuglé par la débauche de détails qui l'entourent, ses sens saturés devenant ininterprétables ; etc.

