

KUHN

Guide du
Conjurer

“Chaque homme,
chaque femme
est une étoile”

Alistair Crowley

Crédits

Adaptation et Traduction

Neko et Kristoff

Couverture et illustrations

Laurent Bramardi

Maquette et Mise en Page

Florent

Graphisme et Illustrations de Maquette

Didier Florentz

Remerciements

Fredrik Malmberg, Patrick Backlund et Nils Gullikson pour leur confiance.

Remerciements spéciaux à Séverian, Thomas Lipinski, Laurent Bramardi et toute l'équipe d'Egone. Ah, aussi la BO de *Donnie Darko* et les *Fields of the Nephilim*, pour l'inspiration et le soutien...

Droits et Edition française

Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite sans permission écrite de l'éditeur :

Le 7ème Cercle
42, rue de Tauzia
33 000 BORDEAUX
<http://www.7emecercle.com>

Commentaire des auteurs

La Magie dans Kult reprend des croyances issues de la magie traditionnelle mêlées aux inventions des auteurs afin de l'adapter à l'univers du jeu. Nous ne nous sommes imposés aucune limite et avons puisé selon nos intérêts dans ces traditions anciennes. Cela pourrait paraître insultant à toute personne prenant la pratique de la magie au sérieux. Nous nous en excusons, mais nous préférions porter un regard distancié sur tout ce qui touche à l'occultisme. Notre propos ne consiste pas à retracer les traditions occultes actuelles. Ce qui est important ici est de fournir un système reflétant les particularités de l'univers de Kult. Ce qui signifie que nous nous inspirons dans ce livre de données "réelles" sur l'occultisme et la magie. Nous avons conçu ce guide à la fois pour les joueurs ne souhaitant pas passer du temps à étudier les traditions magiques, et pour ceux qui s'y intéressent et possèdent déjà des connaissances sur ce sujet qu'ils pourront intégrer dans cet ensemble. Vous utiliserez ce livre à votre guise, et nous espérons seulement que vous prendrez plaisir à le lire, à jouer avec, sans le prendre trop au sérieux. Nous avons désiré conserver les noms Inferno et Limbo, qui dans Kult ne désignent pas réellement l'Enfer ni les Limbes chrétiens. Il s'agit d'un choix et non d'un oubli de traduction. Ce supplément s'adresse à des joueurs expérimentés.

Conception Originale

Gunilla Johnson et Michael Petersen

Auteurs

Nils Gullikson, Terry K. Amthor, Stephan Ljungqvist et Jason Fryer

Illustrations Originales

Peter Andrew Jones, Les Edwards, Terry Oakes, Harvey Parker, Stefan Thunberg, Jens Jonsson, Renato Olivares Machias, Jamie Sims, Adrian Smith, Tomy Bagge, Jonas Mases et Peter Bergting

Contributions Diverses

Fredrik Malmberg, Patric Backlund, Henrik Strandberg, Stefan Thulin, Jerker Sojdelius, Cees Kwadijk et Paul Beakley

Droits

Copyright © 2001 Paradox Entertainment

All rights reserved

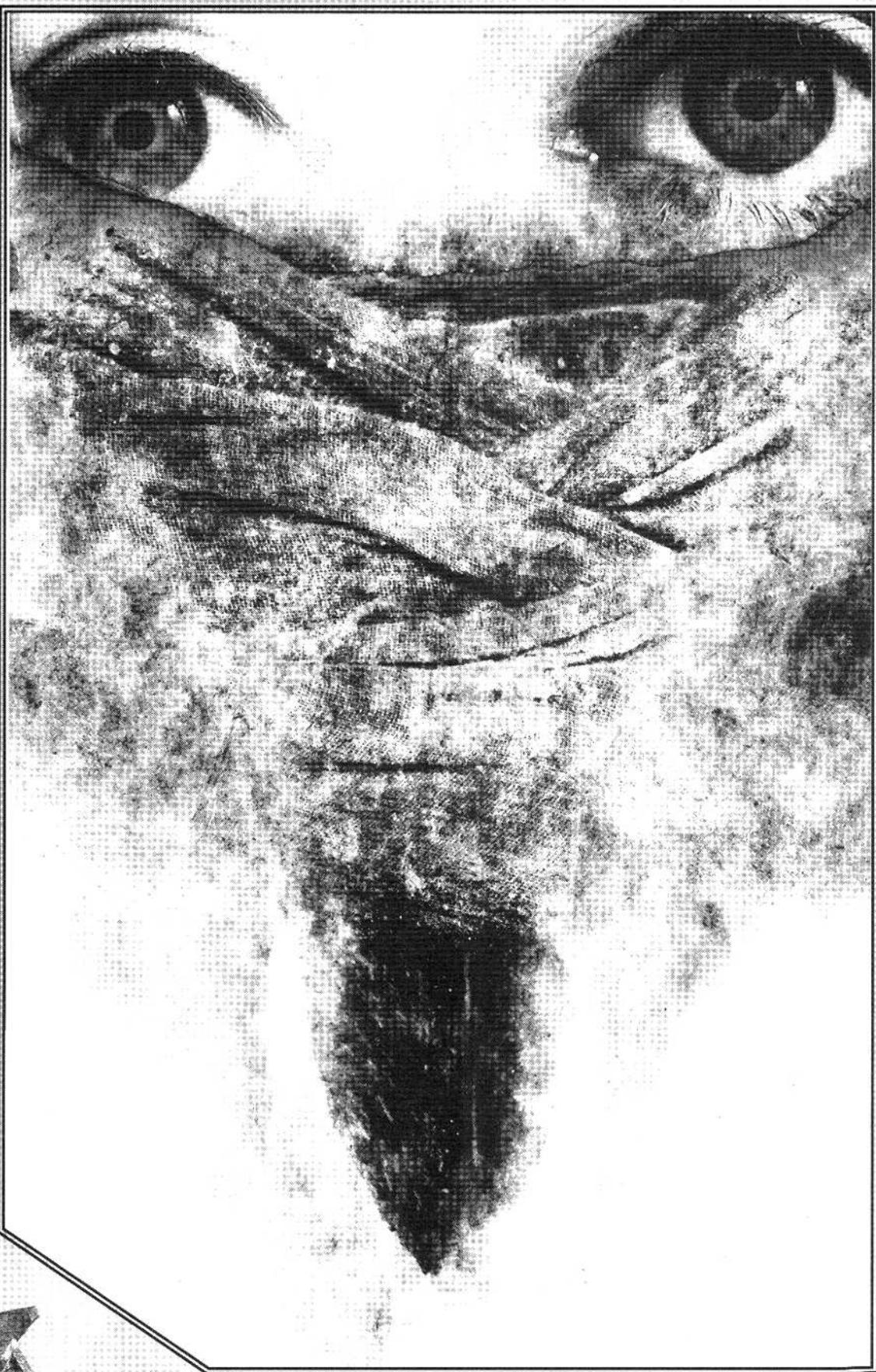
Kult is a trademark of Paradox Entertainment

Paradox Entertainment AB
Midskogsgränd, 11
SR 115 43 STOCKHOLM
SWEDEN

Le Guide du Conjureur

Sommaire

<i>L'Univers de la Magie</i>	4
<i>Magie et Sorts</i>	10
<i>Archétypes</i>	26
<i>La Voie de la Passion</i>	38
<i>La Voie des Rêves</i>	50
<i>La Voie de la Folie</i>	64
<i>La Voie de la Mort</i>	74
<i>La Voie du Temps et de l'espace</i>	86
<i>Les Sciences Occultes</i>	99
<i>Kabbale</i>	100
<i>Alchimie</i>	103
<i>Astrologie</i>	107
<i>Numérologie</i>	109
<i>Symbolisme</i>	111
<i>Tarot</i>	114
<i>Vaudou</i>	116
<i>Sur la Voie de l'Eveil</i>	118
<i>Grimoires et Artefacts</i>	123



L'Univers de la Magie

Le corps de Nefri-Khensu gisait sur la table d'embaumement, tailladé du menton au nombril, tel un vulgaire quartier de viande sur l'étal d'un boucher. Le cœur, les poumons, et le foie se trouvaient maintenant dans des jarres de terre placées derrière sa tête. Mon amour. C'était la première fois que je la revoyais depuis sa mort : les yeux plombés, la peau froide et grise comme de la pierre, le nez souillé de noir. Elle était partie, et il ne restait plus que cette coquille vide. Pas de vie éternelle. Je hurlais mon désespoir et ma colère. Maudissant les dieux, j'adjurais les pouvoirs infernaux de l'Outre-Monde.

«Va en enfer, Osiris Ptah-neb-an! Meurs, Amon-Ra! Mourez, Horus et Maat! Je t'invoque Seth Sekhet-Aaru! Venez, Anges de Sebau ! Venez à moi !»

Soudain la flamme de la lampe à huile mourut et les ténèbres m'enveloppèrent. Les hurlements des vents du désert emplirent la pièce, accompagnés d'une épouvantable odeur de chairs en décomposition et une chaleur intense. Une main m'effleura, et une voix retentit : "Setu-ta-hetep, voici un présent du Seigneur de l'Outre-Monde".

Soudain, j'aperçus à travers les ténèbres, des pyramides noires s'élevant vers un soleil sombre semblable à l'oeil d'Amon-Râ. Dans la tempête, j'entendis la voix de Nefri-Khensu. Elle se tenait debout devant moi, le ventre ouvert, les côtes émergeant de son corps telles des ailes ensanglantées. Des larmes pourpres coulaient sur ses joues. Elle m'entoura de ses bras, et je l'attirais hors de la mort.

Le Monde est Magie. Le Démurge a créé notre Réalité en usant de sorts. Il modela notre prison à l'image de ses rêves et de ses visions, prit des fragments de la Réalité, les déforma et sur leurs vestiges édifa ce monde de l'Illusion.

La Magie reste à la base les fondations de l'Illusions et ses lois contrôlent notre Réalité. Les jours de l'année, la taille de la Terre, le changement des saisons et l'emplacement des étoiles dans le firmament font partie de l'Illusion. Nos corps sont éternels. Nous pouvons les altérer et les déformer en recourant à la Magie, mais jamais les détruire. Notre emprisonnement nous laisse à la merci de nos sens, créatures si aisément effrayées et serviles, mais aucune Magie ne peut vraiment nous atteindre sans notre consentement. "Chaque homme et chaque femme est une étoile," affirmait Alistair Crowley.

Peu de Conjureurs humains possèdent des connaissances assez vastes pour apprécier la Vérité ; nous sommes des dieux emprisonnés dans une illusion. La plupart d'entre eux supposent avoir reçu leurs énergies magiques d'une source extérieure, de dieux ou de sacrifices, ou encore d'une très impersonnelle "mana". Beaucoup de mages tombent sous la dépendance d'Astaroth ou de ses Anges de la Mort contre la promesse de fabuleux pouvoirs, en échange de leur soumission. Le Diable achète la loyauté du Conjurer contre quelques bribes de savoir qui lui permettent d'atteindre une sorte d'éveil magique. A aucun moment, celui-ci ne réalise qu'il possède déjà naturellement cette faculté. Il faut bien comprendre que le pouvoir vient de l'intérieur. Il s'agit de notre divinité dérobée, qui nous permet de créer des sortiléges. La Magie n'existe pas en dehors du Conjurer, tout comme on ne peut parler d'intelligence sans faire référence au cerveau.

Nul ne sait vraiment comment ni quand l'humanité commença à reprendre conscience de ses capacités magiques, mais la plupart des sources disponibles semblent converger vers l'ancienne Egypte, environ 4000 ans avant Jésus Christ. On trouve là des cités et des bâtiments ravivant la mémoire de Metropolis et des âges précédant notre emprisonnement. Les légendes affirment que le premier Conjurer découvrit les fondements de cet Art grâce à l'enseignement reçu d'une entité venant d'au-delà de l'Illusion. Certains prétendent qu'il pourrait s'agir de l'Archonte Malkuth, d'autres émettent l'hypothèse d'une intervention d'Astaroth, apportant la magie aux humains pour défier ainsi le Démurge. Quelle que soit la vérité, beaucoup de Conjureurs assurent recevoir leurs connaissances de créatures d'Inferno, d'Astaroth lui-même ou d'un de ses serviteurs. Mais tous ne se réclament pourtant pas de cette influence "démoniaque".

La Magie est l'instrument le plus puissant mis à la disposition de l'Humanité pour lui permettre de transcender l'Illusion. Grâce à ces Arcanes, le Conjureur retrouve un bref instant une part de sa divinité. Il se déplace sans plus aucune entrave entre différents mondes, se libère de la Mort et de la malédiction du Démurge. Le Conjureur peut défier l'Illusion et expérimenter alors ce que signifie échapper à cet emprisonnement. Mais, la Magie réclame une foi profonde en ses propres capacités. Dès que le Conjureur commence à douter de sa propre divinité, de sa faculté à modifier et déchirer l'Illusion, ses pouvoirs échappent à son contrôle.

La Magie est la Voie Royale vers l'Eveil. La plupart des magiciens tentent d'échapper sciemment à l'Illusion, soit en accumulant toujours plus de pouvoir afin de défier les serviteurs du Démurge, soit en cherchant à apprendre à ignorer cette Réalité déformée qu'est l'Illusion. Aucun Conjureur ne possède une Balance Mentale stable. L'étincelle de divinité perçue au moment de lancer un sort pousse inexorablement le mage vers la Lumière ou les Ténèbres. Mais surtout, la Magie reste essentiellement un accès à la liberté pour ces rares élus qui rencontrent, lors de leur cheminement dans la voie des Arcanes, cette part oubliée d'eux-mêmes, eux qui ont réalisé qu'ils étaient des Dieux arpantant la Terre.

Traditions et Sources

La trace la plus ancienne d'un Rituel magique remonte à plus de 8000 ans, et fut découverte dans les ruines de Catal Hüyük en Anatolie. Vers 6000 av. JC, un petit village aux maisons de calcaire reliées les unes aux autres, se dressait sur ce site. Dans l'un de ses bâtiments, on découvrit un temple lié à la pratique de la Magie, abritant ces premières invocations mystiques. On y trouva également certains des symboles couramment associés aujourd'hui avec les Arcanes : pentacles, crânes symbolisant la Voie de la Mort et triangles protecteurs.

Durant les 2000 ans qui suivirent, la Magie se développa et se répandit graduellement sous la forme d'un enseignement secret. Au troisième millénaire av. JC, il existait déjà une science occulte bien définie et une tradition complexe de Magie rituelle. Des épitaphes égyptiennes primitives décrivent, de façon voilée, certains de ces Rituels. Ces textes constitueront plus tard le Livre des Morts. Les pharaons et leurs prêtres se servaient de la religion afin de masquer leurs pratiques et expérimentations magiques. Ils créèrent ainsi les premiers portails permanents vers Metropolis, dissimulés dans les tombeaux et les pyramides, et jetèrent les bases de la géométrie magique. A travers les rituels des embaumements, ils tentèrent de découvrir le secret de l'immortalité. Les Conjureurs

égyptiens obtinrent de tels succès dans leurs recherches qu'ils finirent par attirer sur eux l'attention des Gardiens de l'Illusion. Bientôt, la civilisation du Nil et ses cités enta-mèrent leur lente décadence.

Au moment où la tradition occulte égyptienne commençait à dégénérer, une voie plus moderne se développait parmi les érudits d'Israël. Pendant un demi-siècle, vers 500 av. JC, ils réunirent les textes qui formeront plus tard la Torah juive et l'Ancien Testament des chrétiens. Sous une forme symbolique, ses scribes y décrivent l'histoire de l'Humanité depuis sa chute et son emprisonnement dans l'Illusion. Mais l'Ancien Testament constitue également un traité de Magie. Il fonde la Kabbale juive. Les mots cachent des sorts, les noms des Gardiens de l'Illusion y sont dissimulés. Aussi surprenant que cela puisse paraître, ces scribes furent autorisés à développer leurs théories sans crainte pendant des siècles. Dans les années précédant la naissance du Christ, Israël entretenait un conflit avec l'occupant romain. Le Temple de Jérusalem fut détruit en 70 ap. JC puis, trois ans plus tard, la dernière poche de résistance disparut avec la chute de la forteresse de Massada, prologue aux deux mille années de Diaspora juive.

La destruction d'Israël ne sonna pas pour autant le glas de la Magie. Jusqu'à la chute de l'Empire romain, d'énormes progrès furent accomplis. Des académies de Magie fleurissaient partout. Des milliers de sectes au Moyen-Orient, en Egypte et en Grèce étudiaient les Sciences Occultes, multipliant les approches afin de découvrir des bribes de Vérité. La Bibliothèque d'Alexandrie rassemblait alors la plus grande collection au monde de tomes ésotériques, de sorts dûment calligraphiés et de textes théoriques sur la nature même des Sciences Occultes. Parmi les premiers chrétiens se trouvaient plusieurs Conjureurs célèbres qui reprurent la tradition juive de dissimuler connaissances secrètes et rituels magiques au sein même des textes sacrés. L'Apocalypse (Livre des Révélations) de la Bible constitue un parfait exemple d'ouvrage codé, contenant aussi bien des prophéties sibyllines que nombreuses d'informations, dont les noms de centaines d'entités vivant au-delà du Voile. Mais surtout y sont inscrits les Rituels permettant d'ouvrir des portails vers Metropolis ou Inferno.

Mais, avec la chute de Rome, ce foisonnement occulte toucha à sa fin. Beaucoup de sectes disparurent ou se virent incorporées au christianisme. Les académies fermèrent leurs portes. La Bibliothèque d'Alexandrie fut pillée plusieurs fois avant de s'écrouler dans un fantastique incendie qui la ravagea en 390 ap. JC. Quelques livres purent être sauvés, et une partie de cette tradition magique ancestrale parvint à survivre en certains lieux où une plus grande tolérance régnait encore. Ces régions constitueraient plus tard l'essentiel des royaumes islamiques, en particulier Fez au Maroc puis, un peu après, l'Espagne, carrefour multiculturel.

Du 7ème siècle à la Renaissance, la Magie se para des voiles du secret. En Espagne comme dans certaines zones difficiles d'accès de l'Italie ou des Balkans, les Conjureurs se rencontraient et mettaient en commun leurs connaissances. Au cours des 12ème et 13ème siècles, de minuscules écoles ou sectes furent fondées en Espagne, déchirée à l'époque par la guerre entre musulmans et chrétiens connue sous le nom de Reconquista. La Kabbale moderne et le Tarot naquirent dans ce contexte, là où les traditions juives, chrétiennes et islamiques se rencontraient et se confrontèrent. Lorsque la croisade repoussa les restes du Califat au 15ème siècle, tous les Conjureurs, juifs et gitans furent également exilés de la péninsule.

L'Univers de la Magie

Durant la Renaissance, la Magie évolua en parallèle avec la science. Les Conjurors de cette époque semblaient redécouvrir les antiques Sciences Occultes, mais en fait ils inventaient alors quelque chose de totalement nouveau : les bases de la Magie moderne. L'Alchimie et la Magie Rituelle, telles que nous les connaissons aujourd'hui, émergèrent des études et des expériences qui se multiplièrent partout en Europe au cours de la Renaissance. Ce mouvement débute en Italie au 14ème siècle, et se répandit vers le nord jusqu'au 16ème. Au début du 15ème siècle, l'Angleterre était devenu le centre réel de la Magie européenne.

Alors vint Luther et la Réforme. Dans un premier temps, cela sembla bénéficier aux magiciens. La puissance de l'Eglise Catholique reculait et on publia de plus en plus d'ouvrages ésotériques en Allemagne, en Angleterre et en France. Les Conjurors sillonnaient le continent, se réunissaient ouvertement. Mais cet état de grâce ne devait pas durer. Vers 1550, la Contre-Réforme s'engagea et aboutit à la Guerre de Trente Ans qui ravagea l'Europe. Puis ce fut la chasse aux sorcières sur tout le Vieux Continent. Les Conjurors durent une fois de plus rejoindre la clandestinité.

A l'aube du 18ème siècle, Magie et science étaient presque totalement séparées. L'Art des Arcanes était devenu un enseignement secret, réservé à des confréries occultes ou des ordres mystiques. Les gens y voyaient alors plus une forme d'art qu'une science. Les ordres druidiques, les Rosicrucians, les Francs-Maçons et autres sociétés secrètes émergèrent tour à tour partout en Europe durant ce siècle. Ces associations d'occultistes adoptaient un profil bas mais prospérèrent ainsi jusqu'à la fin du 19ème siècle.

Vers 1870, les Conjurors occupèrent à nouveau le devant de la scène, s'impliquant alors dans la vie publique. Deux groupes en particulier posèrent les jalons du futur développement : "L'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée", fondé en Angleterre en 1877 par MacGregor Mathers, et la "Société Théosophique", fondée en 1875 à New York par Helen Blavatsky. Au début du 20ème siècle l'un des membres les plus célèbres de l'Aube Dorée, Alistair Crowley, quitta l'ordre pour fonder sa propre société Astrum Argentinum. Crowley laissa son empreinte dans l'esprit de la plupart des pratiquants de Magic rituelle de ce siècle. Du mouvement Théosophique émergea une autre figure, très différente mais tout aussi importante : Rudolf Steiner. Il fonda le groupe des anthroposophistes, et se trouve sans doute à l'origine de l'ensemble du mouvement New Age qui en découla.

On peut considérer que la pratique de la magie au 20ème siècle découle directement des travaux de Crowley et de Steiner. Les textes du premier puisent leur inspiration dans les traditions rituelles de l'occultisme occidental. Mais sa Magie présente des aspects résolument modernes. Elle apparaît pragmatique et individualiste, louchant parfois vers des influences satanistes (Crowley venait d'un milieu très puritain). Les enseignements de Steiner conduisent à une forme de Magic plus positive liée à une approche pratique, idéalisant la nature et s'appuyant sur la divinité inhérente à l'Humanité. Les prêtres païens et les Conjurors issus du mouvement New-Age, apparu dans les années 70 et 80, prennent leur inspiration chez Steiner. La tradition établie par Crowley

se retrouve plus et, paradoxalement à la fois chez les magiciens blancs et ceux qui pratiquent la magie noire.

La Quête de la Transcendance

La division de la Magie en plusieurs Voies n'était pas intentionnelle, mais fut une conséquence de la spécialisation de la plupart des Conjurors dans les domaines qui les intéressaient plus particulièrement. L'intervention de Malkuth ou de toute autre divinité guidant l'Humanité dans les Arcanes n'est pas exclue, mais l'homme aime naturellement compartimenter, classer, étiqueter, et la Magie n'a pas échappé à cette tendance.

On a également l'habitude de diviser la Magie en deux Royaumes. Cela ne reflète que la différence générale de comportement entre les Conjurors étudiant les Voies du Royaume de l'Illumination et de celui de la Transcendance.

Le Royaume de la Transcendance est composé des deux Voies les plus exigeantes : la Mort, et le Temps et l'Espace. Ces deux Voies mettent le Conjuror au défi de percevoir le Monde d'une autre manière, de manipuler des concepts et utiliser des pratiques au-delà de notre habituelle compréhension. Alors que le Royaume de l'Illumination se préoccupe des problèmes de la vie de tous les jours, le cœur, l'esprit et l'âme du Conjuror, le Royaume de la Transcendance le pousse au-delà de ses perceptions habituelles.

La Voie de la Mort est parmi tous les enseignements magiques l'un des plus puissants et terrifiants. La Mort est le plus grand triomphe remporté par le Démurge sur notre divinité. Alors que jadis nous étions immortels, nous vivons à présent dans la peur constante de la Mort. Par cette épreuve, le Démurge nous dépouille de notre savoir, et nous renvoie, bêbés ignorants, sur Terre.

Les Conjurors de cette Voie tentent d'échapper à ce cycle en contrôlant la Mort. S'ils y arrivent, ils sont en grande partie libérés de l'Illusion qui nous emprisonne. Mais affronter la Mort n'est pas si facile, et seuls les mages les plus zélés et les plus compétents peuvent prétendre maîtriser cette Voie.

Les Conjurors du Temps et de l'Espace affrontent un défi encore plus grand. Le Temps et l'Espace sont de simples aspects de l'Illusion, mais ils font tellement partie de nous, qu'il est presque impossible de s'en libérer. Il faut transcender ses propres perceptions, et apprendre à nouveau à découvrir le monde sous un autre jour. Si conquérir la Mort est un acte de courage et d'abnégation, passer outre le Temps et l'Espace est un défi lancé à la volonté et à l'esprit. Toutefois l'enjeu vaut tous les efforts car plus qu'aucune autre Voie, celle du Temps et de l'Espace ouvre le Monde au Conjuror. Il

avance dans l'existence, libéré de la plupart des entraves de l'Illusion, comme à l'Age d'Or des Dieux.

Les trois Voies qui composent le Royaume de l'Illumination offrent aux Conjureurs des pouvoirs ahurissants sur les autres et eux-mêmes. Maîtriser l'une de ces Voies fait d'un homme ou d'une femme ordinaire l'équivalent d'un Dieu aux yeux des autres humains. La Voie de la Passion enseigne la création et la manipulation des émotions, de la fécondité et de tous les aspects sexuels de la vie.

La Voie de la Folie accorde au Conjureur le pouvoir de voir à travers l'Illusion et de transformer les corps physiques dans lesquels le Démurge nous a emprisonnés.

Avec la Voie du Rêve, le mage peut créer sa propre Réalité dans son subconscient et influencer celles créées par d'autres.

Le Conjureur

J'ai grandi à Puerto Rico durant les années soixante. Mon vieux père travaillait pour une compagnie américaine. Nous vivions dans la banlieue de San Juan, dans un ghetto doré réservé aux hommes d'affaires américains et aux militaires. C'était l'époque des soirées entre amis devant les premières télévisions, du base-ball, et de la peur des communistes. Nous étions les seuls Suédois, et nous n'avons jamais vraiment été intégrés. Les Américains se méfiaient de mon père qu'ils trouvaient bizarre et les autres enfants n'avaient pas le droit de jouer avec moi. Lors de ma dernière année de lycée, j'ai commencé à traîner de plus en plus en ville, pour m'éloigner de ce ghetto. J'y ai rencontré cette fille noire et trouvé ce petit boulot dans un café.

C'était le dernier été avant le départ pour la Suède. Un jour, je suivis mon amie à une fête dans une plantation proche. Là, je rencontrais Miguel, natif typique : impossible d'identifier ses ancêtres, sans âge apparent, vêtu d'une tunique blanche et doté de dents en mauvais état qui lui donnaient un sourire cruel. Il me proposa un cigare en m'annonçant tout de go que nous devrions faire plus ample connaissance. Selon lui, j'avais un don, un talent que je devais développer. Il m'emmena voir les lieux où il vivait, une bicoque branlante à l'extrémité sud de l'île. Je vis son temple, rempli de bizarries dédiées au Vaudou, de crânes et de représentation de

vies humaines.

dieux fabriquées à partir de vieilles bouteilles et de cannes à sucre. Aussi étrange que cela puisse paraître, j'éprouvais pour la première fois le sentiment de me retrouver chez moi, à ma place. Miguel m'offrit un verre de rhum, affirmant que je pouvais devenir un maître compétent. Il devait y avoir quelque chose dans cette boisson car, lorsqu'il invoqua les esprits des morts, je ne fus pas le moins du monde surpris ou effrayé. Alors qu'ils hurlaient et dansaient, flottant autour de nous, je me sentis rempli d'une réelle béatitude. Cela devait se passer ainsi. Lorsqu'il fut question de retourner en Suède à l'automne, je refusais de partir. Je m'enfuis de la maison et disparu dans l'obscurité, pour me cacher chez Miguel. Mes parents alertèrent les autorités qui fouillèrent toute l'île à ma recherche, puis abandonnèrent. J'avais déjà trouvé une nouvelle maison, une nouvelle famille.

Le Conjureur est souvent un individu torturé, mal à l'aise dans ce monde et inadapté. Sa Balance Mentale perturbée, il s'enfonce en général de plus en plus dans l'inconnu, en quête de vérité absolue. La Magie est par nature marginale et extrême. Elle attire ses pratiquants vers la Lumière ou les Ténèbres et refuse la neutralité. Cette loi s'applique parfaitement au Conjureur. Engagé sur le chemin de l'absolu, il espère atteindre finalement l'Eveil.

On ne devient pas Conjureur par hasard, on choisit cette voie. Un appel, un besoin vital se fait sentir qu'il faut absolument satisfaire. Le Conjureur s'engage dans un long périple à la découverte de sa propre divinité. S'éveiller à cette réalité constitue son seul but, même s'il en reste souvent inconscient. Cela n'empêche pas d'autres forces comme l'envie, la soif de pouvoir, la curiosité, ou la mégolomanie d'influencer son comportement. Mais toujours subsiste cette soif de vérité, ce désir brûlant d'atteindre un stade supérieur, divin.

Il n'existe pas de Conjureurs à mi-temps. On ne peut pas se contenter d'apprendre quelques sortilèges puis se diriger vers une autre activité. Cette règle s'applique à tous ceux qui entrent dans la voie des Arcanes, du gourou avide d'argent, de pouvoir et de sexe à l'ermite solitaire perdu dans le désert. Chacun consacre son existence et son âme à se perfectionner dans les Arts Magiques.

Si un personnage se voit offrir la possibilité d'apprendre les secrets de la Magie, il doit toutefois posséder l'Avantage «Sensibilité à la Magie», décrit ci-dessous. Cela implique une Balance mentale de -25 ou +25, les Conjureurs tendant naturellement vers les extrêmes. Vous trouverez également 11 Archétypes différents, chacun reflétant ces personnalités marginales. Certains correspondent mieux à des PNJ (à voir avec le Meneur de Jeu), par exemple le Sataniste ou le Gourou. Vous pourrez aisément utiliser les autres pour créer votre Personnage. Et, bien entendu, rien ne vous empêche d'inventer vos propres Archétypes.

L'Univers de la Magie

Sensibilité à la Magie

Afin d'apprendre l'Art des Arcanes, vous devez posséder l'Avantage Sensibilité à la Magie. Il s'agit d'une faculté innée que le personnage peut acheter à sa création pour 20 points. Une personne douée d'une Sensibilité à la Magie perçoit instinctivement le modus operandi de l'Illusion, et peut faire appel à ses pouvoirs cachés pour la manipuler. De même, l'Illusion exerce une bien moins grande influence sur lui que sur les autres humains, lui permettant parfois de s'en affranchir. Cette Sensibilité à la Magie vous autorise à apprendre chacune des Voies de la Magie et des sorts comme des Compétences normales.

La Sensibilité à la Magie correspond à une forme de déviance, rendant possible pour ceux qui en sont affligés la perception de ce qui se trouve au-delà de l'Illusion. Par conséquent, seuls ceux dont l'équilibre psychique est menacé peuvent posséder cette faculté. Votre Balance mentale en est affectée dans un sens ou dans l'autre. Un Personnage qui bénéficie déjà d'un score positif gagne encore 20 points. Dans le cas contraire, il en déduit 20 de plus de sa Balance déjà négative. Ceci en raison de l'instabilité inhérente à la Magie elle-même. Elle attire toujours vers les extrêmes. Calculez normalement la Balance mentale du Personnage, en tenant compte de ses Avantages et Désavantages. Selon que le résultat est positif ou négatif, la Sensibilité à la Magie augmentera ou diminuera encore ce score.

Magie Noire et Magie Blanche

Ces règles ne distinguent aucune différence entre Magies blanche et noire. On peut s'initier à toutes les Voies de Magie et apprendre tous les sortilèges existants sans tenir compte du fait que sa Balance mentale soit positive ou négative. Les Conjurateurs au score positif vivent souvent en reclus. Ils se montrent réticents à faire usage de leurs connaissances pour des raisons qu'ils jugent triviales mais apprennent parfois, en toute connaissance de cause, des rituels "maléfiques" afin d'accroître leur compréhension des Arcanes.

Les magiciens «Blancs» pratiquent la méditation et des exercices qui les conduisent à une plus grande ouverture d'esprit au monde. Ils cherchent à se détacher des contingences qu'impose le corps et des désirs qui emprisonnent l'esprit. Les « magiciens noirs » visent la satisfaction de leur moindre besoin et désir. Plus leur Balance mentale atteint des scores importants, plus ces tendances s'accentuent. Tous les Conjurateurs tendent à s'éloigner du point d'équilibre psychique. Cela implique que le choix d'une orientation de la Balance mentale du Personnage à sa création est déjà d'une grande importance.

Le Conjurateur et le Monde

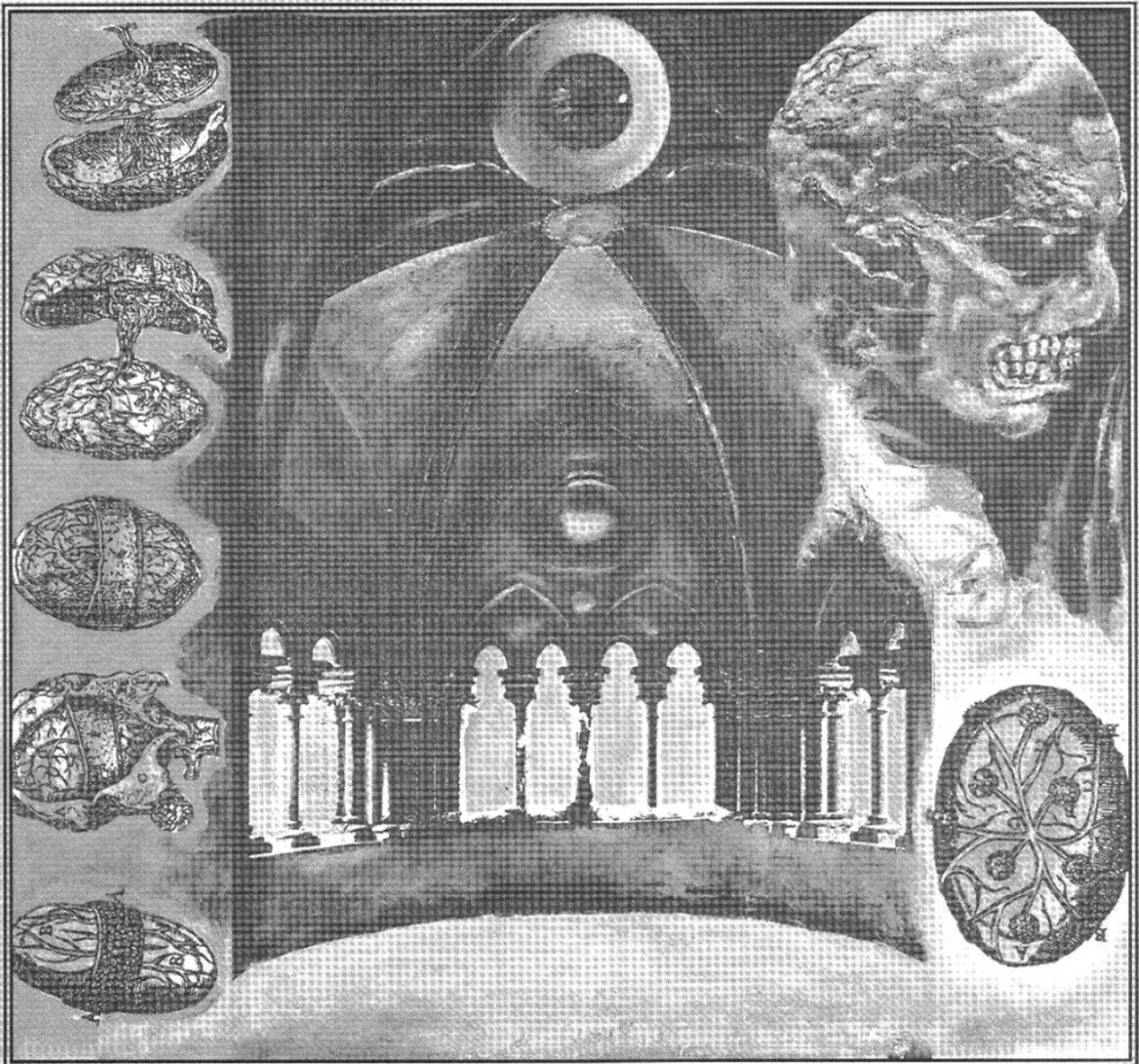
Le Conjurateur n'est pas conscient du fait qu'il est en quête de sa propre divinité. Il n'en sait pas nécessairement plus que n'importe qui au sujet de l'Illusion et de l'emprisonnement de l'Humanité. La science de la Magie apporte parfois une connaissance plus réaliste de la nature réelle du monde. Mais le Conjurateur ne possède pas immédiatement ces informations. La plupart d'entre eux pensent qu'ils reçoivent leurs pouvoirs d'une source extérieure, de cette force qu'ils nomment "mana" ou bien d'une quelconque divinité. Un grand nombre de Conjurateurs sont de véritables croyants, inscrivant les noms des anges et des dieux dans leurs Cercles de protection ou suivant les lignes d'énergie tellurique.

Commencez par définir la manière dont le Conjurateur perçoit le monde. D'où pense-t-il tenir ses pouvoirs ? Que croit-il pouvoir réaliser grâce à eux ? Dans quel but étudie-t-il la Magie ? Vous trouverez quelques suggestions pour répondre à ces questions dans les descriptions des archétypes.

Pactiser avec les Puissances Infernales

Beaucoup de Conjurateurs signent des pactes avec des entités venant d'au-delà de l'Illusion. Astaroth et plusieurs Anges de la Mort, en particulier Togarini, sont toujours avides de lier ainsi à leur service des individus. Les Conjurateurs possédant une Balance mentale positive se rapprochent surtout de Malkuth, le seul des Archontes approuvant ouvertement l'usage de la Magie par les humains.

Mais vous n'aurez rien pour rien, et en fin de compte le diable prend toujours plus qu'il donne. Ces pactes contractés avec des puissances extérieures sont considérés comme de Sombres Secrèts. A un moment de sa vie, le Conjurateur a invoqué un être puissant et a signé un pacte avec lui. Le Meneur de Jeu décide de ce que cette entité a exigé en échange de cette connaissance. Astaroth désire souvent l'âme de ses débiteurs. Le personnage souffrira de savoir qu'une éternité de tourment l'attendra en enfer. Il tentera d'échapper à la mort par tous les moyens. La créature peut également demander un service au Conjurateur. Le Meneur de Jeu pourra utiliser cet événement dans la partie et rappeler au joueur que son Personnage doit alors s'acquitter de sa part du contrat. Assez souvent, le Conjurateur peut céder son premier-né, fille ou garçon, à son maître ou accepter qu'une malédiction vienne frapper tous ses descendants.



Magie et Sorts

"Agraschat Naib I Samora Nalkoth: Adonai Cheol Nimrathi..."

Je cessais mes incantations et attendis. Une fumée opaque s'élevait à présent du centre du Cercle et l'air s'épaississait tout autour de moi. Une légère odeur indésinissable flottait dans la pièce. La lumière se mit à clignoter doucement. Je ressentis alors une présence. Lentement, une entité inconnue prit forme au sein même de la fumée.

Il ne s'agissait d'abord que d'une masse informe, puis elle commença à revêtir une terrible réalité, cornes et ossements recouverts d'une fine couche de chair et de cuir. Une centaine d'yeux luisants me fixaient à travers les volutes soufrées.

"Nimrath Abrakas. Je te conjure, je t'enchaîne et t'emprisonne par ce signe."

Je brandis le Sceptre et les yeux de la créature se fermèrent un instant. Une main griffue plongea vers moi et me déchira le bras. Le Sceptre tomba au sol et j'eus soudain la vision d'un visage grimaçant. Alors il se redressa sur ses jambes d'insecte et tendit ses bras noueux vers moi. Paniqué, je bredouillais un sort de protection et tracai un pentacle dans l'air devant moi. Il frappa de son large poing dans ma direction mais me manqua. Le Cercle de protection tenait bon. Il ne pouvait pas m'atteindre. Hurlant sa frustration, il rageait encore et encore, fit un pas de côté mais se heuria à la barrière magique. Il frappa lourdement de ses poings le sol jusqu'à ce que celui-ci se fendille. D'un dernier coup de pied furieux, il ouvrit un large trou dans le mur. Il prit le temps d'élargir cette crevasse et s'engagea à travers l'ouverture, mugissant comme un damné. Je n'osais pas quitter le Cercle. Ses pas pesants résonnaient dans toute la maison. Au loin, j'entendis alors les hurlements de Mélanie. Je restais comme paralysé au milieu des ruines de ma demeure alors que la poussière retombait doucement.

Les Cinq Voies de Magie

Il existe cinq Voies de Magie : la Mort, la Passion, le Rêve, la Folie, et le Temps et l'Espace. Chacune aborde un aspect particulier et différent de la Réalité ainsi que la perception que nous en avons. Chaque Voie correspond à une Compétence spécifique que le Conjureur doit apprendre. Celle-ci coûte le même nombre de Points de Création que les autres Compétences plus ordinaires : un Point par niveau jusqu'à un score maximum égal au score d'Ego du Personnage. Au-delà, comptez trois points par niveau. Le Conjureur ne peut étudier qu'une Voie à la fois, mais il peut en abandonner une pour en étudier une autre, puis revenir ultérieurement à la première.

Le score de Compétence ainsi défini est appelé Niveau de Maîtrise. Chaque sort nécessite un Niveau de Maîtrise minimum afin de pouvoir être lancé. La Compétence du mage doit être au moins égale au Niveau de Maîtrise requis pour le sort qu'il souhaite étudier. Ainsi, afin d'apprendre le sort Visions du Fou, qui demande un Niveau de Maîtrise de 12, le Conjureur doit posséder un score de Compétence d'au moins 12 dans la Voie de la Folie. Un sort dont le Niveau de Maîtrise dépasse les Compétences du mage ne peut pas être appris par celui-ci.

Les Voies de Magie se divisent en trois groupes. Tout en bas, on place la Voie du Temps et de l'Espace, qui constitue la plus prestigieuse et ésotérique des Voies. Les quatre autres sont regroupés par deux. La Mort et la Passion, la Folie et le Rêve. Mort et Passion permettent la manipulation de l'aspect physique du monde. Folie et Rêve se concentrent plutôt sur sa perception et les processus mentaux.

Sorts

Un sort fonctionne comme toute autre Compétence dans Kult. Le joueur achète un Niveau de Compétence. L'Ego du Personnage sert de Caractéristique de référence dans ce cas. Pour augmenter le score au-delà, il en coûte trois points par niveau supplémentaire. Presque tous les sorts se rattachent à une Voie spécifique de la Magie. A l'exception des Pentacles de Protection, et des sorts généraux qui s'intègrent dans presque toutes les autres ou dans les Temples consacrés. Il faut toujours au moins un round de combat complet pour lancer un sort. Il faut plus de temps encore pour réaliser un Rituel. Vous trouverez dans la description de chacun le temps nécessaire à sa réalisation.

Coût en Endurance

Chaque sort implique une dépense de Points d'Endurance, qui dépend du temps nécessaire au lancement du sort, ainsi que de sa difficulté. Les formes de Magie les plus puissantes étant sans surprise les plus épuisantes. Le niveau de Compétence du Personnage dans ce sort agit également sur le nombre de Points d'Endurance perdus. Mieux le Conjurer maîtrise un sort, plus il lui sera facile de le lancer. Reportez-vous au tableau ci-dessous pour pondérer cette perte en fonction du score de Compétence du mage. En dessous de 6, le Conjurer perd plus de points encore. De 6 à 15, cette perte correspond à celle indiquée dans la description du sort. Au-delà, son niveau de Maîtrise devient tel qu'il peut atténuer les effets de cet épuisement. La récupération de ces Points d'Endurance s'établit selon la procédure normale : un Point toutes les trois minutes de repos. Il est impossible de se reposer pendant l'exécution d'un sort.

Score	Pondération du coût en Endurance
1-5	150%
6-15	100%
16-19	75%
20+	50%

Le Rituel magique

Tous les sorts nécessitent un Rituel afin de devenir effectif. Ce Rituel canalise les énergies déclenchées par le Conjurer, et pour un instant lui restitue en partie sa nature divine. Dans son

Temple, entouré de ses accessoires rituels qu'il a lui-même fabriqués, récitant les paroles mystiques, les rythmes ancestraux prononcés dans des langues mortes et

oubliées, le mage peut pour un court moment dépasser les limitations imposées par ce monde. La démarche nécessaire est précisée dans la description de chaque sort. Il s'agit juste d'exemples. Le Meneur de Jeu et les joueurs peuvent interpréter ces Rituels en fonction des caractéristiques de la Magie pratiquée par chaque Conjurer. Bien que les actions entreprises puissent changer, les temps d'incantation restent les mêmes.

Equipement

Certains objets interviennent dans le Rituel, sans pourtant revêtir autant d'importance que les accessoires magiques, comme par exemple, la robe de cérémonie. Il s'agit traditionnellement d'une longue chasuble blanche, rouge ou noire avec une large ceinture de cuir ou une simple corde de chanvre autour de la taille. Les Conjurer modernes adoptent souvent des tenues plus pratiques mais elle conserve un aspect symbolique fort et reste très lié à la pratique de la Magie. On peut également citer ici les bougies, les braseros, l'encens, et un fond musical approprié. Les Conjurer de la Passion offrissent nus.

Préparatifs

Les préparatifs sont une immersion totale dans le Rituel qui va s'accomplir. Le Conjurer se lave et purifie le Temple en brûlant de l'encens. Il prépare les instruments dont il aura besoin et les place sur l'autel. Le temps nécessaire à ces préparatifs est pris en compte dans la durée du sort.

Le Cercle et le Triangle

Le Cercle magique du Temple doit être "éveillé" et préparé pour chaque nouveau rituel. On peut allumer des bougies afin de le délimiter, et le dessiner à la craie ou avec toute autre substance. En général, un autre symbole est tracé à l'intérieur du Cercle : un carré, une étoile à huit branches, une croix, un triangle, ou un pentacle. Si le Rituel doit permettre d'invoquer une entité quelconque, on trace un triangle autour du Cercle magique, dans lequel on inscrit alors le nom de la créature appelée. Lorsque le sort est lancé, l'être invoqué apparaît au sein du triangle, prisonnier de ce périmètre. Le triangle force la créature à obéir aux lois de l'Illusion, et à rester visible pour le Conjurer.

L'Invocation

Lorsqu'un Rituel est retranscrit, il s'agit en général de la description de l'Invocation, c'est-à-dire les mots que le Conjurer doit prononcer afin de lancer le sort. Celle-ci peut être un charabia apparemment incom-

Magie et Sorts

préhensible, ou un texte compliqué, dans une langue ancienne ou moderne. Une fois que le mage a compris les principes régissant un sort donné, il peut alors créer ses propres Invocations dans un langage qui lui convient.

Mais rédiger une Invocation n'est pas une tâche aisée. Cela nécessite une grande expérience et il existe de nombreuses façons de procéder. Il est possible d'utiliser sa langue maternelle et d'écrire par exemple un poème exprimant les finalités du sortilège. Le rythme et l'agencement des mots jouent également un rôle important. Le texte doit être fluide et les mots clefs doivent en émerger distinctement. Souvent, la qualité poétique du texte prend bien plus d'importance que le sens exact des mots. On dit qu'un bon poème écrit par quelqu'un d'autre vaut mieux qu'un mauvais rédigé par le Conjurer lui-même. Certains mages parviennent ainsi à ouvrir des portes vers l'Hadès ou Metropolis en récitant simplement et changeant quelques rimes du texte de T. S. Eliot "le Monde Perdu". Le principal reste que le Conjurer aime ce texte et que celui-ci revête un sens particulier pour lui.

De nombreux Conjureurs utilisent des mots qu'ils inventent, des phrases tirées de langages oubliés pour réaliser leurs Invocations ou des mots très suggestifs associés à des images particulières mais sans véritable définition. Il en est ainsi pour le vocabulaire de l'ancienne Egypte ou de Babylone. Les mages les emploient souvent dans ce sens avec d'excellents résultats. Les sorts transmis par les livres ressemblent souvent à du galimatias, des barbarismes, des mots qui autrefois ne véhiculaient qu'un sens très banal mais se sont chargés de signification magique au fil des âges. Voici la méthode la plus facile pour les joueurs qui désirent créer leurs propres Invocations afin que celles-ci prennent un tour réaliste dans le jeu. Une Invocation ou un Exorcisme doit toujours comporter le nom de l'entité en question. De même, tout sort affectant une personne doit préciser le nom de celle-ci.

La Visualisation

La Visualisation représente le moment le plus important du sort juste après l'Invocation. Le Conjurer crée une image dans son esprit afin de canaliser les forces qu'il vient de relâcher grâce à son Invocation. La finalité du sort détermine ce que visualise le mage. Des pentacles enflammés correspondent à des protections, une spirale de fumée noire pour une Invocation et différents symboles pour des créatures variées. Si le Conjurer souhaite appeler une entité particulière, il doit d'abord visualiser celle-ci, son apparence réelle, dans le triangle qu'il a tracé sur le sol. Les énergies magiques apparaissent sous la forme de lumière ou de flammes.

Gestuelle

Une Invocation peut être renforcée par une certaine gestuelle ou des mouvements appropriés. Les objets rituels servent de focus lorsque l'Incantation est prononcée. Le mage tire une épée, lève un calice vers les cieux, pose une couronne sur sa tête, etc. Le Conjurer se

déplace également dans son Cercle, tourne sur lui-même ou trace en l'air avec ses mains des symboles mystiques.

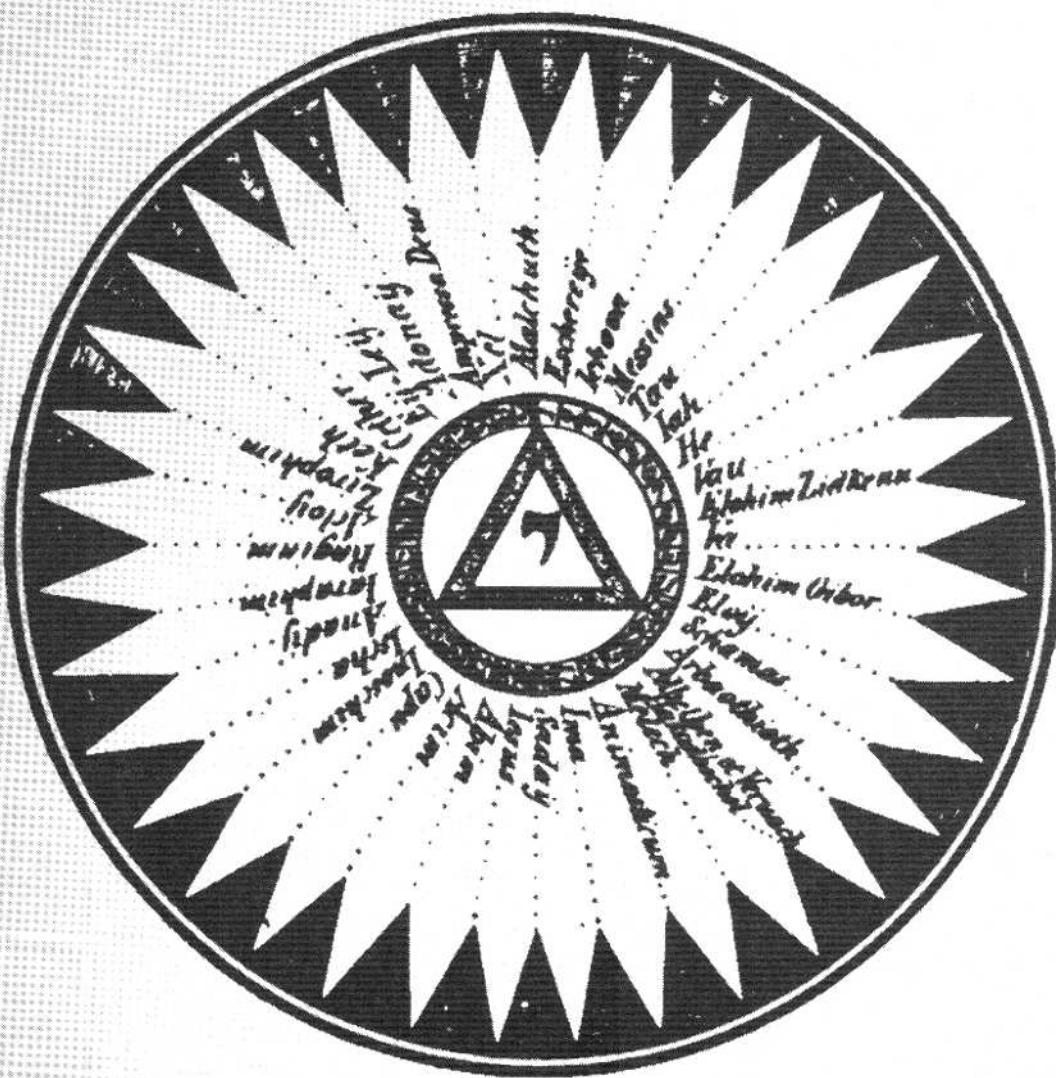
Sacrifices

Un sacrifice peut avoir deux buts. Il sert de don pour l'entité invoquée par le Conjurer, mais aussi de focus pour appeler à lui les puissances magiques. Les sacrifices ne donnent pas en eux-mêmes la puissance. Celle-ci ne provient toujours que du mage lui-même. Notez comme exception de rares sorts dans lesquels la victime choisit délibérément de se sacrifier, offrant son sang ou sa souffrance pour en faciliter l'accomplissement. De nombreux Conjureurs pratiquent une forme ou une autre de sacrifice, pensant y puiser une puissance supplémentaire. Il peut s'agir de brûler de l'encens, faire couler son propre sang, mais cela peut aller jusqu'à des sacrifices humains massifs que l'on rencontre dans certains Rituels sataniques.

Coopération magique

Rien n'empêche deux Conjureurs, ou plus, de coopérer afin de créer un Temple ou de pratiquer des Rituels. S'ils ont consacré le Temple ensemble, ils ne rencontreront aucun problème. Dans le cas contraire, le nouveau-venu doit établir un lien entre lui et ce Temple. Cela nécessite (30-Ego) heures de méditation en ce lieu et un jet réussi dans la Voie de Magie correspondant au Rituel utilisé. Ensuite, ce Conjurer pourra participer à l'Invocation qui alors aura lieu.

Lorsque plusieurs Conjureurs coopèrent, l'un d'eux doit jouer le rôle de "Grand Prêtre", celui qui dirige le Rituel et canalise les énergies mystiques. Chaque participant supplémentaire apporte un bonus de +1 au score d'Ego du Grand-Prêtre lorsqu'un jet s'avère nécessaire. De plus, les marges de réussite obtenues bénéficient également de ce bonus de +1 par mage supplémentaire. Si plusieurs Conjureurs souhaitent travailler ensemble à une Invocation mais n'ont pas le temps ou l'opportunité de se lier au temple, il faut alors trois mages pour obtenir ce bonus de +1.



Le Temple

Le Temple correspond au refuge du Conjureur dans cette réalité et en même temps représente le monde. Là, il peut rassembler ses forces afin de comprendre et maîtriser le monde. Le Temple doit être purifié lors d'une cérémonie spécifique. Ce lieu est consacré exclusivement à la pratique de la Magie et nul non-initié ne doit y pénétrer. Tout Rituel doit être accompli dans l'enceinte du Temple. Si le Conjureur n'y a pas accès pour lancer ses sorts, tous ses niveaux de Compétences de sort sont réduits de moitié (arrondi à l'inférieur).

Il est primordial de bien en sélectionner l'emplacement. Il doit correspondre à la personnalité du Conjureur. Il peut s'agir d'une simple pièce de sa maison, un bâtiment spécial, une cave, ou même un lieu retiré et inaccessible en extérieur, mais pas nécessairement très grand. Il faut cependant qu'il puisse recevoir l'autel et permettre de dessiner les Cercles de protection. Comptez environ 10 à 15 m² minimum pour un Temple modeste mais suffisant. Les Conjureurs qui créent de toute pièce un nouveau Temple devraient le construire eux-mêmes. Ainsi, ils peuvent utiliser la numérologie dans le calcul des proportions de l'édifice.

Le Temple reflète la Réalité. Lorsque le Conjureur lance un sort, afin de détruire une portion du Voile par exemple, et d'ouvrir un portail vers Inferno, il voit alors les murs de Temple comme un reflet des murs qui ceinturent notre Réalité. C'est pourquoi il faut que le lieu reflète la Voie de Magie pratiquée par le Conjureur. Le Temple d'un nécromancien est décoré de crânes, ossements et peut être de spécimens conservés dans du formol, mais aussi d'images de mort et de destruction. Le Temple d'un Conjureur de la Passion s'orne de tableaux et objets érotiques.

Intérieur et Consécration du Temple

L'autel se dresse au centre du Temple. Il symbolise les bases de toute Magie, l'influence possible de l'homme sur le monde. L'autel peut prendre diverses formes. Le classique rectangle de pierre est utilisé, mais le plus souvent il s'agit de deux cubes superposés afin de ne pas annuler la symétrie de la pièce. La matière employée dépend du Conjureur : pierre, bois, acier, ou même plastique. Sur cet autel, le Conjureur dessine symboliquement la partie de Réalité qu'il souhaite maîtriser. Un Conjureur de la Mort trace des formes géométriques correspondant aux Cercles d'Inferno et aux phases d'une agonie ; un Conjureur de l'Espace et du Temps y grave des formules mathématiques correspondant à ces deux dimensions.

L'autel est placé au centre du Cercle magique, l'élément le plus important du Temple. C'est à l'intérieur de ce Cercle que le Conjureur pratique son Art, qu'il se protège des puissances surnaturelles et échappe à leur observation. Ce Cercle doit être assez large pour que l'on puisse se mouvoir aisément autour de l'autel. Il est gravé définitivement sur le sol du Temple lors de sa consécration, de préférence avec du fil de cuivre, des pierres colorées,

ou toute autre matière très visible. Tout autour, le mage inscrit les noms des puissances qui lui sont alliées. S'il ne souhaite pas noter le nom de ces entités, il dessine alors neuf étoiles sur ce pourtour. Elles représentent les neuf planètes, le pouvoir divin de l'homme, et protègent le Conjureur de ses ennemis. Certains décident de tracer également un signe de façon permanente à l'intérieur du Cercle : un pentacle symbolisant l'homme, plusieurs hexagones représentant les relations entre l'homme et Dieu, ou encore la croix de la kabbale composée de dix carrés, chacun représentant l'un des Gardiens de l'illusion, soit un Archonte soit un Ange de la Mort.

Lorsque tous ces détails sont en place, le Temple peut alors être consacré. Il faut tout d'abord le sanctifier. Le Conjureur se purifie par le jeûne et l'abstinence durant une semaine. Chaque jour, il pratique des Rituels mineurs afin d'éloigner toute mauvaise influence du Cercle magique, et le renforcer. Il nettoie alors minutieusement chaque centimètre carré du Temple. Tout doit être propre et rutilant, comme neuf. Puis le Temple est sanctifié. Tout dépend de la personnalité du Conjureur, et de la Voie de Magie qu'il étudie. En général, l'autel est oint d'huile et on brûle de l'encens dans la pièce. Le Conjureur marche trois, sept ou neuf fois autour du Cercle et invoque les créatures avec lesquelles il a signé un pacte. Une fois le temple sanctifié, il doit alors être consacré, grâce à un Rituel spécifique détaillé plus loin.

Temples provisoires

Il est possible de créer un Temple provisoire en consacrant un lieu grâce à une cérémonie spéciale exigeant vingt-quatre heures de jeûne et de méditation. Le Conjureur trace un Cercle et élève un autel. Puis il s'assoit et médite. Passés un jour et une nuit, il peut effectuer le Rituel de consécration décrit parmi les sorts généraux. Ce Temple ne fonctionne que temporairement mais permet au Conjureur de bénéficier de la totalité de son score de Compétence. Cependant, cet avantage ne s'applique qu'au seul sort qu'il aura désigné durant le Rituel de consécration. Le Temple devient inutilisable une fois ce sort précis lancé.

Les Accessoires Magiques

Le Conjureur utilise des accessoires variés afin de canaliser la puissance magique qui permet de réaliser ses sorts. Les plus communs restent sans conteste l'Epée, le Sceptre, la Coupe, la Couronne et l'Anneau. Il est préférable que ces objets aient été façonnés de la main même du Conjureur, puis consacrés grâce à des Rituels semblables à ceux utilisés pour le Temple. Celui qui ne possède pas les talents nécessaires à la fabrication de ces accessoires devra passer du temps à dénicher ceux qui correspondent exactement à ses désirs et ses besoins.

L'Epée

L'Epée est cet accessoire qui tranche. Seul l'Indivisible peut contrer le pouvoir de l'Epée, et seul l'homme lui-même est indivisible dans le sens magique du terme. De plus, l'Epée représente l'Ego indivisible du Conjureur. Elle offre une solution simple aux problèmes complexes. L'Epée apparaît souvent dans les Rituels centrés sur la recherche de la connaissance. C'est également une arme qui permet de bannir certaines entités de notre Réalité, et de se défendre contre les attaques magiques. La plupart des Conjureurs choisissent de forger ou d'acquérir une véritable épée d'acier ou de bronze, mais certains brandissent également des armes de bois ou même de verre. Le Conjureur manie l'Epée comme une arme lors de ses Rituels, souvent à deux mains, comme un sabre de kendo, afin de dégager le maximum de puissance.

Le Sceptre

Il s'agit de l'accessoire sans doute le plus souvent associé à la Magic, représentant la volonté, l'intuition du Conjureur face aux puissances divines, et la force qui en émane. Le Sceptre peut servir à invoquer et lier des créatures, mais aussi à influencer et contrôler les autres. Dans les cérémonies liées à l'ésotérisme, on prête serment sur le Sceptre et il sert parfois à augmenter la Balance mentale du Conjureur. Dans la Voie de la Passion, le Sceptre représente le principe masculin et la Coupe le principe féminin. L'aspect de cet objet revêt une certaine importance. Puisqu'il représente le pouvoir, son apparence est le reflet de la vision que le Conjureur a de sa propre puissance. Un Sceptre d'or apparaît souvent entre les mains d'un mage conscient de son statut supérieur et fier de sa position. Un autre plus humble choisira un accessoire discret.

La Coupe

La Coupe symbolise le développement, le salut, l'instinct et la perfection. Elle est clairement liée à l'image du Graal. La Coupe est utilisée dans les sorts de transformation, d'influence et de divination. Elle sert également lors de Rituels de connaissance, lorsque le Conjureur désire tirer une synthèse de faits apparemment contradictoires. Dans la Voie de la Passion, la Coupe représente le principe féminin, entourant le masculin. Un Rite impliquant à la fois la Coupe et l'Epée crée un paradoxe, servant à briser l'Illusion. La Coupe peut être réalisée dans n'importe quelle matière. Il suffit qu'elle puisse contenir au moins l'équivalent d'un grand verre. La Coupe apporte son maximum d'énergie si elle est remplie d'un liquide que pourra boire le Conjureur.

La Couronne

La Couronne symbolise la suprématie du Conjureur sur les forces et entités qu'il invoque. Mais, elle représente surtout la divinité de l'Homme. Elle permet de restaurer la puissance divine nécessaire au lancement d'un sort. La créature invoquée voit en la Couronne un indice de la divinité de celui qui la porte et, qui retrouvera un jour son essence divine.

Comme le Sceptre, la Couronne transmet différents messages selon sa forme ou sa matière. Il peut s'agir d'un simple bandeau ou bien d'un énorme diadème d'or et de diamants. Les entités invoquées jugeront le plus souvent la personnalité du Conjureur à l'aspect de son Sceptre et de sa Couronne.

L'Anneau

L'Anneau symbolise l'Infini. Au cours d'un Rite, il représente ce qui est plus grand que l'Homme lui-même, la Véritable Réalité. Il permet d'influencer le Temps et l'Espace. L'Anneau apparaît aussi dans quelques sorts à la portée des hommes, qui peuvent alors influencer la Véritable Réalité au-delà de l'Illusion. Il doit être forgé dans un matériau très résistant et présenter un cercle parfait, suffisamment grand pour pouvoir être utilisé dans les rituels. En général, cela correspond à la taille d'un bracelet.

Magie et Sorts

Créer vos propres Sorts

Un Conjuré competent peut apprendre à créer son propre sort. Il définit au préalable les effets de celui-ci, puis développe un Rituel approprié. Le joueur décrit au Meneur de Jeu ce qu'il désire accomplir. Le MJ décide alors quelle Voie correspond à ce sort, quel niveau de connaissance est nécessaire, en se référant à ceux qui existent déjà. Le Niveau de Maîtrise de la Voie du Conjuré doit s'élever au moins au Niveau du sort qu'il souhaite créer. Ainsi, si le Meneur de Jeu décide que ce sort dépend de la Voie de la Passion, avec un Niveau de Maîtrise de 10, le Conjuré doit posséder un score d'au moins 10 dans cette Voie afin d'élaborer le Rituel approprié.

Le Conjuré doit rassembler les sources nécessaires et s'engager dans de studieuses recherches afin de mettre au point le Rituel. Il doit trouver des symboles et une visualisation assez forte pour attirer les énergies magiques qui produiront l'effet voulu. Quiconque faisant l'économie de ce travail risque, au pire, de relâcher sans aucun contrôle sa propre puissance et créer le chaos autour de lui. Le Conjuré décrit en détail le Rituel du nouveau sort. Le nombre de semaines nécessaire à ce travail correspond en général au Niveau de Maîtrise du sort. Donc un sort de niveau 10 a besoin de dix semaines pour être parfaitement abouti.

Enfin, le Conjuré effectue un test de Compétence avec son Niveau de Maîtrise. La marge de réussite doit être au moins égale au Niveau du sort. Pour créer un sort de Niveau 10, il faut obtenir une marge d'au moins 10. En cas d'échec à ce test, le mage doit tout reprendre à zéro. Un échec critique peut mener tout droit à une catastrophe. Si le Conjuré obtient un jet de 20 (ou deux fois 20 si son score est au-delà) il est persuadé d'avoir réussi. Mais lorsqu'il tentera de lancer ce sort, ses effets en seront atrocement pervertis. Ainsi, quelqu'un tentant d'améliorer son apparence se retrouvera défiguré, celui qui voulait invoquer un ange appellera à la place une incarnation d'Astaroth. En essayant d'ouvrir une porte vers Metropolis, le mage se retrouve aussitôt en Inferno.

Lorsque le processus de création du sort est achevé, le Conjuré doit encore l'apprendre comme un sort classique. Ce n'est pas parce qu'il l'a créé qu'il peut automatiquement le maîtriser.

Exemple: Naissance d'un Népharite

Mario D'Este, un Conjuré de la Mort, désire créer un sort grâce auquel il pourra se transformer en Népharite, afin de revenir d'Inferno hanter ses ennemis. Il effectue une première description du sort. Grâce à cette Magie, le Conjuré pourra se transformer de manière permanente en Népharite. Ses capacités changeront également et il pourra choisir dans quelle mesure. De même, il contrôlera les modifications de son aspect. Sa personnalité en sera également affectée : ses traits sadiques et moralisateurs seront renforcés alors que disparaîtront en lui toute compassion.

Le Meneur de Jeu étudie cette description. Il semble évident que ce sort appartient à la Voie de la Mort. Il implique une transformation permanente du corps ou de l'esprit du Conjuré, le tout se rapprochant un peu de « perte de la mort » (niveau 30) ou « changement de sexe » (niveau 35) de la Voie de la Passion. Mais devenir un Népharite va bien plus loin. Aussi le MJ décide que le Niveau de Maîtrise requis sera de 40. Mario passe de justesse, son Niveau de Maîtrise dans cette Voie est de 41.

Il lui faut donc 40 semaines pour élaborer ce sort. Mario étudie d'anciens grimoires contenant nombres de Rituels de la Voie de la Mort. Il cherche en particulier un tome très rare du XVIII^e siècle, décrivant la nature des Népharites. Il apprend par cœur certains passages du Livre des Morts égyptien. Il invoque même un Népharite afin d'en apprendre plus sur leur façon de penser.

Petit à petit, le Rituel prend forme. Dans un premier temps, les murs de l'illusion doivent être abattus afin d'établir un lien avec la source des Népharites en Inferno. Cela sera accompli grâce à l'étoile à neuf pointes représentant Astaroth. Il la trace au milieu du Cercle magique. Autour de ce Cercle, il dessine ensuite les Signes du Zodiaque. Le Conjuré devra les annuler pour briser l'illusion. Mais il devra surtout faire appel à ses traits humains pour créer le Népharite. Aussi, il dessine les signes de Saturne, influençant les instincts, de Neptune, influençant l'inconscient, et de Mars, influençant l'agressivité, autour de l'étoile. A côté de chaque symbole planétaire, il allume un cierge noir symbolisant le fait que les instincts sont plus importants que l'illusion (les Signes du Zodiaque) et la mort (l'étoile d'Astaroth). Entre Saturne, Neptune et Mars, le Conjuré trace les six autres symboles de planètes, mais en plus petit. Ils seront effacés et annulés lors du Rituel, lorsqu'il dédaignera sa part d'humanité pour devenir un Népharite.

Voici donc les préparatifs. Mario décide que l'Epée constitue l'accessoire le plus approprié pour son sort. Il rédige alors la formule d'invocation. Elle doit insister sur les traits de Népharite déjà présents dans sa personnalité, et la pervertir jusqu'à sa transformation finale. Son corps change également afin de mieux correspondre à sa nouvelle âme maudite. Mario écrit en détail cette Invocation et la gestuelle requise : le Conjuré lève l'Epée et invoque Astaroth en prononçant neuf de ses noms. Il marche autour du Cercle et efface un à un les signes du Zodiaque, jusqu'à supprimer l'influence de l'illusion sur le Rituel. Il a alors ouvert un passage vers Inferno. Puis, il appelle Anubis, qui peut ouvrir les portes du Monde Infernal. Il avance dans le sens inverse de des aiguilles d'une montre autour de l'étoile. Avec l'Epée, il coupe et rejette l'influence des six planètes qu'il souhaite écarter. Il annonce alors qu'il n'est plus Mario D'Este. Il appartient au Monde Infernal, à Inferno, Saturne et Neptune, régis par la loi des flammes de Mars. Il se place alors successivement sur chaque pointe de l'étoile et subit sa transformation.

L'étoile d'Astaroth apparaît dans sa visualisation telle un soleil noir, mais les trois lumières provenant de

Mars, Saturne et Neptune brillent plus intensément. Les signes du Zodiaque et les symboles planétaires perdent peu à peu leur luminosité pour finalement s'éteindre. Une vision du Népharite émerge des trois lumières. Lorsque le Conjuré rejoint les neuf branches, il se fond dans cette image et se transforme.

Voici le Rituel complet. Le Meneur de Jeu s'appuie sur cette description et décide qu'il faut trois jours pour lancer ce sort, car la transformation se fera graduellement. Cela implique une perte d'Endurance égale à 80 Points. Mario effectue son test dans la Voie de la Mort. Il obtient un résultat de 14. Ce n'est pas suffisant. Il doit obtenir une réussite critique pour réussir. Il passe 40 jours supplémentaires dans ses recherches pour perfectionner son Rituel. La fois suivante, il obtient un 3. Une réussite critique. Il ajoute +10 à sa marge : $41 - 3 + 10 = 48$. Le sort fonctionnera. Maintenant il doit juste apprendre à le maîtriser pour pouvoir l'utiliser.

Créer le Rituel

Le plus important dans la création d'un sort est l'élaboration du Rituel qui est supposé le rendre efficace. Le Conjuré doit définir dès le début et très clairement l'effet qu'il désire obtenir. La moindre once d'ambiguïté peut réduire à néant tous ses efforts.

Il doit alors se plonger dans des sources ésotériques. Afin de réussir dans sa démarche, le Conjuré doit avoir accès à une importante bibliothèque occulte où il pourra trouver de l'inspiration sur la manière de procéder. Il se plongera de préférence, dans des ouvrages contenant des sorts proches de celui qu'il souhaite créer. Sans ces sources écrites, il ne pourra réussir dans son entreprise. Le Meneur de Jeu décide en dernier recours de la possibilité ou non de réussite en fonction des ressources disponibles.

Ainsi, le Conjuré établit le Rituel qui canalisera les énergies magiques. Il utilise différents symboles : pentacles, signes planétaires, noms de dieux et autres objets. Il choisit les accessoires magiques qui interviendront dans le Rituel, et formule l'Invocation.

Le MJ étudie alors ce Rituel et décide du temps nécessaire pour lancer le sort, le nombre de Points d'Endurance qui seront dépensés mais également les possibilités de résistance de la cible du sort grâce à un jet d'Ego.

La Perte d'Endurance dépend du temps nécessaire pour lancer le sort, et de la difficulté du Rituel. Vous trouverez ci-dessous un tableau de référence sur ce point.

Modifiez-le à votre convenance, surtout si le Rituel est particulièrement épuisant. Il sera peut-être nécessaire de danser, jeûner ou ne pas dormir pendant une longue période, etc. La Perte d'Endurance pourra alors être même doublée.

Durée	Perte d'Endurance
0 – 15 minutes	10
15 – 60 minutes	20
1 – 6 heures	30
7 – 24 heures	40
1 – 3 jours	60
3 – 6 jours	80
6 jours +	100+

Les Symboles du Rituel

Le mage trace souvent des signes de protection, de renforcement ou les noms d'entités sur le sol du Temple lors de ses préparatifs. Le but du sort détermine quels signes utiliser. Les Puissances qui risquent de menacer sa réussite doivent être écartées, les autres invoquées. Le Rituel réussira si les symboles correspondent aux effets attendus.

Les préparatifs permettent également au Conjuré d'appeler et contrôler les énergies magiques. Il peut pour cela méditer, jeûner, veiller, danser ou autre selon la nature du sort. Vous trouverez ci-dessous une brève description de certains signes et symboles utiles à ceux qui désirent créer leurs propres sorts.

Le Cercle symbolise l'Eternité, mais aussi une pièce confinée. Il sert dans la Voie du Temps et de l'Espace lorsque ces deux dimensions doivent être manipulées.

L'Hexagone symbolise l'Homme dans sa dimension physique et spirituelle, à la fois humain et divin, éternel et mortel. Il est utilisé pour établir une connexion entre l'Homme et l'illusion, l'Homme et le Démurge, ou entre l'âme et le corps.

Le Carré est le symbole des quatre éléments. Il permet de visualiser l'illusion. Le Carré est utilisé lorsque le mage veut influencer cette illusion ou lorsqu'il invoque un élément particulier.

L'Etoile à neuf pointes, ou Soleil Noir, est le symbole d'Astaroth. Il permet de l'appeler ou de le bannir, et de contrôler ses serviteurs. Les Conjurés s'en servent également pour s'identifier au Prince des Ténèbres.

L'Octogone consiste en deux carrés superposés, symbolisant les deux mondes, l'illusion et la Véritable Réalité. Il sert lors de la création de portails.

Le Pentacle est le symbole de l'Homme. Si l'un de ses sommets pointe vers le haut, il est positif. Si deux pointent vers le haut, il est alors négatif. Il sert à rappeler à chaque entité la nature divine de l'Homme. Utilisé conjointement au triangle, il constitue le signe protecteur le plus puissant.

La Flèche ne sert en général que dans la Voie de l'Espace et du Temps, en tant que symbole de mouvement ou d'action.



Le Pouvoir des Noms

Les noms représentent deux choses: les noms des Puissances, et la représentation du pouvoir du Conjureur. Ils interviennent alors de deux façons différentes. Les noms des Puissances correspondent aux Anges de la Mort, Archontes ou autres créatures. Le mage les inscrit afin de se protéger de ces entités ou pour les invoquer. Le nom crée un lien entre l'invocateur et la créature appelée. Il n'est pas nécessaire qu'il s'agisse uniquement d'entités d'au-delà de l'illusion. Cela peut concerner un être humain ciblé par le sort en cours, et cela implique donc l'utilisation de son nom.

Mais le nom peut également fonctionner tel un symbole. On utilisera ici presque tous les noms des dieux anciens : Pan, Hermès, Isis et autres divinités mythologiques. Le Conjureur invoque cette déité afin de contrôler ses pouvoirs. En appelant Pan, il s'attribue une part des capacités du dieu de la Folie. Toutes ces invocations fonctionnent comme une version mineure du sort du Dieu Vivant. Le Conjureur prend une apparence divine pour contrôler temporairement sa puissance mystique ainsi révélée.

Le nom du Démurge est tout à fait à part. Bien qu'il ait disparu, son nom conserve sa puissance tant que l'illusion perdure. Il rappelle à tous la force de celle-ci et reste craint par les créatures d'au-delà du Voile.

Invocations et Gestuelle

Il n'existe ici aucune règle stricte. Le Conjureur doit s'exprimer d'une manière qui prend sens pour lui. Il suffit qu'il retranche en quelques notes le contenu de son Invocation. Par exemple : "Invocation d'Hermès, le Conjureur lui demande de l'aider à briser le cours de l'Espace et du Temps." Il en va de même pour la gestuelle. Nul besoin d'effectuer une description détaillée de tous les mouvements, mais les plus importants doivent être précisés, c'est-à-dire ceux qui marquent les moments principaux du Rituel.

Le Triangle est le signe du Démurge. Il symbolise son pouvoir sur l'illusion, et rappelle à tous ceux venant d'au-delà du Voile qu'ils n'ont aucunement le droit d'intervenir dans notre Réalité. Le triangle a perdu de son sens depuis la disparition du Démurge. Il possède encore de la puissance en tant que symbole de l'illusion, mais les créatures qui prétendent que Dieu est mort peuvent désormais le défier car, pour eux, ce nom a perdu sa puissance. La plupart respectent pourtant encore le triangle, et il permet toujours de lier les êtres invoqués dans notre Réalité.

Le signe de la Terre : la Terre est froide et sèche. Elle est liée à Malkuth, à l'illusion, à la dimension physique de l'Homme, à une Balance mentale négative. Le signe sert dans les sorts influençant le corps ou l'illusion. On le trace au sud.

Le signe de l'Air : l'air est chaud et humide. Il est lié à Kether, à l'âme de l'Homme et à une Balance mentale positive. Le signe est utilisé afin d'influencer l'âme et l'esprit. Il est tracé à l'ouest.

Le signe du Feu : le feu est chaud et sec. Il est lié à Chokmah et au masculin, à l'agressivité et à la créativité. Le signe est utilisé dans les sorts de la Passion. Il est tracé à l'est.

Le signe de l'Eau : l'eau est froide et humide. Elle est liée à Binah, à la compréhension et à la féminité. Le signe sert dans les sorts de connaissance, et certains sorts de la Passion. Il est tracé au nord.

Les signes du Zodiaque sont présentés dans le paragraphe "Astrologie" des Sciences Occultes. Le symbolisme de chacun d'eux y est précisé. Les douze signes sont souvent tracés autour du Cercle de protection. Cela sert à protéger à la fois le Conjureur et faciliter le sort. Le Zodiaque représente la forme et la structure de l'illusion. Ces signes peuvent alors repousser les Puissances extérieures qui n'ont pas leur place dans cette illusion, tout comme le triangle et le nom du Démurge. Ils sont également utilisés afin de visualiser les différents aspects de l'illusion que le Conjureur veut influencer. Par exemple, quiconque souhaite créer un sort provoquant la ruine d'un lieu trace le signe du Capricorne, et élaboré le Rituel autour de ce signe.

L'importance des symboles des planètes est également expliquée dans le même chapitre. Ils représentent différentes parties de l'esprit humain, et servent souvent dans des Rituels visant à l'influencer. Mars augmente l'agressivité et la créativité, Vénus apporte intuition et compréhension, etc.

Magie et Sorts

Visualisation

Nous voici au cœur de la réalisation du sort. Le Conjureur exprime exactement ce qu'il souhaite voir s'accomplir dans la visualisation. Il crée une image mentale de ses énergies magiques. Celles-ci sont souvent perçues comme une lumière : blanche s'il s'agit de réaliser quelque chose de bénéfique, rouge dans un but destructeur, noir en cas de magie "maléfique". La visualisation représente également ce qui va se produire. Afin d'invoquer une entité, le mage doit par exemple faire apparaître son image avant que celle-ci n'arrive réellement.

Sorts communs à toutes les Voies

Un certain nombre de sorts existent sous une forme ou une autre dans chacune des Voies de Magie. Nous les avons regroupés ici plutôt que de les répéter dans chaque partie consacrée aux différentes Voies. Invocations, liens, bannissements, et exorcismes de différentes entités constituent ces sorts communs. Les Rituels changent légèrement d'une Voie et d'un Conjureur à l'autre, mais vous trouverez ici les bases communes à chacun d'eux.

Chaque Voie de Magie s'adresse à des créatures spécifiques lors d'Invocations. Un Conjureur de la Mort ne peut pas appeler des êtres de la Passion, tout comme un Conjureur de la Folie ne connaît pas les noms des Princes des Rêves. Vous trouverez dans le tableau ci-dessous une classification des Puissances en fonction des Voies. Pour invoquer toutes ces créatures, il vous faudra connaître toutes les Voies de Magie. Le sort d'Invocation doit donc être appris cinq fois, une fois par Voie.

Le Dieu Vivant est un sort très particulier. Il est sans doute le plus difficile à réaliser. Par ce biais, le Conjureur regagne temporairement sa nature divine en adoptant le masque d'un dieu. Redevenu ainsi un dieu lui-même, le Conjureur a alors accès pour un court instant à tous les sorts d'une Voie de Magie spécifique. Il porte un déguisement divin correspondant à celui-ci. Certains des dieux qu'il peut ainsi mimé sont précisés dans la description du sort.

Deux de ces sorts sont vraiment communs. On peut ne les apprendre qu'une seule fois pour pouvoir les adapter à chaque Voie. Il s'agit du Pentacle de Protection et de Consécration du Temple. Le premier est utilisé banallement en conjonction avec presque tous les autres sorts, afin de garantir une protection contre des forces adverses. Consécration du Temple est un sort spécial qui ne sert que lorsque le Conjureur érige un nouveau Temple.

Le tableau ci-dessous précise les noms des puissances pouvant être invoquées, bannies, exorcisées, et liées pour chaque voie. La marge nécessaire pour réussir ces actions y est également notée.

Entité	Marge pour l'invocation
La Voie des Rêves	
Ichtyrian	5
Psyphagus	10
Sceptreerer	l'Ego du sceptreerer -20
La Voie de la Folie	
Alucinade	5
Amentoraz	10
Cairath	15
Furie	3
Licteur	5
La Voie de la Passion	
Darthea	5
Gynachide	10
Libith	10
La Voie de la Mort	
Ange de la mort	20
Incarnat d'Astaroth	25
Légionnaire	5
Népharite	15
Purgatide	5
Razide	10
Spectre	3
La Voie du Temps et de l'Espace	
Acrotide	10
Actat	10
Archonte	20
Aspectus	10
Azghou	10
Dieux de Metropolis	15
Ferocco	5
Licteur	5
Lupides	5

Pentacle de Protection

Il accompagne en général le lancement de tout autre sort. Il invoque le nom du Démurge et le pouvoir de l'Illusion afin d'éloigner les créatures extérieures de notre Réalité. Il s'insère dans les Rituels des autres sorts et peut être encore renforcé. Le Pentacle de Protection empêche les forces surnaturelles d'interférer avec les actes du Conjureur. Ce sort ne réclame aucun test de Compétence s'il est intégré à un autre. Le Pentacle de Protection peut également s'employer seul, afin de barrer la route à des créatures étrangères à notre monde, par exemple lorsque le Conjureur plonge dans une profonde méditation.

Niveau de Compétence : 3

Perte d'Endurance : 10

Accessoires magiques : Aucun n'est absolument nécessaire, l'Epée et le Sceptre peuvent être utilisés ici.

Temps d'Incantation : 5 minutes

Durée : 1 heure, ou aussi longtemps que nécessaire pour lancer le sort associé.

Jet d'Ego pour y résister : Oui

Préparatifs : Aucun

Invocation et gestuelle : Le Conjureur se signe et prononce les mots suivants : "Ateh Malkuth, ve-Geburah, ve-Geburah, le-Olamh, Amen". Il se tourne alors vers l'est, trace dans l'air le signe du pentacle en commençant en bas à gauche, et en même temps murmure IAHVE. Il se tourne ensuite vers le sud, trace un nouveau pentacle et dit ADONAI. Puis vers l'ouest, il dessine le pentacle en prononçant le nom de EHEIEH. Enfin, face au nord, il trace dans l'air un autre pentacle et dit AGLA. Les bras en croix, il prononce la formule suivante : "Raphaël devant moi, Gabriel derrière moi, Michael à ma droite, Auriel à ma gauche, autour de moi le feu du pentacle."

Visualisation : les quatre pentacles sont vus comme des lignes de feu flottant dans les airs. Lorsque le sort prend effet, le Conjureur se retrouve un court instant cerné par des flammes.

à méditer, assis au milieu du Temple, dans les vapeurs d'encens et la chaleur de la lampe.

Invocation et gestuelle : Lorsque le Conjureur se sent parfaitement calme et embrasse de son esprit la totalité du lieu, il se relève et se saisit du Sceptre. Il fait face tour à tour aux quatre directions, trace en l'air quatre pentacles et chasse les pouvoirs de l'Air, de la Terre, du Feu et de l'Eau du Temple. Il marche ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre autour du Cercle, tout en effaçant alors les influences des planètes dans sa course, forces du monde intérieur. Le Conjureur repart alors dans l'autre sens et efface cette fois les influences du Zodiaque, forces du monde extérieur. Il se tient ensuite debout au centre du temple et invoque en brandissant son Sceptre, toutes les entités divines auxquelles il s'est lié. Puis il continue avec les noms des Sephiroths inscrits dans la Croix de Tau, et les efface de l'enceinte du Temple. Enfin, il demande à Astaroth de ne pas interférer avec les Rituels qui seront pratiqués ici. Et par le nom du Démurge, il ordonne aux autres Puissances de respecter les limites de ce Temple.

Une fois ceci accompli, le Conjureur prend tour à tour les cinq accessoires magiques et prononce leur nom, instaurant ainsi leur utilité dans son Art. Il fait trois fois le tour du Temple, dans le sens inverse des aiguilles, et le déclare consacré à son propre nom, et par le pouvoir du Démurge sur l'illusion.

Visualisation : Pour chaque Puissance qu'il bannira, le mage imagine un pentacle se formant dans les airs. Le Conjureur perçoit ces forces comme des lumières ou des ombres qui s'évanouissent les unes après les autres lorsqu'il efface leurs symboles. Lorsque la consécration s'achève, le Temple est illuminé et il ne subsiste plus aucune ombre.

Consécration du Temple

Ce sort sert à sanctifier le Temple où le mage pratiquera son art. Il contient des éléments protecteurs bien plus puissants que le sort précédent ce qui permet d'assurer une protection permanente au lieu. La consécration du Temple reste en principe la même pour toutes les Voies de Magie, mais certains aspects différeront certainement.

Niveau de Compétence : 5

Perte d'Endurance : 40

Accessoires magiques : Tous

Temps d'Incantation : 7 heures

Durée : Permanent

Jet d'Ego pour y résister : Non

Préparatifs : Avant la consécration du Temple, le lieu doit être nettoyé. Cette phase est décrite dans le paragraphe "Le Rituel Magique". Le mage allume quatre encensoirs contenant du musc, de la myrrhe, du camphre et de l'ambre gris, à chacun des quatre points cardinaux. Une lampe projetant une flamme claire et puissante sert à bannir toutes les ombres du Temple. Une croix de Tau kabbalistique est tracée sur le sol, et le mage inscrit dans les dix carrés les noms des dix Sephiroths (les Archontes). A gauche de la croix, il dessine une étoile à neuf pointes et inscrit les noms d'Astaroth, Shaitan, et Befial. A droite, il trace au sol un triangle et écrit les noms d'Adonai, Yahve, Sebaoth, et Tetragrammaton. Autour du périmètre externe du Cercle magique, il dessine les signes du Zodiaque, et dans le périmètre intérieur les neuf symboles planétaires. Le Conjureur crée alors un pentacle de protection et se met ensuite

à méditer, assis au milieu du Temple, dans les vapeurs d'encens et la chaleur de la lampe.

Invoquer une puissance

Le Conjureur peut invoquer des entités et des Puissances extérieures à l'illusion, ou des êtres invisibles qui existent dans notre Réalité. Plus cette créature est puissante, plus l'Invocation sera difficile à réaliser. Dans le tableau présentant les différentes puissances, nous avons noté les marges nécessaires pour réussir à les faire venir. Le Conjureur doit impérativement connaître le nom de l'entité, ou savoir à quoi elle ressemble, afin de pouvoir la visualiser. Les Anges de la mort et les Archontes peuvent être appelés sous la forme d'incarnats. Leur corps véritable reste sur Inferno ou à Metropolis et ne sont pas affectés par l'Invocation. Il en va de même pour Astaroth.

Niveau de Compétence : 10

Perte d'Endurance : 40

Accessoires magiques : Sceptre

Temps d'incantation : 7 heures

Durée : -

Préparatifs : Durant les sept heures que durent les préparatifs du Rituel, le Conjureur ne doit ni manger ni boire. Il trace neuf pentacles dans le Cercle du Temple, liés les uns aux autres afin d'augmenter leur puissance individuelle contre la créature invoquée. Ces pentacles sont peints

Magie et Sorts

avec un mélange de charbon et de craie, de poussière d'ossements et le sang du mage. Le Cercle est renforcé par la présence de sept bougies. En dehors de celui-ci, il trace un triple triangle. A côté de cette figure, il inscrit les mots TETRAGRAMMATON, ADONAI et SEBAOTH. Le nom de la créature invoquée est marquée dans le Triangle. Le Conjurer s'assoit dans le Cercle et médite durant les heures qui précèdent le Rituel, qui prendra environ 30 minutes.

Invocation et gestuelle : Le Conjurer invoque ces entités par leur noms et jure sur les Puissances régnant sur le monde, les cieux et l'enfer. Il brandit le Sceptre tenu à deux mains, et trace un pentacle dans les airs, tout en criant le nom de l'être qu'il appelle. Il marche dans le sens inverse des aiguilles dans le Cercle, passe dans chacun des neufs pentacles, l'un après l'autre. Il demande alors aux quatre éléments, aux esprits des disparus, aux Puissances de la Mort, aux Princes de la Folie, aux serviteurs du Rêve, aux maisons du Zodiaque, aux pouvoirs des planètes, aux serviteurs d'Astaroth, et à tous ceux liés par le nom du Démurge, de ne pas interférer dans son Rituel. Il s'arrête devant l'autel, lève le Sceptre, appelle la créature par son nom et enfin lui ordonne d'apparaître. **Visualisation** : l'être est visualisé graduellement, de manière de plus en plus détaillée, jusqu'à ce qu'il apparaisse physiquement dans le Triangle.

Lier une Puissance

Le Conjurer peut lier une créature ou une Puissance extérieure à l'illusion, et la forcer à lui obéir durant sept jours et sept nuits. Le mage qui lie cette entité doit impérativement être le même que celui qui l'a invoquée. Il peut également tenter de lier toute créature entrée par ses propres moyens dans notre monde. Par contre, il est impossible de s'attacher les services d'une entité déjà liée à un autre Conjurer. Celle-ci ne pourra qu'être bannie (voir ci-dessous). Ces êtres tentent toujours de résister. Le Conjurer doit obtenir lorsqu'il lance ce sortilège une marge de réussite supérieure à celle obtenue par la créature sur son jet d'Ego. Dans le cas contraire, elle se retrouve libre et peut agir à sa guise. Le Conjurer ne peut tenter de lier que des entités appartenant à la Voie de magie qu'il pratique.

Niveau de Compétence : 12

Perte d'Endurance : 40

Accessoires magiques : Le Sceptre, la Coupe et la Couronne.

Temps d'incantation : 50 minutes

Durée : 7 jours

Préparatifs : Le Conjurer prend un fémur humain ou provenant d'un grand animal. Il inscrit sur cet os le nom de l'être qu'il souhaite lier. Le fémur tombera en poussière lorsque le lien sera brisé. Il place cet os sur l'autel et trace neuf pentacles associés dans le Cercle, comme pour une Invocation. Il verse quelques gouttes de mercure dans la Coupe, brandit le fémur, et prononce sept des noms du Démurge. Il verse alors une goutte de mercure sur l'os. Il lève le Sceptre et annonce : « créature, désormais tu es liée à moi, tu es mon serviteur, obéis à mes ordres et répond à chacune de mes questions ».

Visualisation : Le Conjurer voit une ombre mouvante qui se forme autour de l'entité. Lorsque le sort prend effet, elle se retrouve prisonnière de ce filet de ténèbres.

Bannissement

Le Conjurer peut bannir une Puissance extérieure à l'illusion. Il peut s'agir d'une entité qu'il a lui-même invoquée, une créature libre ou liée à un autre mage. S'il veut utiliser son propre Temple, il doit d'abord lier cette créature dans un triangle magique dessiné en dehors du Cercle du Temple. Ceci n'est généralement possible que si le Conjurer l'a lui-même invoquée, ce qui signifie qu'elle est déjà enfermée dans les limites du triangle. Sinon, il doit réussir à l'attirer et la lier dans ce périmètre. Dans tous les autres cas, lorsque la créature ne peut être liée dans le triangle, le Conjurer divise son Niveau de Compétence pour ce sort par deux, car il ne peut s'appuyer sur la puissance du Temple. L'entité effectue un test d'Ego pour résister. Si son jet est supérieur à la marge du mage, le sort échoue.

Niveau de Compétence : 13

Perte d'Endurance : 20

Accessoires magiques : l'Epée

Temps d'incantation : 12 minutes

Préparatifs : Cinq bougies sont allumées dans un pentacle tracé à l'intérieur du Cercle. Le nom de la créature est inscrit sur un morceau d'os ou de bois.

Invocation et gestuelle : Le Conjurer s'adresse directement à l'entité par son nom. Il brandit l'Epée dans sa main droite, et dans la gauche tient le morceau d'os ou de bois. Puis il pose celui-ci sur le sol, au milieu du pentacle. Il invoque les sept noms du Démurge et demande à l'entité de quitter ce lieu, ce monde, et de retourner d'où elle vient. Alors il coupe la pièce de bois ou d'os avec l'Epée.

Visualisation : L'être tremble lorsque l'os ou le bois est détruit. Il perd de sa substance et commence à se dissoudre dans les airs pour disparaître.

Exorcisme

Le Conjurer peut bannir un démon ou une entité extérieure à l'illusion, qui a pris possession d'un être humain, d'un lieu ou d'un objet. Cette créature peut tenter de résister à ce sort grâce à un jet d'Ego. L'exorcisme réussit si la marge du Conjurer est supérieure à ce jet. Ce sort permet de bannir l'esprit d'une personne décédée, ou d'un Purgatide qui possède un être vivant. S'il s'agit d'un lieu qui est ainsi hanté, le Conjurer peut consacrer celui-ci comme il le ferait pour un Temple afin de bénéficier de son Niveau de Compétence complet lorsqu'il réalisera son exorcisme.



Magie et Sorts

Niveau de Compétence : 14

Perte d'Endurance : 60

Accessoires magiques : L'Epée

Temps d'Incantation : 3 jours

Préparatifs : Le mage trace un pentacle symétrique à l'aide d'une peinture argentée sur la poitrine de la victime. A l'intérieur de celui-ci, il inscrit les noms des dix Archontes. Une Croix de Tau est peinte sur le front du possédé, et tout autour le mage écrit les mots "Tetra", "Gramma", "Ton", de préférence en hébreu. S'il s'agit d'un lieu ou d'un objet, les signes sont tracés sur le sol, ou autour de l'objet. On brûle de l'encens afin de purifier les lieux et on allume sept bougies blanches à l'intérieur d'un pentacle blanc dessiné sur le sol. Dans certains cas, on ajoute une croix ou une étoile de David sur le corps possédé.

Invocation et gestuelle : Le Conjureur appelle la créature par son nom puis, au nom du Démurge et des dix Archontes, lui ordonne de quitter cette Réalité et de retourner dans son monde. Le Conjureur invoque les puissances du Monde Inférieur et leur ordonne de reprendre leur serviteur. Ceci se produit lorsque le sort est lancé. Durant tout ce temps, le mage ne doit ni manger, ni boire, ni dormir.

Visualisation : Le Conjureur visualise l'entité dans le corps du possédé. Il la voit prendre petit à petit forme par elle-même et s'extraire du corps.

Le Dieu Vivant

Voici un avant-goût de l'Eveil. Tous les sorts contiennent une part de divin. Ici, le Conjureur endosse une forme divine et utilise une fraction de sa propre divinité afin de lancer ce sort. Le Dieu Vivant est un sortilège qui pour un court instant restaure une grande part des pouvoirs innés du Conjureur.

Pendant les trois jours suivants, il peut lancer tous les sorts dont le Niveau de Maîtrise de Voie est inférieur ou égal à 20, comme s'il s'agissait de simples Compétences plutôt que de sorts. Il doit encore réussir des tests de Compétences et obtenir certaines marges, pour lier une entité, par exemple. Mais, le Conjureur n'a plus besoin du Temple, d'accessoires ou de symboles pour réaliser ses sorts. Chacun d'eux ne nécessite qu'un dixième de son temps normal d'Incantation, ainsi qu'un dixième de la Perte d'Endurance normale, pour être lancé.

Devenu un dieu sur Terre, le Conjureur revêt l'apparence du dieu invoqué et représentant la Voie de Magie qu'il pratique. Il "emprunte" les traits de caractère de celui-ci afin de se constituer un réceptacle où déployer ses propres pouvoirs divins. Le Rituel implique de facto que le mage ne fasse plus qu'un avec ce dieu pendant ce court instant. Sa personnalité se trouve influencée pour la durée du sort par ce mélange d'identité.

Un Conjureur possédant un Niveau de Compétence de 60 ou plus dans plusieurs Voies de Magie peut alors prendre la forme d'un dieu lié à plusieurs Voies.

Niveau de Compétence : 60

Perte d'Endurance : 80

Accessoires magiques : le Sceptre et la Coupe

Temps d'incantation : 7 jours

Durée : 3 jours

Préparatifs : Le Conjureur enfile une robe portant les insignes distinctifs du dieu. Par exemple, afin de visualiser Astaroth, il se vêt de noir et pose un œuf noir sur l'autel, représentant le soleil mort. Pour Hareb-Serap, il porte un uniforme tâché de sang.

Il peint un pentacle dans le Cercle magique avec son propre sang. Il inscrit ensuite les noms des cinq parties de l'âme humaine au bout des cinq pointes de l'étoile, puis le nom du dieu qu'il souhaite appeler.

Invocation et gestuelle : Il récite un hymne ou un texte d'adoration décrivant le mieux possible le dieu en question, afin de pouvoir s'identifier à celui-ci. Cela peut prendre la forme d'un drame dans lequel le Conjureur joue alors le rôle du dieu, ou un hymne incantatoire répété encore et encore, etc. Le mage adopte petit à petit la gestuelle du dieu alors que le sort progresse. Lorsqu'il sent le pouvoir du dieu en lui, circulant dans son corps, il prononce alors l'Invocation finale, dans laquelle il s'identifie totalement avec cette divinité. "Je suis Set, Seigneur des orages et Roi incontesté des Morts. Mes mains sont rouges du sang de Osiris. Je suis le rôdeur du désert..." Et ainsi de suite.

Visualisation : Une image de plus en plus précise du dieu se forme, d'abord juste dans l'esprit du Conjureur, puis sur lui, jusqu'à ce qu'il ne voit plus que le visage du dieu lorsqu'il se regarde dans un miroir.

Quelques dieux et les Voies de Magie auxquels ils sont associés :

Adonis : Passion

Aphrodite : Passion

Arès : Mort, Passion

Athéna : Temps et Espace

Dionysos : Folie, Passion

Hadès : Mort

Hel : Mort

Hermès : l'ensemble des Voies

Hypnos : Rêve

Indra : Mort, Folie

Ishtar, Inanna : Mort, Passion

Isis : Passion

Kali : Folie, Mort

Odin : Temps et Espace

Osiris : Mort, Passion

Pan : Folie

Set : Mort

Shiva : Folie, Passion, Temps et Espace

Sin : Temps et Espace

Tammuz : Passion

Thoth : Temps et Espace

Tiamat : Folie, Temps et Espace

KULT



L'Occultiste Cynique

Ce Conjureur a tendance à se moquer de son propre pouvoir. Cynique, il refuse de s'avouer le véritable but de sa quête : l'Eveil et la Divinité. Cette croyance ne correspond pas à sa perception de ce monde décadent où des êtres serviles s'entre-dévorent dans une compétition infernale et inique. Il croit avoir découvert la Magie à la suite de malheureuses circonstances. Il fait ce qui doit être fait, mais il n'est certainement pas motivé par une inspiration divine ou un but élevé. Il lui arrive parfois de douter de ses propres capacités. Il se retrouve souvent plongé dans des événements dans lesquels il doit jouer un bien plus grand rôle qu'il ne l'aurait souhaité. Mais sous ce masque, il recherche aussi activement que les autres Conjureurs une forme d'Eveil à une Vérité supérieure. Il s'est engagé sur cette voie car il se sent irrésistiblement attiré par la Magie et l'occultisme, même s'il refuse de l'admettre. Sa Balance mentale est le plus souvent négative.

Personnalité : Cynique, il ne fait confiance à personne et voit le monde comme un champ de bataille où nulle gloire ne pourra être glanée. L'Humanité est décadente et pourrie. Sa propre image lui semble très négative mais il ne tente rien pour en changer. Inutile d'attendre quoi que ce soit des autres, ainsi on évite d'être déçu.

Désavantages : Maudit, trompe-la-mort, dépressif, toxicomane, égoïste, menteur compulsif, blocage mental, joueur invétéré, susceptible, recherché

Avantages : Maîtrise corporelle, galant, code d'honneur, adaptabilité, intuition, chanceux

Sombres Secrets : Malédiction, criminel, expérience occulte, pacte avec les Ténèbres

Profession : Sans emploi, criminel, investigateur, traîifiant

Niveau de vie : 2 – 5

Compétences : Voie de Magie et sorts, alchimie, astrologie, kabbale, conduire, jeu, armes de poing, dissimulation, recueil d'informations, culture générale, langues étrangères, numérologie, occultisme, rechercher, discrétion, tarot, bagarre

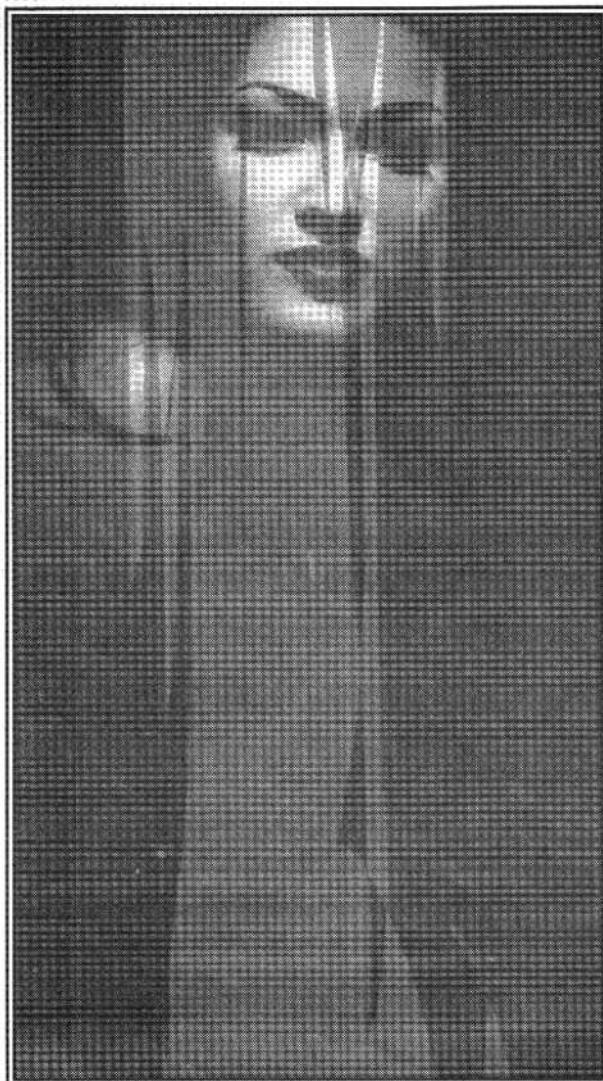
“Si je crois aux démons ? Que puis-je vous répondre ? J'ai vu de mes yeux certaines choses étranges, mais je ne sais pas si on peut appeler cela des démons. Il existe des secrets tapis derrière les apparences, mais ils ne suffisent pas à faire naître en moi un quelconque sentiment religieux. Ne croyez pas que vous vous approchez de Dieu simplement parce que vous parvenez à invoquer quelques créatures mineures issues des Brumes du Monde Inférieur.”

La Sorcière

“Miniam pleurait, elle ne cessait de dire qu'ils avaient pris ses enfants. Elle voulait se suicider. Nous avons tenté de la réconforter mais elle refusait de nous écouter. Le lendemain nous avons appris qu'elle était morte suite à une overdose de Valium. Nous nous sommes alors rassemblés cette nuit-là, à la pleine lune, dans le champ près de l'ancienne usine. Nous avons tracé le Cercle dans l'herbe, nous avons invoqué Pan et hurlé notre désir de vengeance. La lune devint plus sombre et un vent froid balaya les herbes folles. Le matin suivant, on découvrit l'une des secrétaires du bureau des affaires sociales raide morte dans son lit. Elle avait été déchiquetée par des griffes et des crocs acérés.”

La sorcière est un type de Conjureur ayant pactisé avec Astaroth ou Malkuth. Elle vend en général à ces Puissances son âme ou bien son premier-né. La sorcière traditionnelle souffre d'un ostracisme social et se venge depuis toujours grâce à la Magie. Durant ces vingt dernières années, une nouvelle génération est apparue, des hommes et des femmes influencés par le mouvement New-Age et croyant en l'existence de vibrations positives. Mais il existe encore des sorcières qui tirent leurs pouvoirs de leur besoin de revanche et de leur haine. La sorcière se tient en dehors de la communauté où elle vit et peut se mettre au service de toute personne qui, comme elle cherche à se venger de cette société qui la rejette. Celles dont la Balance mentale est positive se montrent souvent moins agressives mais toujours aussi rebelles.

Les sorcières se regroupent souvent en Congrégations, une forme d'association entre des sorcières ayant signé un pacte avec la même puissance, par exemple Astaroth sous l'aspect de Pan. Traditionnellement, elle compte 13 membres, mais cela peut largement varier. Les Congrégations possèdent rarement une organisation stricte ou une hiérarchie désignant un meneur du groupe. L'ensemble des membres participe souvent aux décisions importantes. Les sorcières se spécialisent de préférence dans la Voie de la Passion, mais peuvent très bien être également versées dans toutes les autres Voies.



Personnalité : Elle se place en dehors des règles sociales, brûle en son fort intérieur d'une flamme d'amertume et de chagrin. Elle a souvent subi un traumatisme important dans son enfance. Elle a alors grandi avec ce ressentiment puissant contre le pouvoir de son père, ou contre ces relations dévoyées qui existent entre les hommes et les femmes.

Désavantages : Mauvaise réputation, égoïste, persécuté, serment de vengeance, prude

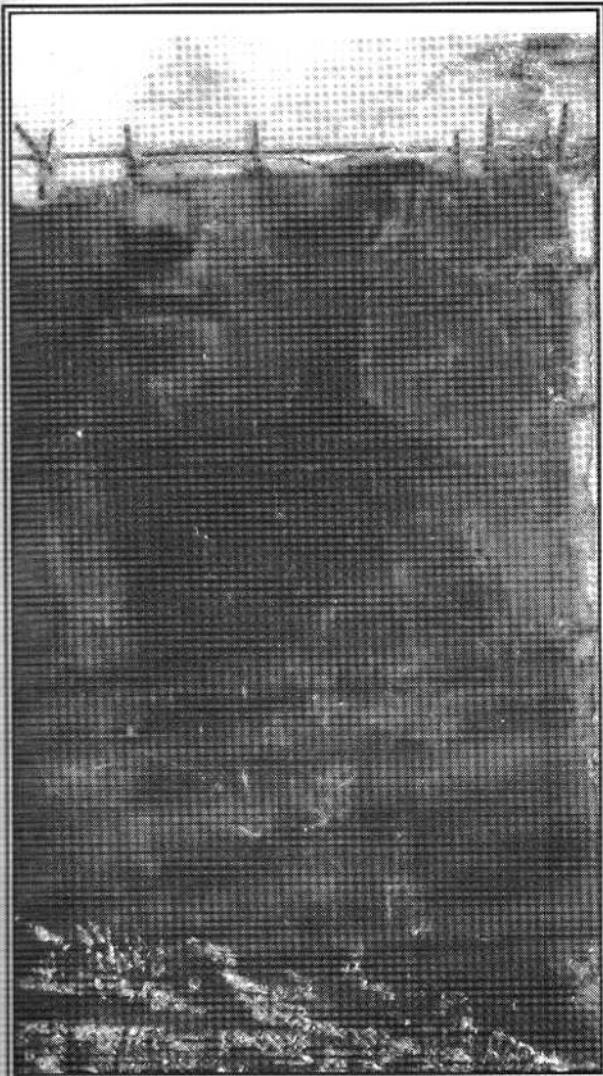
Avantages : Amitié des animaux, maîtrise corporelle, code d'honneur, empathie, intuition, sixième sens

Sombres Secrets : Malédiction, secret familial, connaissances interdites, pacte avec les Ténèbres, victime d'un crime

Profession : Faiseuse d'anges (dans les pays où cette pratique est illégale), Acupunctrice, gérante d'herboristerie, Naprapath, cartomancienne

Niveau de vie : 2-5

Compétences : Voies de Magie et sorts, connaissance académique: médecine, alchimie, astrologie, kabbale, danse, premiers soins, divination, réseau de contacts: sorcières, occultisme, poisons et drogues, séduction, tarot.



Le Magicien Né

Le magicien-né possède un don de naissance, cette Sensibilité à la Magie et, par pure chance, en lisant un livre par exemple ou dans une partie de jeu de rôle, a découvert sa capacité à l'utiliser. Cependant, ses connaissances occultes sont quasiment nulles. Il est encore jeune et innocent, et ne se rend pas compte de la rareté d'un tel talent, considérant tout ceci comme une sorte de jeu. Il constitue une cible facile pour des Conjureurs plus expérimentés ou des entités extérieures qui cherchent à utiliser ses capacités ou à le manipuler pour leurs propres desseins. Le magicien-né bénéficie le plus souvent d'une Balance mentale positive.

Personnalité : Jeune, innocent, considérant le monde comme un terrain de jeu. La Magie ne constitue pour lui qu'un passe-temps amusant, mais il joue avec le feu à cause de ses faibles connaissances. Il considère pourtant qu'il y a des choses plus importantes dans la vie.

Désavantages : Maudit, hanté, blocage mental, cauchemars, médium involontaire

Avantages : Altruiste, amitié des animaux, talent artistique, empathie, conscience accrue, indulgent, honnête, intuition, chanceux

Sombres Secrets : Malédiction, secret de famille, expérience occulte, expérience surnaturelle

Profession : Etudiant ou lycéen

Niveau de vie : Variable

Compétences : Voie de Magie et sorts, autres compétences variées

“Au début, ce n'était qu'un jeu amusant. Je traçais des cercles compliqués sur le sol et soudain une fenêtre s'ouvrait dans l'air. Par l'embrasure, je pouvais apercevoir une immense cité en ruine, comme les photos dans les livres d'histoire sur la Seconde Guerre Mondiale. Puis j'ai découvert comment ouvrir une porte à travers laquelle je pouvais m'engouffrer. Je me retrouvais alors subitement au milieu des ruines.”

Le Mage érotomane

"Veuillez retirer votre blouse, que je puisse mieux vous observer. Je pense que vous possédez un certain talent, je le sens dans les vibrations que vous dégagiez. De vous émane cette énergie, oui, depuis vos Chakras. Ne soyez pas timide, il est naturel de se sentir excité, et ce n'est qu'un état corporel normal. Le désir renforce les énergies magiques. Sentez-vous comment ces forces se rassemblent entre vos seins lorsque je pose mes mains sur eux ?"

Certains mages de la Passion se désintéressent d'un quelconque Eveil au monde ou de l'accumulation de connaissances occultes. La Magie ne les attire que lorsqu'il s'agit de satisfaire leurs désirs sexuels. Ces mages érotomanes se concentrent sur la Voie de la Passion. Ils ne se sentent pas concernés par les Sciences Occultes ou le contrôle de la Réalité. Par contre, ils explorent les moindres aspects de leur sexualité, qui est souvent assez perturbée. Il utilise la Magie comme moyen d'expérimenter des sensations et de tester les limites de l'érotisme. Il pratique assidûment la méditation tantrique, fondée sur l'utilisation de différentes positions sexuelles.

Personnalité : Ce mage voit tout à travers le filtre de sa sexualité. Il ne considère les autres personnes que comme des partenaires sexuels potentiels.

Désavantages : Mauvaise réputation, trompe-la-mort, dépressif, toxicomane, maniaco-dépressif, compulsion, blocage mental, cauchemars, prude

Avantages : Maîtrise corporelle, adaptabilité, empathie, intuition

Sombres Secrets : Secret de famille, criminel, dément, victime de crime

Profession : Artiste, acteur pornographique, photographe, prostituée, écrivain

Niveau de vie : 3-6

Compétences : Voie de la Passion et sorts, culture générale, méditation: tantrisme, réseau de contacts: industrie du sexe, occultisme, séduction,



Le Mage New-Age



Le disciple New-Age a perçu que l'humanité se trouve aujourd'hui au seuil d'un grand progrès, un nouvel état de conscience. Grâce des exercices spirituels, on peut renforcer les énergies du bien qui circulent dans ce monde, et de prévenir ainsi les désastres potentiels. Si nous pouvions seulement reconnaître notre place dans le grand schéma et redécouvrir le lien qui nous unit à tout ce qui existe de vivant, à la conscience de la Terre, nous pourrions alors atteindre un niveau d'éveil inédit dans l'histoire de l'humanité. Ce mage fait partie d'un grand mouvement international, et se montre toujours heureux de rencontrer d'autres personnes qui partagent son mode de pensée, lors de séminaires ou de manifestations mondiales.

Personnalité : En quête d'absolu, il est convaincu que la Vérité peut être découverte au sein de chaque individu, et que nous faisons tous partie d'une immense conscience cosmique.

Désavantages : Fanatique, intolérant, blocage mental, paranoïaque, phobie, médium involontaire.

Avantages : Maîtrise corporelle, empathie, conscience accrue, intuition

Sombres Secrets : Expérience occulte, possédé et/ou hanté, expérience surnaturelle

Profession : Laborantin, infirmier, artiste, consultant, jardinier amateur, thérapeute

Niveau de Vie : 3-6

Compétences : Voie de Magie et sorts, astrologie, kabbale, informatique, divination, hypnose, arts martiaux : kendo ou ju-jitsu, langues modernes, réseau de contacts, le mouvement New-Age, occultisme, parapsychologie, arts graphiques, poisons et drogues, rhétorique, tarot, rédaction.

“Tu n'es pas ouvert au monde. Voilà pourquoi tu ne perçois rien. Relaxe-toi et sens comme la force s'écoule du cristal jusqu'à tes mains. Est-ce que tu le sens crépiter et se réchauffer ? La pierre canalise ton énergie mentale. Ne pense plus à rien. Laisse juste ton esprit se recentrer sur lui-même, revenir à la source de sa puissance, ton âme. Le monde autour de toi est spirituel, et il répond à ta tentative inconsciente de ne faire qu'un avec lui. Essaie de visualiser l'âme du monde, essaie de te fondre en elle. Sens comme tu peux alors percevoir les pensées des fleurs.”

Le Mage Rebel

“Ok, je ne nie pas qu'il puisse exister quelques trucs utiles dans ce tas de vieux grimoires. Mais, honnêtement, cela vaut-il vraiment la peine de passer des heures plongé dans autant de livres poussiéreux rédigés en Hébreu juste pour y découvrir un indice ridicule ? Moi je dis que 90% des ces textes ancestraux sont périmés et bons à jeter. Superstition et charlatanisme. En vérité, tu dois tout découvrir toi-même, te forger ta propre vision, ton propre système, sinon tu n'iras jamais bien loin dans ton Art.”

Le Rebelle rejette les traditions magiques. Les vieux systèmes ne sont que des poids qui écrasent toute créativité personnelle. Un vrai mage puise sa force en lui et construit sa propre voie. Le rebelle fut sans doute l'élève d'un maître d'une de ces écoles ancestrales. Il y a appris les connaissances de base sans lesquelles il n'aurait jamais pu inventer une approche plus personnelle. Pourtant, il ne voit pas les choses ainsi et s'obstine à penser que chacun devrait abandonner ces traditions et avancer librement. Il continue de faire partie de la communauté des magiciens. Il connaît de nombreux Conjureurs et occultistes, mais ils ont tendance à le considérer comme un faiseur d'histoires. Il mène en général une vie de vagabond, cherchant ça et là des appuis et un écho à ses idées, puis fuyant les lieux dès qu'il se sent bridé.

Personnalité : Libre-penseur et rebelle, il cherche un moyen personnel d'aborder chaque situation. Il fuit toute relation trop intime et refuse de s'engager au sein d'organisations ou de groupes importants. La plupart du temps, il travaille pour lui-même, élaborant son propre système de Magie qu'il considère comme brillant, et qui bientôt, laissera sans voix les autres magiciens.

Désavantages : Mauvaise réputation, menteur compulsif, ennemis mortels: toutes les personnes qu'il a laissé tomber, susceptible

Avantages : Don artistique, conscience accrue, intuition, chance, sixième sens

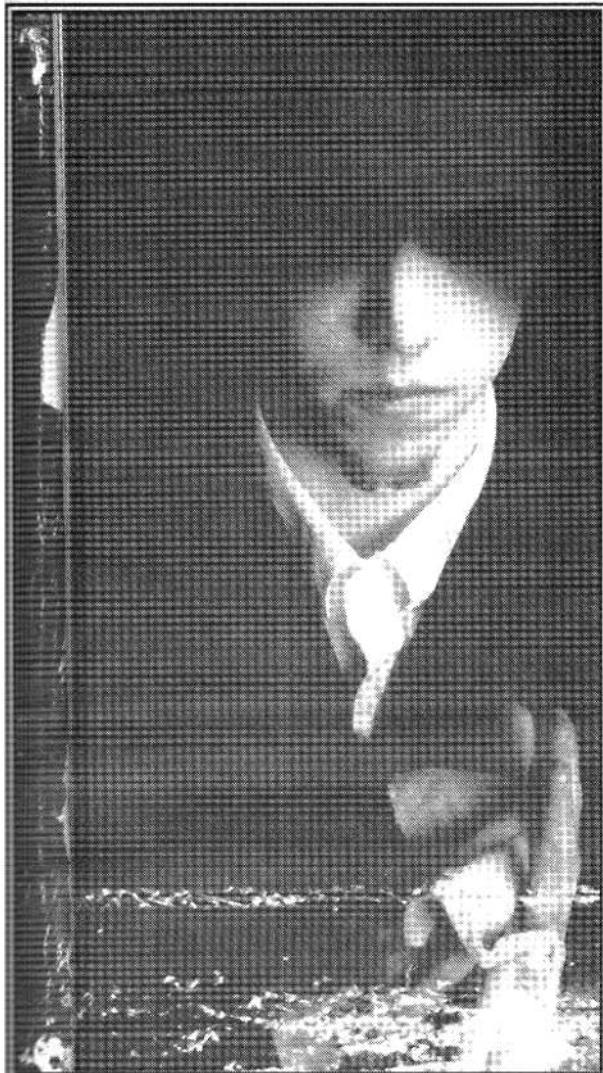
Sombres Secrets : Secret de famille, connaissances interdites, expérience occulte, pacte avec les Ténèbres



Profession : Astrologue, écrivain, rebouteux, consultant

Niveau de Vie : 3 - 6

Compétences : Voies de Magie et sorts, connaissances académiques: sciences humaines; théologie, histoire, philosophie, alchimie, astrologie, kabbale, cryptographie, divination, citoyen du monde, méditation, langues modernes, langues mortes, réseau de contacts: Conjureurs et occultistes, numérologie, occultisme, parapsychologie, arts graphiques, tarot, rédaction



“C'est juste une question de pouvoir et de liberté que la Magie peut apporter à l'individu. Il suffit de prendre ce qui vous revient. Une fois que vous avez réalisé que les règles ne s'appliquent pas à vous, tout devient alors possible. Il n'existe plus aucune limitation. Le Diable existe, je l'ai vu, et il s'agit seulement d'un symbole de cette liberté, de ce pouvoir d'agir enfin, sans plus aucune inhibition.”

Le Sataniste

Ce Conjureur a passé un pacte avec Astaroth. Le Sataniste a une vue manichéenne du monde : Dieu d'un côté, le Diable de l'autre. Il identifie Astaroth à l'acte de rébellion contre Dieu, une attitude de rejet qui le pousse à accepter tout ce qui est normalement interdit ou réprimé. Le Sataniste suit en général la pire des voies sociales : “le Pouvoir est tout. Tant pis pour ceux qui ne savent pas prendre soin d'eux-mêmes. La société réprime et emprisonne notre vraie nature, nos instincts animaux dans un carcan artificiel.” Une Balance mentale positive reste donc un cas très rare chez un Sataniste. Les Voies de la Mort et de la Passion sont les plus suivies par ce groupe.

Personnalité : Il affiche une attitude égocentrique et une certaine complaisance pour les faiblesses humaines. Beaucoup de Satanistes éprouvent une réelle passion pour la violence ou les attributs militaires. La majorité se sent de manière assez surprenante à l'aise au sein de groupes, surtout ceux affichant une hiérarchie forte.

Désavantages : Mauvaise réputation, trompe-la-mort, fanatique, blocage mental, cupide, intolérance, susceptible, menteur compulsif, toxicomane, prude, égoïste

Avantages : Amitié des animaux, don artistique, maîtrise corporelle, code d'honneur, résistance à la douleur, résistance à la torture, amis influents

Sombres secrets : Criminel, pacte avec les Ténèbres, victime d'un crime

Profession : Malfrat, médecin, officier, policier, gardien

Niveau de vie : 4-8

Compétences : Voies de Magie et sorts, esquive, armes de poing, interrogatoire (torture), arts martiaux: entraînement commando, mêlée: dagues, fouets et chaînes, langues modernes, langues anciennes, réseau de contacts, satanistes, numérologie, armes à deux mains, discrétion

Le Gourou

"Je ne regrette rien. Interrogez les membres de notre église. J'ai travaillé comme un forcené, jour et nuit, afin que nous puissions tous un jour aspirer à une vie meilleure. Ma destinée m'a conduit à mener ce troupeau vers son salut. Et c'est la tâche dont je veux m'acquitter. Interrogez-les, ces garçons, ces filles... Je suis comme un père pour eux. Sincèrement, je regrette cette histoire d'irrégularités dans les comptes de notre association, mais vous ne pouvez pas me les reprocher. Cela n'a rien à voir avec le message que je transmets."

On en entend parfois parler dans les lignes d'un journal à scandale: le chef de secte qui abuse sexuellement de ses fidèles, les dépouille de tous leurs biens, puis disparaît à Monaco, ou pire encore, les persuade de commettre un suicide collectif. Le Gourou est bien le pire roublard du monde de la Magie. Il peut bien sûr rechercher savoir et puissance grâce à elle, mais rien n'est plus important que son appétit de sexe et d'argent facile. Le Gourou est doué d'une faculté incroyable pour attirer à lui des gens qui seront prêts à tout pour le satisfaire. Son charisme ravageur lui permet de concentrer toute son énergie à gérer sa secte et assurer son rôle de chef spirituel du groupe. Un bon Gourou est récompensé par l'amour immoderé et naïf de ses fidèles. Ce sont surtout des individus en quête d'une figure paternelle à laquelle s'identifier. Ce n'est pas forcément un criminel et il croit vraiment, la plupart du temps, en sa mission auprès de l'humanité. Toutefois, il bénéficie rarement d'une Balance mentale positive. Une femme occupant ce rôle recherche plus généralement pouvoir et contrôle que richesse et sexe et utilise l'amour maternel pour attirer ses fidèles.

Personnalité : Il éprouve un besoin impérieux d'être en permanence le centre de l'attention. Le Gourou ne supporte pas d'être remis en question et refuse de partager la moindre parcelle de pouvoir. Il recherche en permanence de nouveaux partenaires. Si on le traite de débauché ou fustige son mode de vie, il ne peut simplement pas comprendre ces accusations. Il ne met jamais en doute ses motivations et ses actes. Si les choses se retournent contre lui, il peut se voir submergé par un désir mégalomaniacal de destruction, essayant alors d'entraîner tout le monde dans la mort, avec lui.



Désavantages : Mauvaise réputation, trompe-la-mort ennemis mortels; les familles de ses fidèles, fanatique paranoïaque, cupide, recherché: détournement de fonds menteur compulsif, égoïste, joueur invétéré

Avantages : Amitié des animaux, empathie, amis influents, intuition, chanceux, sixième sens

Sombres secrets : Connaissances interdites, criminel dément, expérience occulte, pacte avec les Ténèbres, victime de crime

Profession : Gourou, chef de secte

Niveau de vie : 8-10

Compétences : Voies de Magie et sorts, comptabilité, comédie, alchimie, astrologie, kabbale, diplomatie, estimation, divination, hypnose, citoyen du monde, méditation, langues modernes et anciennes, numérologie, occultisme, parapsychologie, poisons et drogues, rhétorique, séduction, tarot, rédaction.



Le Traditionaliste

Voici l'occultiste classique. Le Traditionaliste reste le plus proche possible des sources de son Art, toujours à la recherche des textes originaux les plus anciens, et surtout authentiques. Il a reçu une éducation classique avec pour base l'enseignement du latin, du grec ancien et de l'histoire. En tant que Conjureur, il passe plus de temps à étudier qu'à pratiquer son Art. Ses recherches occupent la plus grande partie de sa vie. Beaucoup de Traditionalistes sont également des collectionneurs, détenteurs de grimoires ou d'artefacts uniques.

Personnalité : Plutôt froid et distant, il ne jure que par les traditions. Les idées nouvelles doivent être soumises à un nombre incalculable de tests avant de pouvoir être envisagées comme acceptables. Le Traditionaliste est un parfait conservateur et dédaigne tout ce qui est nouveau.

Désavantages : Compulsion ; perfectionniste, mode vestimentaire et collectionneur acharné, égoïste, intolérant, phobic: xénophobie, gynophobie, phobie de la nouveauté, susceptible

Avantages : Code d'honneur, doué pour les langues, bonne réputation, honnête, amis influents, don pour les mathématiques

Sombres secrets : Malédiction, connaissances interdites, expériences occultes, pacte avec les Ténèbres

Profession : Enseignant à l'université (docteur ou professeur), écrivain, riche collectionneur

Niveau de vie : 6-9

Compétences : Voies de Magic et sorts, connaissances académiques, alchimie, astrologie, kabbale, cryptographie, recueil d'informations, langues modernes et anciennes, réseau de contacts: occultistes, numérologie, occultisme, parapsychologie, tarot, rédaction

"Un conseil, évitez les pseudo-artistes de la Magie imprégnés de culture moderne ou de sensationnalisme. Depuis l'ère hellénistique, trop de charlatans ont perverti l'enseignement occulte originel. Pour ma part, je m'en tiens toujours aux sources égyptiennes et juives originales. On peut toujours espérer que quelqu'un redécouvre des fragments authentiques de cette sapience ancestrale. Sinon, il est primordial de disposer d'une bonne édition. Bien sûr, il est toujours préférable de se plonger dans la lecture des textes originaux."

L'Occultiste désabusé

“Tu n'as pas le droit à la moindre erreur, tu sais. Crois-moi, je sais de quoi je parle. A la première faute commise, tout te file entre les doigts. Oui, j'ai fait une erreur. Et j'ai tout perdu. Il ne me reste plus rien à quoi me raccrocher. C'est comme si j'étais mort ce jour-là. En fait, je crois que j'aurai mieux fait de mourir.”

L'Occultiste désabusé a été confronté à des forces magiques dangereuses et incontrôlables. Il a sans doute perdu quelqu'un de cher dans l'une de ses expériences occultes. Lui-même a peut-être été blessé et en subit encore aujourd'hui les séquelles tant psychologiques que physiques. Il a soudain réalisé l'importance des forces qu'il mettait en jeu. Depuis, il se montre très prudent aussi bien pour pratiquer que pour transmettre son savoir. Il est même possible qu'il ait simplement décidé d'abandonner la Magie et occupe désormais un emploi discret, sans aucun rapport avec ses anciennes pratiques. Pourtant, ce savoir occulte reste à jamais gravé en lui.

Personnalité : Il est profondément marqué par une catastrophe. Il semble souvent perdu dans ses pensées et voue à la Magie crainte et respect. Pour lui, il s'agit presque d'une malédiction qui le poursuit depuis des années. Il voudrait pouvoir oublier tout cela et recommencer une nouvelle vie.

Désavantages : Malchanceux, trompe-la-mort, dépressif, toxicomane, blocage mental, cauchemars, vœu de vengeance contre une personne impliquée dans l'accident, susceptible

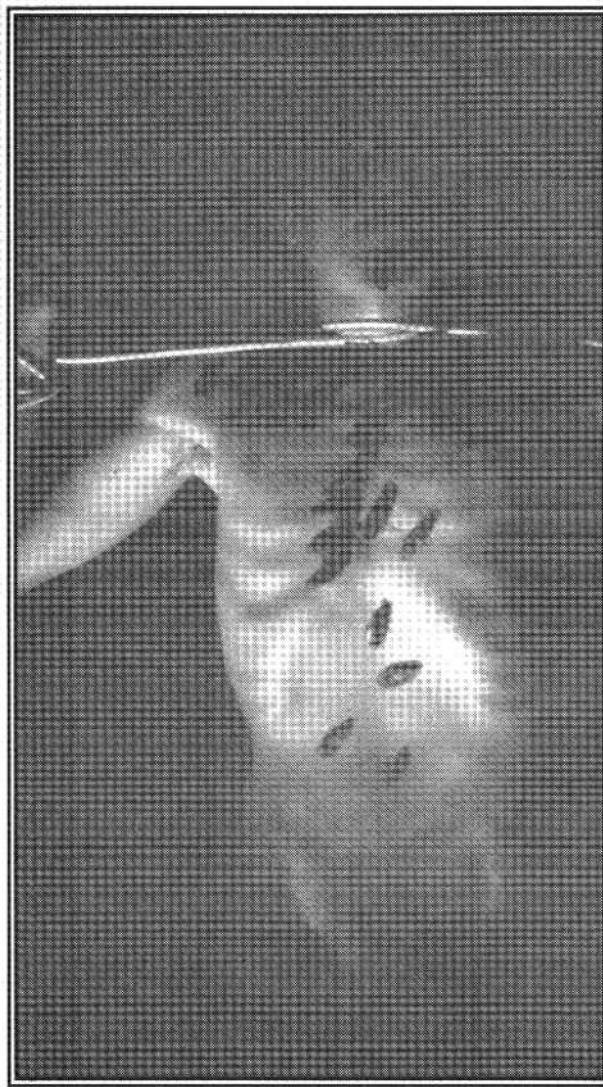
Avantages : Altruiste, conscience accrue, tolérant, pacifique, sixième sens

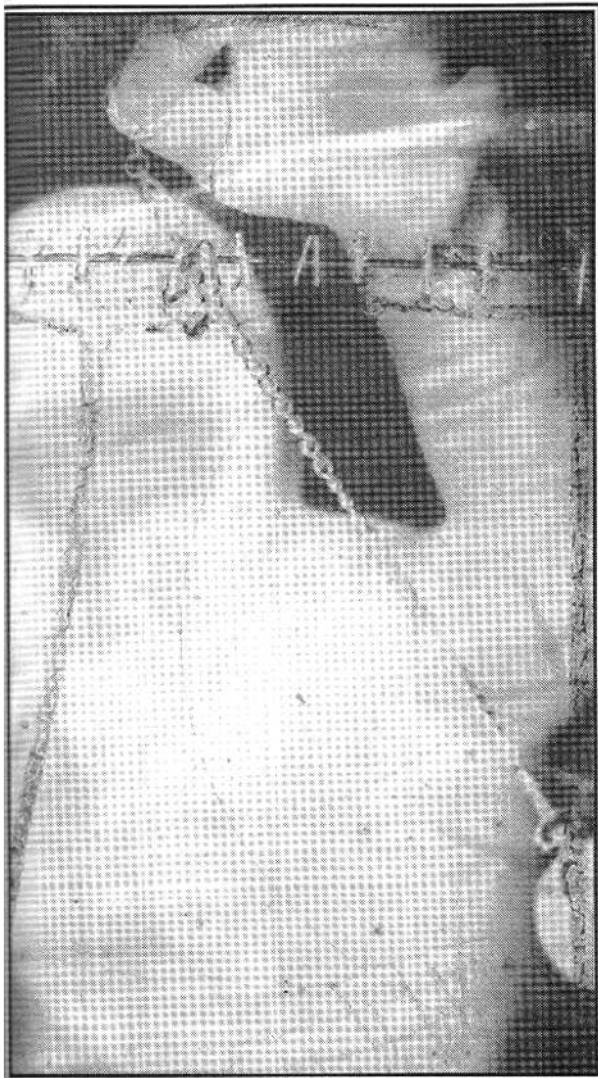
Sombres secrets : Malédiction, connaissances interdites, expérience occulte, pacte avec les Ténèbres

Profession : Variable

Niveau de vie : Variable

Compétences : Voies de Magic et sorts, connaissances académiques: sciences humaines, alchimie, astrologie, kabbale, cryptographie, divination, méditation, langues anciennes et modernes, numérologie, occultisme, parapsychologie, tarot, rédaction





“La Magie ne représente pas une fin en soi. Il s'agit plutôt d'un moyen, parmi d'autres, dans notre combat pour un monde meilleur et plus humain. Je la considère comme une voie permettant d'atteindre un niveau de conscience supérieur. Certaines méthodes vous permettent de libérer votre subconscient, quitter votre corps afin de parvenir à un état parfait d'harmonie intérieure. Vous vous dirigez alors vers des sphères supérieures, vers une existence plus riche et plus profonde.”

Le Magicien Blanc

Le Magicien Blanc dispose toujours d'une Balance mentale positive. Il passe plus de temps à méditer et étudier qu'à pratiquer la magie. Il vise à atteindre le Nirvana, le Samadhi, l'Illumination, l'Eveil, ou tout autre nom qu'il peut accoler à cette expérience mystique. Il pratique régulièrement des exercices physiques permettant à son esprit de se libérer de l'emprise de la chair, et parfois s'isole dans un ermitage connu de lui seul, pour se livrer à cet entraînement. Les Magiciens Blancs vivent parmi leurs contemporains et s'engagent souvent dans la vie sociale de leur communauté.

Personnalité : Compatissant, possédant un haut sens des responsabilités, il cherche à se libérer des contraintes imposées par le monde matériel et son corps. Il sait se montrer amical et tendre la main aux autres, même si on lui reproche son attitude parfois légèrement moralisatrice ou condescendante.

Désavantages : Compulsions : perfectionniste, soigner son apparence, récite en permanence des mantras, fanatique, blocage mental, cauchemars

Avantages : Altruiste, amitié des animaux, maîtrise corporelle, empathie, résistance à la faim/ à la soif / au froid / à la chaleur / à la torture, indulgent, honnête, généreux, pacifique, résistance aux maladies

Sombres secrets : Secret de famille, connaissances interdites, possédé et/ou hanté, expérience occulte

Profession : Travailleur social, ermite, prêtre, médecin, enseignant

Niveau de vie : 1-5

Compétences : Voies de Magie et sorts, connaissances académiques, alchimie, astrologie, kabbale, artisanat, premiers soins, hypnose, méditation, langues modernes et anciennes, numérologie, occultisme, parapsychologie, jouer d'un instrument, poisons et drogues, survie, tarot.



La Voie de la Passion

"Voulez-vous boire quelque chose ? J'ai du scotch, et peut être quelques bières au frigo."

"Une bière, bien volontiers."

Je nous ouvris deux bières. Mary jeta son manteau sur une chaise et s'affala dans le sofa. Ses seins lourds et bien ronds dansèrent quelques secondes, accompagnant son mouvement. J'avais craqué pour eux : ils étaient parfaitement naturels, sans silicone, peut-être un peu trop gros pour un corps si mince. Ils semblaient vouloir se libérer de l'emprise de cette robe bleue sombre qui moulait étroitement son ventre ferme et ses fesses splendides. Je posai ma bière et passai mon bras autour d'elle. Elle déboutonna immédiatement ma chemise et glissa une main sous ma ceinture.

"Où est ton Temple ?" demanda-t-elle.

"En haut," soufflais-je.

Je désignais l'escalier en colimaçon dans l'angle de la pièce. Elle acquiesça, et s'attaqua aux boutons de mon pantalon. Je tirais doucement sur la fermeture éclair le long de son dos et fis glisser sa robe. Notre désir grandissant semblait emplir la pièce.

"Ne devrions-nous pas monter maintenant ?"

Nous montâmes les marches jusqu'au Temple. J'avais préparé l'encens, les bougies et l'ocre pour les Chakras, mais tout tomba au sol lorsque j'allongeai Mary sur l'autel. Elle ouvrit grand ses cuisses devant moi.

"On devrait d'abord tracer le pentacle et installer les bougies, non ?" dit-elle, me prenant dans sa main.

"On verra ça plus tard."

Je m'allongeai à mon tour au-dessus de l'autel, et me mis à bouger lentement en elle, au rythme de sa respiration.

Les Enseignements de la Passion

Nous sommes tous des êtres sexués gouvernés par le besoin et le désir de nous reproduire. La sexualité fait partie intégrante de nous. Elle nous dirigeait déjà avant notre emprisonnement dans l'Illusion, et rien n'a changé. Elle reste un lien entre notre état actuel et notre liberté passée. En tant qu'être sexuel, nous retrouvons cette liberté. Le Démurge ne put altérer cette part de nous-mêmes. Le Conjureur de la Passion l'exploite afin de retrouver sa divinité perdue.

La Voie de la Passion est associée aux besoins et aux désirs physiques. Elle représente sans doute la Voie la plus pratique et la moins théorique. Le Conjureur de la Passion se sert de son propre corps et de ses besoins afin de relâcher les énergies magiques nécessaires à ses sorts. Il travaille souvent avec un partenaire qui le seconde lors de ses rituels, soit un autre Conjureur, soit un assistant. Les Rituels impliquent souvent un accouplement entre les deux. La Voie de la Passion ne s'apprend pas dans les livres. Elle exige une expérience pratique qui s'acquiert soit au contact d'un Maître, soit par de longues expérimentations solitaires. La tradition la plus connue vient des Indes, et fait appel aux Chakras, centres des forces contenues à l'intérieur du corps, afin de visualiser la puissance magique. En Occident, la Voie de la Passion fut rejetée et méprisée durant toute l'ère chrétienne. Toutefois, une tradition d'origine romaine a survécue jusqu'à nos jours. Cette approche de la Voie de la Passion insiste sur la conception et la reproduction. Depuis quelques années, elle se mélange avec la tradition indienne, plus sensuelle.

Peu de sectes et de cultes s'impliquent de manière sérieuse dans la Voie de la Passion. Il s'agit d'une branche de la Magie plutôt réservée aux individualistes. Le meilleur moyen d'apprendre consiste à trouver un Maître dans cet Art. Puisque le Conjureur a besoin d'un partenaire, celui-ci accepte le plus souvent l'arrivée d'un disciple.

Ce que sait le Conjureur de la Passion

La Passion s'embarrasse très peu des connaissances théoriques. Elle représente par nature un Art inconscient et direct, presque improvisé. Une grande partie des théories qui y sont associées se révèlent souvent erronées, plus aptes à assouvir les besoins sexuels du Conjurer qu'à proposer une vue correcte de la réalité des choses.

Les Bases (Niveau de Compétence de 10 et moins)

Le Conjurer sait qu'il existe des mondes au-delà de notre Réalité, et que la Passion peut ouvrir des portails y conduisant. Il connaît les sept Chakras et peut les utiliser afin de canaliser son pouvoir. Il sait utiliser les signes des planètes et des étoiles comme symboles des instincts humains. Il sait que Passion et perversions utilisent des forces intimement liées à la Magie, et qu'elles recèlent la puissance nécessaire pour briser la Réalité dans certaines circonstances. Le Conjurer contrôle partiellement sa propre sexualité, et peut allonger indéfiniment la durée de ses rapports sexuels.

Connaissances avancées (Niveau de Compétence 11-40)

Le Conjurer sait que la conscience humaine oscille entre la Lumière et les Ténèbres. Il sait que Passion et perversions peuvent altérer cet équilibre et faire basculer une personne d'un côté ou de l'autre. Il a été le témoin de changements physiques provoqués par une Balance mentale perturbée. Mais il est aussi conscient qu'en s'enfonçant dans les extrêmes, on se rapproche de l'illumination. Il peut utiliser la tension sexuelle existant entre le masculin et le féminin pour symboliser le lien entre Lumière et Ténèbres. Le Conjurer contrôle sa propre fertilité et décide pour lui quand il veut se reproduire. Il peut également en regardant une personne, déterminer si elle est féconde, et devine aisément ce qui peut l'exciter.

Maîtrise (Niveau de Compétence de plus de 40)

Le Conjurer comprend que nous sommes emprisonnés entre la Lumière et les Ténèbres, et que seul la descente aux enfers ou l'ascension vers les cieux peut nous tirer de cette geôle. Il reconnaît les signes d'une Balance mentale perturbée. Il sait que toute personne allant trop loin rencontrera un jour ou l'autre son ombre et risque alors de se fondre dans le Nirvana ou le Chaos. Le Conjurer peut affecter la fertilité d'une autre personne, la rendant féconde ou stérile quand il le désire. Un homme peut féconder une femme quelle que soit la période, son âge et même si elle utilise un moyen de contraception.

Les Chakras et le Serpent

Il existe sept centres de pouvoir, ou Chakras ("roues"), dans le corps humain, utilisés dans la Voie de la Passion. Ils se situent près des parties génitales, du nombril, du plexus solaire, du cœur, de la gorge, du front et du sommet du crâne. On leur donne en général leur nom sanskrit: Mūlādhārā, Svādhistāna, Manipūra, Anāhata, Vishuddha, Ajnā, et Sahasrāra. Les énergies magiques peuvent être canalisées à travers un réseau qui transite du bas vers le haut entre les sept Chakras.

La tradition indienne voit le pouvoir de la magie comme un serpent lové (kundalini) dans le Chakra le plus bas. Durant le rituel, le serpent s'éveille et s'insinue lentement jusqu'au Chakra le plus haut, là où il peut être contrôlé par la volonté du Conjurer.

Les Accessoires Magiques

Les accessoires magiques ne possèdent pas exactement les mêmes valeurs symboliques dans la Voie de la Passion que dans les autres. Le Sceptre et la Coupe représentent respectivement le masculin et le féminin. Ils servent dans le Rituel afin de créer une tension plus forte entre ces deux principes. En général, les femmes utilisent la Coupe et les hommes le Sceptre dans leur pratique. Dans les descriptions des sorts, lorsque vous rencontrez les mots Sceptre/Coupe choisissez en fonction du sexe du Conjurer lequel des deux accessoires employer. Ces objets peuvent également servir à élaborer un effet transcendant le sexe. Un Conjurer utilisant la Coupe dans un Rituel de Passion adopte un aspect féminin. L'Epée peut également symboliser une sexualité masculine agressive.

Les Symboles

Les Chakras interviennent dans presque tous les Rituels, souvent peints sur le corps sous la forme de roses ou de fleurs de lotus. Les symboles des planètes servent à décrire les instincts humains, en particulier Mars, Vénus, et la Lune. Les Maisons du Zodiaque accompagnent et complètent parfois les Signes Planétaires pour créer une image plus précise. Une flamme symbolise la Passion. Elle peut être allumée ou éteinte lors de la cérémonie.

Les Dieux de la Passion

Tous les dieux et les déesses de l'amour sont ici invoquées: Isis et Ishtar, Adonis et Tammuz, Pan et Astarte, Dionysos et Vénus, Yoni et Shiva. Parfois on appelle également le Christ sous son aspect de dieu de la fertilité (résurrection).

La Voie de la Passion

Homosexualité

La Voie de la Passion est traditionnellement concernée par la lutte entre le masculin et le féminin. On pense souvent que la puissance magique naît de l'opposition, de la rencontre et de l'union de ses deux forces. Le symbolisme dans la Voie de la Passion représente essentiellement les différences et les côtés opposés. Cela signifie que l'homosexualité est considérée stérile d'un point de vue magique. Il y a là une erreur fondamentale. C'est l'instinct sexuel lui-même qui donne au Conjureur son pouvoir, le plaisir contrôlé par l'instinct de se reproduire, et non un besoin de contraste par rapport à son partenaire. Tous les sorts de la Passion, excepté ceux visant à provoquer un changement de sexe, existent sous une forme homosexuelle.

Le Temple

Les Rituels de la Passion nécessitent quelques aménagements spéciaux dans le Temple du Conjureur. Le Cercle de protection doit être assez large pour que deux personnes puissent y tenir à l'aise, allongées. L'autel peut être remplacé par un carré symbolique peint sur le sol, afin de ne pas gêner, ou se limiter à un sofa assez bas. En Occident, les Rituels s'effectuent souvent au-dessus d'un autel traditionnel de forme allongée. Les Conjureurs de la Passion pratiquent nus. Ils peuvent avoir des bijoux ou des peintures, mais jamais de vêtements qui dissimuleraient une partie de leur corps.

Les Sorts

Sort	Niveau de Compétence	Endurance	Temps d'incantation	Durée
Perception de l'Ame	5	20	15 minutes	10 minutes
Séduction	7	30	1 heure	24 heures
Eveil des instincts	7	20	20 minutes	24 heures
Etouffer les instincts	7	20	20 minutes	24 heures
Changement de sexe I	8	30	1 heure	24 heures
A la recherche de la Passion	10	50	7 heures	3 jours
Amant magique	12	30	1 heure	24 heures
Maître et esclave	14	40	1 heure	24 heures
Essence volée	15	40	3 heures	7 jours
Séduction de masse	16	50	24 heures	3 jours
Eveil des masses	17	50	24 heures	3 jours
Naissance prématuée	18	40	12 heures	—
Parthénogénèse	20	40	6 heures	—
Amour éternel	25	50	12 heures	Permanente
Perversité du fœtus	30	60	3 jours	Permanente
Changement de sexe II	35	50	24 heures	Permanente
Hybridation	40	100	21 jours	—
Enfant de Magie	50/50	—	9 mois	—

Perception de l'Ame

Le Conjureur soulève le masque de l'individu qu'il cible. Il discerne alors les vrais sentiments et émotions que celui-ci dissimule. Le mage comprend intuitivement les forces motivant celui-ci à l'instant même où le sort est lancé.

Niveau de Compétence : 5

Perte d'Endurance : 20

Accessoires magiques : Le Sceptre/la Coupe

Temps d'incantation : 15 minutes

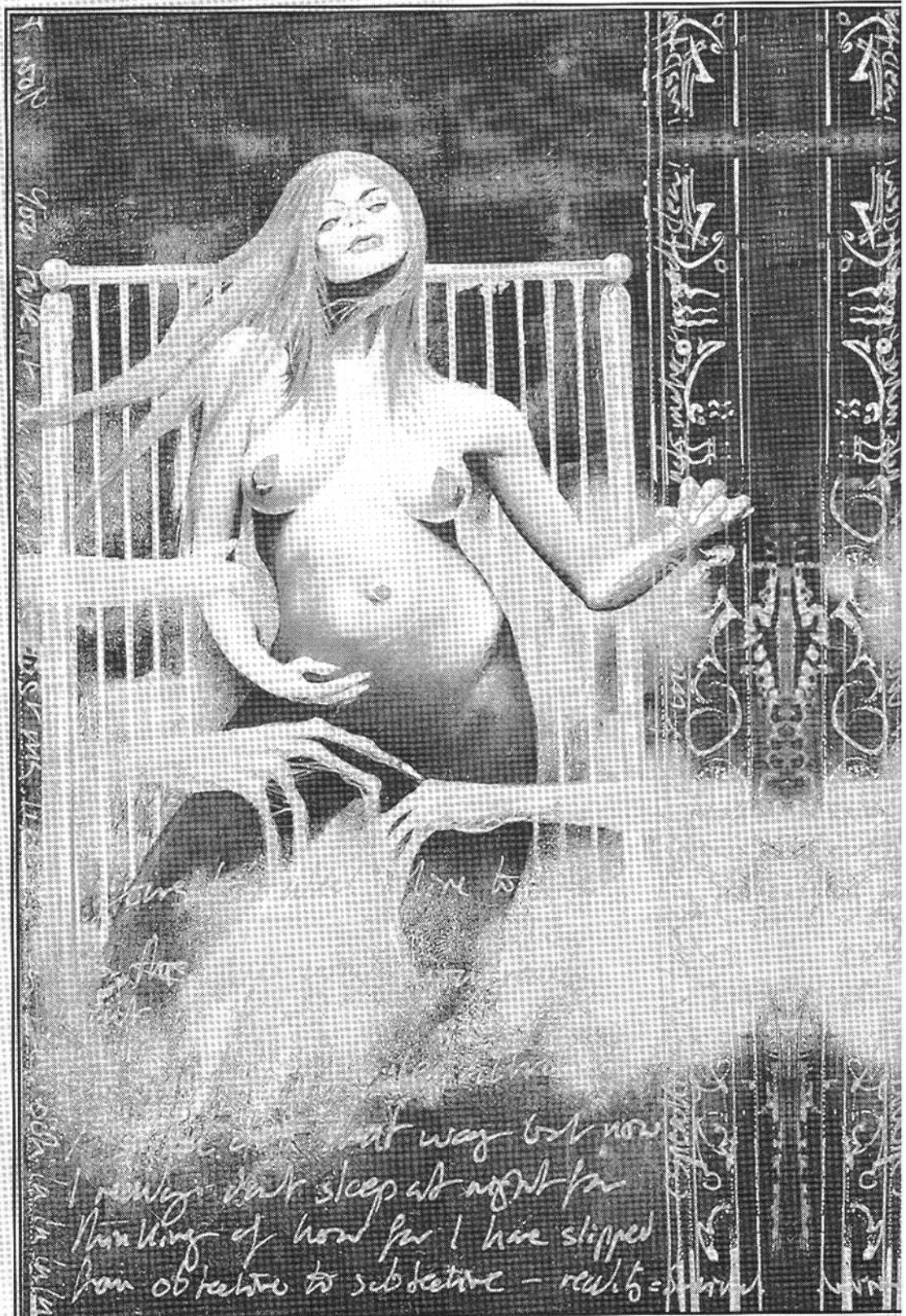
Durée : 10 minutes

Jet d'Ego pour y résister : Non

Préparatifs : Il faut déposer dans un verre sur l'autel quelques gouttes de sang ou quelques cheveux de la personne visée par ce sort. Le tout est entouré d'un pentacle peint en rouge. Le mage allume un petit feu dans un brasero posé sur l'autel.

Invocation et gestuelle : Le Conjureur répète le nom de sa victime comme un mantra. Il prend le sang où les cheveux et les place sur sa langue, puis les crache sur le feu.

Visualisation : Le Conjureur sent monter en lui des émotions et des sentiments de plus en plus forts, correspondant à ceux de sa cible.



... be in that way but now
I never don't sleep at night for
thinking of how far I have slipped
from objective to subjective - real to fiction.

La Voie de la Passion

Séduction

Ce sort fait naître une passion artificielle chez la cible. La victime tombe sous le charme du Conjureur et ressent pour lui un désir irrésistible. Ce sentiment est semblable à celui d'un amour profond. La cible se met immédiatement à la recherche du Conjureur si ces deux personnes se connaissent déjà. Dans le cas contraire, cette passion s'éveille dès que le mage rencontre sa victime.

Niveau de Compétence : 7

Perte d'Endurance : 30

Accessoires magiques : Le Sceptre/la Coupe

Temps d'incantation : 1 heure et 15 minutes

Durée : 24 heures

Jet d'Ego pour y résister : Oui

Préparatifs : Ce sort nécessite quelques gouttes de sang et/ou quelques cheveux de la personne visée. On place une rose rouge sur le Sceptre, ou dans la Coupe. Un Conjureur trace les symboles de Mars et du Feu, une magicienne ceux de Vénus, de la Terre et de l'argent au centre du Cercle. Il allume ensuite deux bougies sur l'autel.

Invocation et gestuelle : On invoque les dieux de l'amour: Pan et Astarte, Vénus et Dionysos. Le Conjureur lève le Sceptre ou la Coupe et prononce le nom de sa future victime. Il jure sur les symboles tracés dans le Cercle de Magic et demande à sa cible de montrer alors son amour.

Visualisation : La victime du sort est visualisée, nue et hésitante d'abord, puis de plus en plus lascive pour séduire le Conjureur.

Eveil des instincts

Ce sort stimule une émotion chez sa victime : le désir, la haine, la peur, l'angoisse, l'euphorie. Cette sensation ne possède pas de source clairement définie, elle s'applique à toutes les personnes rencontrées. Une victime au cœur rempli de haine se mettra en rage contre tous ceux qu'elle croisera. Le désir la poussera à développer une tendance à la nymphomanie, et l'angoisse la paralysera.

Niveau de Compétence : 7

Perte d'Endurance : 20

Accessoires magiques : Le Sceptre

Temps d'incantation : 20 minutes

Durée : 24 heures

Jet d'Ego pour y résister : Oui

Préparatifs : Quelques gouttes de sang ou quelques cheveux de la personne visée sont placés sur l'autel. Le signe planétaire correspondant aux émotions choisies est tracé dans le Cercle: Mars pour la colère, Vénus pour le désir, Saturne pour l'angoisse, la Lune pour la peur et la rage, le Soleil pour la joie. On allume douze bougies autour du symbole, une pour chaque Maison du Zodiaque.

Invocation et gestuelle : Le Conjureur crie le nom de la victime et l'associe à celui de la divinité, de l'Archonte ou de l'Ange de la Mort qui représente l'émotion en jeu. Il touche ensuite avec le Sceptre le sang ou les cheveux de la victime placés sur l'autel puis les douze bougies.

Visualisation : Le Conjureur s'imagine être la victime du sort, et laisse l'émotion, qu'il veut provoquer, le submerger.

Etouffer les instincts

Le Conjureur éradique une émotion primaire chez un individu de son choix, soit son instinct sexuel, son agressivité, ou sa peur. Ce sentiment disparaît totalement pour toute la durée du sort, et ne peut absolument plus ressurgir. Une personne ayant perdu son instinct sexuel restera insensible à tout désir, rien n'énervera une victime sans agressivité comme rien n'effraiera celle dont l'esprit a été débarrassé de toute peur.

Niveau de Compétence : 7

Perte d'Endurance : 20

Accessoires magiques : L'Epée

Temps d'incantation : 20 minutes

Durée : 24 heures

Jet d'Ego pour y résister : Oui

Préparatifs : Le mage place quelques gouttes de sang ou quelques cheveux de la personne visée ainsi que l'épée sur l'autel. Le signe représentant l'émotion à bannir est tracé dans le Cercle, soit Vénus, Mars ou la Lune. On allume une bougie rouge au centre du symbole et on dessine un pentacle tout autour.

Invocation et gestuelle : Le mage crie le nom de la victime, ainsi que le nom de l'émotion qu'il souhaite voir disparaître. Il brandit l'Epée et lit un poème dans lequel il maudit et bannit les influences de Vénus, Mars ou de la Lune. Il achève le sort en tranchant la bougie avec la lame de l'Epée.

Visualisation : Le Conjureur se met à la place de sa victime, et commence par invoquer en lui le sentiment qu'il veut étouffer. Lorsqu'il le ressent fortement, il se visualise coupant avec l'Epée le pilier d'énergie qui circule depuis son bas-ventre jusqu'à son crâne, comme une flamme de bougie s'éteignant sous l'impact.

Changement de Sexe I

Le Conjureur, ou son assistant, peut changer de sexe pour la durée du sort. Il endosse alors les attributs physiques de son nouveau sexe, y compris les éléments hormonaux et les comportements sexuels. Son apparence se transforme autant que nécessaire. Ses traits deviennent plus fins ou plus anguleux, ses hanches s'élargissent ou s'affinent, etc. Si le sort est lancé sur quelqu'un d'autre, le Conjureur doit contrer le jet.

d'Ego qu'effectuera sa victime, car ce sort ne peut pas être lancé sur une personne non consentante.

Niveau de Compétence : 8

Perte d'Endurance : 30

Accessoires magiques : Le Sceptre et la Coupe

Temps d'incantation : 1 heure

Durée : 24 heures

Jet d'Ego pour y résister : Oui

Préparatifs : Nécessite un partenaire du sexe opposé. Trois bougies allumées sont posées sur l'autel, une rouge, une blanche et une rose. On trace un pentacle dans le Cercle, et les symboles de Mars, Vénus et Mercure. Le Conjureur marque les Chakras sur son corps et sur celui de son/sa partenaire sous la forme de roses ou de lotus rouges. Le nom de la personne à transformer est inscrit neuf fois autour du pentacle.

Invocation et gestuelle : Le Conjureur invoque Pan et Hermès, Lingam et Yoni. Il pose le Sceptre au sommet du pentacle et la Coupe en bas à gauche. Le Conjureur et son partenaire effleurent mutuellement leurs Chakras puis entament un rapport sexuel jusqu'à ce que celui qui doit changer de sexe atteigne l'orgasme. Il ou elle sombre alors dans l'inconscience et son corps change lentement.

Visualisation : Le Conjureur voit ses attributs sexuels transférés à son partenaire, ou vice versa.

récite en permanence un mantra afin de canaliser ses pouvoirs. Il peut s'agir du nom d'un dieu ou de mots sans signification.

Visualisation : Le pouvoir apparaît comme une flamme rouge naissant dans le bas-ventre et montant graduellement vers la tête, puis allant et venant entre les divers Chakras.

Amant magique

Le Conjureur peut altérer son corps et sa personnalité jusqu'à correspondre parfaitement à l'amant idéal d'une autre personne. Ce sort change le mage autant que nécessaire. Son âge, son apparence et son comportement se transforment pour la durée du sort. Il bénéficie ainsi d'un bonus de +20 pour toute tentative de séduction envers sa cible. Ce sort ne permet pas de changer de sexe.

Niveau de Compétence : 12

Perte d'Endurance : 30

Accessoires magiques : La Coupe

Temps d'incantation : 1 heure

Durée : 24 heures

Jet d'Ego pour y résister : Non

Préparatifs : Le Conjureur doit posséder un objet appartenant à sa future victime, de préférence une photographie. Il le place sur l'autel, entre deux bougies et de l'encens. Il trace un pentacle dans le Cercle magique, ainsi que les mots Lechidah, Ruach, Neshamah, Nephesh, et Chiah à chacune des pointes du dessin.

Invocation et gestuelle : Le Conjureur invoque la forme désirée. Il lève la Coupe dans ses deux mains et requiert l'aide divine afin de devenir l'idéal de l'être aimé. La Coupe est ensuite placée au centre du pentacle et le Conjureur y verse une goutte de son sang. Il invoque alors Isis et Ishtar, et demande leur aide pour transformer son âme et son corps. Enfin, il s'écroule au sol, secoué de spasmes violents alors que le changement s'opère.

Visualisation : Il visualise une image de l'amant parfait au milieu du pentacle, se confondant petit à petit avec son corps, jusqu'à ce qu'il sente la transformation achevée.

Maître et l'Esclave

Un individu se retrouve totalement soumis à la volonté du Conjureur pour la durée du sort. Un fort lien sexuel s'instaure entre lui et sa victime, celle-ci ressentant le besoin d'être dominée. Cette soumission prend des aspects masochistes, la victime souhaitant domination et humiliation. Elle cherchera à satisfaire tous les jeux sexuels même dangereux que lui proposera le Conjureur. La victime viendra voir le Conjureur s'ils se connaissent sinon, elle se soumettra à lui dès qu'il le verra.

A la recherche de la Passion

Il s'agit plus d'une forme de méditation que d'un sort véritable. Trouver la Passion correspond à un accouplement long et ritualisé qui renforce le lien entre le Conjureur et sa Voie. Durant les trois jours qui suivent, son Niveau de Compétence augmente de +5 pour tous les sorts de la Passion (ceux qu'il connaît du moins). Mais il ne peut pas lancer de sorts des autres Voies durant cette période.

Niveau de Compétence : 10

Perte d'Endurance : 50

Accessoires magiques : Le Sceptre/la Coupe

Temps d'incantation : 7 heures

Durée : 3 jours

Préparatifs: Nécessite un partenaire. Le Conjureur et son/sa partenaire dessinent en rouge les Chakras sur leurs corps sous forme de fleurs de lotus, de roses ou de points abstraits. Neuf bougies sont allumées autour du Cercle magique, et près de chacune d'elle, on inscrit le nom d'une des neuf planètes. On brûle de l'encens sur l'autel, et le mage trace un mandala correspondant à la tradition indienne, neuf triangles et six cercles dans un carré.

Invocation et gestuelle :

Une relation sexuelle lente, méditative et utilisant différentes positions. L'homme doit se retenir, retardant le plus longtemps possible son orgasme. Le Conjureur

La Voie de la Passion

Niveau de Compétence : 14

Perte d'Endurance : 40

Accessoires magiques : Le Sceptre

Temps d'incantation : 1 heure

Durée : 24 heures

Jet d'Ego pour y résister : Oui

Préparatifs : Une mèche de cheveux de la victime est placée sur l'autel. On trace tous les signes planétaires dans le périmètre intérieur du Cercle, et les noms des sept Chakras sont inscrits au milieu. Une bougie brûle au milieu du cercle. Le Conjurer peint sur lui ses Chakras en rouge sous la forme de roses stylisées ou de fleurs de lotus.

Invocation et gestuelle : Sceptre en main, le Conjurer appelle la victime par son nom et lui ordonne de le rejoindre. Il jure sur Gamaliel et sur les Chakras lorsqu'il touche les fleurs dessinées sur son corps, sentant le serpent remonter le long de son échine. Assis en tailleur devant la bougie, il invoque Mars et Vénus, Saturne et Luna. Finalement, il prend la mèche de cheveux sur l'autel et la brûle à la flamme tout en ordonnant à sa victime de se soumettre à sa volonté.

Visualisation : Le Conjurer voit sa victime prendre forme dans la flamme au milieu du Cercle, nue et réticente puis de plus en plus soumise. Lorsqu'il brûle les cheveux, sa cible tombe à genoux et se met à lui lécher les pieds et le bas-ventre.

Essence volée

Le Conjurer peut augmenter temporairement son endurance en "volant" celle d'une autre personne lors d'une relation sexuelle rituelle. Il exploite ce pouvoir incontrôlé relâché par son partenaire durant l'orgasme. Chaque Point de Marge obtenu sur le Test de Compétence du sort donne au Conjurer cinq des Points d'Endurance de son partenaire. Une marge de 10 indique qu'il reçoit alors 50 points d'Endurance (si toutefois le partenaire en a autant). L'Endurance volée s'ajoute à celle du Conjurer, lui permettant ainsi de lancer des sorts épuisants qu'il ne pourrait normalement pas réaliser. Il récupère normalement, mais pour la durée du sort, il bénéficie d'un score augmenté. Le sort ne peut pas servir à tuer le partenaire. Au pire, la victime atteint un score d'Endurance de zéro et donc s'évanouit.

Niveau de Compétence : 15

Perte d'Endurance : 40

Accessoires magiques : L'épée

Temps d'incantation : 3 heures

Durée : 7 jours

Jet d'Ego pour y résister : Oui

Préparatifs : Un hexagone est peint dans le Cercle, le triangle pointant vers le haut en noir, l'autre en blanc. Le symbole de Mercure y est inscrit. Une bougie noire et une autre blanche sont placées sur l'autel. L'Epée est enduite de sperme ou de sang menstruel selon le sexe du Conjurer, puis posée sur l'autel. Le mage marque les Chakras sur son corps en rouge et en noir. Il entraîne son/sa partenaire dans le Cercle et allume les bougies.

Invocation et gestuelle : Le Conjurer invoque Gamaliel et enduit son/sa partenaire d'huile de rose. Il touche l'Epée de la main droite, et le sexe de son/sa partenaire avec la gauche. Ils font ensuite violemment l'amour et le/la partenaire doit avoir plusieurs orgasmes afin de libérer un maximum d'essence pour le Conjurer.

Visualisation : L'essence du partenaire apparaît comme une lumière rouge irradiant de son sexe. Le Conjurer la capture dans son Chakra inférieur et la conduit vers le plus élevé. Lorsque le partenaire est vidé de son essence, il s'écroule, mort de fatigue.

Séduction de masse

Le Conjurer peut éveiller une passion nouvelle au sein d'un groupe de personnes. Les victimes sont sous le charme du Conjurer et sont prises pour lui d'un désir incontrôlable. Ce sentiment peut se comparer à une passion amoureuse et charnelle. Les victimes aiment le Conjurer sans restriction aucune. Elles partent à sa rencontre immédiatement si elles le connaissent sinon, elles s'abandonnent à leur passion dès qu'elles le voient.

Le Conjurer peut charmer jusqu'à (Ego x 10) individus à la fois grâce à ce sort. Ils ne doivent pas nécessairement être présents lorsqu'il le lance, mais se trouver cependant dans un périmètre suffisamment restreint, ou être liés les uns aux autres d'une certaine manière. Les groupes acceptables sont par exemple les sectes, les groupes religieux, une classe scolaire, les participants à une conférence, ou les invités d'une fête.

Le Conjurer doit posséder un objet relatif au groupe, au mieux une photo de l'ensemble des victimes réunies, mais un badge de club ou une liste d'invités suffit. Si le groupe comprend un nombre de personnes trop important pour les capacités du Conjurer, le sort échoue.

Niveau de Compétence : 16

Perte d'Endurance : 50

Accessoires magiques : Le Sceptre et la Couronne

Temps d'incantation : 24 heures

Durée : 3 jours

Jet d'Ego pour y résister : Oui

Préparatifs : L'objet représentant le groupe est placé sur l'autel. Cinq bougies allumées l'entourent. Le Conjurer trace une image symbolique du groupe dans le Cercle à l'aide des symboles planétaires et des signes du Zodiaque. Il peint son bas-ventre en rouge pour marquer le Chakra le plus bas, et place la Couronne sur sa tête pour indiquer le plus haut.

Invocation et gestuelle : Le Conjurer touche l'image ou l'objet sur l'autel avec le Sceptre et prononce le nom du groupe, et de préférence ceux de tous les participants individuellement s'il les connaît. Il verse une goutte de son sang sur l'objet et invoque Dionysos et Vénus. Il danse autour du symbole sur le sol et ordonne au groupe de venir à lui, lui prouver leur amour.

Visualisation : Les victimes du sort sont visualisées en dehors du Cercle, nues et de plus en plus dévouées envers le Conjureur.

Eveil des masses

Ce sort développe certaines émotions dans un groupe: désir sexuel, haine, peur, angoisse, euphorie. Comme avec Séduction de masse, le Conjureur peut affecter un groupe de (Ego x 10) personnes. Elles doivent être liées soit en se trouvant au même endroit soit par un autre lien quelconque. Le Conjureur a besoin d'un objet appartenant au groupe, au mieux une photographie. Ce sort sert souvent à créer une psychose massive au sein des sectes ou autres groupes fermés. Le sort développe chez les victimes un fort sentiment d'appartenance au même groupe. Tous sont gouvernés par une seule et même émotion. Ce sentiment n'est pas dirigé contre une cible en particulier mais contre toute cible potentielle à portée. Un groupe dirigé par la haine ressent de la rage envers toute personne croisant leur son chemin mais pas envers les membres du groupe. Ils agresseront des innocents et détruiront tout sur leur passage. Le désir sexuel les conduira vers une orgie. L'angoisse peut les paralyser et les pousser au suicide collectif.

Niveau de Compétence : 17

Perte d'Endurance : 50

Accessoires magiques : L'Epée

Temps d'incantation : 24 heures

Durée : 3 jours

Jet d'Ego pour y résister : Oui

Préparatifs : L'objet lié au groupe est posé sur l'autel. On allume cinq bougies tout autour. Le symbole planétaire représentant l'émotion visée est tracé dans le Cercle: Mars (colère), Vénus (sexualité), Saturne (angoisse), la Lune (peur et folie), le Soleil (joie). Douze bougies sont placées autour du symbole, une pour chaque Maison du Zodiaque. Le Conjureur peint son sexe en rouge et enduit l'Epée de sang menstruel ou de sperme.

Invocation et gestuelle : Le Conjureur touche l'objet sur l'autel avec le Sceptre et appelle le groupe, de préférence chaque participant, par son nom. Il verse une goutte de son sang sur l'objet et invoque Dionysos et Pan. Il danse autour du symbole sur le sol et ordonne au groupe de venir à lui et d'abandonner ses inhibitions. L'Epée touche la représentation physique des victimes sur l'autel, puis les flammes de chacune des bougies.

Visualisation : Le Conjureur s'imagine victime du sortilège, et se laisse submerger par l'émotion qu'il veut créer. Il voit ses cibles en face de lui, en dehors du Cercle, et leur transfère graduellement l'émotion, sous la forme d'une flamme rouge, blanche ou jaune jaillissant de son Epée.

Naissance Prématurée

Ce sort permet d'accélérer la gestation afin qu'il ne se passe que quelques jours pas entre la conception et la naiss-

sance de l'enfant. Au maximum, ce délai peut être réduit à 7 jours. Le sort doit, dans ce cas, être lancé au moment où l'enfant est conçu. Sinon, la naissance a lieu 7 jours après le lancement de ce sort, quel que soit le temps de gestation. Ni l'enfant ni la mère ne souffriront des effets de ce sort. Le bébé sera totalement développé à la naissance, la gestation s'effectue juste beaucoup plus rapidement.

Niveau de Compétence : 18

Perte d'Endurance : 40

Accessoires magiques : La Coupe

Temps d'incantation : 12 heures

Durée : -

Jet d'Ego pour y résister : Oui, pour le fœtus. (Ego 1 à 7. Le score est de 1 durant les trois premiers mois puis augmente de 1 par mois supplémentaire.)

Préparatifs : Un pentacle est peint sur le sol au centre du Cercle. Cinq bougies allumées l'entourent. Celles-ci doivent être en cercle d'abeille. L'autel et le pentacle sont recouverts de pétales de roses rouges et roses. La femme enceinte est amenée au centre du Cercle. Le Conjureur trace une rose ou une fleur de lotus stylisée sur son ventre juste au-dessus du Chakra inférieur. Il marque ses propres Chakras de points bleus.

Invocation et gestuelle : Le Conjureur invoque Binah, Isis et Yoni. Il touche du doigt ses Chakras et le signe sur le ventre de la mère, puis il demande à l'enfant de grandir et de rejoindre le monde. La mère s'assied dans le pentacle, et la Coupe est placée dans son giron. L'enfant doit y puiser la force de se développer. Binah, Isis et Yoni sont de nouveau invoquées.

Visualisation : Le Conjurer voit son propre pouvoir comme un feu bleuté, fluctuant entre ses Chakras. Il laisse le flot s'écouler dans la Coupe sur le ventre de la mère. L'enfant n'apparaît que sous la forme d'une ombre dans le giron maternel.

Parthénogenèse

Le Conjurer peut féconder magiquement une femme sans qu'il y ait fécondation d'un ovule et sans contact sexuel. L'enfant ainsi mis au monde recevra un malus de -5 pour ses jets d'Ego pour résister au sort «Perversion du fœtus». Sinon, l'enfant semble normal, avec des traits communs aux deux «parents». Le Conjurer et la mère n'ont pas besoin de se rencontrer. La seule exigence est la possession d'une mèche de cheveux ou quelques gouttes de sang de cette femme lorsqu'il lance ce sort. Si le Conjurer est une femme, l'enfant sera toujours une fille. Dans le cas contraire, les chances d'avoir un garçon ou une fille sont de 50/50. Une magicienne peut utiliser la parthénogenèse afin d'obtenir une copie exacte d'elle-même, un clone. Elle peut ainsi être enceinte d'un homme éloigné et porter l'enfant sans qu'il le sache.

Niveau de compétence : 20

Perte d'Endurance : 40

Accessoires magiques : La Coupe

Temps d'incantation : 6 heures

Durée : -

Jet d'Ego pour y résister : Oui (sauf pour une auto-fécondation)

La Voie de la Passion

Préparatifs : Les cheveux ou le sang de la future mère sont mis dans la coupe et placés sur l'autel. Un pentacle contenant les symboles planétaires et le signe du Zodiaque de la mère est tracé dans le Cercle. Le sol est recouvert de grains de blé et on allume neuf bougies blanches autour du Cercle.

Invocation et gestuelle : Le Conjurer invoque Binah et Chokmah, Lingam et Yoni. La Coupe est posée dans le pentacle sur le sol et le Conjurer appelle la mère. Un Conjurer répand alors sa semence sur la Coupe, une magicienne y verse quelques gouttes de son sang. On invoque encore une fois les dieux et le Conjurer ordonne que la fécondation s'accomplisse.

Visualisation : Le Conjurer voit l'image de cette femme face à lui, s'élevant de la Coupe. Ils font l'amour et une lumière blanche luit alors dans le ventre de la future mère.

Amour Eternel

Il s'agit d'une version plus puissante du sortilège Maître et Esclave. Un individu devient totalement et éternellement soumis à la volonté du Conjurer. Un lien sexuel fort se crée entre eux, et la victime aspire à être dominée. Cette connection ne s'éteindra que dans la mort et l'oubli de la renaissance. Ce lien est si puissant que l'amoureux peut revenir d'Inferno après sa mort pour revoir le Conjurer. Cette soumission comporte une notion masochiste; la victime souhaite être dominée et humiliée. Elle cherche à satisfaire tous les jeux sexuels, même dangereux, que lui propose le Conjurer. La victime doit être présente dans le Temple lors du lancement du sort.

Niveau de Compétence : 25

Perte d'Endurance : 50

Accessoires magiques : Le Sceptre et la Couronne

Temps d'incantation : 12 heures

Durée : Permanent

Jet d'Ego pour y résister : Oui

Préparatifs : La victime du sort est amenée dans le Temple et attachée sur l'autel. Le mage inscrit dans le périmètre intérieur du Cercle les noms des Anges de la Mort, ainsi que le nom de la victime qui y est répété treize fois. On place une bougie allumée au centre du Cercle. Le Conjurer peint les Chakras en rouge sur son corps et celui de la victime, sous la forme de roses ou fleurs de lotus stylisées.

Invocation et gestuelle : Le Conjurer, Sceptre en main, prononce le nom de la victime et lui ordonne de lui abandonner sa volonté. Il jure par Gamaliel et touche du doigt les fleurs dessinées sur son corps. Il sent le serpent monter le long de son échine et effleure ensuite les Chakras de la victime, puis invoque Astaroth et Gamaliel, Binah et Chokmah. Finalement, il libère la victime de ses liens afin de s'accoupler avec elle. Lors de cette relation sexuelle, elle se montre de plus en plus soumise.

Visualisation : le Conjurer visualise sa propre volonté symbolisée par une flamme rouge naissant dans son Chakra inférieur, puis celle-ci entoure la victime jusqu'à ce qu'elle se traîne aux pieds du mage.

Perversion du Fœtus

Le Conjurer peut transformer et pervertir un fœtus animal ou humain. Le sort peut doubler ses capacités, diviser ou accroître sa masse par trois, augmenter ou diminuer le nombre de membres ou d'organes internes. Le Conjurer doit obtenir une marge supérieure au jet d'Ego du fœtus.

Niveau de Compétence : 30

Perte d'Endurance : 60

Accessoires magiques : L'Epée et la Coupe

Temps d'incantation : 3 jours

Durée : Permanent

Jet d'Ego pour y résister : Oui, pour le fœtus. (Ego 1 à 7. Le score est de 1 durant les trois premiers mois puis augmente de 1 par mois supplémentaire de gestation.)

Préparatifs : Nécessite un partenaire. Le placenta d'un animal du type de celui qui doit être transformé est placé sur l'autel (placenta humain pour un fœtus humain). On allume une bougie noire et une rouge, et on trace un pentacle dans le Cercle où le Conjurer dessine symboliquement les changements qu'il souhaite voir s'accomplir. Il allume un brasero au milieu du pentacle. Le nom de la mère de l'enfant est inscrit sur le pourtour du Cercle.

Invocation et gestuelle : Le Conjurer invoque Hermès et jure par Mars et Mercure. Il coupe le placenta avec l'Epée et plonge la lame dans le brasier. Il appelle l'enfant à naître et lui ordonne d'obéir à sa volonté, et d'accepter le changement. Il invoque Binah et Isis, Yoni et Astarte, leur demandant de soumettre le fœtus à ses désirs. Il marque avec son propre sang les Chakras sur son corps et celui de sa partenaire. Il canalise alors ses pouvoirs vers le fœtus par un accouplement rituel et le modifie.

Visualisation : Le fœtus prend forme dans les flammes du brasier. Le pouvoir du Conjurer apparaît comme une lumière noire qui englobe le fœtus.

Changement de Sexe II

Le Conjurer peut définitivement changer le sexe d'une personne, y compris le sien. Il s'agit d'une transformation si radicale que la cible du sort conservera ce nouveau sexe lors de sa réincarnation. La personne transformée doit voir une personne du sexe opposé au moment où la transformation commence. Afin d'altérer le sexe d'un autre individu, le Conjurer doit obtenir une marge supérieure au jet d'Ego de sa victime. Le changement de sexe ne peut se faire que sur une cible consentante.

Niveau de Compétence : 35

Perte d'Endurance : 50

Accessoires magiques : La Coupe et l'Anneau

Temps d'incantation : 24 heures

Durée : Permanent

Préparatifs : Nécessite un partenaire du sexe opposé. L'Anneau est posé sur l'autel, et la Coupe au centre du Cercle. Le mage dessine un pentacle tout autour, emprisonnant les sym-

boles du sexe désiré. On place cinq bougies aux extrémités du pentacle. Le Conjureur recouvre son corps des mêmes symboles et marque ses Chakras en rouge.

Invocation et gestuelle : Le Conjureur et son partenaire prennent place au centre du pentacle et allument les cinq bougies. Durant toute une journée, lors de relations sexuelles, le Conjureur transfère petit à petit les caractéristiques sexuelles de son partenaire à son propre corps ou inversement. Cela ne nécessite aucune invocation, seulement une profonde concentration sur les forces mises en jeu dans cette transformation.

Visualisation : Une force s'élève et réchauffe tout le corps depuis le bas-ventre. Cette chaleur provoque la transformation.

Hybridation

Le Conjureur peut féconder une femme ou un animal avec des traits venant d'un autre animal, d'un démon, ou même d'une machine. Toute combinaison est possible, mais un croisement entre un être vivant et une machine implique un malus de -10 à son Niveau de Compétence. La créature naît après une période de gestation normale pour la mère. Dans le cas de croisements inhabituels, la naissance peut se révéler très compliquée, nécessitant alors une césarienne.

La marge de réussite détermine le succès de l'opération. 1 à 5: l'enfant meurt moins d'une heure après sa naissance. 6 à 10: l'enfant est fou, et ne survit que 1d10 mois. 11 à 15: l'enfant est maladif et perturbé mais il bénéficie d'une durée de vie normale. 16 à 20: l'enfant présente une combinaison parfaite des meilleurs aspects des deux parents. Si la marge dépasse 20, le résultat dépasse les capacités espérées. Une nouvelle espèce a été créée. Les gènes de la créature sont dominants, lui permettant de se reproduire avec des animaux ou des humains du type de sa mère. Dans tous les autres cas, l'enfant est stérile.

Niveau de Compétence : 40

Perte d'Endurance : 100

Accessoires magiques : Le Sceptre et la Coupe

Temps d'incantation : 21 jours

Durée : -

Jet d'Ego pour y résister : Oui, pour la mère.

Préparatifs : Le Temple est purifié pendant trois jours avec de l'encens et de l'eau de rose pulvérisée sur les murs et le sol. Le Conjureur médite sur le type de créature qu'il veut engendrer. Dans la nuit du quatrième jour, il trace des images symboliques de cet être dans le Cercle magique. Il allume neuf grandes bougies, qui brûleront trois jours. Lors de la septième nuit, les "parents" de l'enfant viennent au Temple. Il peut s'agir de deux humains, d'animaux, de créatures et de machines. Il faut en général droguer les personnes non-consentantes pour participer à ce Rituel. Le sort commence à ce moment-là. A partir de là, le Conjureur ne peut plus quitter le Temple.

Invocation et gestuelle : Le Conjureur invoque Sathariel et Kali. Il demande leur aide afin de donner naissance à l'enfant. Les sept jours suivants, il fait l'amour régulièrement avec le "père", s'accaparant ses caractéristiques. Il passe ensuite une journée complète de jeûne, sans nourriture ni boisson. Durant les sept jours suivants, le Conjureur s'accouple sept fois avec la mère, lui transférant les traits du père. Il invoque finalement Sathariel et demande à ce que l'enfant soit fort et bien portant à sa naissance.

Visualisation : Les pouvoirs reproducteurs du père apparaissent sous la forme d'un feu blanc. Ils sont transférés au Conjureur, puis à la mère où ils se transforment en un point brûlant dans son ventre, l'enfant à naître.

L'Enfant de Magie

Un Enfant de Magie est un être unique, un nouvel être humain, créé après l'emprisonnement de l'humanité par le Démurge. Donc, il est libre. Cet enfant naît Eveillé et ne peut être contenu dans l'Illusion, car le Démurge a disparu et ses serviteurs cherchent par tous les moyens à maintenir la Réalité actuelle. Un Conjureur créant un tel enfant espère en général qu'il l'aidera à s'échapper de l'Illusion. Mais l'Enfant de Magie vient au monde ignorant. Il ne possède pas la même somme de connaissance que ceux Eveillés depuis des siècles. Il quitte le plus souvent ses parents afin de voyager à travers le monde dès qu'il est assez grand. Il est très rare qu'il puisse apporter son aide à ses géniteurs sur le chemin de la Révélation. Mais cette simple éventualité suffit pour que certains tentent leur chance. L'Enfant de Magie ne peut être créé que par deux Conjureurs de la Passion, un homme et une femme, connaissant tous les deux le sort et assez puissants pour le lancer.

Niveau de Compétence : 50/50

Perte d'Endurance : -

Accessoires magiques : Le Sceptre et la Coupe

Temps d'incantation : Neuf mois

Durée : -

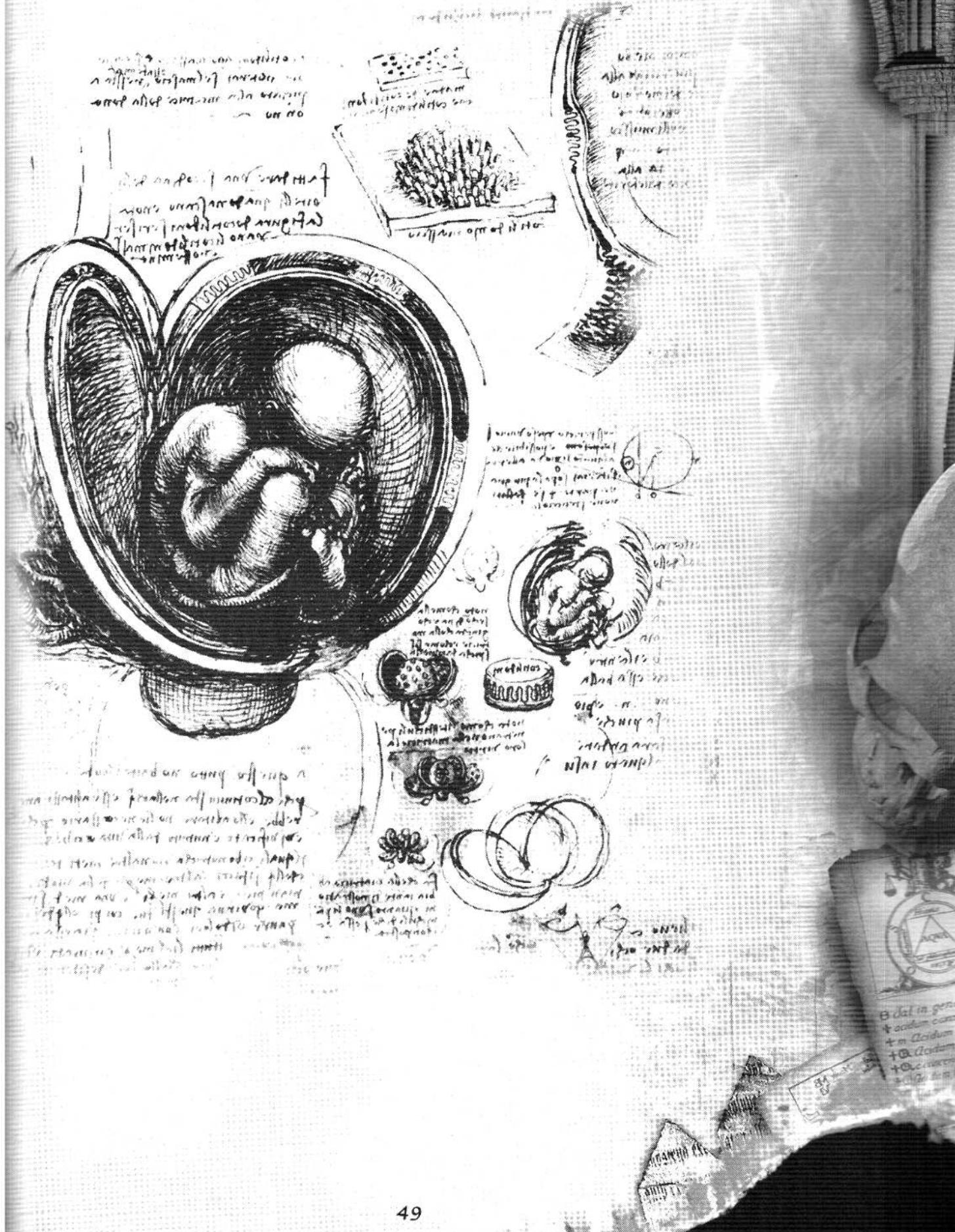
Préparatifs : Les Conjureurs consacrent un Temple commun pour ce Rituel. Ils tracent des pentacles et des Cercles au sol et sur les murs afin d'éloigner les regards. Si les serviteurs du Démurge découvrent ce Rituel, ils feront tout leur possible pour l'empêcher et tuer les deux Conjureurs. Le Temple doit de préférence se situer dans un lieu compris entre notre monde et une autre Réalité, par exemple Inferno, afin de minimiser les risques de découverte.

Invocation et gestuelle : L'Enfant est conçu lors d'un équinoxe, lorsque la nuit et le jour sont de durée égale. Cela doit se passer au milieu des Cercles magiques, dans un calme absolu, et aussi rapidement que possible. Une fois la fécondation réalisée, le père trace une représentation symbolique de l'Homme sur le corps de la mère. Il dessine dans le Temple une image d'Achlys, l'Abysse qui existait avant le commencement du Temps. Il invoque Celle-Qui-Attend-en-Dessous et lui demande d'ouvrir les portes de l'Abysse. Un vortex hurlant se crée en dehors du Cercle. Le père prononce alors le nom de l'Enfant, un nom nouveau, encore jamais utilisé par l'homme, et prie pour sa naissance. Il faut alors détruire le Temple, en ne laissant aucune trace du Rituel qui vient

La Voie de la Passion

d'avoir lieu. Durant les neuf mois suivants, jusqu'à la naissance de l'enfant, la mère devra rester discrète afin de ne pas attirer l'attention sur elle, et protéger le fœtus des regards grâce à ses sorts. Il ne faut pas accélérer la

gestation par des moyens magiques. Au bout de neuf mois, l'enfant vient au monde. Il est un nouvel être humain à part entière. S'il devait être tué avant terme, son âme serait alors irrémédiablement détruite.





La Voie des Rêves

Ils me poursuivent depuis des semaines. Des hommes en manteaux jaune sale, aux petits yeux brûlants, armes dissimulées dans des holsters. Je les ai vus lorsque je suis allé prendre un verre chez Massid. Ils m'attendaient dans l'encadrement de la porte alors que je rentrais chez moi. Ils écoutent ma ligne téléphonique; ça fait cli-mrr-click chaque fois que je décroche. Mais maintenant je sais au moins ce qu'ils veulent. "B" m'en a parlé.

"Il ne te reste pas beaucoup de temps. Ils vont venir te chercher dès qu'ils auront reçu l'ordre d'en haut. Tire-toi tant qu'il est encore temps." m'a-t-il prévenu.

Je me suis préparé. J'ai vendu tout ce que je possédais et laissé le chat avec "B". J'ai barricadé la porte et me suis enfermé dans mon Temple avec une bouteille de whisky et quelques sandwiches. Cela prendrait une semaine, une semaine en enfer, puis je serai enfin libre. J'ai mangé les sandwiches et bu la moitié de la bouteille. J'ai failli abandonner comme si tout mon corps, conscient ce que j'allai faire, protestait violemment. Tremblant, je dessinais les pentacles, lignes lumineuses ; puis de petites lettres arrondies, de l'hébreu. Les Maisons, les étoiles. Planètes. J'ai bu le reste du whisky et allumé quelques bâtons d'encens.

On a sonné à la porte; un signal lointain, trop faible. Je n'ai pas écouté. J'ai saisi le Sceptre et je l'ai pointé vers le signe du Capricorne.

"Disparaît!"

La tête de chèvre s'est effacée. Puis les Gémeaux, les Poissons, le Bélier. Les signes luisants s'effaçaient un par un, sur le sol, jusqu'à l'obscurité. Limbo. C'était comme si le monde avait disparu autour de moi. Je me suis écroulé à terre, sombrant dans le sommeil. Sept jours. Impatient au début, puis affamé, assoiffé, puis épaisse et somnolent, jusqu'à ce qu'un son pourtant léger me pousse à ouvrir les yeux. La porte du Temple avait été arrachée. Deux hommes en manteaux jaune sale se tenaient sur le seuil, ils arrivaient trop tard. J'avais déjà entamé mon chemin. Ils s'approchèrent du Cercle et j'entraperçus brièvement leur véritable apparence: peau de cuir jaune et longues langues noires bifides. Avant qu'ils puissent briser le Cercle, j'étais parti. Je me relevais dans un autre monde, parmi les ombres, et je les vis alors déchiqueter mon corps mortel qui gisait encore là-bas.

Le rêve représente notre univers intérieur. Ici, nous sommes les maîtres, jouissant d'un pouvoir illimité à la fois sur le monde spirituel et matériel. Il est possible de transférer cette puissance dans le monde réel. Dans le Monde Onirique nous pouvons créer des êtres qui peuvent franchir cette barrière. Le Rêve peut déchirer le Voile de l'illusion et ouvrir une porte vers d'autres Réalités. Nous pouvons changer nos rêves pour altérer la Réalité.

L'Art du Rêve permet d'atteindre ce Monde Onirique. Cette Compétence n'a rien de magique en soi, elle implique le contrôle et la manipulation de ses propres rêves. Ceci est décrit dans le chapitre consacré aux rêves dans le livre du Meneur de Jeu. Chaque Conjurer du Rêve possède automatiquement cette Compétence, au même Niveau de Compétence que son Niveau de Compétence dans cette Voie magique. Nul besoin de dépenser des Points de Création supplémentaires pour cela.

La Voie du Rêve opère à la frontière entre deux mondes, les Rêves et la Réalité. On peut utiliser la Magie afin d'influencer les songes d'un autre individu, ou pour altérer la Réalité. Presque tous les Conjureurs du Rêve ne sont à l'origine que de simples rêveurs. Ils ont créé des Univers Oniriques et s'en sont servis pour atteindre d'autres songes. Quelque part, ils ont ainsi rencontré d'autres rêveurs possédant suffisamment de connaissances magiques pour les leur enseigner.

Il existe très peu de livres dans notre monde décrivant la Voie des Rêves et comment la maîtriser. Cette connaissance s'acquiert en rêvant. Elle est conservée dans des bibliothèques secrètes ou dans les pensées des Maîtres du Rêve, loin des simples curieux. Voilà où le mage du Rêve peut découvrir les secrets de cette Voie. Il bâtit son Temple et crée ses accessoires dans le Monde Onirique. Aucune trace physique ne dénonce le Conjurer du Rêve dans notre Réalité. Les plus puissants d'entre eux deviennent le plus souvent des Créatures Oniriques. Ils transfèrent graduellement leur essence dans ces Royaumes, abandonnant leur corps, coquille vide, dans le monde réel.

Ce que sait le Conjurer des Rêves

Ce Conjurer possède une vaste connaissance des Mondes Oniriques et des autres rêveurs, mais il en sait beaucoup moins sur les serviteurs du Démurage. Le Rêve permet de fuir la Réalité. Le Conjurer s'est retiré de la vie normale de l'Humanité. Aussi longtemps qu'il reste à l'abri dans le Rêve, il ne cherche pas l'Illumination, et ne pose pas de questions dérangeantes sur la place

naturelle de l'homme dans l'univers. Son niveau de connaissance dans l'Art du Rêve est égal à sa connaissance de cette Voie.

Les Bases (Niveau de Compétence inférieur à 10)

Le Conjurer sait que Rêve et Réalité peuvent se mélanger, s'influencer l'un l'autre et ne faire plus qu'un. Il sait que l'homme est bien plus qu'une enveloppe charnelle, qu'il peut se déplacer dans le Rêve et perdre ses traits caractéristiques.

Connaissances avancées (Niveau de Compétence de 11 à 40)

Le Conjurer connaît le Vortex et les Mondes des Princes des Rêves. Il sait que les songes peuvent être individuels ou partagés, que les pensées humaines sont regroupées dans le Vortex et que l'on peut s'en servir pour créer des songes partagés.

Maîtrise (Niveau de Compétence de plus de 40)

Le Conjurer sait que le Rêve constitue une échappatoire à l'illusion, la Geôle de l'Humanité. Mais il sait aussi qu'il ne procure qu'une semi-liberté, ne menant qu'à une impasse et jamais à un Eveil total. Il connaît les Archontes et les Anges de la Mort, Inferno et Metropolis, mais en général il se moque du monde extérieur. Il s'est alors trop investi dans ses Rêves pour les abandonner derrière lui.

Drogues

Les drogues sont étroitement liées au Rêve. Elles offrent également une échappatoire à la Réalité. Beaucoup de Conjureurs du Rêve les utilisent afin d'atteindre un état de stupeur qui leur permettra de demeurer des journées entières dans les Royaumes des Rêves. Mais ils n'échappent pas aux répercussions physiques et la plupart deviennent toxicomanes. Ils dépriment de plus en plus lorsqu'ils sont réveillés ou lorsque les effets des drogues disparaissent. Le sentiment de manque devient intolérable. Ils utilisent de l'héroïne, de la morphine et différents types de tranquillisants, souvent combinés avec de l'alcool. Même les Conjureurs non toxicomanes se servent de somnifères lors de leurs Rituels afin d'atteindre plus rapidement l'état de somnolence. L'encens est souvent, dans ce cas, mêlé à du haschisch ou de l'opium.

Les Accessoires magiques

Les accessoires du rêveur ne servent pas à influencer la Réalité, mais à l'aider à s'échapper dans le Rêve. Le plus important reste le Sceptre, symbole du pouvoir du mage sur ses propres songes. En second vient la Coupe, qui dans la Voie du Rêve représente les drogues et la fuite de la Réalité. L'Anneau est rarement utilisé.

La Voie des Rêves

Les Symboles

Couleurs et senteurs ont une grande importance. On utilise des huiles de lampes colorées et différents types d'encens pour atteindre un état d'esprit idéal. Le Rêve consiste à rejoindre son propre monde, et l'âme humaine joue là un rôle important. L'hexagone représente souvent la connection entre l'âme et son image dans le Rêve. On utilise les noms de l'âme en égyptien et en hébreu dans les Rituels. Les Maisons du Zodiaque et les planètes symbolisent l'être intérieur du Conjurer. Les Archontes et les Anges de la Mort ne sont que rarement invoqués.

Les dieux du Rêve

Il n'existe qu'un véritable dieu du Rêve, nommé Hypnos par les Grecs anciens, le Seigneur du Rêve. On l'invoque dans de nombreux Rituels. Les autres dieux représentent plus des symboles.

Les Sorts

Sort	Niveau de compétence	Perte d'Endurance	Temps d'incantation	Durée
Vision du Rêve	5	10	10 minutes	10 minutes
Invoquer un Rêveur	5	10	10 minutes	Un rêve
Portail Onirique	7	20	20 minutes	10 minutes
Envoyer un Rêve	7	20	45 minutes	Un rêve
Rêve Partagé	8	30	1 heure	Un rêve
Temple Onirique	10	50	8 jours	Permanent
Portail Permanent	15	40	24 heures	Permanent
Fuite dans le Rêve	16	Tous	7 jours	Permanent
Cheminement Onirique	17	40	24 heures	3 jours
Création Onirique	18	40	6 heures	24 heures
Prophétie	19	40	9 heures	1 ans
Recherche	20	30	7 heures	-
Héros Onirique	25	50	12 heures	24 heures
Vrais Rêves	30	40	7 heures	24 heures
Rêve Mortel	35	60	24 heures	Un rêve
Royaume Onirique	40	80	7 jours	Permanent
Rêve et Réalité	45	80	7+7 jours	Permanent

Vision du Rêve

Le Conjurer peut contempler dans un miroir le rêve d'une autre personne. Il ne peut rien influencer dans celui-ci, et voit par les yeux du rêveur qui demeure en général inconscient de cette intrusion. Un rêveur expérimenté peut se douter de quelque chose s'il parvient à résister au sort.

Niveau de Compétence : 5

Perte d'Endurance : 10

Accessoires magiques : La Coupe

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : 10 minutes

Jet d'Ego pour y résister : Oui

Préparatifs : Le mage place un miroir bleu sur l'autel, puis y inscrit en blanc le nom de la personne qu'il souhaite espionner. Il brûle un encens aux vertus soporifiques dans un brasero placé sur l'autel, et trace au sol un hexagone. Le Conjurer allume ensuite quatre bougies jaunes, puis il plonge dans une transe méditative.

Invocation et gestuelle : Le Conjurer invoque Hypnos et lui demande d'ouvrir une porte vers le Royaume des Rêves. Il lève la Coupe et la passe au-dessus des bougies, tout en demandant au rêveur de le laisser entrer dans son monde.

Visualisation : Un point noir se matérialise devant le Conjurer et gagne progressivement le miroir. Là, les ténèbres ouvrent une voie vers le Rêve.



La Voie des Rêves

Invoquer un Rêveur

Le Conjuror peut contacter une personne endormie et la forcer à rejoindre son propre Rêve. Si le sort fonctionne, le rêveur sera entraîné dans le Monde Onirique du Conjuror dès qu'il s'endormira. Il faut cependant que les deux protagonistes soient endormis en même temps. Un rêveur compétent peut appeler à lui plusieurs hôtes en même temps, un par tranche de 5 Points de son Niveau de Compétence. Si le dormeur est lui-même un rêveur accompli, et si son Niveau de Compétence dans l'Art du Rêve est supérieur à son score d'Ego, il peut l'utiliser comme base pour résister au sort.

Niveau de Compétence : 5

Perte d'Endurance : 10

Accessoires magiques : Le Sceptre

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : Un rêve

Jet d'Ego pour y résister : Oui

Préparatifs : Le Conjuror brûle du bois de santal blanc dans un brasero et allume une bougie en cire d'abeille sur l'autel. Il dessine sur le sol un triangle avec un côté rouge, un autre jaune et le dernier bleu, et y inscrit les noms des personnes qu'il souhaite appeler. Autour du triangle, il trace un pentacle blanc.

Invocation et gestuelle : Le Conjuror passe le brasero au-dessus du triangle, se tourne vers les quatre points cardinaux et interdit à tout ichthyrian, psyphagus, et autre rêveur de venir déranger son Invocation. Il psalmodie les noms des gens qu'il veut contacter, et les laisse entrer dans son rêve.

Visualisation : L'image des individus contactés flotte dans l'air et se rapproche de plus en plus du Cercle et du Conjuror.

Portail Onirique

Le Conjuror ouvre un portail entre les rêves ou les Mondes Oniriques et peut le traverser physiquement. Cette porte peut mener à l'un de ses propres rêves, qu'il aura déjà visité, ou à celui d'une autre personne. Les créatures dans le Rêve perçoivent la présence du Conjuror et peuvent le voir lorsque le portail s'ouvre. Si le sort est lancé dans le Rêve, le Conjuror peut alors rejoindre ainsi la Réalité. Il ne peut rien emporter avec lui, à moins d'avoir lancé Crédit Onirique en premier.

Niveau de Compétence : 7

Perte d'Endurance : 20

Accessoires magiques : L'Epée

Temps d'incantation : 20 minutes

Durée : 10 minutes

Préparatifs : Le Conjuror brûle du musc dans un brasero et asperge l'autel d'eau de rose. Il y place un miroir, qui servira de porte, et dessine, à la peinture blanche, un symbole représentant le Rêve vers lequel il veut ouvrir ce portail. Il trace alors dans le Cercle un pentacle bleu et en marque les pointes avec des bougies.

Invocation et gestuelle : Le Conjuror suit les lignes du pentacle de ses mains et commande aux Puissances hostiles de ne pas interférer avec le Rituel. Il frappe la surface du miroir avec l'Epée et nomme le rêve qu'il veut rejoindre.

Visualisation : Le Conjuror voit une ouverture sombre se créer face à lui, émergeant du néant, une fracture dans l'espace qui se forme au moment où le miroir se brise.

Envoyer un Rêve

Le Conjuror peut envoyer un rêve à une autre personne, ou changer des éléments dans les rêves d'autrui. Il peut suggérer à sa victime d'horribles cauchemars, ou provoquer des songes plaisants. Il est tout à fait possible de rendre une personne folle en répétant ce processus nuit après nuit. Au bout d'un mois ou plus de ce traitement, la victime risque de développer une névrose, et se montre sujette à des crises d'angoisses.

Les rêveurs expérimentés et les Conjurors développent une protection naturelle contre les influences extérieures. Ils peuvent ajouter leur Niveau de Compétence dans l'Art du Rêve ou de la Voie du Rêve à leur marge du jet d'Ego pour résister au sort.

Niveau de Compétence : 7

Perte d'Endurance : 20

Accessoires magiques : Le Sceptre

Temps d'incantation : 45 minutes

Durée : Un rêve

Jet d'Ego pour y résister : Oui

Préparatifs : Le Conjuror brûle de l'encens agrémenté selon le rêve qu'il souhaite envoyer : soufre et poivre pour un cauchemar, camphre et bois de santal pour des rêves légers, musc et myrrhe pour des rêves de nature sexuelle. Il dépose une lampe à huile à la flamme bleue sur l'autel et trace sur le sol les signes des planètes représentant le songe. Saturne et Mars : physique et violent, Vénus et la Lune : sensible et sensuel, Mercure et Jupiter : neutre et concret, le Soleil : spirituel et élevé.

Invocation et gestuelle : Le rêveur est nommé, et le Conjuror lève l'Epée pour montrer sa capacité à altérer les rêves de sa victime. Il décrit le songe qu'il souhaite envoyer, de préférence de manière poétique, tout en dessinant des cercles avec ses mains au-dessus de la flamme bleue.

Visualisation : Le Conjuror voit la flamme qui se tord comme une image du Rêve qui se transforme selon sa volonté.

Rêve Partagé

Il permet à de nombreuses personnes de partager un même rêve. Un maximum de (Ego du Conjuré) individus peuvent ainsi se regrouper. Non seulement, ils rêvent des mêmes choses, mais ils se rencontrent également dans ce Monde Onirique et se souviendront de cette expérience. Un rêve partagé peut servir à réunir des personnes très éloignées les unes des autres ou servir à envoyer un songe, et plonger plusieurs personnes dans un horrible cauchemar. Pour que le sort fonctionne, il faut que toutes les personnes impliquées dorment en même temps. Le Conjuré choisit de participer ou non à ce rêve collectif.

Niveau de Compétence : 8

Perte d'Endurance : 30

Accessoires magiques : Le Sceptre

Temps d'incantation : 1 heure

Durée : Un rêve

Jet d'Ego pour y résister : Oui

Préparatifs : Un encens soporifique brûle dans le brasero sur l'autel, et une bougie blanche est allumée pour chaque participant. Le Conjuré a besoin d'une mèche de cheveux, de bouts d'ongles ou d'un peu de sang de chacun d'eux. Il place ces objets près des bougies, et trace un octogone sur le sol, sous la forme de deux carrés superposés, l'un peint en bleu, l'autre en marron.

Invocation et gestuelle : Le mage nomme les rêveurs un par un. Le Conjuré brûle les cheveux, les ongles ou le sang dans chaque bougie correspondante, et commande à chacun d'eux de venir rejoindre le rêve. Il le décrit le plus poétiquement possible et passe le Sceptre au-dessus des bougies sur l'autel.

Visualisation : Le rêve prend naissance dans la lumière des bougies, et devient de plus en plus précis.

Temple Onirique

Le mage érige un Temple permanent dans ses rêves. Il pourra toujours s'y rendre, quels que soient les changements apportés à ses songes. Il trouve toujours le chemin qui y mène, et le Temple reste insensible aux forces extérieures ou à l'instabilité du Monde Onirique. Ce Temple fonctionne exactement comme un autre dans la Réalité. Il sert à lancer des sorts affectant à la fois les rêves et le réel. Tous les matériaux nécessaires à sa construction sont tirés du Rêve, et il ne sert à rien d'amener quoi que ce soit du monde réel. Ce sort particulier se prépare en état de veille, mais les invocations importantes sont prononcées alors que le Conjuré dort.

Niveau de Compétence : 10

Perte d'Endurance : 50

Accessoires magiques : L'Epée, le Sceptre et la Coupe

Temps d'incantation : 8 jours

Durée : Permanent

Préparatifs : Le Conjuré brûle un encens soporifique et allume quatorze bougies de cire autour du Cercle magique. Il médite pendant 12 heures, créant une image mentale du Temple.

Invocation et gestuelle : Le Conjuré invoque Hypnos et se couche dans le Cercle pour dormir. Il tient le Sceptre dans sa main droite et la Coupe dans la gauche. Lorsqu'il pénètre dans le Royaume des Rêves, il emporte ses accessoires avec lui. Il définit le lieu où il va ériger son Temple, et trace sur le sol, en faisant trois fois le tour du Cercle dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, un Cercle magique. Celui-ci sera désormais permanent. Le Conjuré retourne chaque nuit, pendant sept jours consécutifs, sur place pour poursuivre la construction du Temple. Durant cette période, il a la capacité de créer et modeler des objets à partir du néant. Il peut bâtir un Temple immense avec un autel de marbre, décoré de statues du dieu du Rêve si tel est son souhait. Mais il ne peut créer que des éléments appartenant au Temple, et rien ne pourra par la suite en être retiré. Au bout des sept jours de construction, le Temple est consacré de la manière habituelle.

Visualisation : Le Conjuré garde une image claire du Temple dans son esprit, et petit à petit la façonne dans le Monde Onirique.

Portail Permanent

Le mage crée un portail permanent entre ses rêves et notre Réalité. Il peut traverser cette ouverture physiquement, et en état de veille. Ce portail fonctionne comme une porte du Rêve, mais de façon permanente. Il doit être placé dans une ouverture naturelle, comme une porte ou une arcade. Seul le Conjuré et les créatures autorisées peuvent passer ce portail. Toute autre personne en est empêchée par des sorts de protection. Ce sort est lancé en deux étapes. La première partie est réalisée dans notre Réalité et pose les fondations du portail de ce côté. L'autre se passe dans le Rêve. La première partie est toujours effectuée dans le Temple du Conjuré, que ce lieu se trouve dans la Réalité ou dans le Rêve.

Niveau de Compétence : 15

Perte d'Endurance : 40

Accessoires magiques : L'Epée

Temps d'incantation : 24 heures

Durée : Permanent

Préparatifs : Le Conjuré marque l'ouverture du côté du Temple en dessinant tout autour une ligne d'ocre rouge. Au-dessus de la porte, il trace un Tau et inscrit le mot Tetragrammaton afin d'éloigner les Puissances ennemis. Il se retire alors dans son Temple et brûle de l'encens et de l'aloës. Il trace dans le Cercle magique un pentacle bleu entouré de cinq bougies.

La Voie des Rêves

Invocation et gestuelle : Le Conjurer lève l'Epée et la pointe vers les quatre points cardinaux, adjurant les Princes et Puissances des rêves de rester au loin. Il crie son propre nom, nomme également le portail, afin de pouvoir le reconnaître lorsqu'il souhaite l'utiliser. Il ordonne au portail de s'ouvrir, tout en découpant dans l'air une large ouverture avec l'Epée. Il va alors dormir dans le pentacle (ou s'éveille si le Temple est dans le Rêve). Il répète ensuite ce Rituel de l'autre côté de la porte et lui ordonne de s'ouvrir.

Visualisation : Les ténèbres se renforcent autour de l'ouverture et le Conjurer voit une fissure s'ouvrir devant lui. L'air crépite, et le portail apparaît.

Fuite dans le Rêve

Ce sort sert à transférer toute l'essence du mage dans le Rêve. Le Conjurer passe graduellement dans le Rêve, jusqu'à ce que son corps physique ne soit plus qu'une coquille vide qu'il abandonne derrière lui. Il conserve ses caractéristiques normales dans ce monde, comme son apparence, mais il peut altérer celle-ci grâce à l'Art du Rêve. Il ne pourra jamais retourner dans notre Réalité hormis pour de courtes visites à travers un portail. Au bout d'une journée passée dans le monde réel, il est de nouveau projeté automatiquement dans le Monde Onirique. Une personne s'échappant ainsi dans le Rêve obtient une forme d'immortalité temporaire, mais ne peut jamais reprendre sa vie antérieure dans le monde des humains. Il ne vieillit plus, ne meurt pas, mais tôt ou tard, les Puissances de la Mort se souviendront de lui. Aucun humain n'est autorisé à vivre éternellement, et les rêveurs essayant de tricher avec la Mort deviennent les proies des Anges de la Mort. Le sort dans son ensemble doit être lancé depuis un Temple situé dans le monde réel.

Niveau de Compétence : 16

Perte d'Endurance : Toute

Accessoires magiques : Le Sceptre et la Coupe

Temps d'incantation : 7 jours

Durée : Permanent

Jet d'Ego pour y résister : Non

Préparatifs : Le Conjurer trace un pentacle sur son corps et y inscrit les noms des 5 parties de l'âme : Chiah, Nephesh, Neshamah, Ruach et lechidah. Il brûle alors de la myrrhe, de l'ambre et du musc. Il dessine un autre pentacle dans le Cercle magique. Il commence par inscrire tout autour les noms des Maisons du Zodiaque, puis des 9 planètes. Enfin, il trace un triangle englobant l'ensemble, avec le mot Tetragrammaton écrit sur ses trois côtés.

Invocation et gestuelle : Tourné face à l'ouest, le Sceptre dans une main et la Coupe dans l'autre, il rejette les influences du Zodiaque, puis celles des planètes, et finalement l'existence de toute la Création Divine. Il peut alors cheminer à travers sa propre âme. Il s'allonge sur le sol en position fœtale et ferme les yeux. Méditant, somnolant, il psalmodie doucement son propre nom tel un mantra, et il passe lentement dans le Monde Onirique, alors que son corps s'affaiblit et meurt.

Visualisation : Le Conjurer voit sa propre essence comme une lumière bleue baignant son corps. Cette lumière disparaît peu à peu et passe dans le Rêve, qu'il imagine comme un monde presque translucide, devenant de plus en plus tangible jusqu'à ce que la Réalité s'évanouisse complètement.

Cheminement Onirique

Le Conjurer peut aller et venir à sa guise entre ses propres rêves et les Mondes Oniriques d'autres personnes. Il peut laisser son univers rêvé glisser petit à petit dans celui des autres, passer dans les Mondes des Princes du Rêve, ou encore rejoindre les rives oniriques du Vortex. Le Rêve n'a rien d'un paysage figé, l'arpenteur des songes change l'environnement autour de lui pour se déplacer. Pour pouvoir atteindre les rêves d'un autre individu, la marge obtenue en lançant ce sort doit dépasser le jet d'Ego du rêveur. Si celui-ci est expérimenté, il peut utiliser son Niveau de Compétence en Art du Rêve ou en Voie du Rêve, plutôt que son Ego afin de repousser l'intrus.

Niveau de Compétence : 17

Perte d'Endurance : 40

Accessoires magiques : Le Sceptre et la Coupe

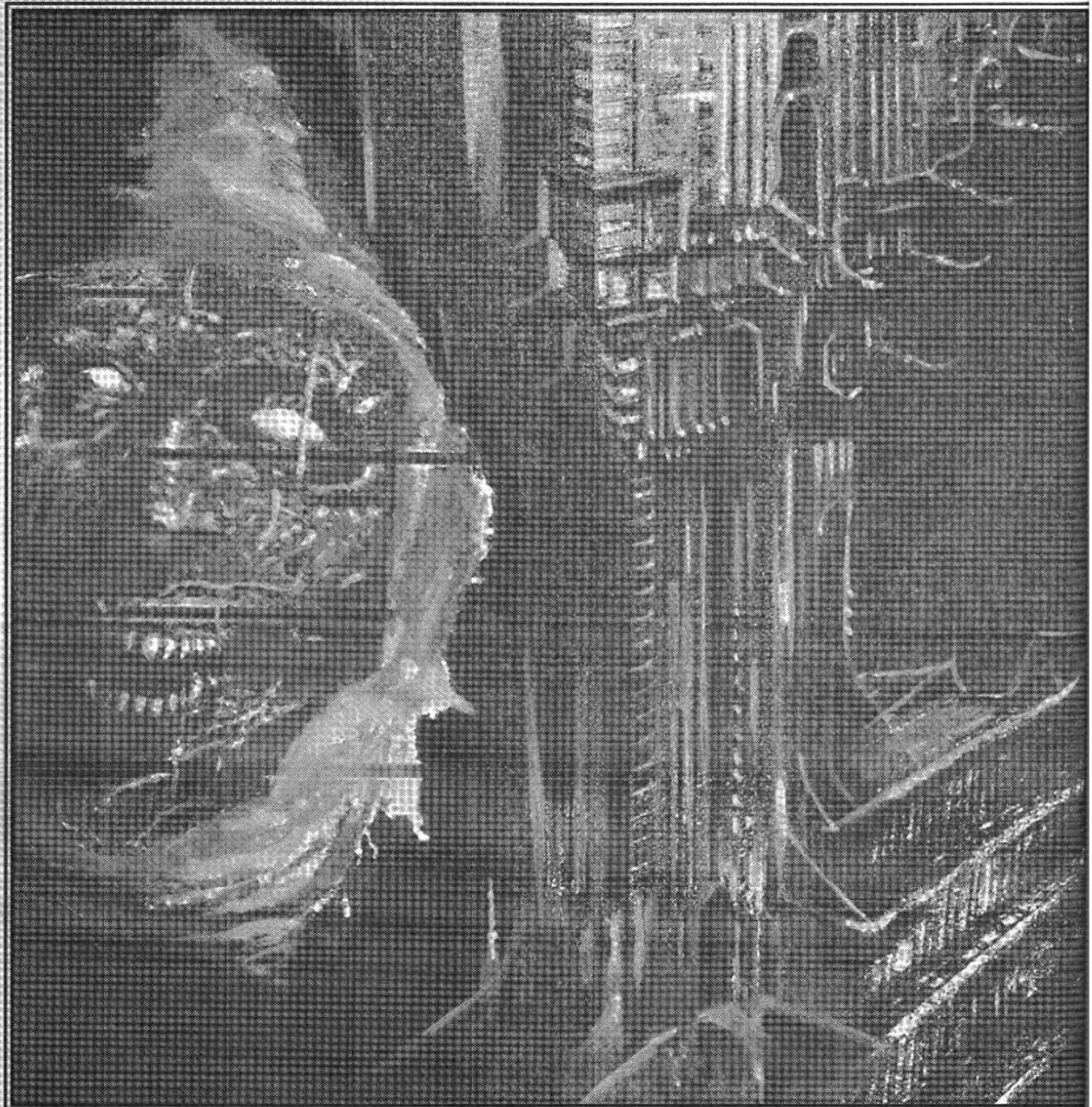
Temps d'incantation : 24 heures

Jet d'Ego pour y résister : Oui

Préparatifs : Un miroir est placé sur l'autel. Le Conjurer écrit en lettres blanches le nom du Royaume dans lequel il veut d'abord se rendre. Sept lampes aux flammes bleues doivent brûler pendant 24 heures autour du Cercle magique. Près de chacune d'elles, il écrit le signe égyptien pour chacune des parties de l'âme : Ren, Sekem, Khou, Ba, Ka, Khaibit, et Sekhou. Autour du Cercle, il trace cinq étoiles pour les 5 points cardinaux du Rêve. Le Conjurer se met torse nu et s'asperge d'eau de rose. Il remplit la Coupe avec des huiles parfumées et la place dans le Cercle. Il s'allonge ensuite sur le sol.

Invocation et gestuelle : Lorsque les sept lumières sont éteintes, le Conjurer ferme les yeux et invoque son Khou, l'âme qui le guidera dans le Royaume du sommeil. Il trempe le sommet du Sceptre dans la Coupe et asperge les cinq étoiles de cette huile, nommant le Royaume Onirique et priant pour la protection de son Khou-âme. Il s'endort ensuite doucement, tout en élaborant un sort dans lequel il explique sa recherche de l'entrée du Royaume du Rêve, le chemin du paysage du cœur, la route vers le Pays de l'Oubli. Il boit les dernières gouttes dans la Coupe et brise le miroir : une porte s'ouvre alors vers le Rêve.

Visualisation : Le Royaume prend forme dans les ombres situées hors du Cercle. Lorsque le Conjurer vide la Coupe, il passe dans l'image du Rêve.



La Voie des Rêves

Création Onirique

Ce sort sert à créer un objet dans le Monde du Rêve. Il pourra ensuite être ramené dans le monde réel. Le Conjureur peut façonner un objet de masse approximativement égale à son Niveau de Compétence (en kilogrammes). Il peut s'agir de n'importe quoi, mais il ne doit pas entrer en contradiction avec les lois de notre Réalité. Dans le cas contraire, l'objet cesse d'exister dès qu'il quitte le Monde du Rêve. Le Conjureur peut passer avec celui-ci à travers un portail, et il aura donc l'objet dans sa main en se réveillant. Lorsque le sort s'achève, l'objet disparaît. Ce sort doit être lancé dans le Monde du Rêve.

Niveau de Compétence : 18

Perte d'Endurance : 40

Accessoires magiques : Le Sceptre

Temps d'incantation : 6 heures

Durée : 24 heures (dès que l'objet quitte le rêve)

Préparatifs : Le Conjureur allume sept bougies bleues autour du Cercle magique. A côté de chacune d'elles, il trace le signe d'une des planètes. Au milieu du Cercle, il peint un pentacle blanc aux bordures bleues, et au milieu de celui-ci, il trace les signes de Mercure et Mars.

Invocation et gestuelle : Le Conjureur brandit le Sceptre et le pointe vers chacun des signes planétaires. Il invoque le pouvoir des planètes et se place alors sur le signe de Mercure. Puis il décrit en détail l'objet qu'il souhaite créer, et en même temps le dessine dans l'air de la pointe du Sceptre.

Visualisation : Le sommet du Sceptre est un point lumineux, traçant les contours de l'objet en l'air et emplissant cette silhouette de couleurs jusqu'à ce qu'il se matérialise.

Prophétie

Le Conjureur peut voir ainsi dans le futur. Il peut discerner dans le Rêve certains événements qui surviendront bientôt. La prophétie est juste une image issue de la connaissance que possède le Conjureur de la situation. Il ne peut rien deviner au sujet de situations qu'il ne connaît nullement. Le Conjureur ne peut augurer d'actions qui ne relèvent que de la chance ou du pur hasard. Ainsi, il ne peut compter sur ce sort pour deviner les numéros gagnants du loto ou savoir s'il pleuvra le premier mai de l'année suivante. Si la prophétie doit être fiable, il vaut mieux qu'elle concerne un événement clairement défini et proche dans le temps. Le Conjureur ne peut rien prévoir une année à l'avance et même une période de quelques mois baisse considérablement la fiabilité de ses visions. Il ne perçoit que des impressions et non une image exacte du futur. Pour cela, il devrait posséder certaines connaissances sur la Magie du Temps et de l'Espace. Il existe toujours un risque que cette prédiction soit fausse, mais plus la question est précise, plus ce risque diminue. Par exemple : "Bob Sisko, le dealer, va-t-il être arrêté par la police?" ou "Bob et Lisa vont-ils se marier?" ou "est-ce que Bob va mourir de son cancer?"

Niveau de Compétence : 19

Perte d'Endurance : 40

Accessoires magiques : La Coupe

Temps d'incantation : 9 heures

Durée : 1 an

Jet d'Ego pour y résister : Non

Préparatifs : On allume une bougie blanche sur l'autel. Le mage trace un Cercle à l'intérieur du Cercle magique, et y évoque la situation dont il est question. Il fait pour cela référence à des termes astrologiques, les douze Maisons du Zodiaque et les neuf planètes placées dans leur position correcte. Il est également possible de décrire la situation d'une autre manière, en apposant la carte de Tarot appropriée. Le Conjureur brûle dans cinq encensoirs de la myrrhe, de l'ambre, du musc, du soufre, et du camphre, autour de l'image utilisée.

Invocation et gestuelle : Le Conjureur invoque Thoth et Hermès. Il brandit la Coupe et fait trois fois le tour des signes au sol dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Il demande aux Puissances du Rêve de lui révéler la vérité. Il s'arrête près de chaque encensoir, inhalant profondément les vapeurs qui s'en dégagent. Enfin, il médite assis sur le sol et s'endort pour rêver paisiblement.

Visualisation : Le Rêve émerge des signes tracés au sol, et entraîne le Conjureur loin de son Temple. Il s'échappe dans le Rêve, où il devient le spectateur des événements dont il voulait avoir la vision.

Recherche

Le Conjureur cherche et trouve une personne dans le Rêve, et la suit jusqu'au monde réel. Il doit connaître le nom de cette personne et posséder un focus, une mèche de cheveux ou un objet lui appartenant. Il peut rechercher ainsi n'importe qui, quel que soit le lieu où il se trouve, du moment que sa cible dort parfois. Il ne peut découvrir ainsi que des êtres vivants. Ceux qui sont tourmentés en Inferno ne rêvent plus.

Niveau de Compétence : 20

Perte d'Endurance : 30

Accessoires magiques : La Coupe et l'Anneau

Temps d'incantation : 7 heures

Durée : -

Jet d'Ego pour y résister : Non

Préparatifs : Le mage place sur l'autel l'objet appartenant à la cible. Il brûle du bois de santal dans un brasero, et allume une lampe émettant une flamme blanche. La Coupe est remplie d'eau claire. Le Conjureur peint un carré dans le Cercle et y inscrit les signes des quatre éléments. A l'intérieur du carré, il trace un hexagone. Il place alors l'Anneau au milieu.

Invocation et gestuelle : Le Conjureur prend la Coupe dans une main et la lampe dans l'autre. Il se tient debout dans l'hexagone et nomme sa cible. Il lui ordonne d'apparaître, de révéler son repaire, de dévoiler

ses rêves. Il jure par Anubis et lui demande de lui montrer le chemin à travers le Voile Omrique. Il jure par Horus et lui demande d'illuminer le chemin. Il jure sur les dieux du Rêve et leur demande de l'aider.

Visualisation : Le Conjureur glisse dans le Monde du Rêve et voit une route apparaître devant lui. Il entend des chiens aboyer au loin. Il marche sur ce chemin jusqu'à rencontrer la personne recherchée. Il regarde alors vers le bas et, sous lui, flottant dans l'air, il voit le lieu où cet individu est endormi.

Héros Onirique

Le Conjureur peut se transformer grâce à l'Art du Rêve, et conserver les bénéfices de ces changements à son réveil. Un rêveur expérimenté peut modifier ainsi son apparence, améliorer ses capacités naturelles, et obtenir des Compétences et aptitudes autres que les siennes. Ce processus est décrit dans le livre du Meneur de Jeu. Grâce à ce sort, le Conjureur peut introduire sa *personna* du Rêve dans la Réalité. Au bout d'un jour et d'une nuit, il redevient lui-même.

Niveau de Compétence : 25

Perte d'Endurance : 50

Accessoires magiques : Le Sceptre et l'Epée

Temps d'incantation : 12 heures

Durée : 24 heures

Préparatifs : Le mage allume une lampe émettant une flamme rouge. Il place l'Epée sur l'autel à côté d'une branche de chêne. Il trace les symboles de Mars et Jupiter, entourés par un pentacle marqué de cinq bougies rouges, dans le Cercle. Tout autour, le Conjureur inscrit les noms des dix Sephiroth (les Archontes).

Invocation et gestuelle : Le Conjureur avance en sens inverse des aiguilles d'une montre autour du Cercle, le Sceptre en main. Il trace avec le Sceptre un pentacle dans l'air dix fois de suite, et chaque fois ordonne à l'un des Sephiroth de détourner son regard de ce qui se passe ici. Il commence par Malkuth et finit par Kether. Il prend alors l'Epée sur l'autel et se place dans le pentacle. Il prononce son propre nom, invoque Mars et Jupiter pour qu'ils soient les guides de sa transformation. Il lève l'Epée et annonce qu'il puise sa force du Rêve, que sa véritable existence se situe dans le Rêve, et qu'il nourrit sa puissance. Il tombe alors en transe et s'endort.

Visualisation : Le Conjureur voit sa *personna* du Rêve tel un jumeau face à lui. Les deux images glissent l'un vers l'autre jusqu'à ce que le Conjureur ressente la puissance de ce "jumeau" se déverser en lui. Il se trouve à ce moment-là déjà dans son rêve, et il utilise l'Art du Rêve pour accomplir sa transformation. Lorsqu'il se réveille son corps et sa *personna* ne font plus qu'un.

Vrais Rêves

Un vrai Rêve peut altérer la Réalité. Il ne peut changer ni le passé ni les lois de la nature, mais influence une suite d'événements selon la volonté du Conjureur. Afin de réussir ce sort, le mage doit parfaitement connaître les éléments de la situation pour en imaginer un dénouement possible. Il peut, par exemple, forcer un des membres d'un conseil d'administration à démissionner si celui-ci se trouve pris entre son désir de partir et la nécessité d'assumer ses fonctions. S'il n'a jamais envisagé la possibilité de quitter son poste, le Conjureur ne pourra pas l'y contraindre. Impossible ici de réaliser l'impossible. Le Vrai Rêve influence une suite d'événements situés uniquement dans un futur immédiat, au maximum une journée après le lancement du sort. Le Conjureur doit posséder une vision claire de la situation, et seuls des événements très précis peuvent être manipulés. Le sort pousse les gens à prendre certaines décisions, ou les pousse à agir. Il permet également d'altérer le monde physique afin d'engendrer certaines actions. Un Conjureur du Rêve à Londres durant le Blitz peut, par exemple, faire en sorte qu'un V2 allemand s'écrase sur la maison de son adversaire.

Niveau de Compétence : 30

Perte d'Endurance : 40

Accessoires magiques : Le Sceptre

Temps d'incantation : 7 heures

Durée : 24 heures

Jet d'Ego pour y résister : Oui

Préparatifs : Le Conjureur prépare un focus pour le sort. Il peut s'agir d'une photo de la personne à influencer, une mèche de cheveux, un objet lui appartenant, ou un morceau d'un objet à altérer. Ce focus est placé sur l'autel. On brûle du camphre et de l'encens dans un brasero. Un octogone composé de deux carrés superposés est dessiné dans le Cercle. Celui du dessus est peint en bleu et l'autre en blanc. Le mage trace les symboles des quatre éléments près des pointes d'un des carrés, et écrit les noms de quatre parties de l'âme sur l'autre: Ruach, Neshamah, Nephesh, et Chiah.

La Voie des Rêves

Invocation et gestuelle : Le Conjurer se place debout dans l'octogone et se tourne face aux quatre points cardinaux. Il commande tour à tour aux quatre éléments de se plier à sa volonté. Il fait alors face aux noms des parties de l'âme et les invoque. Il annonce ensuite qu'il mêle son âme à la matière, que le Rêve est supérieur à la matière, que le Rêve lui donnera le pouvoir sur la matière. Il décrit de façon poétique la situation qu'il souhaite influencer, et ce qu'il veut voir se produire. Enfin, il s'assied et s'endort.

Visualisation : Une image de l'événement se forme dans l'esprit du Conjurer. Elle doit être aussi claire que possible. Il laisse alors celle-ci se mêler à son Rêve.

Rêve Mortel

Le mage établit une connection entre un individu et ses rêves. Le Conjurer transmet un songe pouvant tuer ou blesser gravement le rêveur. Tout ce que le corps de la victime subit dans le rêve se reproduit dans la Réalité. S'il tombe de haut, le dormeur souffrira des effets de cette chute. S'il est brûlé, son corps en portera les stigmates, etc. Le Conjurer décide de ce qui se passe dans le rêve.

Niveau de Compétence : 35

Perte d'Endurance : 60

Accessoires magiques : L'Epée

Temps d'incantation : 24 heures

Durée : 1 rêve

Jet d'Ego pour y résister : Oui

Préparatifs : Le mage place une mèche de cheveux de la victime sur l'autel. Le Conjurer brûle de l'encens mêlé à du soufre et du poivre. Il allume une lampe à huile à la flamme rouge, et trace les signes de Mars et Saturne dans le Cercle magique. Tout autour, il inscrit le nom de la personne qu'il veut atteindre dans le Rêve.

Invocation et gestuelle : Le rêveur est nommé à voix haute, et le Conjurer lève l'Epée afin de démontrer sa capacité à détruire et corrompre les rêves. Il décrit poétiquement le songe qu'il souhaite insuffler, et brûle les cheveux dans la flamme.

Visualisation : Le Conjurer voit la flamme se tordre pour représenter une image du corps du rêveur blessé ou mort.

Royaume Onirique

Le Conjurer crée son propre Monde du Rêve, indépendant, et détruit les Rêves des autres pour les bannir totalement. Ce sort sert lors des batailles entre Conjurers du Rêve et de puissants rêveurs afin d'attaquer et anéantir les songes de leurs adversaires. Il permet également de créer des Mondes Oniriques. Le Conjurer crée un monde permanent même lorsqu'il est reveillé. Les autres rêveurs peuvent rejoindre ce Royaume et y demeurer même si le mage ne dort pas. Le Conjurer sait changer et améliorer ce domaine grâce à l'Art du Rêve. Le sort ne sert qu'à poser les fondations du Royaume. Celui-ci peut atteindre n'importe quelle taille. Il s'agrandit quand le Conjurer y ajoute des éléments, et certains Royaumes anciens atteignent la taille de pays ou même de continents.

Afin de détruire le Rêve ou le Royaume d'un autre, la marge obtenue en lançant le sort doit être supérieure au jet d'Ego du rêveur. Un Conjurer du Rêve peut ajouter son Niveau de Compétence dans cette Voie à la marge de ce jet afin de protéger son Royaume de telles attaques. Toute personne se trouvant dans ce Monde lorsqu'il est anéanti fera l'expérience de l'apocalypse à travers une série de tremblements de terre et d'incendies démesurés. Un rêveur dont le corps n'est pas dans le monde réel à ce moment-là, mourra s'il ne parvient pas à s'ensuivre sur le champ.

Niveau de Compétence : 40

Perte d'Endurance : 80

Accessoires magiques : Le Sceptre crée, l'Epée détruit

Temps d'incantation : 7 jours

Durée : Permanent

Jet d'Ego pour y résister : Oui

Préparatifs : Le mage peint un hexagone rouge, bleu, jaune, vert, noir et blanc sur le sol. Le nom secret du Conjurer, que lui seul connaît, est inscrit au centre. Le nom lui donne le pouvoir de façonnier ce Monde, et empêche les autres de le détruire. Il lui donne aussi la puissance d'altérer les autres Mondes du Rêve. Aux sommets de l'hexagone, il écrit les mots : Sekem, Khou, Ba, Ka, Khaibit, et Sekhou. Une lampe brûle d'une lumière blanche sur l'autel.

Invocation et gestuelle : Afin de créer un Monde, le Conjurer brandit le Sceptre et le dirige vers les quatre points cardinaux ordonnant aux Archontes, Anges de la Mort et à leurs serviteurs de ne pas s'immiscer dans le Rituel. Il trace un pentacle dans l'air autour du Cercle magique afin d'éloigner les curieux, lève le Sceptre et invoque Hermès Hypnoticus pour qu'il le guide lors de la création des fondations de son monde intérieur.



La Voie des Rêves

Pour détruire un Monde Onirique, le Conjurer brandit l'Epée et invoque le pouvoir des dix Archontes afin de briser le Rêve. Il parcourt trois fois en sens inverse des aiguilles d'une montre le périmètre de l'hexagone, ordonnant, par le pouvoir de son nom secret, au Monde Onirique de révéler sa nature illusoire et de se dissoudre au contact du tranchant de son Epée.

Puis le Conjurer s'endort, voyant dans ses songes un monde naître ou périr. Il reste inconscient pendant sept jours complets et assiste à ces scènes de création ou de destruction.

Visualisation : Le Conjurer assiste à la naissance ou à l'anéantissement d'un Monde.

Rêve et Réalité

Le Conjurer crée un Monde à la frontière entre Rêve et Réalité, une zone dans laquelle le rêve et notre monde réel se mêlent. Là, l'Illusion s'effrite et la Réalité devient songe. Le monde réel, sur un kilomètre carré, peut être altéré et façonné selon la volonté du rêveur. Cette zone est littéralement arrachée à la Réalité et en partie projetée dans le Monde Onirique. On peut l'atteindre par les deux côtés. Mais, elle reste située en dehors du champ de vision des gens normaux. Par exemple, si une portion d'une zone industrielle abandonnée est emportée dans le Rêve, cette zone disparaît de toutes les cartes et de la Réalité visible, mais elle reste gravée dans l'esprit des personnes qui y sont déjà allées avant le lancement de ce sort. Ceux qui se souviennent de ces lieux peuvent, avec un effort de concentration, retrouver le chemin pour s'y rendre. Une personne cherchant précisément cette zone frontière pourra y pénétrer et rejoindre ainsi le Monde du Rêve. Le Conjurer peut altérer ces lieux comme s'il créait un Royaume Onirique.

Cependant, il peut travailler à partir de matière réelle. Les Mondes ainsi créés deviennent plus tangibles et plus crédibles que ceux issus de l'imagination du rêveur. Ils sont également protégés contre les tentatives de destruction. Le sort Royaume Onirique ne les affecte pas.

Niveau de Compétence : 45

Perte d'Endurance : 80

Accessoires magiques : Le Sceptre

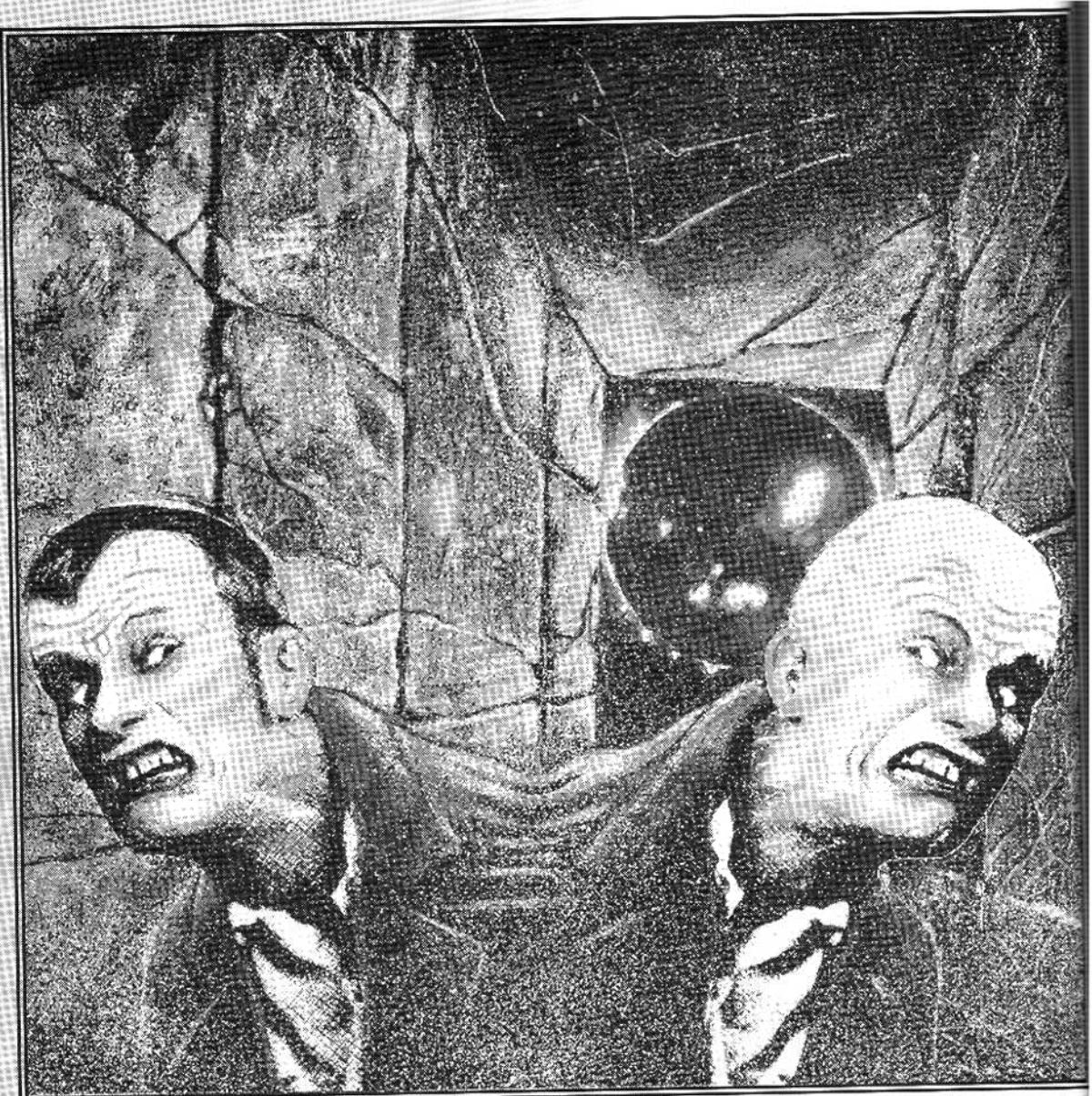
Temps d'incantation : 2 semaines

Durée : Permanent

Préparatifs : Le mage marque la zone qui va devenir une partie du Monde du Rêve. Il utilise pour cela un mélange de sel et de soufre qu'il a purifié dans un pentacle en ordonnant aux Archontes et Anges de la Mort de ne pas intervenir. Il étale la mixture sur une ligne entourant la zone choisie. Au centre, il bâtit et consacre un Temple qui ne servira que pour ce sort. Il y dessine un carré noir entourant un cercle bleu, un pentacle doré au milieu. Au sommet du pentacle il inscrit les mots: Chiah, Nephesh, Neshamah, Ruach et Ichidah. Le Conjurer y inscrit également son Ren, son nom secret. Une fois le Temple sanctifié, il allume cinq bougies autour du pentacle et brûle de l'encens mêlé à de l'ambre et de la myrrhe.

Invocation et gestuelle : Le Conjurer brandit le Sceptre et invoque Hermès. Il ordonne à toute mauvaise influence de quitter cet endroit par le pouvoir de son nom secret et de sa nature humaine et divine. Il commande aux êtres et aux Puissances alentours de se soumettre à sa volonté et de le laisser les modeler selon son âme, par le pouvoir divin de Ichidah, le pouvoir de Chiah, l'instinct de Neshamah, l'esprit éclairé de Ruach, l'essence de Nephesh. Il s'endort aussitôt et voit dans le Rêve que le monde autour de lui quitte la Réalité. Il faut sept jours pour que ce transfert s'accomplisse. Il peut alors façonner l'endroit grâce à l'Art du Rêve.

Visualisation : Le Conjurer perçoit son pouvoir comme une lumière dorée qui illumine le monde autour de lui. La lumière gagne en intensité lorsque la zone quitte la Réalité et rejoint le Rêve, puis brille suffisamment pour plonger le monde extérieur dans les ténèbres.



La Voie de la Folie

Aux abords de minuit, j'avais déjà presque tout oublié de ce que Boa m'avait dit au sujet du sort. L'endroit grouillait de monde. Lumières clignotantes et corps gesticulants, odeur de sueur et un sentiment agréable d'énergie et de maîtrise provoqué par la poudre que Boa m'avait refilé. Pieds et hanches se balançant en rythme, je dansais les bras en l'air parmi la foule, et regardais furtivement tout autour de moi. Ma montre digitale annonçait 11h59. Encore une minute avant minuit, mon cœur battait la chamade. Je me tenais au milieu de cet océan humain, de ce hangar, à seulement 50 mètres des portes ouvrant sur la zone industrielle endormie. "Tu dois être dehors avant minuit", m'avait dit Boa. "L'enfer se déchaînera au douzième coup". Je me frayais un chemin jusqu'aux portes, regardant ma montre sans cesse, jouant des coudes à travers un groupe de filles hilares, prisonnier de la foule, ... Il était déjà trop tard. Le cadran affichait 00:00.

Je hurlais. Un cri fou et désespéré au moment où ma tête s'emplissait de toutes ces pensées et de cette fureur bouillonnante et indicible. Je n'étais pas le seul à crier. Des voix faisaient écho à la mienne, dans le hangar. Les sourires des danseurs avaient disparu. Ils ne suivaient plus le rythme, et leurs yeux brillaient de panique et de rage. Je fus pris dans un maelstrom de violence, de corps s'entre-déchirant. Les vêtements étaient réduits en loques, on écrasait des têtes sur le sol, on entendait le bruit des os se briser, des cris de souffrance, et des rires déments. Les lumières s'éteignirent. Un objet tranchant, sans doute un couteau, m'entailla la cuisse. Des mains fiévreuses m'agrippèrent et m'entraînèrent vers le sol.

Les Enseignements de la Folie

La Voie de la Folie affecte l'esprit humain. La Folie peut apporter le pouvoir de distinguer la Vérité au-delà de l'Illusion, mais elle peut aussi altérer les sens et donner une forme physique à nos angoisses et nos peurs. Un dément ne peut séparer le mensonge de la vérité, ses phantasmes de la réalité. Il s'agit à la fois d'une force et d'une faiblesse. La Voie de la Folie peut, plus encore que les autres Voies, briser l'Illusion et révéler une véritable intuition sur la nature divine de l'Homme et la Réalité. Mais elle apporte aussi les visions mensongères, une fausse impression de puissance et de compréhension, entraînant le Conjureur sur une voie désespérée de ténèbres absolues.

La culture de la Folie enseigne une forme de magie démente qui nécessite, pour pouvoir être utilisée, une Balance mentale minimale de -50. Des rituels compliqués excluent toute approche logique ou structurée. Mais il existe aussi une Voie de la Folie plus traditionnelle, composée de sorts influençant les sens et tirant sa puissance de Balances mentales perturbées. La plupart des Rituels proviennent de cette Voie. Ils utilisent les mêmes accessoires et éléments que les autres Voies, et tous les Conjureurs peuvent les utiliser.

Les Rituels incompréhensibles des déments constituent les bases de la Voie de la Folie. Presque tous les livres sur ce sujet sont l'œuvre de Conjureurs ayant vécu parmi les déments et étudié leur magie déstructurée, pour lui donner une forme plus traditionnelle. C'est pourquoi plus les sortilèges deviennent difficiles, plus ils se présentent sous une forme peu structurée. Les plus compliqués des Rituels sont réservés à ceux possédant une Balance mentale soit très haute, soit très basse, et ils restent incompréhensibles aux autres. Afin d'atteindre un Niveau de Compétence de 40 ou plus, la Balance mentale du Conjureur doit se situer au-delà de -50 ou de +75.

Ce que sait le Conjureur de la Folie

La Voie de la Folie permet d'appréhender l'esprit humain, mêlé aux visions de la Véritable Réalité. Aucun Conjureur de la Folie ne peut réellement séparer l'homme de sa réalité extérieure. Les deux restent intimement connectés. En transformant son corps, le Conjureur de la Folie influence le réel, et en changeant la Réalité il se transforme.

Les Bases (Niveau de Compétence de 10 ou moins)

Le Conjureur sait que l'homme est à la fois un dieu et un animal sans âme. Il sait que la Folie peut altérer la Réalité et ouvrir des portes vers d'autres Mondes. Il sait que nos démons intérieurs peuvent prendre forme pour nous attaquer. Le Conjureur peut étudier le comportement d'une personne et savoir si sa Balance mentale est positive ou négative. Il a tendance, par nature, à faire baisser la sienne si elle est déjà négative, ou à l'augmenter si elle est positive.

Connaissances avancées (Niveau de Compétence de 11 à 40)

Le Conjureur connaît la culture des éléments et leurs capacités magiques. Il sait où les trouver s'il a besoin d'eux. Il sait que nous sommes prisonniers de l'Illusion, et qu'élever ou réduire sa Balance mentale constitue une voie vers la liberté. Il connaît les Archontes et les Anges de la Mort, et sait que Metropolis est une partie de la Réalité originelle. Les personnes dont la Balance mentale est comprise entre -25 et +25 évitent instinctivement la présence du Conjureur. Lui-même ne peut plus faire évoluer la sienne vers zéro. Aussi longtemps qu'il pratiquera la Voie de la Folie à ce niveau, sa Balance ne pourra que s'en éloigner.

Maîtrise (Niveau de Compétence de plus de 40)

Le Conjureur sait qu'il existe des Eveillés et que certaines personnes possèdent encore leur nature divine. Il sait que la Voie mène au Chaos ou au Nirvana. Le Conjureur atteint automatiquement une Balance mentale de -50 ou +75 en arrivant à ce Niveau de Compétence de 40, si cela n'était pas encore le cas. Il peut observer un être humain et deviner l'état exact de sa Balance mentale.

Magie corporelle

Le Conjureur de la Folie fait souvent appel à son propre corps. Il l'altère et influence ainsi la Réalité. Peintures, scarifications, piercings et tatouages sont communs dans la Voie de la

Folie. Parfois, auto-mutilations, anorexie ou boulimie servent d'ailleurs à canaliser les énergies magiques. Le Conjureur de la Folie n'éprouve ni respect ni compassion pour son corps, ce fragile vaisseau éphémère, cet outil dont il explore les limites jusqu'à la rupture.

Les Accessoires magiques

Tous les accessoires magiques dévoilent un double sens dans la Voie de la Folie. Le Sceptre et la Couronne symbolisent le pouvoir et l'autorité, mais également l'impuissance et l'irresponsabilité du fou. La Coupe représente la vérité et le mensonge, la connaissance et la confusion. L'Anneau est le lien entre l'Eternité et la brièveté de la vie humaine, le cosmos et la fragilité du corps. L'Epée, arme tranchante, est moins équivoquée mais elle sert parfois à parodier les attributs masculins et la force.

Les Symboles

Le pentacle est tracé de manière irrégulière. Ses sommets sont rarement de même longueur, et aucun d'eux ne se dirige vers le haut ou le bas. L'hexagone reste peu utilisé. Les côtés du triangle sont tous de longueur différente pour rappeler l'absence et l'inconséquence de Dieu. Le carré est rarement représenté. On rencontre plus souvent des signes primitifs et des pietogrammes inventés par le Conjureur. L'encens brûle dans tous les Rituels, souvent parfumé de façon extravagante, avec du poivre ou du soufre, de la graisse et des huiles rances ou des plantes à l'odeur fétide. Les bougies se placent en général au petit bonheur, et sont souvent empilées sans tenir compte de leur couleur ou leur taille.

Les quatre éléments ne sont quasiment jamais utilisés. Les symboles planétaires décrivent les instincts humains. Les sept âmes égyptiennes représentent l'homme déchiré et perdu dans l'Illusion. La Voie de la Folie considère les Archontes et les Anges de la Mort comme des expressions d'émotions et de sentiments humains, plutôt que comme des entités indépendantes dans le schéma cosmique.

Les Dieux de la Folie

Pan est le plus révéré d'entre eux. Il est à la fois supérieur et inférieur, Folie et compréhension divine, goût de la destruction et de la Passion. On trouve à ses côtés de nombreux dieux du chaos, comme Tiamat et Apophis. Toute divinité rebelle peut être invoquée par le Conjureur de la Folie : Loki et Coyote, Seth et Dionysos. Mais ces Conjurors voient également une dévotion toute particulière au Démurge en tant que créateur de la Folie et de l'Illusion.

La Voie de la Folie

Les Sorts

Sort	Niveau	Perte d'endurance	Temps d'incantation	Durée
Portail vers Métropolis	5	30	1 heure	10 minutes
Fruit de l'imagination	7	40	1 heure	30 minutes
Invocation des fous	8	40	3 heures	—
A la recherche de la Folie	10	50	7 heures	3 jours
Visions démentes	12	40	3 heures	1 heure
Don de la Folie	13	60	6 heures	24 heures
Chevaucher la folie	17	60	24 heures	3 jours
Illusion de grandeur	20	50	12 heures	3 jours
Démons de l'âme	25	50	9 heures	24 heures
Changement de forme	27	70	24 heures	24 heures
Bacchanales	30	70	24 heures	3 jours
Mémoire ancestrale	35	80	3 jours	Permanent
Déformation du Corps	40	70	24 heures	Permanent
Inspiration Divine	45	120	7 jours	—

Portail vers Métropolis

Le Conjureur ouvre une porte à travers l'illusion vers Métropolis. Dans la Cité, elle se forme derrière un miroir brisé. Les êtres à proximité sentent immédiatement ce phénomène et la présence du Conjureur. Elles peuvent alors gagner notre Réalité par le biais de ce portail. Si le sort est utilisé depuis Métropolis, le Conjureur peut voir dans notre Réalité et créer une possibilité de retour vers l'illusion.

Niveau de Compétence : 5

Perte d'Endurance : 30

Accessoires magiques : Le Sceptre

Temps d'Incantation : 1 heure

Durée : 10 minutes

Préparatifs : Le mage place sur l'autel un miroir brisé ou un morceau de verre poli. Il trace un pentacle irrégulier dans le Cercle et y inscrit 778 fois le mot METROPOLIS.

Invocation et gestuelle : Le Conjureur trace un pentacle dans l'air devant lui et ordonne aux puissances maléfiques de s'éloigner. Il fait cinq fois le tour du pentacle puis se saisit du miroir posé sur l'autel. Il brise l'objet et en disperse les morceaux sur le pentacle. Le Conjureur déclare alors qu'il veut voir la Cité, la Citadelle des Dieux, le puits béant et les cieux gris. Puis, il piétine les morceaux du miroir de ses pieds nus, jusqu'à ce que le sol soit maculé de sang.

Visualisation : Une brume noire monte des éclats ensanglantés, s'élève et dessine une porte vers Métropolis.

Fruit de l'imagination

Le Conjureur influence l'esprit d'un individu, l'amenant à percevoir des choses qui n'existent pas, ou au contraire à ignorer certains éléments de son environnement. Il peut s'agir de n'importe quoi : une personne, une maison, un monstre, des tonnes d'eau se déversant dans la rue... Cependant cette illusion ne possède aucune substance et ne peut physiquement atteindre la victime. Celle-ci pourra être suffisamment effrayée pour sauter d'un toit ou courir au milieu de voitures qu'elle ne perçoit pas. L'illusion affecte tout le champ de perception de la victime lui laissant par exemple croire qu'elle se trouve au milieu d'un désert, au fond d'un océan, etc. Si le délire dans lequel la cible est plongée brise toutes les lois naturelles ou transforme de façon radicale et soudaine le monde autour d'elle, elle doit alors effectuer un Test de Terreur.

Niveau de Compétence : 7

Perte d'Endurance : 40

Accessoires magiques : L'Epée

Temps d'incantation : 1 heure

Durée : 30 minutes

Jet d'Ego pour y résister : Oui

Préparatifs : Le Conjureur allume un feu dans le Cercle magique. Il trace autour deux triangles qui se superposent approximativement afin de former un hexagone. Il entoure celui-ci de bougies. Plus le changement demandé est important, plus il en faudra. Enfin, il pose une mèche de cheveux ou un morceau de peau de la victime sur l'autel.

Invocation et gestuelle : Le mage passe l'Epée au-dessus de l'autel, et il invoque le pouvoir du Démurage pour déformer l'illusion. Il fait une fois le tour de l'hexagone, peu importe s'il renverse les bougies. Les cheveux ou le lambeau de peau sont jetés dans le feu. Le Conjureur appelle la victime par son nom



La Voie de la Folie

et lui ordonne d'ouvrir les yeux sur son nouvel environnement, le monde illusoire, un mensonge plus réel que celui auquel elle est habitué. Il passe l'Epée dans les flammes et le Conjureur décrit l'Illusion qu'il veut créer.

Visualisation : Le Conjureur voit le fruit de son imagination prendre forme à partir des flammes, d'abord des sons, puis des couleurs et les silhouettes des choses, et enfin les odeurs.

Invocation des fous

Ce sort permet d'appeler à soi les individus dont la Balance mentale est très haute ou très basse. Le Conjureur envoie un message qui les atteindra sur une centaine de kilomètres carrés autour de lui. Le message peut prendre différentes formes. Les fous entendent en général une voix dans leur tête qui leur ordonne de se mettre à la recherche du Conjureur, mais il peut également s'agir d'un signe dans les nuages, d'une hallucination, etc. La personne à laquelle il est destiné comprend toujours le message, mais décide de lui-même d'obéir ou non à l'injonction du Conjureur. Ceux qui écoutent cet ordre se mettent immédiatement en route pour le Temple du mage, à moins qu'une force extérieure à leur volonté ne les en empêche.

Niveau de Compétence : 8

Perte d'Endurance : 40

Accessoires magiques : Le Sceptre

Temps d'Incantation : 3 heures

Durée : -

Jet d'Ego pour y résister : Non

Préparatifs : Le Conjureur sature le Temple de parfum (de l'encens) et allume un feu, une balise magique, sur l'autel. Il inscrit son Ren, son nom secret, en grandes lettres au centre du Cercle, et l'entoure de pentacles irréguliers délimités par des bougies. Il dessine autour le signe de Mercure.

Invocation et gestuelle : Il appelle Hermès et Pan ensemble, réunis en une seule divinité, il frappe sur l'autel avec le Sceptre, et piétine le sol. Il prononce son nom secret, ainsi que six autres faux noms afin de leurrir les Puissances maléfiques. Il appelle ensuite à lui tous les fous, tous les enfants de Pan et de Dionysos, les égarés, les coléreux et les créatures brisées qui arpencent la Terre. Il va et vient dans le Cercle, tape du pied en rythme, murmure son nom secret et les six autres, et les appelle sans discontinuer.

Visualisation : Les ténèbres hors du Cercle deviennent plus intenses, et le Conjureur imagine une armée de déments qui en émerge. Ils avancent sales et répugnantes, les yeux fous, le corps tordu par l'angoisse.

A la recherche de la Folie

Il ne s'agit pas vraiment d'un sort, mais plutôt d'une bouffée délirante que déclenche le Conjureur afin de renforcer son lien avec la Voie de la Folie. Durant les trois jours que dure ce sort, son Niveau de Compétence est augmenté de +5 pour lancer tout autre sort de cette Voie (du moins ceux qu'il connaît). Par contre, il ne peut lancer aucun sort provenant d'une autre Voie durant cette même période.

Niveau de Compétence : 10

Perte d'Endurance : 50

Accessoires magiques : La Coupe

Temps d'Incantation : 7 heures

Durée : 3 jours

Préparatifs : Le lancement du sort débute à minuit à la pleine lune. Le Conjureur pose un miroir sur l'autel. Il peint en rouge sur tout son corps, des symboles et des mots sans aucun sens. Il remplit la Coupe d'un alcool fort coupé de jusqu'iamme si sa Balance mentale est négative, sinon d'eau claire et fraîche. Il inscrit les signes de la Lune et de Saturne au sol à l'intérieur d'un pentacle. Si sa Balance Mentale est négative, deux sommets de cette figure pointeront vers l'autel. Dans le cas contraire, un seul marquera cette direction. Enfin, il entrave symboliquement ses pieds avec des liens en tissu jusqu'à ne plus pouvoir marcher.

Invocation et gestuelle : Le Conjureur invoque Pan, Prince de la Folie, à voix haute et forte. Il déchire ses liens et boit le contenu de la Coupe d'un trait. Sa Balance mentale perd 50 Points, ou augmente de 50 Points si elle était positive. Il sort en courant et en hurlant du Temple, dominé par la rage ou une joie euphorique, selon le score de sa Balance mentale. Il ne se maîtrise plus et se conduit comme un possédé jusqu'au lever du soleil.

Visualisation : La Folie miroite comme un liquide jaunâtre dans la Coupe. Le Conjureur l'absorbe, et elle emplit son être.

Visions démentes

Le Conjureur reçoit une vision où se mêlent vérité et mensonge. Cela lui permet d'obtenir des informations sur une personne ou un objet. Le Conjureur doit posséder un élément en relation avec le sujet qu'il veut explorer. Il peut s'agir d'un objet appartenant à un certain individu, d'un lien avec un lieu particulier ou une pièce du matériel qu'il veut étudier. Le sort envoie une vision correspondant à cet élément, mais le Conjureur ne peut en séparer le faux du vrai. Mensonge et vérité sont toujours présents et inséparables.

Niveau de Compétence : 12
Perte d'Endurance : 40
Accessoires magiques : la Coupe
Temps d'Incantation : 3 heures
Durée : 1 heure
Jet d'Ego pour y résister : Non

Préparatifs : L'élément qui fera l'objet du sort est placé sur l'autel et recouvert d'un voile jaune, blanc et rouge. Le mage remplit la Coupe à ras bord d'un mélange de vin et de vinaigre, et la pose également sur l'autel. Il trace un pentacle, un hexagone et un triangle dans le Cérele, en partie superposés, le tout coloré en rouge et en jaune. Il dessine les signes de Saturne et de Jupiter alternativement dans l'hexagone jusqu'à en recouvrir toute la surface. Le triangle est rempli de variantes du mot Tetragrammaton: Tegramton, Tetram, Teton, Gracmatron et Metragratam.

Invocation et gestuelle : Le Conjureur prend l'objet dans sa main droite et la Coupe dans la gauche. Il se place dans l'hexagone et invoque le Démurge. Il réclame accès à la connaissance du passé de cet objet. Il demande à Saturne et Jupiter, de lui montrer ces informations. Il boit d'un trait le contenu de la Coupe, lève l'objet devant lui, déchire le voile, et ordonne qu'il lui révèle ses secrets.

Visualisation : Lorsque le voile est déchiré, une lumière aveuglante irradie de l'objet, puis la vision se forme dans l'esprit du Conjureur.

Le Don de la Folie

Le Conjureur peut, pendant une courte période, modifier sa propre Balance mentale ou celle d'un autre. Si la cible de ce sort possède une Balance mentale négative, celle-ci chute immédiatement de 100 Points. Dans le cas contraire, sa Balance mentale augmente du même nombre de Points. Les effets en sont les mêmes que si ce changement avait eu lieu de manière normale. La personnalité change et le corps se transforme. Une personne tombant ainsi en dessous de -125 perd temporairement certaines de ses aptitudes habituelles et fera face à son double de lumière. Cet effet dure 24 heures. Les altérations physiques disparaissent, les aptitudes reviennent et l'ombre se dissout dans le néant. Les effets d'une Balance mentale extrême sont décrits dans le livre de règle.

Niveau de Compétence : 13
Perte d'Endurance : 60
Accessoires magiques : La Coupe
Temps d'Incantation : 6 heures
Durée : 24 heures
Jet d'Ego pour y résister : Oui

Préparatifs : Le mage dessine dans le Cercle des versions perverties des signes égyptiens représentant l'âme humaine: un hibou mort dans une coupe, un oiseau à la tête couverte d'un plumage grotesque, deux bras tranchés, une masse informe au bout d'un bâton. Tout autour, il écrit à l'envers le mot Tetragrammaton, ce qui donne Notammargartet. Un encens nauséabond brûle sur l'autel, mélangé à l'urine du Conjureur. Il pose enfin une mèche de cheveux de la cible du sort sur l'autel.

Invocation et gestuelle : Le Conjureur crache dans la coupe et invoque Pan. Il danse sur le pourtour du Cercle en hurlant le nom du dieu et lui demandant de lui octroyer fureur et folie. Il prononce le nom de la victime, lui ordonnant de laisser libre cours à sa Folie, de libérer son âme, de se laisser dominer par la Vérité. Après avoir dansé et chanté pendant une heure, le Conjureur prend la mèche de cheveux et la lance sur les signes tracés au sol. Il ordonne à Sekem de gâcher son pouvoir, à Ka de prendre la forme de l'ombre, et à Khu de détourner sa protection vers le maelstrom de la Folie.

Visualisation : Le Conjureur voit la Folie prendre forme dans les signes pervertis dessinés au sol. Un feu rouge l'enveloppe et représente la silhouette de la victime du sortilège.

Chevaucher la Folie

Le Conjureur se déplace librement entre notre monde et Métropolis durant trois jours. A tout moment, il peut percer l'Illusion dans un sens ou un autre. Une fois à Métropolis, il ne dispose que d'une idée assez vague de l'endroit où il se trouve et sur la manière de rejoindre certains lieux. Il peut également entrer ainsi dans le Monde Inférieur, la cité de Ktonor, et se rendre aux frontières d'Achlys, là où tout cesse d'exister.

Niveau de Compétence : 17
Perte d'Endurance : 60
Accessoires magiques : Le Sceptre et la Coupe
Temps d'Incantation : 24 heures
Durée : 3 jours

Préparatifs : Le Conjureur peint un labyrinthe sur le sol du Temple avec un mélange de son sang et de son urine. Il y représente plusieurs sorties et encore plus d'impasses. Il trace ensuite un grand pentacle irrégulier autour de ce labyrinthe. Il dessine ce même dédale sur sa poitrine et son ventre. Il pose la Coupe sur le sol, au milieu du labyrinthe, et allume une rangée de bougies le long de la seule route y menant. Celles-ci devront brûler pendant les trois jours que durera le sort.

Invocation et gestuelle : Le Conjureur se place au début du chemin illuminé et brandit le sceptre. Il invoque Hermès et lui demande de lui servir de guide. Il invoque Pan afin qu'il abatte les murs de l'Illusion. Il invoque son nom secret, son Ren, et implore la puissance nécessaire pour passer de l'autre côté. Il allume alors un petit feu juste une heure, une cigarette suffit. Il se déplace lentement dans le labyrinthe, suivant le chemin tracé par les bougies. Il s'arrête près de chacune d'elles et marque le point correspondant sur son corps, en le brûlant de cette cigarette. Une fois au centre du labyrinthe, les parois de l'Illusion s'effondrent.

La Voie de la Folie

Visualisation : Les ténèbres s'assemblent et constituent un mur infranchissable autour du labyrinthe. Métropolis apparaît progressivement dans ces ombres: de grands bâtiments, un ciel noir, des rues tortueuses et les aboiements des chiens au loin.

Niveau de Compétence : 25

Perte d'Endurance : 50

Accessoires magiques : L'Epée

Temps d'Incantation : 9 heures

Durée : 24 heures au maximum

Jet d'Ego pour y résister : Oui

Illusions de Grandeur

Le Conjureur regagne une partie de ses pouvoirs divins perdus en prétendant être quelque individu important, tel Napoléon, Jules César ou le président des USA. Cela lui permet de doubler deux de ses scores de Caractéristiques et d'utiliser deux Compétences qu'il ne possède normalement pas. Leur niveau est égal au score de la Caractéristique de référence. Le Conjureur croit fermement être une autre personne, mais il conserve ses propres buts et motivations. Il développe en général une seconde personnalité très forte lorsqu'il s'imagine être un autre.

Niveau de Compétence : 20

Perte d'Endurance : 50

Accessoires magiques : Le Sceptre et la Couronne

Temps d'Incantation : 12 heures

Durée : 3 jours

Préparatifs : Il pose sur l'autel une mèche de cheveux, un lambeau de peau ou un peu de sang appartenant à la victime. L'Epée, enduite du sang du Conjureur, est placée à côté. Le mage allume des charbons sur le sol. Il trace autour les sceaux et signes des 72 Seigneurs et Princes Démons d'Inferno. L'ensemble est contenu dans un pentacle irrégulier dont les sommets sont marqués par du soufre.

Invocation et gestuelle : Le Conjureur entaille son bras gauche avec l'épée et laisse le sang couler. Il entre dans le pentacle et invoque le premier des 72 démons par son nom, tout en maculant le sceau au sol de quelques gouttes de sang. Il prononce le nom de la victime et demande de l'aide pour découvrir sa peur la plus intense afin de l'inclure dans l'illusion. Il continue ainsi avec les 72 Princes Démons, dansant en rythme autour du brasier. Enfin, il se saisit de l'élément appartenant à la victime et le jette dans les flammes. Il l'appelle alors par son nom et ordonne que sa peur devienne réalité.

Visualisation : La vision de ce qui terrifie la victime émerge du feu. Le Conjureur ne la visualise pas conscientement, car il ne sait pas quelle forme celle-ci va prendre. Elle naît dans les flammes, prend une apparence tangible et menace d'attaquer le Conjureur, avant de se ruer dans les ténèbres et de disparaître.

Changement de Forme

Le Conjureur peut temporairement transformer son corps. Il peut entièrement changer d'apparence, de sexe et de race. Il peut doubler le score de toutes ses Caractéristiques physiques et tripler sa masse. Les Caractéristiques secondaires sont alors recalculées, mais ce sort n'affecte pas les Compétences.

Niveau de Compétence : 27

Perte d'Endurance : 70

Accessoires magiques : La Coupe

Temps d'Incantation : 24 heures

Durée : 24 heures

Préparatifs : Le mage pose sur l'autel une mèche de ses cheveux. Il y projette quelques gouttes de son sang, et couvre le tout d'un voile noir. Il trace un hexagone irrégulier dans le Cercle magique. Le Conjureur y inscrit alors son nom, correctement d'abord, puis de plus en plus déformé, par exemple : Randolph, Andolph, Sandolph, Rolphrand, Dolphrand, Rangrand... Il remplit ainsi tout l'hexagone. Il écrit tout autour les mots Tetragrammaton et Adonai. Ils sont de plus en plus méconnaissables. Enfin, il illumine le Temple avec beaucoup de bougies de différentes tailles.

Démons de l'Âme

Ce sort permet de donner une forme physique et tangible aux pires cauchemars. Ce sort fonctionne comme une projection puissante et dirigée. Le Conjureur invoque ce que la victime craint le plus. Par exemple, il peut s'agir d'un maniaque s'attaquant à ses enfants, un monstre horrible le mettant en pièces, ou encore être enfermé dans une salle dont les murs se rapprochent pour l'écraser... Le Conjureur décide si le sort tue ou non la victime, mais il ne peut pas choisir quelle forme de terreur sera invoquée, celle-ci dépend de la psyché de sa cible. Si le sort réussit, la victime doit effectuer un jet de Terreur modifié par +15.

Invocation et gestuelle : Le Conjurer déchire le voile sur l'autel et jette les cheveux sur les bougies. Il invoque le Démurge et réclame le savoir nécessaire pour changer l'illusion et se créer un nouveau corps. Il s'invoque lui-même, en appelant son nom secret, et demande le pouvoir de transformer son corps. Il lève la Coupe au-dessus de sa tête et fait le tour de l'hexagone jusqu'à ce que tous les noms ne soient plus qu'un ensemble informe et illisible. Il pose enfin le voile noir sur son crâne et hurle qu'il permet cette transformation, au nom de la Folie, qu'il accepte d'être recréé selon les lois de l'emprisonnement dans l'illusion.

Visualisation : Lorsqu'il pose le voile sur sa tête, le Conjurer voit sa nouvelle apparence apparaître face à lui. Il se concentre sur cette image et, une fois le voile retiré, la transformation est accomplie.

Bacchanales

Le Conjurer modifie ainsi temporairement la Balance mentale d'un grand groupe de personnes. Le sort affecte quiconque se trouve dans la zone de 250 mètres de côté qu'il atteint. Leur Balance mentale est modifiée (en plus ou en moins) de 100 Points. Il s'agit d'une expérience traumatisante impliquant un jet de Terreur pour toute personne affectée. Certains sont pris de panique ou de rage aveugle, se transformant parfois physiquement et abandonnant leurs Désavantages, alors que d'autres sombrent dans l'apathie, se renfermant sur eux-mêmes.

Niveau de Compétence : 30

Perte d'Endurance : 70

Accessoires magiques : Le Sceptre et la Coupe

Temps d'Incantation : 24 heures

Durée : 3 jours

Jet d'Ego pour y résister : Non

Préparatifs : Le mage marque la zone en l'entourant de cristaux de sel, 24 heures avant le Rituel et à minuit. En même temps, le Conjurer invoque Dionysos. Il allume une pléthore de bougies dans le Temple, une pour chaque participant attendu. Les bougies doivent être assez longues pour brûler durant toute la bacchanale. On utilise des blanches pour ceux dont la Balance est positive, des noires pour les autres. Le Conjurer remplit la Coupe de vin et la pose sur l'autel, et enfin dépose une peau de bouc noire au milieu du cercle.

Invocation et gestuelle : Des grains de grenade sont lancés sur la peau de bouc et le Conjurer invoque Dionysos le sylvestre, le taureau cornu, Liknites, le fils de dieu, le roi des dieux. Il se tourne alors vers l'est et boit le contenu de la Coupe. Il jette ensuite au loin cet objet et se saisit du Sceptre, puis de la

peau de bouc qu'il pose sur ses épaules. Il prononce le nom de l'endroit où se tiendra la bacchanale, et demande aux esprits du lieu de libérer la Folie, de stimuler les aînés des personnes présentes afin de trahir la vérité. Il appelle

Dionysos et l'implore d'y envoyer sa divine Folie et sa rage animale. Le Conjurer danse alors autour et dans le cercle de bougies jusqu'à tomber d'épuisement.

Visualisation : Le Conjurer voit les flammes dansantes des bougies changer de couleur. Elles prennent une teinte rouge vif, clignotent pour enfin grandir démesurément et danser follement autour de lui.

Mémoire Ancestrale

Un individu peut avoir accès aux souvenirs de ses vies antérieures, même de l'époque précédant l'emprisonnement. Le Conjurer "lit" cette mémoire lors du Rituel, et l'inscrit ensuite sur le corps de cette personne. La cible du sort se retrouve couverte de la tête aux pieds de tatouages non-figuratifs. Chaque signe est composé d'autres plus petits. Cela semble se reproduire à l'infini, allant toujours vers des symboles plus microscopiques. Lorsque la personne étudie avec application l'une de ces images, des souvenirs reviennent, des villes et des gens, il entend des noms et sent des odeurs depuis longtemps oubliées. Malheureusement, ces souvenirs ne forment pas un contexte compréhensible s'il ne sait pas ce qu'il cherche. Lorsqu'il cesse de se concentrer, tous ces souvenirs replongent dans le néant. Le sort sert en général à retrouver quelque détail enfoui ou pour découvrir certaines vérités disparues lorsque le Démurge créa l'illusion.

Niveau de Compétence : 35

Perte d'Endurance : 80

Accessoires magiques : La Coupe et l'Anneau

Temps d'Incantation : 3 jours

Durée : Permanent

Jet d'Ego pour y résister : Non

Préparatifs : Le Conjurer doit garder sous la main des aiguilles et de l'encre afin de retrançer en tatouages ces souvenirs. Il utilise en général un léger anesthésique afin de calmer sa cible. Il allume une unique bougie blanche sur l'autel, et il brûle de l'encens une heure ou deux afin de purifier le Temple. Il trace une croix kabbalistique au sol, et inscrit à la fois les noms des Anges de la Mort et des Archontes dans les carrés. Le Conjurer dessine une étoile à neuf branches à gauche de la figure, et y écrit les noms d'Astaroth, Shaitan et Belial. Il trace un triangle à droite, avec les noms d'Adonai, Yahve, Sebaoth et Tetragrammaton.

Invocation et gestuelle : A minuit, la personne ciblée se place nue dans le cercle, et le Conjurer éloigne toute mauvaise influence en dessinant autour d'elle un pentacle et un hexagone. Il l'enduit ensuite d'huile rance et inscrit son nom secret, son Ren, sur le front de celle-ci. Il doit alors éloigner précautionneusement de son Rituel tous les Gardiens de l'illusion. Tour à tour, il bannit les Anges de la Mort, et leurs serviteurs, les Archontes, et leurs serviteurs, puis Astaroth, et finalement le Démurge et les Puissances encore liées à son nom. La cible du sort est droguée et allongée sur le sol. Le Conjurer trace un pentacle autour de lui, coupant toutes les lignes des autres signes. Il maudit l'illusion et lui ordonne de révéler la vérité. Il prononce son nom secret, demandant à la vérité de se révéler. Il saisit alors ses accessoires de tatouage et commence à dessiner sur le corps de la personne.

La Voie de la Folie

travaille tel un sculpteur qui obtient une statue en dégrossissant un bloc de pierre. Il trace instinctivement ces signes sans en comprendre le motif ni le sens. Il faut trois jours pour accomplir l'ensemble de cette tâche.

Visualisation : Aucune. Le Conjureur travaille tel un artiste. Il tire les images de la peau de la personne, et les dessine comme elles lui viennent à l'esprit.

Déformation du Corps

Le Conjureur modifie le corps d'une autre personne. Ces changements apparaissent graduellement sur une durée d'un mois, lentement au début puis de manière de plus en plus flagrante. Le Conjureur peut doubler ou réduire de moitié une Caractéristique, changer le sexe et l'apparence de sa victime, voire lui donner un visage inhumain. Il peut ainsi et facilement la transformer en monstre ou en une autre personne, mais pas lui donner la forme d'un animal ou d'une plante. La masse de la victime pourra être triplée ou réduite à un tiers de son niveau original.

Niveau de Compétence : 40

Perte d'Endurance : 70

Accessoires magiques : L'Epée

Temps d'Incantation : 24 heures

Durée : Permanent

Jet d'Ego pour y résister : Oui

Préparatifs : Le mage pose sur l'autel une mèche de cheveux de sa victime ainsi que l'Epée enduite d'huile rance et de fumier. Il recouvre le tout d'un voile noir. Il allume neuf lampes à huile autour du Cercle magique et dessine un hexagone irrégulier à l'intérieur. Un brasier en occupe le centre. Le nom de la victime est écrit plusieurs fois dans l'hexagone, de plus en plus déformé jusqu'à devenir méconnaissable. Il dessine enfin, tout autour, quelques images simples représentant la forme qu'il veut donner à la victime.

Invocation et gestuelle : Le Conjureur retire le voile et jette les cheveux dans le feu brûlant au milieu de l'hexagone. Il invoque le Démiurge et réclame la connaissance nécessaire pour altérer l'illusion et sa victime. Il invoque son propre nom secret et requiert les pouvoirs qui lui permettront de transformer le corps de la victime. Il brandit l'Epée au-dessus de sa tête et piétine l'hexagone jusqu'à rendre illisibles tous les noms inscrits. Il pose enfin le voile sur son crâne et, en hurlant, ordonne à la victime de se transformer, par le pouvoir de la Folie, de renaître sous la loi de l'emprisonnement dans l'illusion.

Visualisation : Lorsqu'il place le voile sur sa tête, le Conjureur aperçoit la nouvelle apparence physique de la victime.

Inspiration Divine

Pendant une courte période, le Conjureur déchire l'illusion et retrouve une partie des connaissances originelles. Il reçoit des intuitions concernant un élément de l'illusion, un seul, qui ne pourra être réfuté. Il peut s'agir de quelque chose de très concret (le fait que les Licteurs sont les Geôliers de notre prison), ou d'ésotérique (par exemple que Dieu n'est pas, par nature, différent de l'humanité). Le sort prend la forme d'une question, et la réponse s'impose d'elle-même à l'esprit du mage. Cette intuition ne concerne que des choses que le Conjureur saurait s'il retrouvait toute sa mémoire et s'éveillait. Il ne peut pas savoir ainsi ce qu'est devenu le Démiurge depuis sa disparition, ou ce qu'Astaroth prévoit de faire avec l'Humanité. S'il formule une question de ce type, il ne recevra pour toute réponse qu'une parabole cryptique ou un fragment de vérité difficilement exploitable ou compréhensible.

Niveau de Compétence : 45

Perte d'Endurance : 120

Accessoires magiques : La Coupe

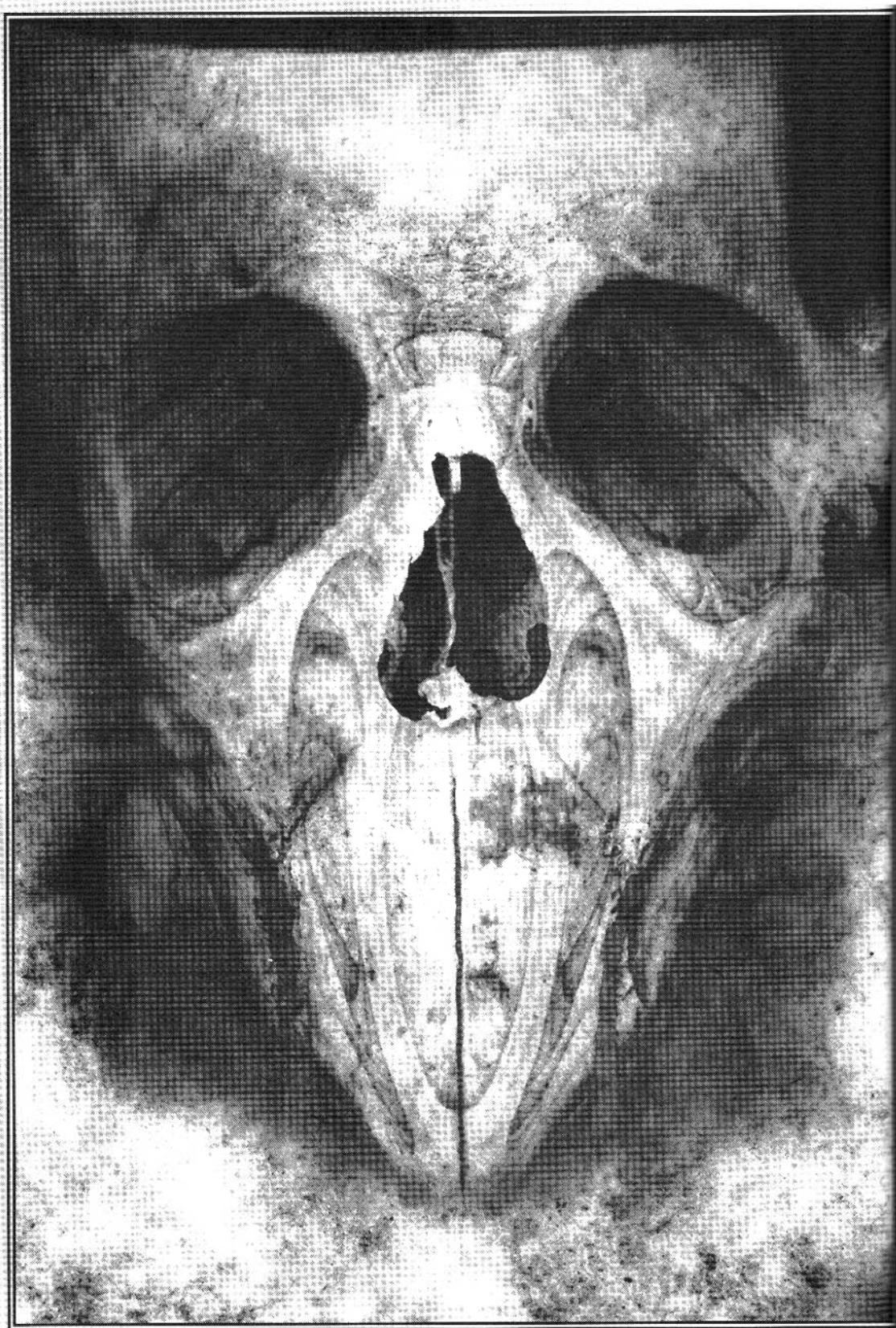
Temps d'Incantation : 7 jours

Durée : -

Préparatifs : A minuit, sous une lune décroissante, le Conjureur peint sept pentacles irréguliers dans l'enceinte de son Temple. Il allume un petit feu dans chaque étoile. Il doit y avoir assez de bois pour que les brasiers durent sept jours. Au centre du Cercle, il trace un triangle et y inscrit son propre nom.

Invocation et gestuelle : Le Conjureur s'assied dans le triangle et tape en rythme sur le sol avec ses mains. Il murmure un flot de paroles sans signification et macule le sol de ses mains ensanglantées. Il ne doit ni boire, ni manger, ni dormir. Il reste ainsi pendant sept jours, balbutiant et frappant la terre, jusqu'à ce que sa tête soit débarrassée de toute pensée, ses mains meurtries et sa langue gonflée. A minuit, lors du septième jour, le feu s'éteint et le Temple est plongé dans l'obscurité. Le Conjureur s'interrompt enfin et devine soudain la réponse à sa question.

Visualisation : Le Conjureur ressasse en permanence la question dans sa tête, telle une flamme dansant au milieu des sept feux. Lorsque les brasiers s'éteignent, la flamme grandit dans son esprit et soudain, il comprend.



La Voie de la Mort

“Mon nom est Paimona.”, dit la femme, “je suis ton guide au Royaume des Morts.”

Elle puait la charogne. Son corps frêle était dissimulé sous plusieurs couches de lambeaux noirs, mais je pus apercevoir un instant une portion de sa peau nue, sanglante, pourpre et purulente. Le tissu cachait à peine les terribles blessures qui striaient sa poitrine. Deux trous minuscules dans le voile laissaient apparaître ses yeux, blancs et laiteux, sans iris ni pupille.

“Viens”, dit-elle encore.

Elle pris la lampe sur l'autel et sortit du Cercle magique. Ses pieds nus raclaient le sol rouillé et râpeux. Une fumée grasse s'élevait de la flamme terne de la lampe. Un cri déchira le silence, puis un autre, et enfin, un chœur entier hurlant une souffrance indescriptible. Un mouvement dans les ténèbres autour de nous. Des pas rapides. Un enfant cerné par huit ou dix hommes avec des voix cavernueuses, des rires gras. Le garçon reçut un coup de pied et s'effondra. Ils le rouèrent de coups, le battant à mort. Les cris cessèrent. Je fouillai du regard les ténèbres et interpellai Paimona: “Ce n'est pas le bon endroit. Amenez-moi au Purgatoire de Markus Barent”

Elle me fit signe de la suivre. Je quittai le Cercle et pénétrai dans l'obscurité poisseuse. L'odeur agressa violemment mes narines. Les voix faisaient écho autour de moi ; cris, pleurs, supplications. Le contact du sol si froid et si réel sous mes pieds me fit frémir. Je me pressai de rejoindre la lumière vacillant entre les mains de Paimona.

Les enseignements de la Mort

La Voie de la Mort explore la frontière entre la vie et l'Au-delà. Ici résident les morts-vivants, les maudits, les âmes tourmentées d'Inferno et tous les bourreaux du Monde Inférieur. Vous ne trouverez que terreur et tristesse, douleur et angoisse, tout ce que la mort instille dans le cœur des hommes. Le Conjuror doit accepter la Mort et l'embrasser. C'est à cette seule condition qu'il pourra comprendre les plus grands mystères de cette Voie, jusqu'à revêtir enfin les attributs d'un Dieu de la Mort.

La Voie de la Mort est enseignée dans plusieurs cultes et sectes, mais afin d'en atteindre les plus grands secrets, le Conjuror doit en général étudier longuement en solitaire. Peu de Maîtres acceptent de révéler à leurs disciples plus que les bases rudimentaires. Ils gardent les connaissances dangereuses pour eux-mêmes. Les bases de la Voie de la Mort, jusqu'à un Niveau de Compétence de 10, peuvent être apprises dans des ouvrages magiques courants, ou auprès d'un Maître d'un des cultes de la Mort. Au-delà, le Conjuror devra découvrir ses propres sources. Cela reste relativement simple, il existe de vastes collections de livres et d'écrits concernant ce domaine. Environ la moitié d'entre eux sont spécialisés sur la Magie de cette Voie.

Le Conjuror doit également comprendre la Mort. Les textes théoriques restent incompréhensibles s'il n'a jamais regardé un cadavre refroidir lentement et perdre tout sens, vu les esprits des maudits, ou encore avoir subi la perte irréparable causée par la disparition d'un proche. Le Conjuror de la Mort est en permanence à la recherche de lieux dans lesquels il peut rencontrer la Mort sous toutes ses formes. Il travaille peut-être dans une morgue, est devenu prêtre ou fossoyeur. Beaucoup sont des meurtriers, des soldats ou des assassins.

Les connaissances du Conjureur de la Mort

La Voie de la Mort apporte des connaissances sur notre corps et sa nature transcendante, sur le devenir des âmes après la Mort, et sur l'oubli qui frappe leur mémoire. Un Conjureur de la Mort connaît également les Royaumes de la Mort, et les serviteurs d'Astaroth.

Les Bases (Niveau de Compétence de 1 à 10)

Le Conjureur sait que la Mort n'est pas une fin. Les âmes continuent de vivre. Elles renaissent rapidement sans mémoire, ou attendent la réincarnation dans l'un des Royaumes. Elles peuvent également rester liées à un cadavre et revenir hanter le monde des vivants. Le Conjureur sait qu'il existe plusieurs Royaumes des Morts et qu'ils sont gouvernés par des Anges de la Mort sous les ordres de Satan, ou Astaroth. Ces territoires se situent à la frontière de notre Réalité. Le Conjureur devine l'imminence de sa propre mort. Il perçoit les maladies mortelles chez d'autres individus, et les intentions de suicide. Il sait également de manière instinctive si une personne a déjà tué ou blessé gravement une autre.

Connaissances avancées (Niveau de Compétence de 11 à 40)

Le Conjureur connaît toutes les créatures importantes de la Mort. Il connaît les noms des Anges de la Mort, et Astaroth, ainsi que leur apparence et leur nature. Il sait qu'ils peuvent venir sur Terre dans leurs incarnations (Incarnats). Il sait qu'ils sont les images miroirs des Archontes. Il peut discuter durant des heures des lieux et des créatures d'Inferno. Il connaît les Népharites et sait comment le pécheur repentant peut les invoquer. Il a appris les noms magiques des parties de l'âme et sait ce qu'elle devient après la mort, avant de renaître. Il suppose que Dieu est mort. Le Conjureur sent la présence de la Mort. Il perçoit celle imminente des gens de son entourage, ou les émanations présentes dans un lieu où s'est déroulé un massacre. Il ressent la présence d'Inferno lorsqu'il entre dans un endroit où le Voile de l'Illusion est mince.

Maîtrise (Niveau de Compétence de plus de 40)

Le Conjureur sait que nous sommes des dieux. Il a réalisé que la Mort n'est qu'une méthode pour nous conserver dans l'ignorance, même s'il ne comprend pas pourquoi, ni qui en est responsable. Il sait pouvoir tricher avec la Mort s'il peut renaître avec sa mémoire intacte. Il connaît tous les noms importants d'Astaroth et de ses serviteurs. Il sait que les différentes parties d'Inferno bordent notre monde ainsi que d'autres. Il sait que ce sont nos péchés et notre propre sentiment de culpabilité qui nous enchainent en Enfer. Le Conjureur ressent le lien existant entre une personne et la Mort. Il sait si elle a déjà tué ou perdu un être cher et quand cela c'est produit. Il devine un an à l'avance la date de sa propre mort.

Sacrifices sanglants

Les sacrifices sanglants sont courants dans la Voie de la Mort. Nombre de Conjureurs de la Mort croient que ces sacrifices sont nécessaires afin d'apaiser Astaroth et les autres Puissances du Monde Inférieur. Dans certaines branches, chaque sort implique de tels sacrifices. Ils ne représentent que rarement des dons aux dieux. Un véritable don exige que le Conjureur cède une partie de son corps ou sacrifie quelqu'un ou quelque chose d'important pour lui. Mais cela reste rare. Il s'agit en général dans ce cas, de sceller un pacte entre le Conjureur et une force extérieure. En général, les sacrifices permettent de créer un lien entre la Mort et le Conjureur. Il visualise celle-ci en voyant mourir un animal ou un humain. Vous ne trouverez pas la mention de sacrifices dans la description des sorts, car ils ne constituent pas un élément obligatoire du Rituel.

Le Temple

La Mort est incolore. Le Temple qui est dédié à ses Rituels est peint en blanc (la couleur du deuil) et noir (la couleur de l'impuissance face à la peur et la Mort). Il est décoré de crânes et d'os ou d'images de cadavres. La croix est un symbole courant et peut rappeler la souffrance et la mort du Christ. Le Temple peut être très strict et sobre, ou morbide et encombré d'ossements mais, il doit s'en dégager un manque total d'harmonie. Cette dissonance est nécessaire, pour créer une angoisse rappelant au Conjureur son impuissance devant la Mort.

La Voie de la Mort

Les Sorts

Sorts	Niveau de Compétence	Perte d'Endurance	Temps d'Incantation	Durée
Portail vers le Monde Inférieur	5	20	15 minutes	10 minutes
Converser avec les morts	5	20	30 minutes	10 minutes
Mémoires de l'Au-delà	7	20	30 minutes	10 minutes
Mort-Vivant	10	40	1 heure 15 m	Spécial
Ame réincarnée	10	40	3 heures	—
Commander aux Morts Vivants	12	25	15 minutes	7 jours
Spectateur de la Mort	12	40	3 heures	1-5 minutes
Cheminier vers l'Hadès	17	50	24 heures	3 jours
Guide du Monde Inférieur	20	40	1 heure	3 jours
Ame Itinérante	27	80	3 jours	Permanent
Jeunesse éternelle	33	120	9 jours	Permanent
Rituel Vaudou	37	80	3 jours	1 mois
Déclin Inéluctable	40	120	7 jours	Permanent
Purgatoire	45	80	9 jours	Permanent
Renaissance Véritable	50	80	1 mois	—

Portail vers le Monde Inférieur

Une fenêtre s'ouvre vers l'un des Royaumes des trépassés. Le Conjureur peut voir à travers Inferno, ou emprunter ce portail et se retrouver physiquement dans cet univers. L'Invocation doit comporter le nom du Royaume vers lequel s'ouvre la porte. Il peut s'agir de Sekhet-Aaru et ses pyramides noires, des cavernes d'Hadès ou d'un Purgatoire personnel. Le Conjureur décide si le sort donne une fenêtre ou une porte. Mais cette ouverture permet également aux créatures infernales d'apercevoir le Conjureur. Leurs réactions dépendront de leur personnalité et de leurs relations avec l'Humanité. Si le sort est lancé depuis un Royaume, le Conjureur verra notre Réalité et pourra se servir de ce passage pour la rejoindre.

Niveau de Compétence : 5

Perte d'Endurance : 20

Accessoires magiques : La Coupe et le Sceptre

Temps d'Incantation : 15 minutes

Durée : 10 minutes

Préparatifs : Le mage pose un crâne de verre ou de cristal sur l'autel, et à côté, brûle des bâtons d'encens noir mêlés à du soufre. Il trace un pentacle avec du charbon dans le Cercle magique, afin de se protéger contre les puissances du Monde Inférieur. Il allume des bougies noires aux cinq sommets du pentacle. Il y dessine un triangle au sud. Le nom du Royaume des morts qu'il veut atteindre est inscrit en son centre.

Invocation et gestuelle : Il répète ce nom quatre fois face aux quatre points cardinaux. Il pose sa main gauche sur le crâne de cristal et récite une prière au Seigneur de ce domaine, demandant à ce qu'une porte s'ouvre. Il verse une goutte de sang dans la Coupe et déclare qu'il veut voir ce Royaume. Il brandit le Sceptre de sa main droite et affirme qu'il a le pouvoir d'ouvrir un portail vers ce lieu.

Visualisation : Le triangle s'emplit d'une lueur sombre et une musique funèbre se fait entendre dans le lointain. La lueur grandit pour prendre la forme d'une fenêtre ou d'une porte.

Converser avec les morts

Le Conjureur invoque les résidus de la conscience d'un individu décédé et converse avec lui. Dans les deux semaines qui suivent le trépas, un lien perdure entre le corps et l'âme, et certaines parties de sa mémoire restent intactes. Le Conjureur touche le cadavre et contacte l'âme du défunt afin de poser quelques questions simples. Celui-ci parle avec une voix déformée ressemblant vaguement à ce qu'elle fût de son vivant. Les âmes des morts se montrent souvent confuses, proches de la démence, et répondent rarement avec cohérence.

Niveau de Compétence : 5

Perte d'Endurance : 20

Accessoires magiques : Le Sceptre

Temps d'Incantation : 30 minutes

Durée : 10 minutes

Préparatifs : Les restes du défunt sont placés sur l'autel. Il peut aussi bien s'agir de cendres, d'ossements que du cadavre en entier. Le mage peint une étoile à six branches dans le Cercle, symbolisant le lien entre le corps et l'âme. Il allume en son centre une bougie de cire blanche et pose un lys blanc sur l'autel. Le Conjureur trace un triangle au sud du Cercle et y inscrit le nom du défunt.

Invocation et gestuelle : Le Sceptre dans la main droite, il appelle le mort par son nom. Il lui demande de surgir des ombres et de s'annoncer. Le Conjureur se nomme et ordonne au défunt de lui répondre.



La Voie de la Mort

Visualisation : Une lumière naît parmi les restes du mort et s'élève tel un feu follet dans les airs. Elle s'arrête au-dessus du triangle où est écrit le nom du défunt. Une voix d'outre-tombe se fait entendre quand l'esprit surgit.

Mémoire de l'Au-delà

Le Conjurer efface l'oubli qu'apporte la Mort pour quelques instants et se souvient de ses vies antérieures. Il peut également découvrir ainsi les précédentes incarnations d'autres personnes. Les souvenirs se présentent sous la forme de visions éclatées : images, odeurs et sons. Rien de cohérent ni d'unifié qui pourrait lui apprendre qui il fut vraiment.

Niveau de Compétence : 7

Perte d'Endurance : 20

Accessoires magiques : La Coupe

Temps d'Incantation : 30 minutes

Durée : 10 minutes

Préparatifs : Il remplit la Coupe d'eau pure et la pose sur l'autel. Le Conjurer allume deux bougies à côté, et trace sept Cercles concentriques sur le sol. Il inscrit au centre le nom de la personne dont il veut explorer le passé. Celle-ci doit l'accompagner dans le Cercle.

Invocation et gestuelle : Le Conjurer invoque Malkuth et Chronos et réclame l'aide nécessaire à son entreprise. Il se saisit de la Coupe et verse l'eau sur le sol, autour du nom écrit dans les Cercles.

Visualisation : Le sol entre les cercles se trouble et se transforme en une surface miroitante sur laquelle les visions apparaissent.

Mort vivant

Le Conjurer force la conscience d'un défunt à revenir vers son corps pourrisant. Elle y perd rapidement sa santé mentale et ne peut plus s'en échapper. Le cadavre ne doit pour cela pas avoir plus de deux semaines. L'âme du mort résiste. Il faut donc que le Conjurer obtienne une meilleure marge que le jet d'Ego de sa cible. Ensuite, il doit réussir à lancer le sort "Commander aux morts-vivants" (voir ci-dessous). Sinon, il n'a aucune chance de contrôler le zombie et court le risque d'être attaqué dès qu'il sortira du Cercle.

Niveau de Compétence : 10

Perte d'Endurance : 40

Accessoires magiques : Le Sceptre

Temps d'Incantation : 1 heure et 15 minutes

Durée : jusqu'à ce que le corps du zombie soit détruit.

Préparatifs : Dans le Temple, le cadavre, qui doit être intact, est placé dans un triangle au sud du Cercle magique. Le mage le nettoie et l'oint d'une pommade composée de plantes servant à l'embaumement des cadavres. Il trace un pentacle de protection avec un morceau de charbon sur le front du cadavre, afin de tromper l'âme à son retour. Il en dessine un autre dans le Cercle et l'entoure

de cinq bougies noires. Il brûle de l'encens pendant une heure pour purifier le Temple, et achève ses préparatifs.

Invocation et gestuelle : Le Conjurer élève le Sceptre de sa main droite et invoque les esprits du Monde Inférieur. Il se tourne vers chacun des quatre points cardinaux, verse une goutte de sang à chaque fois, et prononce quatre des noms des Royaumes des Morts. Il crie ensuite le nom du défunt et lui ordonne de revenir des ombres pour reprendre possession de son corps.

Visualisation : Les ténèbres se répandent dans le Temple et une voix plaintive se fait entendre lorsque l'âme est contrainte de revenir, liée à la volonté du mage. Une musique funèbre retentit au loin et l'âme hurle son désespoir lorsqu'elle rejoint le corps en décomposition. Le mort se redresse alors dans le triangle. Il est enfermé dans cette zone jusqu'à ce que le Conjurer le laisse en sortir.

Âme Réincarnée

Le Conjurer peut obliger l'âme d'un défunt à se réincarner dans un corps qu'il choisit. Il doit s'agir d'un fœtus humain qui naîtra dans les neuf mois à venir. La marge de réussite du sort doit dépasser celle du jet d'Ego du défunt à moins que celui-ci ait accepté cette réincarnation. Le sort ne lui permet pas de conserver ses souvenirs antérieurs, et ils s'effacent comme d'habitude après le trépas. Certains Conjureurs utilisent ce sort afin de se venger encore et encore de leurs ennemis, en les tuant puis en les ramenant dans cette vie pour les tourmenter à nouveau.

Niveau de Compétence : 10

Perte d'Endurance : 40

Accessoires magiques : Le Sceptre et la Coupe

Temps d'Incantation : 3 heures

Durée : —

Préparatifs : Le mage dépose sur l'autel une partie du cadavre, un os ou des cendres par exemple. La future mère, enceinte, est amenée dans le Cercle. Le Conjurer trace un pentacle sur son ventre, les deux pointes du bas plus longues que les autres. Il dessine un triangle dans le pentacle et y inscrit le nom de l'âme qui va se réincarner, en lettres grecques ou hébraïques. Il peint une étoile à neuf branches autour de la femelle et entoure le Cercle de bougies noires.

Invocation et gestuelle : Le Conjurer s'adresse à l'enfant à naître et lui ordonne de quitter ce corps. Il invoque les Puissances du Monde Inférieur et les dix Anges de la Mort afin de bannir l'âme de l'enfant. Il invoque ensuite le nom du défunt et touche ses restes de la pointe du Sceptre. Une fois encore, il invoque les Anges de la Mort et ordonne au mort de s'incarner dans le fœtus.

Visualisation : Une lumière apparaît sur le ventre de la mère, puis s'éteint lorsque le Conjurer bannit l'âme du fœtus. Une lueur pâle prend naissance dans les restes du mort, s'élève dans les airs et rejoint le ventre de la femme.

Commander aux Morts-vivants

Le Conjureur contrôle les Morts-Vivants créés par lui ou un autre sorcier. Il peut leur donner des ordres simples. Plus ils auront été réticents à revenir dans leur cadavre, moins les esprits des morts comprendront ce que l'on attend d'eux. Lancez 1d20. 1-5: l'âme est presque intacte et obéit aux ordres comme le ferait un être vivant. 6-15: l'âme est en partie folle et ne comprend que des ordres simples: "va là-bas", "garde cet objet", "va chercher ceci"... 16-20: l'âme est en pleine démence et refuse d'écouter. Pour réussir ce sort, il faut obtenir une marge de réussite supérieure à celle du jet d'Ego du défunt. Le score de cette Caractéristique est la même que de son vivant.

Niveau de Compétence : 12

Perte d'Endurance : 25

Accessoires magiques : Le Sceptre et la Couronne

Temps d'Incantation : 15 minutes

Durée : 7 jours

Préparatifs : Le Mort-Vivant est emprisonné dans un triangle au sein du Temple du Conjurer. S'il l'a lui-même animé, il s'y trouve déjà. Sinon, il faut le lier en inscrivant son nom dans ce triangle. Le Conjurer trace un pentacle et allume cinq bougies noires dans le Cercle.

Invocation et gestuelle : Le Conjurer brandit le Sceptre et le pointe vers le zombie, lui ordonnant par neuf des Puissances du Monde Inférieur qu'il nomme de le servir et de lui obéir.

Visualisation : Des sceaux de lumière emprisonnent le cadavre animé. Lorsque le sort prend effet, le zombie tombe à genoux devant le Conjurer.

Spectateur de la Mort

Le Conjurer assiste à sa propre mort, ou à celle d'une autre personne. Cette vision peut aller de l'expérience subjective du trépas à une image, accompagnée de sons, d'odeurs et d'autres impressions sensorielles. Plus la date de la mort est proche, plus cette vision sera détaillée. Il existe cependant un risque pour que tout ceci soit faux. Si le Conjurer ne peut supporter d'assister à sa propre mort, il se mentira inconsciemment. (le Meneur de Jeu a toute latitude pour gérer ce phénomène lorsqu'il décrit cette vision, en fonction de ce qu'il sait du personnage et de sa mort prochaine.)

Niveau de Compétence : 12

Perte d'Endurance : 40

Accessoires magiques : La Coupe

Temps d'Incantation : 3 heures

Durée : 1-5 minutes

Préparatifs : Le mage brûle de l'encens autour du Cercle dans le Temple et peint un pentacle au sol avec son propre sang. Il dessine quatre étoiles dans un carré en dehors du Cercle, symboles des cieux, de l'enfer, de la renaissance et de l'Eternité. Si une autre personne est la cible du sort, un objet lui appartenant doit être déposé sur l'autel. Le Temple est plongé dans l'obscurité, seul l'encensoir continue de brûler. Le Conjurer s'assied et médite sur sa propre mort. Il fait le vide dans son esprit, à la recherche d'une vision de cet événement.

Invocation et gestuelle : Le mage lève la Coupe des deux mains et nomme la personne dont il veut voir la mort. Il invoque Paradis et Enfer, Renaissance et Eternité. Il demande enfin aux Puissances du Monde Inférieur de lui révéler la Vérité.

Visualisation : Un point lumineux devient une vision et le Conjurer assiste à la mort qu'il désirait voir. Une fois la vision évanouie, l'image explose déversant des flots de sang, éclaboussant le Temple et le Conjurer.

Cheminier vers l'Hadès

Le Conjurer voyage librement entre différents Royaumes des morts et notre Réalité pour la durée du sort. Il voit à travers l'Illusion dès qu'il atteint un lieu ou notre Réalité entre en contact avec les Mondes de l'Au-delà. Dans un cimetière, il voit le sol se dessécher progressivement, le ciel se noircir et son environnement glisser lentement vers Inferno. Dans une morgue, il peut ouvrir une porte et entrer dans un Purgatoire. Dans une ancienne léproserie, il verra à travers les ombres grises qui entourent le Paradis et l'Enfer. Le Conjurer chemine entre notre monde et ceux des morts, ou entre différents Royaumes adjacents. Afin de s'orienter, il doit pouvoir reconnaître les frontières de ces domaines ou disposer d'un guide qu'il aura invoquer avec le sort correspondant. Sans expérience, il est très facile de se perdre dans les labyrinthes d'Inferno. Lorsque la durée du sort arrive à son terme, le Conjurer reste là où il se trouve à ce instant, dans le pire des cas, dans un des niveaux inférieurs de l'Enfer.

Niveau de Compétence : 17

Perte d'Endurance : 50

Accessoires magiques : Le Sceptre et la Coupe

Temps d'Incantation : 24 heures

Durée : 3 jours

Préparatifs : Il pose un crâne sur l'autel et trace un pentacle irrégulier aux sommets de différentes longueurs dans le Cercle magique. Le mage allume autour neuf bougies noires qui devront brûler pendant 24 heures. Il écrit avec son propre sang et près de chacune d'elles neuf des noms d'Astaroth. Il trace neuf étoiles irrégulières dans le carré hors du Cercle, et y écrit neuf des noms d'Inferno. Le Conjurer se déshabille et frotte son corps de cendres. Il s'entaille la main à l'aide d'un couteau de fer et remplit à moitié la Coupe de son sang. Il se couche ensuite dans le Cercle, en position fœtale ou s'étend sur le dos, et médite sur sa propre mort.

La Voie de la Mort

Invocation et gestuelles : Lorsque les neuf bougies s'éteignent, le Conjureur se relève et invoque Astaroth. Il trempe le sommet du Sceptre dans le sang contenu dans la Coupe (qui n'aura pas coagulé si tout a été fait correctement) et en asperge les neuf étoiles tout en prononçant les neuf noms de l'Enfer et invoquant la protection des Anges de la Mort. Il tourne alors neuf fois en sens inverse des aiguilles d'une montre autour de l'autel, et renverse le sang hors du Cercle tout en psamoldiant le sort. Il dit rechercher la voie menant au sein de la Mort, une voie vers le Monde Inférieur, une voie vers le Royaume des Ombres. Il boit ce qui reste du sang dans la Coupe. Le crâne tombe alors en poussière dispersée aussitôt par un vent glacial venu de nulle part.

Visualisation : Le Royaume des morts prend forme au-delà du Cercle magique. D'abord les sons: des cris et des gémissements, les raclements des chaînes et le bruit de la chair que l'on arrache des os. Puis les brasiers. L'odeur de fumée et d'huile. Lorsque le Conjureur boit la dernière goutte de sang, il voit Inferno.

Guide du Monde Inférieur

Le Conjureur appelle à lui un esprit protecteur qui le guidera à travers les méandres des Royaumes des morts. Ce guide s'avère rapidement indispensable pour que ceux qui ne sont pas familiarisés avec les zones frontières entre la Vie et la Mort, pour ne pas s'y égarer. L'esprit est en fait issu du Conjureur, de ses connaissances oubliées sur ces domaines, et il l'invoque du passé pour lui donner la forme d'une entité autonome. Il peut ainsi revêtir des apparences variées selon le tempérament du Conjureur : d'une superbe jeune femme à un démon hideux ou encore un ancien Maître, surgi de ses souvenirs.

Niveau de Compétence : 20

Perte d'Endurance : 40

Accessoires magiques : Le Sceptre et la Coupe

Temps d'Incantation : 1 heure

Durée : 3 jours

Préparatifs : Le mage inscrit le nom de l'esprit protecteur dans un triangle devant le Cercle magique. Ce nom varie d'un Conjureur à l'autre. Il découvrira celui-ci en apprenant le sort. Dans le Cercle, il trace à la craie un pentacle régulier. Il l'entoure de cinq bougies et purifie le Temple en y brûlant de l'encens.

Invocation et gestuelle : Il appelle l'esprit protecteur par son nom. Le Conjureur lui demande de revenir d'entre les morts pour partager avec lui son savoir. La pointe du Sceptre passe au-dessus des cinq bougies du pentacle, et effectue un mouvement circulaire autour de la Coupe. Le Conjureur réclame les connaissances et la compréhension nécessaires au sujet de ce qu'il veut voir de l'autre côté et demande à l'esprit sa protection et son assistance dans son voyage.

Visualisation : Une brume grise s'élève des flammes des cinq bougies et s'accumule dans le triangle. Là, soudain, l'esprit protecteur prend forme.

Âme Itinérante

Le Conjureur prend possession du corps d'un autre être humain, et force l'âme délogée à intégrer l'ancien corps du mage. La nouvelle enveloppe doit être présente dans le Temple afin que le sort fonctionne. Si la victime réussit un jet d'Ego avec une marge supérieure à celle du test de Compétence du Conjureur, le sort échouera. Dans ce cas, l'âme du Conjureur sera projetée en Inferno et son corps mourra.

Niveau de Compétence : 27

Perte d'Endurance : 80

Accessoires magiques : Le Sceptre et l'Anneau

Temps d'Incantation : 3 jours

Durée : Permanent

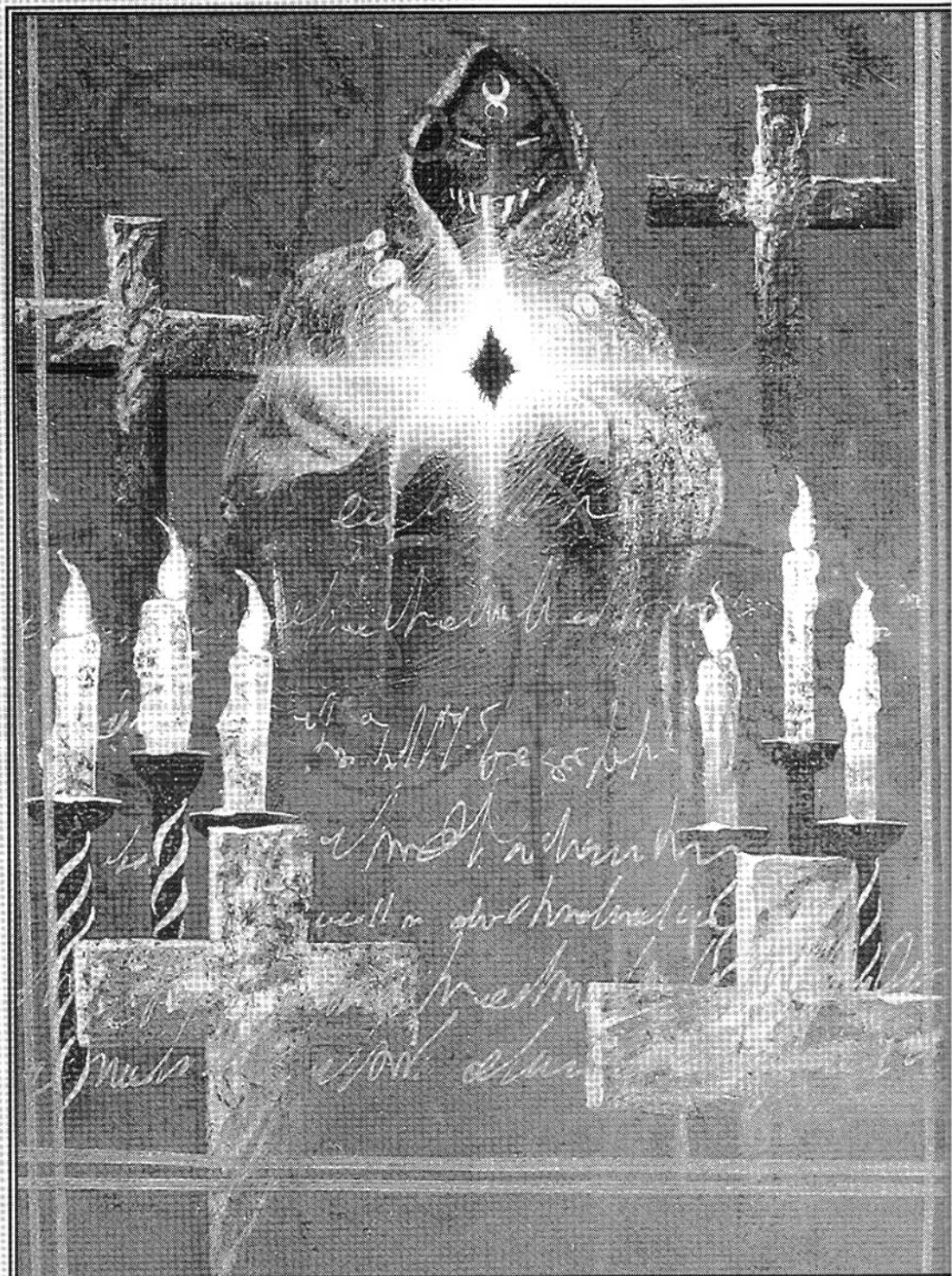
Préparatifs : La victime est enchaînée ou droguée (pour qu'elle se tienne tranquille) dans l'enceinte du Temple pour la durée du Rituel. Elle repose nue dans une étoile à huit branches composées de deux carrés superposés, dessinée à deux pas du Cercle magique. Son corps est oint d'huiles et le mage écrit le nom d'Astaroth sur sa poitrine avec des cendres et de la suie. Le Conjureur brûle de l'encens dans le Cercle. Il trace un pentacle avec des cendres et allume cinq bougies noires. Puis il se déshabille et s'oint d'huiles.

Invocation et gestuelle : Durant trois jours, de minuit à minuit, le Conjureur reste dans le Temple. Il ne doit ni boire, ni manger, ni dormir. Debout dans le pentacle, face à sa victime, le Sceptre dans la main gauche et l'Anneau au creux de sa paume droite, il incante, appelant la victime par son nom et annonçant sa décision de prendre possession de ce corps. Il invoque Astaroth et les puissances du Monde Inférieur puis ordonne à la victime de quitter son corps.

Visualisation : Les âmes sont deux lumières, un feu follet noir dans le corps du Conjureur, un blanc pour la victime. Le mage souffle la lumière de l'âme de sa cible, il l'expulse du corps et l'attire dans le sien. En même temps, son âme est transférée vers le corps de la victime.

Jeunesse Eternelle

Le Conjureur "vole" l'essence d'autres êtres humains qui vieillissent anormalement quand lui-même semble épargné par l'âge. Pour chaque tranche de dix années ainsi dérobées, il ne vieillira pas durant une année complète. S'il vide sa cible de la totalité de son essence, il gagne un crédit d'un an pour chaque tranche de dix ans volée, jusqu'à un maximum de sept années s'il s'attaque à un nouveau-né et le fait vieillir jusqu'à ce qu'il en meure. Si la victime réussit un jet d'Ego, et obtient une meilleure marge que celle obtenue sur le sort, rien ne se produit. Ce vol d'essence ne fonctionne que sur d'autres êtres humains, (pas les animaux ni les autres créatures).



La Voie de la Mort

Niveau de Compétence : 33

Perte d'Endurance : 120

Accessoires magiques : Le Sceptre et l'Anneau

Temps d'Incantation : 9 jours

Durée : Permanent

Préparatifs : Le Rituel débute à minuit. Le mage dépose sur l'autel un miroir de métal poli. Le Conjurer trace un Cercle et un pentacle. Le miroir reflètera l'âge "réel" du Conjurer une fois le Rituel accompli. Il dispose de nombreuses bougies noires autour du Cercle magique, une pour chaque année gagnée. Près de chacune d'elles, il inscrit le nom d'un Ange de la Mort et celui de la victime du sort. Juste avant d'allumer les bougies, le Conjurer pose une Coupe d'eau au centre du Cercle. Il s'y assied et médite sur sa propre immortalité, tout en invoquant en silence les Anges de la Mort, dont les noms sont inscrits près des bougies. Il reste ainsi neuf jours. Dès qu'une bougie menace de s'éteindre, il la remplace immédiatement. Durant cette période, il ne peut boire que l'eau contenue dans la Coupe. Quand il ne reste plus qu'une heure avant que le Rituel ne s'achève, la victime est amenée dans le Temple par un assistant et attachée sur l'autel.

Invocation et gestuelle : Le Conjurer éteint une à une avec le Sceptre, les bougies autour du Cercle. Il invoque les Anges de la Mort et réclame leur aide afin de voler l'essence de la victime. Il prononce le nom de celle-ci et lui ordonne de se soumettre. Enfin, il touche le front de la victime avec le Sceptre et invoque le pouvoir d'Astaroth afin de dérober sa vie.

Visualisation : L'essence de la victime apparaît comme une lueur rouge agitée, extirpée de son corps et aspirée dans l'Anneau que le Conjurer tient dans sa main gauche. La lumière faiblit chez la victime puis s'éteint lorsqu'elle a été entièrement drainée.

Rituel Vaudou

Le Conjurer fabrique, de ses propres mains, une poupée renfermant des cheveux, du sang ou un morceau de chair de l'adversaire qu'il souhaite atteindre. Durant le Rituel, il crée un lien magique entre cette représentation et sa victime. Tout ce qui arrive à la poupée se produit sur sa cible. Percée d'aiguilles, la victime saignera de blessures apparaissant là où le jouet aura été touché. Si le Conjurer la brûle, cette personne prendra feu spontanément et se consumera. Le sort est brisé si la victime détruit elle-même la poupée, en la brûlant par exemple. Dans ce cas, les effets se répercutent sur le Conjurer, c'est lui qui périra alors dans les flammes.

Niveau de Compétence : 37

Perte d'Endurance : 80

Accessoires magiques : La Couronne et l'Epée

Temps d'Incantation : 3 jours

Durée : 1 mois

Préparatifs : Le Conjurer rassemble sur l'autel les accessoires et matériaux nécessaires à la réalisation de la poupée. Il bénit ces éléments en brûlant de l'encens et en adressant une prière aux Puissances du Monde Inférieur pour chaque partie de la poupée. Il trace dans le Cercle un pentacle avec un morceau de charbon afin de se protéger durant son ouvrage. Il assemble la poupée lors des trois nuits suivantes. Il veille durant la journée sur son œuvre inachevée afin de ne laisser approcher aucune mauvaise influence. A chaque étape de son travail, il invoque les Anges de la Mort et brûle de l'encens.

Invocation et gestuelle : Une fois la poupée achevée, il la pose sur l'autel. Le Conjurer ceint la Couronne et lève l'Epée. Il jure sur le nom des Anges de la Mort que tout ce qui arrivera à la représentation de son ennemi se répercute sur celui-ci. Il coupe alors symboliquement la poupée avec l'Epée, mais sans l'endommager.

Visualisation : L'âme de la victime apparaît sous la forme d'une flamme rouge au sein de la poupée. Lorsqu'il torture celle-ci, la flamme faiblit et menace de s'éteindre.

Déclin Inéluctable

Une personne affectée par ce sort voit son corps se dégrader rapidement en quelques semaines. Ce déclin ne peut pas être stoppé une fois commencé. Le corps se ratatine jusqu'à ce qu'il ne reste plus que les os. L'esprit de la victime reste lié à son enveloppe charnelle tout au long du processus, même lorsqu'elle n'est plus qu'un tas d'ossements pétrifiés (ou jusqu'à ce que quelqu'un libère son âme). La victime perd la raison rapidement, même si, prévoyant ce sort, elle a embaumé son corps afin d'éviter un total anéantissement. La marge du jet de Compétence du mage doit être supérieure à celle du jet d'Ego de la victime. Si le Conjurer échoue, le sort se retourne contre lui et il est à son tour frappé par ce déclin inéluctable.

Niveau de Compétence : 40

Perte d'Endurance : 120

Accessoires magiques : L'Epée

Temps d'Incantation : 7 jours

Durée : Permanent

Préparatifs : Le Temple est plongé dans l'obscurité la plus totale et le Conjurer doit travailler ainsi dans le noir. Il trace dans le Cercle un pentacle irrégulier avec du sang séché, et pose un gros morceau de métal rouillé sur l'autel. A côté, il laisse un bol d'eau croupie et de la chair avariée qui doit avoir été abandonnée pendant plusieurs jours en un lieu chaud pour atteindre une consistance et une odeur répugnante. Il écrit tout autour, trois noms d'Astaroth, et treize noms de Samael, des Anges de la Mort, et tous les noms connus de sa victime. Il allume ensuite neuf bâtons d'encens qu'il attache sur la pièce de viande.

Invocation et gestuelle : Pendant sept jours, le Conjureur murmure des prières à Samael et Astaroth, alors que la chair continue de pourrir et que les mouches se multiplient dans le Temple. Il ne peut manger que de cette viande avariée et boire uniquement à la Coupe d'eau croupie. Au septième jour, il invoque Astaroth à voix haute, brandit l'Epée et lance la malédiction contre son ennemi. Puis, finalement, il tranche la chair pourrie avec l'arme.

Visualisation : Le Conjurer voit sa victime prendre forme dans la viande avariée qu'il consomme durant ces sept jours.

Purgatoire

Ce sort sert à créer un Purgatoire où le mage (ou une autre personne) sera tourmenté après sa mort. En général, seuls les Népharites et les Anges de la Mort peuvent réaliser de tels Enfers personnels, mais un Conjureur de la Mort assez puissant peut lui aussi y parvenir pour se venger de ses ennemis ou pour lui-même. Il établit une connection entre notre réalité et Inferno, un lieu de Purgatoire pour accueillir les âmes repentantes. Il invoque les bourreaux, Népharites ou Razides qui peupleront cet endroit. Il ne peut les y lier contre leur volonté, car il ne dispose pas du pouvoir nécessaire pour le faire au-delà de très courtes périodes. Il doit donc passer un pacte avec ceux-ci afin qu'ils rejoignent ce Purgatoire. En général, cela signifie leur vendre son âme.

Lorsque le Purgatoire est prêt, le Conjureur peut y attirer ses ennemis afin de les y tourmenter. Pour cela, ses adversaires doivent posséder une Balance mentale négative et croire dur comme fer être des pécheurs. Sinon, rien ne pourra les retenir en Enfer. La plupart des Conjureurs de la Mort créent leur propre Purgatoire. Ils savent qu'ils ne pourront pas échapper à l'Enfer après leur mort, aussi préfèrent-ils dans ce cas un Enfer de leur propre création.

Niveau de Compétence : 45

Perte d'Endurance : 80

Accessoires magiques : Le Sceptre, la Couronne et l'Epée

Temps d'Incantation : 9 jours

Durée : Permanent

Préparatifs : Le Conjureur trace une image symbolique du Purgatoire dans son Temple, un entrelac compliqué de symboles et de signes représentant l'Enfer qu'il veut créer, son apparence et la manière d'y arriver. Il dessine sur la pierre nue avec son propre sang. Il lui faudra neuf nuits pour accomplir cette tâche. Durant la journée, il doit protéger ce lieu des influences extérieures à l'aide de sorts et pentacles protecteurs. Il doit travailler à la lueur d'une unique bougie faite de graisse humaine. Toute autre source de lumière doit être bannie du Temple. Devant le Cercle, il trace un triangle. Les noms des personnes que le Conjureur souhaite emprisonner dans le Purgatoire sont écrits dans cette figure. La liste se limite à treize noms.

Invocation et gestuelle : Une fois l'image du Purgatoire achevée, le Conjureur invoque Astaroth et lui demande de partager Inferno avec lui. Il invoque les dix Anges de la Mort, réclamant un peu de place pour sa propre création. Il brandit le Sceptre et trace une fois de plus la représentation symbolique du Purgatoire. Celui-ci prend petit à petit consistance, et une fois le Rituel achevé, le Conjureur se tient debout au milieu de son Enfer personnel mais toujours protégé par le Cercle magique. Il invoque ensuite les Népharites ou les Razides de la manière habituelle, et négocie pour qu'ils rejoignent son Purgatoire. Enfin, il appelle les victimes. Elles doivent réussir un jet d'Ego contre la marge de réussite du sort. Si elles échouent, et si leur Balance Mentale est négative, elles sont attirées, encore vivantes, en ces lieux pour y être torturées.

Visualisation : La représentation symbolique dans le Temple prend forme et devient réelle, et telle que le Conjureur l'avait imaginée.

Renaissance Véritable

Il s'agit d'un moyen de tricher avec la Mort. Le Conjureur trépasse mais renaît dans un autre corps et conservant toute sa mémoire intacte. Afin d'y parvenir, il doit se réincarner directement depuis son ancienne enveloppe, évitant les brumes de l'oubli et revenant immédiatement à la vie dans son nouveau corps. Il ne doit pas rester prisonnier d'Inferno ou d'un Purgatoire entre le moment de son décès et celui de sa renaissance. Car en ces lieux, souffrances et tortures effacerait ses souvenirs. Ceci explique pourquoi si peu de Conjureurs de la Mort ont effectivement réussi cette performance même s'ils en connaissent le processus. La plupart d'entre eux se sont liés à Astaroth, ou finiraient en Enfer de toute façon, à cause de leurs péchés.

La Voie de la Mort

Le Conjuror ne conserve que des parcelles de sa mémoire lors de sa renaissance mais tout lui revient graduellement durant son enfance, souvenirs et Compétences. Dès l'âge de quatre ou cinq ans, il sait être un magicien et avoir trompé la Mort. A la puberté, il a retrouvé l'ensemble de sa mémoire et des Compétences de sa vie passée. Il conserve sa personnalité et les mêmes scores de Caractéristiques que lors de cette vie antérieure.

Niveau de Compétence : 50

Perte d'Endurance : 80

Accessoires magiques : Aucun

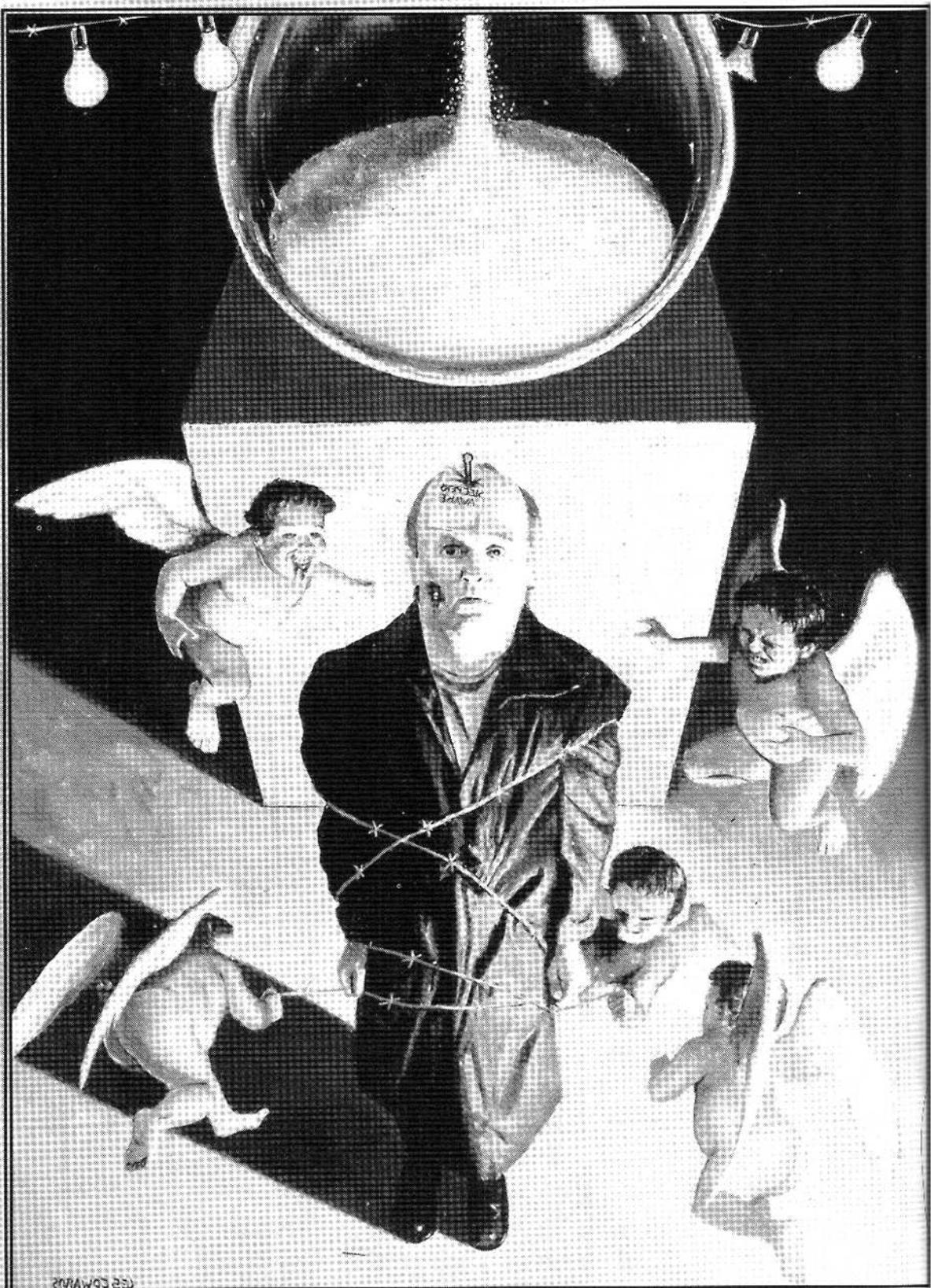
Temps d'Incantation : 1 mois

Durée : —

Préparatifs : Ils débutent lorsque le Conjuror sent la mort approcher. Le sort ne peut être lancé avant que sa vie ne touche à sa fin, moment qu'il devine instinctivement. Il se purifie rituellement durant tout un mois, et n'invoque aucune Puissance, ni infernale ni angélique, ne faisant rien d'autre que méditer sur sa propre nature divine. Dans son Temple, il trace une représentation symbolique de lui-même et de tous ses souvenirs, ses connaissances et ses Compétences, de ses intuitions et de sa personnalité. Tout prend une forme symbolique qu'il peut dessiner dans le Cercle magique et sur les murs du Temple. Une fois cette image achevée, il trace un triangle devant le Cercle. Il y inscrit le nom d'un guide qui le mènera à travers la Mort, un ange protecteur qui lui fera passer les brumes de l'oubli sans encombre.

Invocation et gestuelle : Une fois la représentation symbolique du Conjuror achevée, il invoque son guide. Il le fait par le pouvoir de son propre nom, sans faire appel aux Puissances extérieures, demandant à celui-ci de le mener sans encombre à travers les brumes grises.

Visualisation : L'entité prend forme dans le triangle, un ange protecteur choisi par le Conjuror. Il quitte le triangle, fait le tour du Temple, observe chaque symbole sur le sol et les murs. Une fois cette tâche accomplie, il prend la main du Conjuror. Alors, le mage sent la vie quitter son corps.



La Voie du Temps et de l'Espace

Nous approchions de la chambre haute de la pyramide, avançant dans un couloir sombre et étroit aux murs recouverts de hiéroglyphes. La lumière de nos lampes-torches erraient sur les parois dans une recherche incessante de signes et de symboles géométriques.

"Ici!"

Marsouk pointa sa torche vers une des sections du mur. Il éclaira un pentacle entouré de lettres en démotique, et flanqué de représentations d'Osiris et Anubis. Un triangle flottait au-dessus de la tête de Osiris, et une étoile à neuf branches au-dessus de celle du dieu à tête de chacal.

Le pentacle d'Osiris. Il s'agissait du même signe que celui que nous avions découvert dans le manuscrit à Amman. Marsouk extirpa la copie du parchemin de sa besace pour les comparer. Identiques. Et le mur en face dans le corridor, opposé au pentacle, paraissait totalement lisse et plat, sans peinture. Comme le parchemin l'avait annoncé.

Nous posâmes nos lampes pour bénéficier d'assez de lumière pour la tâche qui nous attendait maintenant. J'allumais un cercle de bougies sur le sol. Marsouk traça le pentacle de Aapep sur le mur vide, puis une étoile entrelacée de trois serpents d'ocre rouge. Il inscrivit fiévreusement les mots en démotique dans un double cercle entourant le pentacle. Je ne comprenais plus ce qu'il faisait, cela ne correspondait pas au dessin original sur le parchemin. Traçant les dernières lettres, il se mit à chanter d'une voix rauque. Cela ressemblait à de l'arabe, mais les mots étaient si curieux... ils paraissaient se fixer sur les murs, donnant vie aux hiéroglyphes.

"Aapep-Apopis Oues'r-achlochtis Sethr-anch'tet..."

Quelque chose tournait mal. Je m'approchai pour l'arrêter, mais le Cercle me repoussa. Il lui-sait comme du fer en fusion, rouge et brûlant. J'entendis un coup de tonnerre dans le lointain. Puis, un flash de lumière, blanche et aussi intense qu'une explosion atomique, m'aveugla. Les murs s'effaçaient, se déformaient, se déchiraient. J'essayai de crier, mais il ne restait plus rien. Plus de son, de lumière. Rien.

Les enseignements du Temps et de l'Espace

Un être humain, une fois Eveillé, peut percevoir l'Eternité. Il peut choisir le nombre de dimensions dont se composera le monde autour de lui, alors que nous sommes encore prisonniers des notions traditionnelles de Temps et d'Espace. Nous ne pouvons nous déplacer dans le Temps que vers l'avant, nous en subissons les causes et effets et ne pouvons nous dégager des trois dimensions de l'Espace. Mais la Magie peut nous donner temporairement accès à une vision illimitée du Temps et de l'Espace. Le Conjureur du Temps et de l'Espace crée des portails vers d'autres lieux, en réduisant le monde à deux dimensions. Il voyage dans le Temps, le stoppe et approche l'Eternité. Il peut briser une partie de l'Illusion et se déplacer à travers l'univers comme le font les êtres divins.

La Voie du Temps et de l'Espace est considérée comme la voie supérieure des enseignements magiques et se rapproche des Sept Sciences Occultes. Numérologie, alchimie et astrologie donnent une image de l'Illusion que le Conjureur peut utiliser afin de déformer le Temps et l'Espace. La plupart de ces Mages sont des scientifiques et des mathématiciens, plus proches de l'aspect théorique que leurs collègues des Voies de la Passion ou de la Folie. Mais il leur faut pourtant conserver une certaine fibre artistique car, afin de concevoir comment l'Illusion abuse nos sens, il nous faut un sens inné pour la Magie.

Cette Voie de l'Espace et du Temps s'apprend à travers des études théoriques personnelles ou auprès d'un professeur. Les Sciences Occultes apportent les bases pour ce domaine. A partir d'elles, le Conjureur construira ses propres sorts par expérimentation ou compilation. Beaucoup de livres écrits sur ces sujets s'avèrent être en fait de parfaits guides pour appréhender le Temps et l'Espace, ainsi que l'Art de concevoir des sorts de cette Voie.

Ce que sait le Conjureur du Temps et de l'Espace

Il ressemble à un physicien. Il étudie les lois qui régissent l'Illusion et tente alors de les enfreindre. Pour lui, la Magie consiste à savoir et comprendre, pas pouvoir ou forcer, comme on l'enseigne souvent dans les autres Voies. Il manipule l'Illusion grâce à ses connaissances. Il s'appuie sur un vaste savoir, à la fois celui des sciences et de l'occultisme.

Les Bases (Niveau de Compétence de 10 ou moins)

Le Conjureur sait que le Temps n'est pas une donnée absolue. Il sait qu'il existe bien plus de dimensions que les trois que nous percevons. Il a compris que le Temps peut se dérouler dans l'autre sens et que l'on peut altérer les chaînes de causalité. Il sait que notre Réalité s'ouvre sur d'autres mondes où la perception de l'Espace est différente. Le Conjureur a tendance à voir à travers l'Illusion dès qu'il arrive dans un lieu où le Voile se révèle plus faible. Il reconnaît les signes indiquant que la Réalité s'effondre: à des alterations de la nature et de l'environnement (les bâtiments surtout) et au comportement des gens.

Connaissances avancées (Niveau de Compétence de 11 à 40)

Le Conjureur a pris conscience de l'existence d'Achlys et sait qu'il s'agit d'un lieu au-delà du Temps et de l'Espace où tout sombre dans le Néant. Il a entendu dire que la route qui y mène passe par le Labyrinthe. Il sait que l'Illusion découle d'une volonté précise et que les clefs nécessaires à sa compréhension se trouvent dans les Sept Sciences Occultes. Il peut découvrir des points faibles dans l'Illusion, où il devient possible d'ouvrir un portail, en étudiant attentivement une carte ou une image. Il est immédiatement alerté lorsqu'une force extérieure modifie le cours du Temps et n'en ressent ni gêne ni confusion.

Maîtrise (Niveau de Compétence de plus de 40)

Le Conjureur sait que l'Illusion est une prison artificielle dans laquelle les Archontes et les Anges de la Mort tiennent un rôle important. Il sait que le schéma de construction de l'Illusion est inscrit dans les étoiles, dans les mathématiques et dans la hiérarchie des Archontes et des Anges de la Mort. Le Conjureur perçoit spontanément les relations qui sous-tendent les différents éléments de l'Illusion. Il sait pourquoi un escalier donné présente sept marches exactement, alors qu'un autre à côté, lui, en a neuf, pourquoi le toit de ce bâtiment possède une pente à 40 degrés, etc. Il devine quelles parts de la Réalité ont été construites par le Démurge pour nous emprisonner, et lesquelles sont originales, utilisées seulement comme «blocs de construction» rapportés dans l'Illusion.

Les Accessoires magiques

L'Anneau et la Coupe sont les accessoires les plus importants de la Voie du Temps et de l'Espace. Ils symbolisent la nature de ces deux concepts et la compréhension des lois de l'Illusion par le Conjureur. Ce mage porte le plus souvent un Anneau autour du bras ou d'un doigt lors de ses Rituels, même si celui-ci ne revêt aucune signification particulière pour un sort précis. L'Épée symbolise la capacité d'analyse et sert à dissectionner notre Réalité. Le Sceptre et la Couronne représentent le pouvoir et la suprématie du savoir.

Il existe un accessoire spécial utilisé dans la Voie du Temps et de l'Espace, le dodécaèdre. Il s'agit d'un polygone à vingt faces de la taille d'un poing, tout comme un D20. Cet objet géométrique représente pour les pythagoriciens le plan de l'univers. Il est utilisé pour les sorts au cours desquels le mage altère l'Illusion.

La Voie du Temps et de l'Espace

Les Symboles

Les symboles et formules mathématiques servent parfois aux Conjureurs du Temps et de l'Espace dans leurs Rituels. On y rencontre communément des figures géométriques basiques: triangles, carrés, cercles et courbes. Elles prennent cependant des significations différentes. Le triangle ne représente pas uniquement le Démurge comme dans les autres Voies. Il est plutôt un symbole des fonctions trigonométriques en mathématiques. Il en est de même pour toutes les autres figures géométriques qui possèdent à la fois un sens mathématique et occulte. Ces significations variées se déclinent et s'associent dans les différents sorts.

Les Sorts

Sorts	Niveau de compétence	Perte d'Endurance	Temps d'incantation	Durée
Au-delà de l'horizon	7	20	20 minutes	1 heure
Tel un miroir	7	20	20 minutes	1 heure
Altération des sens	9	30	30 minutes	24 heures
Portail vers Ailleurs	10	30	30 minutes	10 minutes
Portail vers Autrefois	12	30	40 minutes	10 minutes
Ce qui sera	15	30	30 minutes	10 minutes
Portail vers le futur	16	40	1 heure	10 minutes
Portail illusoire	17	40	1 heure	10 minutes
Nomade	18	40	12 heures	3 jours
Voyageur du Temps	19	50	24 heures	3 jours
Celui qui cherche	20	40	24 heures	—
Vision véritable	22	30	1 heure	30 minutes
Mémoire des objets	25	40	4 heures	30 minutes
Nomade véritable	30	50	24 heures	3 jours
Sanctuaire	35	50	24 heures	7 jours
L'œil de Thoth	40	50	24 heures	—
La Mort du Temps	45	80	13 jours	Permanent

Au-delà de l'Horizon

Le Conjurer déforme l'Espace et crée un passage, une fenêtre s'ouvrant sur n'importe quel endroit de notre Réalité qu'il souhaite observer. Il doit cependant avoir une idée précise de cet endroit. Il n'est pas nécessaire qu'il l'ait déjà visité, mais il doit savoir où il se situe et dans quelle direction il doit regarder pour l'apercevoir.

Niveau de Compétence : 7

Perte d'Endurance : 20

Accessoires magiques : L'Anneau

Temps d'Incantation : 20 minutes

Durée : 1 heure

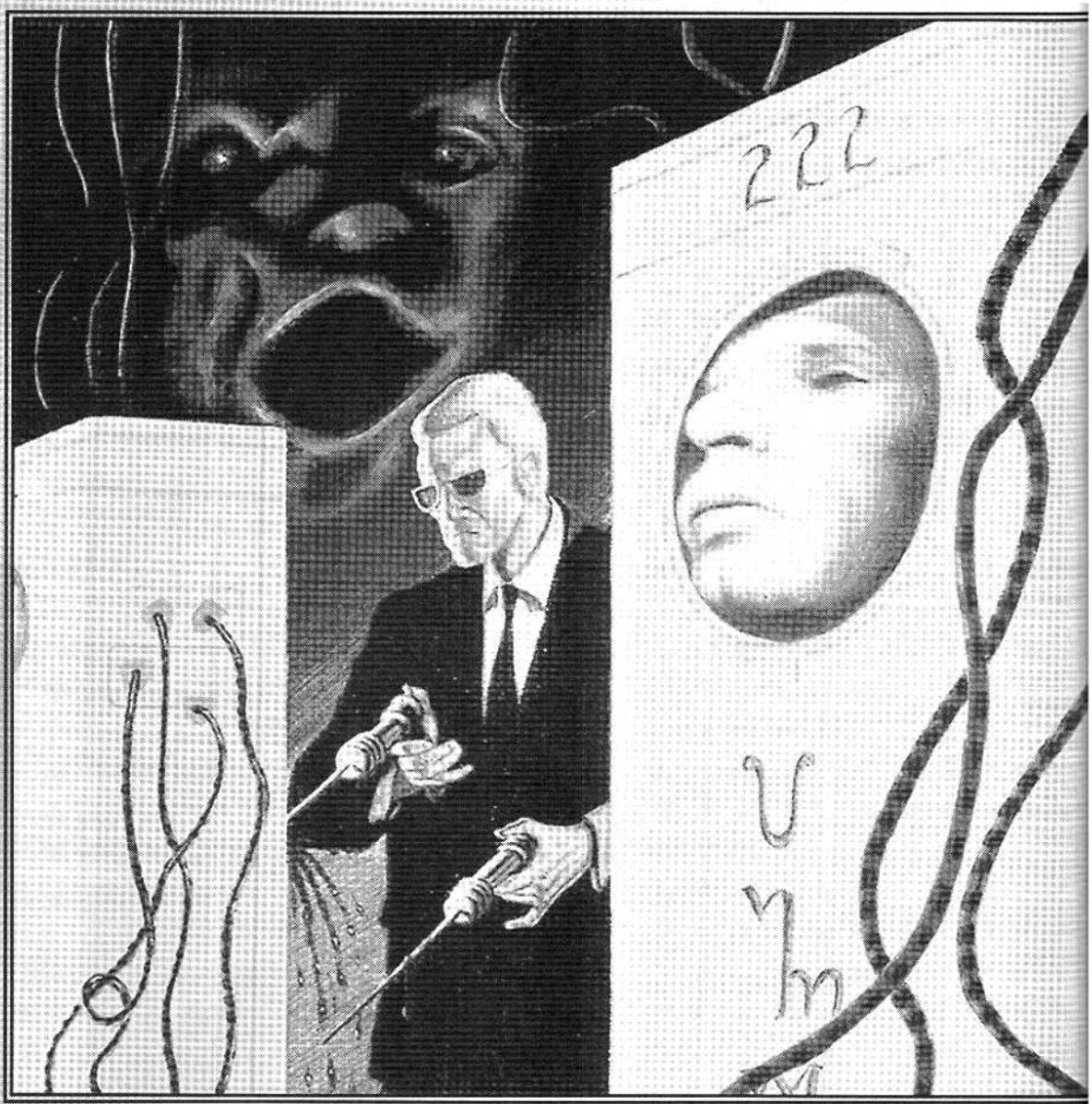
Les dieux du Temps et de l'Espace

Hermès Trismégiste est le dieu des Conjureurs du Temps et de l'Espace. On retrouve à ses côtés les divinités proches des concepts théoriques, comme Athéna ou Thoth. Beaucoup de Conjureurs invoquent également Logos, la raison pure, comme une puissance divine. Les sorts altérant le Temps associent souvent Chronos, dieu grec du Temps.

Préparatifs : Le mage brûle un encens qui dégage une fumée bleue et allume deux bougies aux proportions parfaites sur l'autel. Il place entre elles un dodécaèdre de bois ou de métal. Il trace dans le Cercle un hexagone constitué de deux triangles rectangles. Ils sont dessinés de telle sorte que leurs hypoténuses puissent former deux lignes parallèles qui dépassent les limites des triangles. Le Conjurer écrit le nom du lieu qu'il veut voir au bout d'une de ces lignes, et celui du lieu où il lance son sort au bout de l'autre.

Invocation et gestuelle : Le Conjurer lève l'Anneau, puis invoque Hermès et Mercure. Il réclame l'aide nécessaire pour voir au-delà de l'horizon, passe l'Anneau en cercle au-dessus de l'hexagone.

Visualisation : Un passage s'ouvre au-dessus de l'hexagone, comme si un boulet venait de percer un trou dans l'air. Aussitôt, le Conjurer aperçoit par cette ouverture le lieu qu'il souhaitait observer.



La Voie du Temps et de l'Espace

Tel un Miroir

Le Conjurer altère le Temps pour créer un passage lui permettant de contempler un lieu tel qu'il était dans le passé. Il doit avoir une idée précise de ce qu'il va observer, de préférence le nom de cet endroit et la date exacte de son retour dans le passé.

Niveau de Compétence : 7

Perte d'Endurance : 20

Accessoires magiques : L'Anneau

Temps d'incantation : 20 minutes

Durée : 1 heure

Préparatifs : Le mage brûle de l'encens au parfum d'ambre et allume quatre bougies bleues sur l'autel. Il trace deux carrés, formant un octogone, dans le Cercle. Le symbole de Mercure et le mot CHRONOS y sont inscrits. Tout autour, le Conjurer dessine deux Cercles de taille égale, se chevauchant en partie. Les Points d'intersection doivent se trouver au nord et au sud. Près de celui du nord, le Conjurer inscrit la date réelle grâce à des symboles astrologiques. A côté de l'autre, il marque le nom du lieu qu'il veut observer et, une fois encore à l'aide de symboles astrologiques, la date à laquelle il veut revenir.

Invocation et gestuelle : Le Conjurer brandit l'Anneau et invoque Mercure et Chronos. Il marche dans le sens des aiguilles d'une montre autour de l'un des Cercles puis, arrivé à l'intersection sud, change de sens et tourne autour de l'autre Cercle. L'Anneau est posé sur le signe de Mercure, et le Conjurer se place sur l'intersection nord. Il invoque Mercure, le messager divin, réclamant son aide pour trouver son chemin à travers les méandres du passé.

Visualisation : Les deux Cercles sur le sol commencent à luire et à se dissocier l'un de l'autre. Ils s'élèvent au-dessus du sol, formant un passage à travers lequel le Conjurer voit le passé.

Altérer les Sens

Le Conjurer influence la perception du Temps et de l'Espace de sa cible. Une éternité ne semble plus qu'un instant et une simple seconde semble durer des années. Il peut convaincre sa victime qu'un espace de plusieurs centaines de mètres carrés n'est pas plus grand qu'une petite pièce. La victime évitera d'agir à l'encontre de ce que ses sens lui indiquent. Si le temps lui paraît s'éterniser, elle attendra, sans rien entreprendre et rien ne pourra la faire bouger. Si au contraire, il lui paraît fuir à toute vitesse, elle tentera de le rattraper, courant à toute allure sans que rien ne puisse la freiner. Lorsqu'un endroit étroit devient immense à ses yeux, elle se déplace précautionneusement et lentement. Dans le cas contraire, si l'espace se réduit autour d'elle, la victime a alors l'impression abominable de marcher des heures sans jamais arriver nulle part. Le sort ne lui donne pas la capacité de modifier l'illusion. Elle ne se déplace pas plus vite ni dans l'Espace ni dans le Temps. Cette expérience ne se déroule que dans son esprit.

Niveau de Compétence : 9

Perte d'Endurance : 30

Accessoires magiques : Le Sceptre

Temps d'Incantation : 30 minutes

Durée : 24 heures

Jet d'Ego pour y résister : Oui

Préparatifs : Le mage pose une mèche des cheveux de la victime sur l'autel. Il trace dans le Cercle magique un triangle entouré d'un pentacle. Il allume une bougie blanche au milieu du triangle. Il trace ensuite les signes des cinq sens, un oeil, une oreille, un nez, une bouche, et une main près des sommets du pentacle.

Invocation et gestuelles : Le Conjurer brandit le Sceptre et invoque la victime par son nom. Il se saisit de la mèche de cheveux et la brûle à la flamme de la bougie, puis annonce à voix haute qu'il modifie la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût et le toucher de la victime.

Visualisation : Le Conjurer voit le monde se transformer sous sa volonté, comme il souhaite le voir perçu par sa victime: le Temps accélère ou ralentit, les distances se contractent ou s'étirent.

Portail vers Ailleurs

Le Conjurer ouvre une porte vers un lieu éloigné dans notre Réalité. Il ignore les distances qu'il franchit rapidement par ce portail, et atteint immédiatement un endroit se trouvant n'importe où sur Terre, ou même dans l'espace. Il doit savoir à l'avance où se situe ce lieu et être capable de le visualiser.

Niveau de Compétence : 10

Perte d'Endurance : 30

Accessoires magiques : L'Epée et l'Anneau

Temps d'Incantation : 30 minutes

Durée : 10 minutes

Préparatifs : On brûle un encens bleu sur l'autel, et on allume deux bougies aux proportions parfaites. Le dodécaèdre est posé entre les bougies. Le mage trace dans le cercle un hexagone constitué de deux triangles rectangles. Ils sont dessinés de telle sorte que leurs hypoténuses forment deux lignes parallèles qui dépassent les limites des triangles. Il écrit à l'une des extrémités le nom de l'endroit où il souhaite aller et à l'autre le nom du lieu d'où il lance le sort. Puis le mage trace un carré autour de l'étoile et écrit sur ses côtés les mots HERMÈS TRISMEGISTOS, LOGOS, PYTHAGORAS, et AMASIS.

Invocation et gestuelle : Le Conjurer lève l'Anneau, et invoque Hermès. Il fait passer l'Anneau dans la fumée bleutée, clamant qu'il veut bannir la troisième dimension, ignorer la distance et la profondeur, qu'il porte les sandales ailées de Mercure, et qu'il s'élève tel le messager des dieux à travers l'Espace. Avec l'Epée, il trace un pentacle dans les airs et dit: "Voici le dodécaèdre. Il n'y a nulle profondeur ici."

Visualisation : Le Conjurer visualise le pentacle dans les airs comme un symbole enflammé. Lorsque celui-ci disparaît, un portail à cinq côtés menant vers le lieu choisi apparaît à la place.

Portail vers Autrefois

Le Conjurer ouvre une porte vers le passé. Il décide de l'époque et de la date à laquelle il veut revenir. Le portail n'altère que le Temps, pas l'Espace. Le Conjurer reste où il se trouve lorsqu'il lance le sort. La marge obtenue détermine son niveau de réussite. Pour revenir 1000 ans en arrière, il lui faut une marge d'au moins 10. Pour un saut de 10.000 années, celle-ci passe à au moins 20. Revenir de 100.000 ans dans le passé implique une marge de 30, etc.

Niveau de Compétence : 12

Perte d'Endurance : 30

Accessoires magiques : L'Epée et l'Anneau

Temps d'Incantation : 40 minutes

Durée : 10 minutes

Préparatifs : Le mage brûle de l'encens sentant l'ambre et pose une poignée de sable blanc sur l'autel. Il trace un ensemble de douze pentacles dans le Cercle magique, comme si un pliage de papier à douze côtés avait été mis à plat sur le sol. Le symbole de Mercure et le nom de CHRONOS sont inscrits dans chacun des pentacles.

Invocation et gestuelle : Le Conjurer brandit l'Anneau, invoquant Mercure et Chronos. Il réclame leur aide afin de trouver la bonne route à travers les méandres du passé, jurant qu'il n'a nulle intention de provoquer le chaos et le désordre dans les lignes du Temps. Il prête serment sur l'Eternité et les dieux du Temps. Il prend alors le sable sur l'autel et en jette une pincée sur chaque pentacle au sol. Enfin, il lève l'Epée, annonçant qu'il bannit la quatrième dimension, ignore Logos, et retourne à son propre commencement.

Visualisation : Le Conjurer voit les pentacles se connecter les uns aux autres, formant un dodécaèdre de la taille d'un homme, puis perdant sa profondeur pour devenir un portail à douze côtés, une sombre ouverture vers le passé.

Ce qui sera

Les sorts les plus difficiles à exécuter dans cette Voie sont ceux qui permettent d'anticiper l'avenir. Le futur reste une page blanche, une partie du Temps pas encore totalement inscrite dans

l'Eternité. Aussi, vous ne serez jamais parfaitement certain d'avoir contemplé ce qui sera réellement. La prédition pourra avoir été influencée par les attentes du Conjurer et par l'observation elle-même. La plupart des Conjureurs

se montrent sceptiques envers les images provenant du futur. Ce sort ouvre une fenêtre vers une date et un lieu choisis par le mage. La marge de réussite détermine la période maximum. Pour un siècle, il faut une marge de 10, de 20 pour un millénaire et de 30 pour dix mille ans, etc.

Niveau de Compétence : 15

Perte d'Endurance : 30

Accessoires magiques : Le Sceptre et l'Anneau

Temps d'Incantation : 30 minutes

Durée : 10 minutes

Préparatifs : Le mage allume une bougie blanche sur l'autel. Il brûle de l'encens camphré pour purifier l'air jusqu'à ce que celui-ci semble froid, comme chargé d'ozone. Il dessine un pentacle dans le Cercle, contenu dans un triangle équilatéral. Le Conjurer inscrit les mots Chronos, Achlys et Logos le long des côtés du triangle. Au centre du pentacle, il inscrit le nombre 777, le nom de l'endroit et la date qu'il veut observer. La date est inscrite à l'aide de symboles astrologiques.

Invocation et gestuelle : Le Conjurer place l'Anneau sur le nombre écrit dans le pentacle. Il brandit le Sceptre appelant Chronos. Il invoque les corps célestes qui contrôlent la date qu'il souhaite atteindre, commençant par les constellations appropriées, puis la Lune et enfin les planètes. Achlys est invoquée en tant que force pouvant effacer le Temps, et le Conjurer demande à ce que le futur véritable lui soit révélé.

Visualisation : Le Conjurer voit le monde vibrer autour de lui, comme un mirage qui s'évanouit dans les airs. Lorsque celui-ci redevient tangible, le Conjurer voit le futur apparaître autour du Cercle magique. S'il sort du Cercle, l'image disparaît.

Portail vers le Devenir

Le Conjurer ouvre une porte vers le futur. Il choisit la date et le lieu qu'il veut rejoindre. La marge de réussite détermine le nombre d'années qu'il peut ainsi effacer : pour un siècle, il faut une marge de 10, de 20 pour un millénaire et de 30 pour dix mille ans, etc.

Niveau de Compétence : 16

Perte d'endurance : 40

Accessoires magiques : L'Anneau et le Sceptre

Temps d'Incantation : 1 heure

Durée : 10 minutes

Préparatifs : Le mage allume une bougie blanche sur l'autel. Il brûle de l'encens camphré pour purifier l'air jusqu'à ce que celui-ci semble froid, comme chargé d'ozone. Il trace un pentacle contenu dans un Cercle au milieu du Temple. Tout autour, il écrit le nom du lieu où s'ouvrira le portail et les signes astrologiques définissant la date qu'il veut rejoindre. Au centre du pentacle, le Conjurer trace les symboles des dieux Thoth et Maat, un ibis sacré et une femme assise. En dessous, il marque son nom secret son Ren, en tant que protection contre une dissolution de son être, menace qui pèse sur ceux qui voyagent dans le futur.

La Voie du Temps et de l'Espace

Invocation et gestuelle : Le Conjurer prend l'Anneau et le pose autour de son Ren dans le pentacle. Il brandit le Sceptre, appelle l'Eternité, Thoth et Maat. Il se prétend prêt à défier l'Eternité et à suivre la route désignée par Thoth, et la voie véritable révélée par Maat. Il renonce aux liens du Temps et ordonne à un portail de s'ouvrir vers le futur.

Visualisation : Le Conjurer voit le monde autour de lui s'effacer tel un mirage qui disparaît dans les airs. Lorsque celui-ci redevient tangible, l'avenir entoure le Cercle de Magie. S'il reste dans cette zone jusqu'à la fin du sort, rien ne se produit. S'il quitte le Cercle, il se retrouve dans son futur.

Portail Illusoire

Il s'agit du plus polyvalent de tous les sorts ouvrant des portes dans l'Illusion. Le portail illusoire peut atteindre n'importe lequel des Mondes situés au-delà de l'Illusion, ou tout lieu de notre Réalité. Le Conjurer peut rejoindre ainsi Inferno, les Mondes Oniriques, Métropolis, Gaia, ou un endroit lointain de la Terre. Par contre, il ne se déplace pas dans le Temps, mais c'est la seule limitation de ce sort. Il existe quelques exceptions lorsque l'Espace est si déformé en certains endroits qu'aucun portail ne peut s'y ouvrir. Par exemple : les profondeurs intérieures des citadelles des Archontes et des Anges de la Mort, les frontières d'Achlys, le Vortex, mais également les zones protégées par d'autres Conjurers, restent inaccessibles par ce portail.

Niveau de Compétence : 17

Perte d'Endurance : 40

Accessoires magiques : Le Sceptre et l'Anneau

Temps d'Incantation : 1 heure

Durée : 10 minutes

Préparatifs : Le Mage dessine les signes de Thoth, Maat et Osiris autour du Cercle magique, ainsi qu'un triangle renfermant les mots Tetragrammaton et Adonai. Ils protègent le Conjurer et l'empêchent d'ouvrir accidentellement une porte vers le Puits ou d'être happé par le Néant. Il allume une bougie sur l'autel et brûle des encens aromatiques. Il trace un triangle équilatéral dans le Cercle magique. Le Conjurer écrit alors les mots INFERNUS, METROPOLIS, ILLUSIO sur les côtés du triangle. Au centre, il inscrit le nom de l'endroit dans lequel il désire se rendre.

Invocation et gestuelle : Le Conjurer brandit l'Epée, et appelle Hermès. Il se tourne vers chacun des quatre points cardinaux et annonce tour à tour qu'il renonce aux liens de la vie (face à l'est), à la mort (face à l'ouest), à l'eau (face au nord) et à la chaleur (face au sud). Il se place ensuite dans le triangle tracé au sol, clamant qu'il renonce aux entraves de la troisième dimension, qu'il soulève le Voile de l'Illusion, qu'il brise les murs qui le séparent des lieux lointains et enfin qu'il emprunte le chemin brisé, la route d'Hermès le Messager. Il pose l'Anneau sur le sol entre ses pieds et touche avec le bout du sceptre le nom de l'endroit où il veut aller.

Visualisation : Une fumée grise s'élève du triangle et prend la forme d'une porte à trois côtés s'ouvrant dans le Temple du Conjurer.

Nomade

Pour une durée de trois jours, le Conjurer s'affranchit totalement des contraintes spatiales. Il peut se transporter en un instant n'importe où dans notre Réalité. En un pas il franchit la distance qui sépare l'Acropole de Central Park à New York. Il peut se trouver face à un mur à Paris, se retourner et voir s'étaler devant lui les rues ensoleillées de Khartoum. Il peut même rejoindre des lieux hors de la Terre, tant qu'il connaît l'endroit où il veut se rendre. Par contre, il ne peut pas franchir les limites du Temps ou de l'Illusion.

Niveau de Compétence : 18

Perte d'Endurance : 40

Accessoires magiques : L'Anneau

Temps d'Incantation : 12 heures

Durée : 3 jours

Préparatifs : Le mage pose le dodécaèdre sur l'autel, entouré de deux bougies. De l'encens dégageant une odeur d'ambre brûle dans un brasero et embaume le Temple. Deux carrés en partie superposés sont tracés sur le sol. Sur leur point d'intersection, il écrit les mots ORBIS MUNDI. Il dessine un Cercle tout autour. Sur sa circonférence, le Conjurer trace les signes des douze Maisons du Zodiaque. Il marque les quatre points cardinaux à l'aide d'étoiles et inscrit à l'est HERMÈS TRISMEGISTOS.

Invocation et gestuelle : Le Conjurer jette une pincée de sel au-dessus du dodécaèdre et passe l'Anneau autour d'un poignet ou d'un doigt. Il invoque Hermès, réclamant son aide afin de marcher sans effort à travers les Mondes, de l'aube au couche du soleil, de l'étoile du soir à celle du matin, de la lune pleine à l'éclat du soleil. Il brandit le dodécaèdre, le lève haut au-dessus de lui. Il invoque l'Est, demandant l'autorisation d'emprunter les chemins les plus courts. Il invoque ensuite l'Ouest, le Nord et le Sud. Il pose le dodécaèdre sur le sol et en fait douze fois le tour, appelant les douze Maisons du Zodiaque, et réclamant leurs connaissances sur la nature de l'Illusion. Enfin, il reprend le dodécaèdre entre ses deux mains, et quitte lentement le Cercle magique.

Visualisation : Le Conjurer se concentre sur le dodécaèdre. Il devient transparent et commence à vibrer, les dimensions se confondent, la profondeur s'efface, et pour un instant il lui semble exister dans un monde à deux dimensions. Alors il sort du Cercle.

Voyageur du Temps

Le Conjurer se déplace dans le Temps, non pas en traversant un portail, mais tout simplement en marchant vers l'avant ou l'arrière. Il a alors l'impression que son environnement défile comme un film passé en vitesse accélérée. Il peut ainsi remonter un siècle en une heure. Il est bien plus facile de se déplacer en arrière dans le Temps qu'en avant. Pour aller vers l'avenir, le Conjurer doit obtenir une marge d'au moins

20. S'il veut avancer de plus d'un siècle, cette marge minimum passe à 30. Un bond d'un millénaire dans le futur nécessite une marge de 40, etc. Le Conjureur peut remonter dans le passé sans aucun problème, aussi loin qu'il le désire, mais il ne pourra jamais revenir à une période précédant l'avènement de l'Illusion. Ce sort ne lui permet pas de se déplacer dans l'Espace, pour cela il doit utiliser le sort «Nomade».

Niveau de Compétence : 19

Perte d'Endurance : 50

Accessoires magiques : L'Anneau

Temps d'incantation : 24 heures

Durée : 3 jours

Préparatifs : Le mage dessine douze pentacles dans le Cercle magique, comme s'il s'agissait d'une figure en papier à douze faces dépliée sur le sol. Il écrit les mots HERMES, CHRONOS et ANTHROPOS en triangle dans chacun des pentacles. Le Conjureur trace alors un triangle équilatéral autour de cet ensemble, l'un des sommets pointant vers le nord, l'autre vers l'est, le dernier vers l'ouest. Il inscrit le mot TETRAGRAMMATON le long de chaque côté du triangle. Enfin, il répand une poignée de sable blanc et fin sur l'autel.

Invocation et gestuelle : Le Conjureur lève l'Anneau en appelant Hermès. Il réclame son aide pour trouver le bon chemin à travers les méandres du passé. Il prête serment sur l'Éternité et sur les noms des dieux du Temps. Il prend le sable sur l'autel et en jette une pincée sur chaque pentacle, tout en récitant une prière pour Chronos, demandant à ce que le Temps s'écoule librement d'avant en arrière et, qu'il s'affranchisse des lois de l'Illusion pour un instant. Il invoque sa propre divinité avec l'Anneau brandi vers les cieux, réclamant le pouvoir de briser les liens de l'Illusion.

Visualisation : Le Conjureur voit les pentacles s'assembler sous la forme d'un dodécaèdre de la taille d'un homme, et l'entourant. Il regarde à travers un mur de verre et le Temps s'écoule rapidement autour de lui, comme les images d'un film passé trop vite.

Celui qui cherche

Le Conjureur part à la recherche d'un objet ou d'une personne qui existe quelque part dans notre Réalité. Il ne peut pas découvrir un objet qui n'existera que dans le futur, le passé ou au-delà de l'Illusion. Il doit savoir précisément ce qu'il cherche, ou quelle personne il désire trouver. Cette connaissance de l'objet de sa quête se doit d'être la plus complète possible. Au minimum, il doit savoir au moins le nom de la personne ou de l'objet. "Où se trouve le tableau de Picasso nommé "Les demoiselles d'Avignon"?" est une question acceptable, alors que

"Qui est le chef du culte des Fous en Allemagne?" n'est pas assez précis. Si plusieurs personnes correspondent à la recherche du Conjureur, le sort échouera et il ne recevra aucune réponse.

Niveau de Compétence : 20

Perte d'Endurance : 40

Accessoires magiques : la Coupe

Temps d'Incantation : 24 heures

Durée : —

Jet d'Ego pour y résister : Non

Préparatifs : Le mage dépose le dodécaèdre sur l'autel, et le Conjureur inscrit le nom de la personne ou de l'objet recherché sur chacune de ses faces. Il brûle de l'encens camphré et allume sept bougies de cire autour du Cercle magique. Le Conjureur trace quatre triangles équilatéraux sur le sol, pointant vers l'extérieur et formant ainsi un carré entre eux. Au sommet de chacun des triangles il marque le point cardinal d'une étoile. Enfin, il dessine une image de l'ibis sacré du dieu Thoth dans le carré.

Invocation et gestuelle : Le Conjureur se saisit du dodécaèdre et invoque Thoth, le seigneur de Khemenus. Il l'amène à l'aplomb de l'image de l'ibis dans le Cercle, et demande à Thoth de le rejoindre pour partager avec lui ses connaissances. Il se place sur le triangle au sud, brandit la Coupe dans sa main gauche et le dodécaèdre dans la droite. Il crie le nom de l'objet de sa quête, réclamant qu'il se dévoile à lui. Il répète cette opération face au nord, à l'est et à l'ouest. Enfin, il invoque Thoth une fois de plus, demandant où se trouve ce qu'il recherche.

Visualisation : Il visualise l'objet dans le dodécaèdre entouré de ténèbres. Lorsque le sort est accompli, l'environnement de l'objet apparaît et chasse l'obscurité, se révélant au Conjureur.

Vision véritable

Le Conjureur peut assister à un événement choisi du présent, du passé ou du futur. Il peut s'agir de n'importe quel type de situation, mais le Conjureur doit en connaître l'existence, afin de décrire précisément ce qui s'est ou va se produire. Cet événement peut aller d'une simple querelle entre deux personnes à un naufrage, un meurtre, une découverte scientifique voire même l'achat d'un paquet de cigarettes. Pour remonter jusqu'à 100 années en arrière, le Conjureur doit obtenir une marge d'au moins 10, de 20 pour mille ans, etc. Pour assister à un événement futur, cette marge doit s'élever au moins 20. Il est impossible d'anticiper de plus d'un siècle dans l'avenir.

Niveau de Compétence : 22

Perte d'Endurance : 30

Accessoires magiques : La Coupe

Temps d'Incantation : 1 heure

Durée : 30 minutes

Jet d'Ego pour y résister : Non

Préparatifs : Le Conjureur brûle de l'encens et du bois de santal puis allume une bougie. Il pose le dodécaèdre sur l'autel à côté d'un objet qui pourra être associé à l'événement qu'il souhaite observer. Celui-ci n'est pas nécessairement présent lors de la situation mais doit permettre de faire une corrélation mentale avec cet événement. Le Conjureur remplit la Coupe d'eau pure. Il trace ensuite un pentacle sur le sol, et dessine le signe de Thoth, l'ibis sacré.

La Voie du Temps et de l'Espace

Invocation et gestuelle : Le Conjurer trempe ses doigts dans l'eau et humecte ses paupières, ses lèvres, son nez et ses oreilles. Il invoque Thoth, demandant à ce que lui soit révélée la Vérité, l'Eternité, la Réalité libérées des affres du Temps et de l'Espace, le Savoir absolu. Le Conjurer place la Coupe dans le pentacle et se tourne, tour à tour vers l'est, l'ouest, le nord et le sud. Il ordonne aux Puissances mineures de s'écartier et de ne pas altérer sa vision. Il plonge alors son regard vers la surface limpide dans la Coupe.

Visualisation : Le Conjurer visualise l'eau dans la Coupe comme un liquide doré, une surface miroitante, dans laquelle il peut assister à l'événement désiré.

Mémoire des objets

Le Conjurer peut déceler l'histoire ou le devenir d'un objet en le touchant. Il reçoit une vision de tous les événements importants qui ont marqué l'existence de cet objet, depuis sa création jusqu'à sa destruction. Comme d'habitude, les visions du futur restent incertaines. Une marge de 20 est nécessaire afin de voir l'avenir, jusqu'à un siècle en avant, au maximum. Les visions se révèlent toujours justes lorsqu'elles concernent le passé de l'objet. La période qu'il peut ainsi remonter dépend de sa marge de réussite. Cent ans pour une marge de 10, et 20 pour aller au-delà.

Niveau de Compétence : 25
Perte d'Endurance : 40
Accessoires magiques : La Coupe
Temps d'Incantation : 4 heures
Durée : 30 minutes
Jet d'Ego pour y résister : Non

Préparatifs : Le mage pose l'objet du sort sur l'autel et l'entoure de cinq bougies allumées. Le Conjurer brûle de l'encens et du bois de santal. Il trace une figure à douze côtés sur le sol à l'aide de sable blanc. A chaque coin, il dessine l'un des signes du Zodiaque. A l'intérieur, il trace les neuf signes planétaires, avec Mercure au centre. Il entoure le tout d'un Cercle constitué par les mots CHRONOSHERMESTRISMEGISTOS répétés en un cercle complet.

Invocation et gestuelle : Le Conjurer pose ses mains sur l'objet, invoque Chronos. Il passe sa paume droite au-dessus des cinq bougies, brandissant la Coupe de la main gauche. Il s'adresse à l'objet et lui ordonne de révéler ses secrets. Il l'élève au-dessus de l'autel puis sur la figure à douze côtés. Il s'assied en tailleur, et le place sur le signe de Mercure. Il garde les doigts posés sur l'objet et invoque Chronos et Hermès, réclamant leur aide dans sa quête.

Visualisation : L'objet émet des rayons lumineux qui, petit à petit, forment des scènes animées de son histoire.

Nomade Véritable

Le Conjurer se déplace librement à travers le Temps et l'Espace, et par-delà l'Illusion, vers tous les autres mondes. Il traverse le Temps comme lorsqu'il lance le sort « nomade », mais en plus, et simultanément, se déplace sur des distances illimitées dans notre Réalité ou à travers l'Illusion. Tous les chemins lui sont ouverts pour la durée du sort. La seule difficulté rencontrée réside dans le cheminement à travers le Temps. Le Conjurer doit obtenir une marge d'au moins 20 et, si vous souhaitez modifier la date de plus d'un siècle dans le futur, celle-ci passe à un minimum de 30. Certains lieux restent impossibles à atteindre par des procédés magiques, comme par exemple Achlys, le Vortex et les plus secrets des sanctuaires des citadelles d'Inferno et de Métropolis. Il faut se rendre physiquement dans ces endroits étranges, sans recourir à la Magie.

Niveau de Compétence : 30

Perte d'Endurance : 50

Accessoires magiques : Le Sceptre et l'Anneau

Temps d'Incantation : 24 heures

Durée : 3 jours

Préparatifs : Le mage pose le dodécaèdre sur l'autel, entouré de sept bougies. Il brûle, dans quatre encensoirs marquant les quatre coins du Temple, de la myrrhe, du musc, de l'ambre et du camphre. Il trace un carré sur le sol, au milieu d'un Cercle au centre d'un pentacle, et l'éclaire grâce à des lampes à huile. Le Conjurer inscrit son nom secret, son Ren, et le nombre 777 dans le carré. A la circonférence du Cercle, il inscrit les noms des douze Maisons du Zodiaque. Autour du pentacle, il inscrit les noms des Puissances qui le protégeront et le guideront durant son voyage : HERMÈS, THOTH, CHRONOS, LOGOS et ANUBIS. Enfin, il signale les quatre points cardinaux à l'aide d'étoiles.

Invocation et gestuelle : Le Conjurer passe l'Anneau autour de son poignet ou de son doigt. Il invoque Hermès, réclame son aide pour voyager sans effort, du lever au coucher du soleil, de l'étoile du soir à celle du matin, de la lune luisante aux lueurs brûlantes du jour. Il invoque Chronos, réclame son aide pour s'affranchir du Temps, briser les chaînes qui le lient à lui, et pour lui révéler l'Eternité. Il brandit le Sceptre, en appelle à sa propre divinité et prie les Puissances de briser les liens de l'Illusion. Il prend le dodécaèdre sur l'autel et le pointe vers l'est, l'ouest, le nord, et le sud. Puis le Conjurer ordonne à l'Illusion de s'effondrer, au Temps de se dissoudre dans l'Eternité, aux murs de s'écrouler. Il pose le dodécaèdre sur le sol et en fait douze fois le tour, appelant les douze Maisons du Zodiaque et réclamant leur savoir sur la nature de l'Illusion. Enfin, il reprend le dodécaèdre et, le tenant à deux mains, il quitte lentement le Cercle magique.

Visualisation : Le Conjurer se concentre sur le dodécaèdre, qui semble se ratatiner, perdre son volume puis se dévoiler dans d'autres dimensions. Enfin, il grandit, devient trop grand pour pouvoir être tenu, emplit le Monde et repousse les limites du Temps et de l'Espace.

Sanctuaire

Le Conjureur crée un sanctuaire au-delà des frontières de ce monde, un lieu en dehors du Temps et de l'Espace. Cela rappelle la capacité des Conjureurs du Rêve à donner naissance à des Royaumes Oniriques, mais le Conjureur de l'Espace et du Temps tisse la trame même de l'Illusion. Il ne crée pas une simple chambre au sein de sa conscience, mais un lieu physique qui existe dans notre univers, et auquel lui seul a accès. Nulle Puissance ou entité ennemie, pas même les Archontes ou les Anges de la Mort ne peuvent y pénétrer. Le Conjureur y décide de la vitesse de l'écoulement du Temps, aussi vite, deux fois plus vite que dans notre Réalité ou peut-être sous l'effet d'une stase temporelle. Le sanctuaire occupe un espace correspondant à une pièce normale, soit environ un cube de cinq mètres de côté. Le Conjureur peut laisser d'autres personnes y entrer, mais des adversaires ne peuvent en franchir le seuil de leur propre chef.

Niveau de Compétence : 35

Perte d'Endurance : 50

Accessoires magiques : Le Sceptre et la Couronne

Temps d'Incantation : 24 heures

Durée : 7 jours

Préparatifs : Il trace une croix kabbalique sur le sol. Il inscrit dans les carouches les noms des Archontes et des Anges de la Mort. A gauche de la croix, le Conjureur trace une étoile à neuf branches et écrit ASTAROTH, SHAITAN, et BELIAL à côté. A droite, il dessine un triangle et inscrit les mots ADONAI, YAHVE, SEBAOTH, et TETRAGRAMMATON. Il peint un Cercle entourant cet ensemble, et les signes des Maisons du Zodiaque tout autour, puis les signes planétaires à l'intérieur de cette figure. Il place le dodécaèdre sur l'autel, entre cinq bougies formant un pentacle.

Invocation et gestuelle : La Couronne sur son front, le Conjureur bannit tour à tour les Maisons du Zodiaque, les influences des planètes, les Anges de la Mort et leurs serviteurs, les Archontes et leurs serviteurs, Astaroth et ses serviteurs, le Démurge et le pouvoir lié à son nom. Puis il allume les cinq bougies pour définir un pentacle dans le Cercle magique. Il lève le dodécaèdre, appelle Hermès le gardien des secrets, le pourvoyeur de connaissance, le rôle des ombres. Il invoque son nom secret, trace un cube en l'air à la pointe du Sceptre, et dit: "Je crée un monde depuis le néant, je bâti un lieu au-delà de l'Espace, je bâti une demeure au-delà du Temps, je bâti un sanctuaire hors de la portée des Puissances. Et la clé en sera..." Là, il pense en silence au mot de passe secret qui ouvrira la porte du sanctuaire.



Visualisation : Le Conjureur voit une énergie blanche et lumineuse dans le dodécaèdre. Elle baigne le Temple, pratique une ouverture, une porte luminescente vers le sanctuaire du Conjureur.

L'œil de Thoth

Le Conjureur part à la recherche d'un objet ou d'une personne où qu'ils se trouvent dans le Temps ou dans l'Espace, dans notre Réalité ou au-delà de l'Illusion. Presque rien ne peut demeurer caché à ses yeux, ni dans le passé, ni dans le futur, ni en Inferno ou même Métropolis. Comme dans le sort du «quêteur» le Conjureur doit pouvoir décrire cette personne ou cet objet. Au mieux, il connaîtra le nom de sa cible, et disposera d'une image de celle-ci. Si l'objet n'existe pas encore, mais existera dans le futur, il doit obtenir une marge d'au moins 20 pour le trouver.

Niveau de Compétence : 40

Perte d'Endurance : 50

Accessoires magiques : La Coupe

Temps d'incantation : 24 heures

Durée : —

Jet d'Ego pour y résister : Non

Préparatifs : On pose le dodécaèdre sur l'autel.

et le mage inscrit sur chacune de ses faces

le nom de ce qu'il recherche. Il brûle dans un encensoir de l'encens camphré et allume sept bougies de cire autour du Cercle magique. Le Conjureur trace huit triangles de taille égale, cernant un carré central. Au sommet de quatre d'entre eux, il marque les quatre points cardinaux à l'aide d'une étoile. Au sommet des quatre autres il dessine les signes de Mercure, Jupiter, Saturne et du Soleil. Le Conjureur écrit alors INFERNO, ILLUSIO, METROPOLIS et ELYSIO sur les côtés du carré. En son centre, il peint une image de l'ibis sacré de Thoth.

Invocation et gestuelle : Le Conjureur prend le dodécaèdre dans sa main. Il invoque Thoth et Logos, Hermès et Malkuth, Chronos et Achlys. Il passe l'encensoir en cercle au-dessus des symboles tracés au sol, et le Conjureur nomme tour à tour les quatre points cardinaux, les Mondes au-delà de l'Illusion, les ères passées et les demeures des dieux. Il se place dans un triangle, se tourne vers le sud, crie le nom de l'objet ou de la personne, lui demandant de révéler sa cachette. Il répète cette opération face à l'est, au nord et à l'ouest, puis vers Mercure, Jupiter, Saturne et le Soleil. Enfin, il invoque Thoth une nouvelle fois, demandant à savoir où l'objet de sa recherche se situe.

Visualisation : Le Conjureur visualise l'objet au sein du dodécaèdre, entouré de ténèbres. Une fois le sort lancé, l'environnement de celui-ci se révèle.

La Voie du Temps et de l'Espace

La Mort du Temps

Le Conjureur interrompt le passage du Temps. Il devient capable de recréer une forme d'Eternité quelque part dans notre Réalité, s'assurant alors de ne plus subir sa mortalité. Au sein d'un cube de dix mètres de côté, le Temps s'arrête. Rien ne peut altérer ce qui se trouve à l'intérieur. Celui qui reste ici ne vieillira plus ni ne mourra. Le désavantage de ce sort réside dans le fait que cette zone attire l'attention des Gardiens de l'Illusion. Le Temps représente une composante essentielle de notre Réalité. Tôt ou tard, l'un d'eux s'apercevra qu'une fraction du Temps a été arrêtée quelque part, quelles que soient les mesures de protection prises par le Conjureur. Alors, les serviteurs des Archontes entreprendront tout ce qui est en leur pouvoir afin de restaurer l'ordre des choses.

Niveau de Compétence : 45

Perte d'Endurance : 80

Accessoires magiques : Le Sceptre et l'Anneau

Temps d'incantation : 3 jours

Durée : Permanent

Préparatifs : Le mage purifie pendant 24 heures l'endroit qu'il veut ainsi protéger. Le Conjureur brûle du camphre, de l'encens et de l'ambre, enduit les murs de la pièce avec de la chaux, et délimite un pentacle avec des bougies blanches afin d'éloigner toute influence néfaste.

Le deuxième jour est passé à repousser les Gardiens de l'Illusion, et toutes les Puissances qui pourraient intervenir pour perturber sa tentative. Il trace un arbre kabbalistique sur le sol. Le Conjureur y écrit les noms des Anges de la Mort et des Archontes. A gauche de la figure, il dessine une étoile à neuf branches, et inscrit les mots ASTAROTH, SHAITAN, et BELIAL à côté. A droite, il trace un triangle, et écrit les mots ADONAI, YAHVE, SEBAOTH, et TETRAGRAMMATON. Tout autour, il peint un Cercle et les signes des Maisons du Zodiaque sur sa circonférence extérieure, les symboles planétaires à l'intérieur. Le Conjureur bannit alors les puissances nommées, l'une après l'autre, les repoussant hors de ces lieux.

A minuit, le troisième jour, il trace un triangle sur le sol, et écrit le mot CHRONOS à l'intérieur. Il pose le dodécaèdre sur l'autel, et invoque Chronos. Il passe l'Anneau à son poignet ou à son doigt, et ordonne au dieu du Temps d'ôter son masque afin de lui révéler sa nature éternelle. Il invoque Chronos en tant qu'incarnation d'Eternité, lui demandant que cette Eternité prenne possession de la pièce où il se trouve.

Visualisation : Le Conjureur voit Chronos comme une divinité sévère, voilée de noir. Au fur et à mesure, les voiles s'effacent, révélant le dieu sous une forme lumineuse qui se dissout graduellement dans le Néant. Une fois le Rituel accompli, le triangle a totalement disparu.



Les Sciences Occultes

Selon une ancienne légende juive, un Ange gardait les portes du Jardin d'Eden. Après la Chute de l'homme, il parla à Adam :

“Je connais Sept Clefs,” dit l'Ange. “Des Clefs qui ouvrent le cœur de mon Seigneur.”

“Quelles sont-elles,” demanda Adam. “Je les trouverai afin de revenir ici et d'ouvrir à nouveau les portes du Paradis.”

“La première se nomme Kabbalah. La Clef d'Israël ouvrant les portes aux serviteurs de mon Maître. La seconde a pour nom Al Khemi, la Clef de l'Egypte, et elle mène au seuil des éléments. Tu trouveras la troisième dans les étoiles, la clef de Babylone. Tu y liras le secret de l'âme et le futur du monde. La quatrième est la Clef de Hellas, les chiffres ouvrent toutes les portes de la compréhension. La cinquième est la Clef des symboles qui se trouvent dans les enseignements secrets, et elle ouvre le cœur des hommes. La sixième se nomme Tarot, la Clef des Romani, ouvrant les portes de ton propre cœur. Celui qui découvre les Clefs sera absout de tout péché. Le fruit du savoir deviendra sa bénédiction, et les portes du Paradis s'ouvriront devant lui.”

Adam mémorisa les six noms. “Mais la Septième Clef, à quoi sert-elle?” demanda Adam.

“Elle ne porte pas de nom. Tu dois la créer toi-même, ce sera celle des exilés et des opprimés. Elle te rendra libre,” répondit l'Ange.

Puis l'Homme fut banni du Jardin d'Eden, et condamné à errer sur la Terre.

Il existe Sept Sciences Occultes: la Kabbale, l'Alchimie, l'Astrologie, la Numérologie, le Symbolisme, le Tarot, et le Vaudou. On les appelle parfois les Sept Clefs, car elles peuvent servir à comprendre et détruire l'Illusion. Il y a encore quelques siècles, seules les six premières d'entre elles existaient. Elles permettaient une meilleure compréhension de la nature de l'homme, mais elles ne suffisaient pas à défier le Démurge et l'Illusion. Le Vaudou vint s'y ajouter en tant que septième enseignement occulte, lorsque le pouvoir du Démurge commença à s'évanouir. Il s'inscrit à la fois en opposition aux six autres mais les complète aussi. Les anciennes sciences se montrent méthodiques, issues des textes du judaïsme, du mysticisme chrétien et se rapprochent depuis du rationalisme. Le Vaudou naquit de la révolte des esclaves d'Haïti. Il traduit ce sentiment de rébellion, et s'appuie sur des traditions africaines animistes étroitement liées à la Passion et la Mort.

“Celui qui tiendra les Sept Clefs dans sa main pourra ouvrir sa prison et retrouver sa divinité perdue. Les portes s'ouvriront. L'ombre du Seigneur s'élèvera depuis l'Abysse pour lui restituer son unité.” Voici ce que dit une inscription en araméen gravée sur une antique tablette noire d'Hermès. Il s'agit d'une tablette de pierre provenant de Ras Shamra, et qui disparut au Liban durant les années de guerre, vers 1980. Le sens de cette prédiction hermétique est sujet à de grandes controverses. Certains affirment que le Démurge y regagnera la forme humaine qui était la sienne autrefois, détruisant par la même occasion l'Illusion et libérant alors l'Humanité tout entière.

Les Sciences Occultes ont toujours été marquées, par nécessité, du sceau du secret. Les Gardiens de l'Illusion tentent en permanence de détruire quiconque s'y intéresse. Au cours des XVIème et XVIIème siècles, les scientifiques étaient assassinés et les sorciers brûlés ainsi que leurs ouvrages. Des documents vieux de plusieurs milliers d'années furent ainsi perdus dans cette tentative d'arrêter ces recherches, mais en vain. Les évolutions héritées de ces deux cent dernières années ont relancé et fait progresser les Sciences Occultes. Un grand nombre de personnes croient aujourd'hui possible de défaire et briser l'Illusion grâce à elles. Ceci nécessite cependant une connaissance approfondie de ces sept enseignements. Tous ignorent si, actuellement, un être humain possède un tel savoir. Dès que les Gardiens de l'Illusion prendront conscience qu'un tel individu existe, tous les serviteurs du Démurge et d'Astaroth réunis mettront tout en œuvre pour le tuer.

Chacune de ces Sept Sciences représente une Compétence distincte, avec pour base la Caractéristique d'Ego. Elles fonctionnent comme toutes les autres Compétences, et s'acquièrent par l'étude et la pratique.

Kabbale

La Kabbale provient des traditions juives et donne une description des serviteurs du Démurge, ainsi que leurs relations. On y apprend que le Démurge (nommé ici Ain Sof) créa les dix Archontes (les Sephiroths), et comment Malkuth donna alors naissance à l'illusion, y emprisonnant les hommes. La Kabbale permet de comprendre et de se protéger contre les Gardiens de l'illusion. Elle est considérée comme la première parmi les autres Sciences Occultes. L'occultiste apprend en général d'abord la Kabbale, afin de se protéger des Licteurs et des Anges de la Mort.

Mais la Kabbale propose également une description du Démurge. Les dix Archontes et leurs ombres, les Anges de la Mort, ne sont que des extensions de l'esprit du Démurge. Tous les serviteurs du plus puissant des Archontes au plus modeste des esclaves, ne sont qu'extensions de cet être Tout-puissant. En cela, la Kabbale apporte aussi une image de l'Homme, car alors le Démurge devient humain par nature. En étudiant Dieu, le kabbaliste peut atteindre une forme de compréhension de lui-même.

Histoire de la Kabbale

La Kabbale est une tradition mystique juive, intimement liée à l'étude des textes sacrés. Selon la légende, le Démurge enseigna les secrets de la Kabbale à certains de ses Archontes bien avant l'emprisonnement de l'Homme, et ils divulguèrent alors ces secrets à quelques humains.

Les écrits kabbalistiques qui existent actuellement remontent à l'ère chrétienne. Il reste peu de textes originels dont s'inspirèrent tous les ouvrages suivants. Les quatre plus anciens sont le Sepher Yetzirah, que l'on dit avoir été écrit par Rabbi Akiba, vers 120 ap JC; le Sepher Ha Zohar par Ben Jochai, vers 160 ap JC; l'Apocalypse (le Livre des Révélations dans la Bible); et les commentaires de Rabbi Ezra au sujet des dix Sephiroths, rédigés au XIII^e siècle.

La Kabbale se répandit durant le XIII^e siècle. Son enseignement se développa et pris un nouvel essor dans les communautés juives d'Espagne où christianisme, judaïsme et islam se rencontrèrent et s'enrichirent mutuellement. En 1305, fut publié le plus fameux des textes kabbalistiques: le Zohar par Moses de Lyon.

Jusque vers les années 1600 la Kabbale resta incorporé aux traditions occultes chrétiennes, englobant certains aspects du christianisme. La Kabbale juive continua de prospérer de son côté, se concentrant principalement sur l'étude et l'analyse des textes. Les écrits originaux en hébreu de l'Ancien Testament furent retranscrits selon un système complexe de correspondances lié à l'alphabet hébreu. Cette branche de la Kabbale ne reçut jamais une reconnaissance explicite de la part des occultistes chrétiens, peu d'entre eux parlant couramment cette langue.

Durant les XVII^e et XVIII^e siècles, la Kabbale rejoignit les autres Sciences Occultes. On établit alors des liens avec l'Astrologie, le Tarot et la Numérologie. Un courant commun de la science se développa ainsi, hybride entre science et Magie, avec la Kabbale en clef de voûte. Cette évolution s'achèvera avec les Francs-maçons, les Rosicrucien et autres sociétés occultes, qui fleurirent durant les XVIII^e et XIX^e siècles.

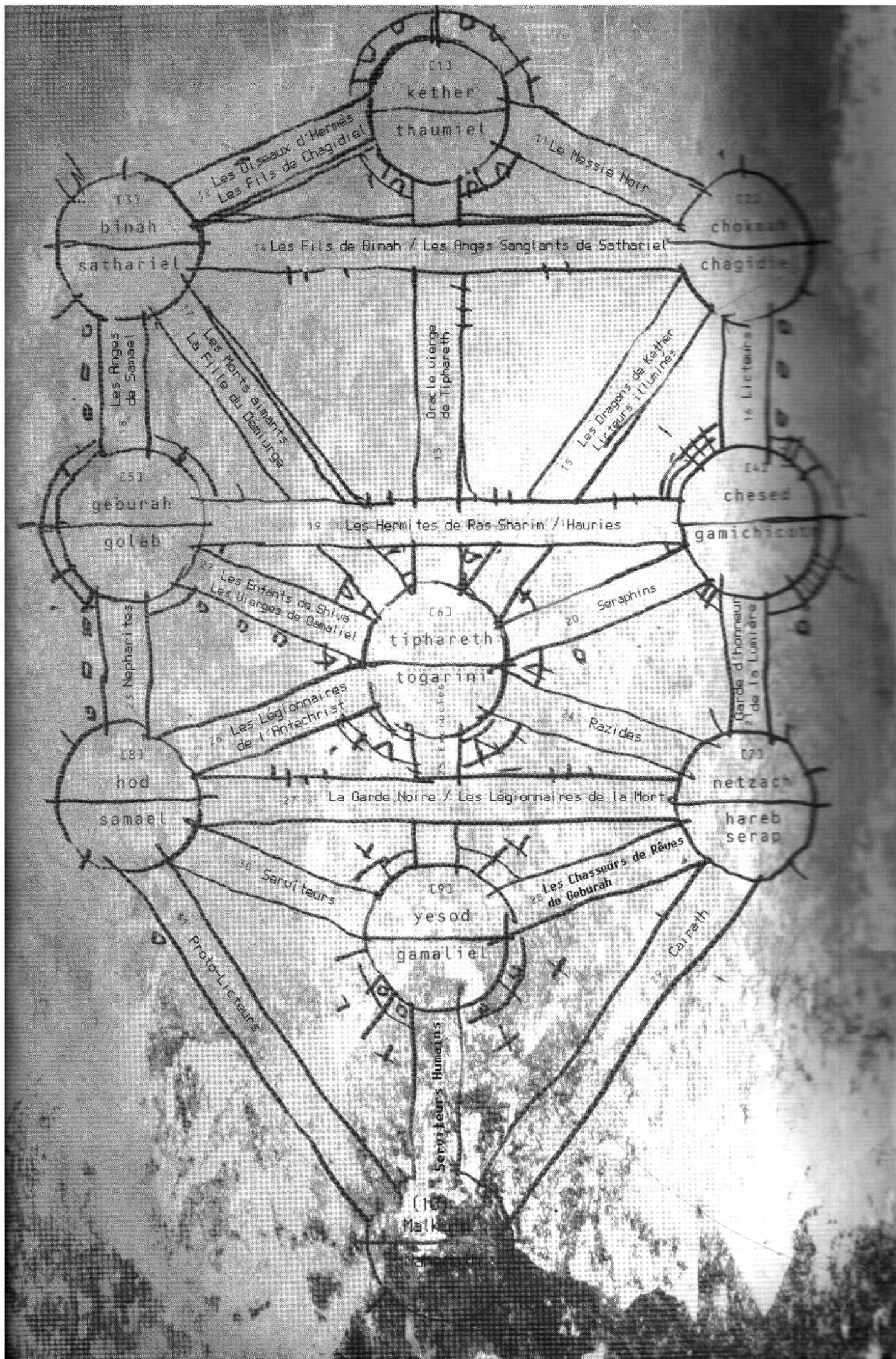
L'Arbre de Vie

La base de la Kabbale est l'Arbre de Vie. Il s'agit d'une représentation graphique des relations entre les Archontes et les Anges de la Mort. Les dix Cercles sont appelés Sephiroth. 22 "Voies" les relient, représentant les relations qui prévalent entre les différents Archontes et Anges de la Mort. Chaque voie représente également une faction des Gardiens de l'illusion. Les 22 voies et les 10 Sephiroth forment les "32 Chemins". En suivant ces chemins, l'occultiste se libère à chaque point de l'influence des Gardiens, s'émancipant de leur pouvoir, et laissant derrière lui une portion de l'illusion. Voici le secret de la Kabbale, première des Sept Clefs.

Certains mystiques considèrent que la Kabbale peut permettre de libérer le Démurge. Il se serait lui-même emprisonné en enfermant son esprit dans les dix Sephiroth, et entre les voies qui les relient. Si les 32 chemins venaient à être détruits, les Archontes et les Anges de la Mort seraient également anéantis, laissant alors le Démurge retrouver sa forme humaine.

Les Quatre Mondes

La Kabbale propose également une description schématique de l'univers à travers les quatre mondes: Atziluth, Briah, Jetzirah, et Assiah. Atziluth représente Metropolis, l'origine et l'inspiration des trois autres. Briah est le Royaume des Archontes, la partie de notre emprisonnement qui vient directement du Démurge. Jetzirah représente Inferno, l'ombre de Briah, et le monde où l'esprit de l'Homme se transforme dans l'oubli. Assiah correspond à l'illusion, notre Réalité.



La Kabbale en pratique

Le kabbaliste tente de comprendre l'illusion, se libérant ainsi de ses Gardiens. Il parcourt pour cela les 32 Chemins représentés sur l'Arbre de Vie. Parcourir un de ces chemins signifie gagner la connaissance d'un de ces Gardiens et, symboliquement, surmonter tout ce qu'il représente. Lorsqu'il a achevé ce voyage, le kabbaliste est alors devenu invisible aux yeux de ce Gardien particulier. Celui-ci ne peut plus le percevoir désormais. Une fois surmonté ce que ce chemin symbolise, le kabbaliste devient intouchable. Le Gardien ne peut plus l'atteindre. Celui qui parvient à les franchir tous, sera alors invulnérable face à tous les Gardiens de l'illusion, en atteignant enfin le 33ème, le Chemin Invisible. Les kabbalistes le nomment Daath. Une fois celui-ci compris et surmonté à son tour, l'occultiste sera alors libéré de l'étreinte du Démurge.

Parcourir les 32 Chemins signifie en pratique étudier longuement, et se référer à des sources le plus souvent accessibles seulement hors de l'illusion. Le kabbaliste doit apprendre tout ce qu'il y a à savoir sur chaque Gardien, les noms de ses serviteurs, leurs manières de procéder, leurs forces et leurs faiblesses. Il doit embrasser la nature de ce Gardien et comprendre comment il maintient l'illusion. Grâce à ce savoir, il peut alors l'affronter symboliquement et apprendre à contrôler ce qu'il représente. Une fois cette étape franchie, ce Gardien ne pourra plus l'atteindre.

Le kabbaliste débute son voyage par le dernier des chemins, celui portant le numéro 32. Là, il rencontrera les plus faibles des Gardiens de l'illusion, les serviteurs humains des Licteurs. Il progresse ensuite, suivant chaque route, apprenant tout ce qu'il faut savoir sur les Licteurs et les Razides, les Népharites et les Légionnaires. Une fois ces chemins parcourus, il atteint les Sephiroth, en commençant par Malkuth. Il découvre les secrets des Archontes et des Anges de la Mort, jusqu'à posséder assez de pouvoir pour affronter ce qu'ils symbolisent. Il est alors enfin prêt à franchir la dernière étape, le Chemin Invisible vers le Démurge.

La route est longue et ardue. Peu de kabbalistes dépassent les premiers chemins. Ceux qui sont parvenus au niveau des Sephiroth possèdent une vaste connaissance de l'illusion et de ses gardiens. Ils savent se protéger efficacement contre ces puissances mineures mais ils risquent d'attirer l'attention des Anges de la Mort et des Archontes, ce qui souvent les retient d'aller plus loin.

Vous trouverez ci-dessous les Puissances et les chemins qui leurs sont associés, ainsi que l'épreuve que devra surmonter le kabbaliste à chaque étape. Les symboles planétaires et les lettres hébraïques correspondant sont également cités car ils revêtent une énorme importance dans l'interprétation de la plupart des documents de Kabbale.

Ce que sait le Kabbaliste

La Kabbale est la Science OcculTE qui apporte le plus de renseignements sur l'illusion et les serviteurs du Démurge. Un kabbaliste connaît souvent bien plus de noms de démons et d'anges que le premier Conjureur venu. Il a mémorisé la hiérarchie des Licteurs, et les rangs utilisés dans les Légions des Damnés. Ci-dessous, vous trouverez les chemins que le kabbaliste peut espérer étudier selon son avancement et son Niveau de Compétence. Le tableau précédent fournit une idée de base des connaissances associées à ces voies. Le kabbaliste dispose automatiquement de la moitié de son score de Kabbale dans la Compétence «dire/écrire l'Hébreu».

Notez que le Niveau de Compétence en Kabbale ne mesure pas vraiment le nombre de chemins franchis. La Kabbale ne représente que les fondements nécessaires à l'étude et l'engagement sur ces 32 routes. Il est possible d'atteindre un très haut score dans cette Compétence sans avoir parcouru les voies de l'Arbre de Vie. S'engager sur chacun des 32 Chemins implique une démarche consciente du kabbaliste qui doit symboliquement absorber ces informations et apprendre à maîtriser ce que chaque Gardien représente.

Le Novice (Niveau de Compétence de 1 à 9)

Le Novice peut analyser des textes simples. Il connaît les Quatre Mondes, l'Arbre de Vie et les 32 chemins, mais ne comprend pas encore vraiment comment s'y engager afin d'en retirer le maximum de sagesse. Il a déjà entendu l'histoire kabbalistique de la Création, et peut discuter des relations qui unissent la Kabbale, l'Astrologie, la Numérologie et le Tarot.

L'Etudiant (Niveau de Compétence de 10 à 19)

L'Etudiant est prêt à s'engager sur les 32 Chemins. Il peut espérer voyager du 32ème au 20ème avec ses connaissances actuelles. Il réalise quelles sont les connections entre la nature humaine et la nature de Dieu. Il connaît Metropolis, Inferno et les autres Mondes hors de l'illusion.

L'Adepté (Niveau de Compétence de 20 à 29)

L'Adepté peut progresser jusqu'au 11ème Chemin. Il sait que l'Homme est prisonnier, et que l'Arbre de Vie décrit les Gardiens de cette prison et les relations qu'ils entretiennent entre eux. Il commence à étudier les connections reliant l'illusion et l'Homme, tous deux pouvant être perçus dans l'image de l'Arbre de Vie.

Le Maître (Niveau de Compétence de 30 à 39)

Le Maître est prêt à entamer son trajet le long des dix dernières routes, à travers les Royaumes des Archontes et des Anges de la Mort. Il sait que le Démurge a disparu et que l'illusion est au bord de l'implosion. Il sait que quatre des Archontes sont également partis et qu'Inferno est prêt à s'effondrer. Il sait que la Kabbale représente l'une des Sept Clefs.

Les Sciences Occultes

Chemin	Symbol ou lettre	Gardien	Ce qu'il faut comprendre et contrôler
	Ain, Ain Sof, Ain Sof Aur	Demiurges–Astaroth	L'Eveil
	Premium mobile	Kether–Thaumiel	La Couronne, le pouvoir de dominer
	Le Zodiaque	Chokmah–Chagidiel	La paternité et la sagesse
	Saturne	Binah–Sathaniel	La maternité, la Compréhension, l'intellect
	Jupiter	Chesed–Gamichicoth	La compassion, la pitié, l'amour
	Mars	Geburah–Golab	Justice et force
	Le Soleil	Tiphareth–Togarini	Victoire et triomphe
	Vénus	Netzach–Hareb–Serap	Les relations, la beauté et l'âme
	Mercure	Hod–Samael	La punition
	la Lune	Yesod–Gamaliel	Les fondements du monde
	Les Éléments	Malkuth–Nahemot	Le monde, la révolte
1	Aleph	Le Messie Noir	La divine folie, la témérité, franchir les frontières
2	Beth	Les oiseaux d'Hermès, les fils de Chagidiel	Le savoir créatif, la volonté magique
	Gimel	L'Oracle vierge de Tiphareth	L'intuition, la compréhension des relations secrètes, la sagesse virginal
4	Daleth	Fils de Binah, Anges sanglants de Sathaniel	Le mysticisme féminin et la sexualité
5	He	Les dragons de Kether et les Licteurs illuminés	La dominance masculine, la force et la sexualité
6	Vau	Les Licteurs	La structure de l'Illusion, l'acceptation du pouvoir du Démurage
7	Zain	La fille du Démurage	L'union des opposés, Amour et Beauté
8	Heith	Les Anges de Samael	La victoire et le triomphe, le besoin de destruction et la bestialité
9	Teth	Les Ermites de Ras Sharim–Hauries	Résister, l'équilibre, la faim et sa maîtrise
	Yod	Scraphins	La beauté déchue, l'honneur perdu, l'amertume
11	Kaph	La garde d'honneur de la lumière	Les anges noirs, le froid et la perfection
12	Lamed	Les enfants de Shiva– les vierges de Gamaliel	La sexualité comme moyen d'évasion
13	Mem	Népharites	La compassion sans la compréhension, la douleur, la torture
14	Nun	Razides	La mort, l'oubli, le changement
15	Samekh	Excrucies	La renaissance, le besoin d'abandon puis de recommencement
16	Ayin	Les Légionnaires de l'Antéchrist	La brutalité, l'ambition, les projets sans but
17	Pe	La Garde Noire–Les Légionnaires de la Mort	La guerre, l'apocalypse, le plaisir de la destruction
18	Tzaddi	Les Chasseurs de rêve de Geburah	Les rêves comme moyen d'évasion
19	Qoph	Cairath	La folie comme moyen d'évasion
20	Resh	Les Serviteurs	La soumission à l'honneur et à la lumière aveuglante
21	Shin	Les Proto-Licteurs	La résignation et la confiance dans le destin
22	Tau	Les serviteurs humains	Le monde est une prison

Le Kabbaliste (niveau de compétence de 40+)

Le kabbaliste peut partir à la recherche du 33ème et Invisible Chemin. Il connaît les théories secrètes qui circulent sur la nature du Démurage, il sait qu'Astaroth représente sa part d'ombre, et que Dieu est peut être un être humain. Il connaît plusieurs des théories sur la disparition du Démurage.

Alchimie

L'Alchimie fonde les bases de la chimie moderne. C'est un pont lancé entre Magie et science, utilisant les mêmes concepts et symboles que la chimie. Dans l'absolu, l'Alchimie représente un moyen de transformer les éléments fondamentaux, comme de changer du plomb en

or, ou de créer de nouvelles substances, qui ne peuvent exister en dehors d'un court instant, dans notre Réalité, mais qui permettent cependant de fragiliser l'Illusion.

Notre Réalité est construite autour d'éléments basiques mais imparfaits. Ils ne représentent que les ombres, les reflets des véritables substances qui existaient avant l'emprisonnement de l'homme, et qui perdurent à Metropolis. A travers ces expérimentations, l'alchimiste tente de restituer leur vraie nature aux éléments afin de briser l'Illusion. Il s'agit du *Magnum Opus*, le Grand Œuvre de l'Alchimie, décrit mais crypté dans les anciens ouvrages. Toute expérience alchimique s'appuie sur ce principe fondamental. Il existe aussi un aspect spirituel dans cette pratique. L'alchimiste se sert de son propre corps et de son âme comme matériaux de base dans son travail. Il utilise le lien qui unit l'Homme et l'Illusion afin d'influencer à la fois son corps physique et sa Balance mentale.

Histoire de l'Alchimie

Selon la tradition, on raconte que l'Alchimie trouve ses origines dans la cité de Khem, en ancienne Egypte. Ceci en expliquerait le nom: al Khemi, mais il nous reste aujourd'hui bien peu d'informations sur cette époque. L'Alchimie moderne est née en Europe entre les XIIIème et XIVème siècles. Parmi les premiers à pratiquer cette technique, on compte Raymond Lully, un aventureur et grand voyageur espagnol qui parlait couramment arabe. Il visita au cours de sa vie le Nord de l'Afrique et le Moyen-Orient. Il vécut un temps en Angleterre sous la protection du roi Edouard II. Durant cette période anglaise, il travailla sur la transmutation des métaux, et publia un texte où il expliquait comment donner naissance à la Pierre Philosophale afin d'accomplir le *Magnum Opus*. Il fut le premier à donner une description complète de ce processus. Malheureusement, il fut condamné à la lapidation en 1315 à Tunis, où il était venu convertir les musulmans au christianisme. Il faut également évoquer l'Anglais Roger Bacon, le Français Nicholas Flammel, et le comte italien Bernardo di Treviso.

Durant le XVIème siècle, l'Alchimie se développa selon une approche plus scientifique. Parmi les grands alchimistes de cette époque figure l'un des plus grands médecins contemporains, Paracelse ou plutôt Philippus Auréolus Theophrastus Bombastus von Hohenheim. Né en Allemagne en 1493, il vécut et travailla à Bâle, où il fit plusieurs découvertes à la fois dans le domaine de la médecine mais aussi de l'Alchimie. Paracelse utilisa le premier le terme de palingénésie pour décrire comment altérer les éléments imparfaits de l'illusion et pour les recréer tels qu'ils furent dans la Véritable Réalité. Il parvint à isoler plusieurs de ces éléments parfaits, qui ne devraient normalement pas exister dans notre monde.

Depuis les dernières décennies, l'Alchimie se confond de plus en plus avec la chimie. La possibilité de créer des isotopes instables et de nouveaux éléments se pratique désormais dans cette science. Ceci a permis de donner naissance dans notre Réalité, et de manière durable, à certains de ces éléments parfaits. Les alchimistes savent aujourd'hui percer l'illusion. Les chimistes les plus renommés du XXème siècle furent également de célèbres alchimistes.

Les Bases de l'Alchimie

Les trois plus importantes substances de l'alchimie sont le soufre, le sel, et le mercure. Elles revêtent à la fois une valeur pratique et symbolique. Les premiers alchimistes étudièrent d'abord ces trois matières dans leurs tentatives de créer la Pierre Philosophale. Ils découvrirent également que ces trois éléments permettaient de relier l'Homme à la matière inerte. Ils utilisaient aussi en abondance les métaux principaux. Ceux-ci sont associés aux planètes de

notre système solaire et à différentes parties de l'Homme, comme indiqué ci-dessous.

Substance	Planète	L'Homme
Les Sels	La Terre	Le corps
Le Soufre	Neptune	L'emprisonnement dans l'illusion
Le Plomb	Saturne	Les instincts
L'Etain	Jupiter	La conscience
Le Cuivre	Vénus	Les sentiments et la passion
Le Fer	Mars	La volonté
Le Mercure	Mercure	Le pouvoir des nerfs, la force de la vie
L'Argent	La Lune	L'intellect
L'Or	Le Soleil	L'être Eveillé

Ces éléments supportent les bases de l'illusion, de la même façon que les molécules d'hydrocarbures se combinent entre elles pour former les constituants de la matière vivante. Ils permettent de créer ces substances qui existaient avant l'illusion, et à influencer la Balance mentale humaine.

L'alchimiste, à travers ses expériences, modifie ces substances qui petit à petit se transmutent. Par une chaîne d'oxydations, de réductions, d'alliage et d'éuréations obtenus à des températures très élevées, le métal se transforme graduellement, de plomb en thallium puis en mercure et enfin en or, et en substances qui ne devraient normalement pas exister dans notre monde, tels certains éléments lourds.

Les composantes magiques de l'alchimie sont héritées de sorts, mais au lieu de tirer leur puissance de l'alchimiste lui-même, elles se nourrissent des tensions et distorsions car notre Réalité n'est pas gouvernée par les mêmes lois naturelles que le reste de l'univers qui se trouve au-delà de l'illusion. En brisant celle-ci pendant de courtes périodes, l'alchimiste parvient à réaliser des expérimentations physiquement impossibles dans des conditions normales.

En pratique, cela signifie que l'alchimiste doit réaliser ses expériences lors de conjonctions astronomiques favorables, et qu'il choisit d'opérer dans un lieu où l'illusion se révèle plus faible. L'alchimiste essaie de regrouper tout un matériel récusé par des puissances d'au-delà du Voile. Certains passent leur vie entière à la recherche de pierres ou de sels qui ne sont pas issus de notre Réalité. Ils sont en quête des fragments de la citadelle du Démurge, de silice provenant d'Inferno et d'incrustations de sels collectés aux frontières d'Achlys, dans le labyrinthe du Monde Inférieur. De telles substances possèdent des propriétés uniques, rendant possibles certaines des expériences les plus importantes.

Les Sciences Occultes

L'Alchimie de l'Âme

L'alchimiste sait altérer son propre corps et son âme dans le cadre de ses expériences. Il se sert pour cela des connections magiques existant entre cette part de nous liée à l'illusion et certains éléments ou substances d'au-delà du Voile. Il soumet son corps à divers processus, ainsi l'alchimiste parvient à modifier sa Balance mentale. Il peut également ralentir le vieillissement en purifiant le corps des substances responsables de ce processus. Cependant, le domaine de l'alchimie n'apporte pas l'immortalité, quoiqu'en pense certains de ses pratiquants.

Sublimations et calcinations constituent les méthodes permettant d'altérer la Balance mentale. Grâce aux sublimations, le corps est nettoyé des éléments les plus bruts jusqu'à augmenter cette Balance. Dans la calcination, les choses fonctionnent à l'inverse. L'alchimiste donne au corps et au mental un aspect plus primitif. Il commence par transmuter les métaux, du plomb à l'or ou l'inverse. Une petite quantité de ce métal transformé est introduit dans le corps de l'alchimiste, soit par ingestion, soit par injection. Puis il poursuit sa tâche par la création de nouvelles substances à partir des précédentes, substances n'existant pas dans notre Réalité, et présentant des propriétés différentes des éléments naturels. Celles-ci sont à leur tour absorbées ou injectées par l'alchimiste. La dernière étape du processus exige l'usage de substances d'au-delà du Voile, d'Inferno, des Paradis perdus et des frontières d'Achlys. Il les travaille et puis se les approprie de la même manière, ce qui modifie graduellement sa Balance mentale. L'ensemble du processus nécessite entre une et trois années pour être accompli, selon le temps nécessaire pour réunir les différents éléments. La Balance change d'un montant égal à l'Ego de l'alchimiste plus la marge de son jet de Compétence en Alchimie, avec un maximum de 50 points.

Prévenir les effets de l'âge représente une approche encore plus difficile et contraignante. Le corps doit être nettoyé de toute substance pouvant détruire les cellules et empêchant leur renouvellement. Pour cela, il faut absolument faire appel à des matériaux étrangers à notre Réalité. Parmi ceux nécessaires ici, certains peuvent être artificiellement créés en laboratoire par l'alchimiste, mais beaucoup devront être rassemblés directement hors de l'illusion. La plupart se révèlent très instables dans notre Réalité, et n'y existent que pendant de très courtes périodes. Le processus reste similaire au précédent, mais en plus d'incorporer ces éléments dans son propre corps, l'alchimiste doit s'astreindre à une diète sévère, et s'astreindre à un programme d'exercices très strict. Au bout d'un an de ce régime, le phénomène de vieillissement commence à ralentir. A partir de cet instant, l'alchimiste ne vieillira plus que de trois mois chaque année écoulée. Si le traitement venait à être interrompu, il subirait alors un vieillissement accéléré pour retrouver son âge véritable. Il doit alors passer le plus clair de son temps à produire et amasser les ingrédients requis.

Le Magnum Opus

Le but du Grand Oeuvre alchimique, le *Magnum Opus*, consiste à transmuter l'illusion elle-même, et ainsi briser la prison où croupit l'Homme. Au sein de la littérature alchimique, le *Magnum Opus* est décrit comme la recherche de la *Pierre Philosophale*, une substance capable de transmuter tout autre élément à son simple contact afin de créer toutes les réactions chimiques imaginables. Cette quête se fonde sur les expérimentations avec le mercure, le soufre et divers sels. L'alchimiste doit également avoir accès à certaines substances introuvables dans notre Réalité, des éléments du *Mons Magorum Invisibilis*, comme les anciens appelaient les Mondes au-delà de l'illusion. Certaines parties de ces expériences doivent également se produire hors de notre Réalité.

Le *Magnum Opus* concerne tous les alchimistes, car il s'agit d'une œuvre commune. Au cours des deux siècles précédents, plusieurs personnes ont poussé les expériences de transmutation possibles dans notre Réalité à leur aboutissement, réussissant à maintenir certains éléments étrangers stables pour de courtes périodes de temps. Mais une véritable transformation, à grande échelle, reste encore à réaliser. Afin d'y parvenir, l'alchimiste aura alors besoin d'un catalyseur pouvant mettre en route une chaîne de réactions, qui amènera toute la matière de l'illusion à retrouver sa nature originelle. Ce catalyseur, la *Pierre Philosophale*, n'a pas encore été découvert. Mais les recherches continuent.

Ce que sait l'Alchimiste

L'Alchimie en tant que Compétence se rapproche de la chimie. L'alchimiste reçoit automatiquement la moitié de son Niveau de Compétence en Alchimie dans cette science. La plupart d'entre eux étudient la chimie afin d'en exploiter les développements effectués ces dernières années. Vous trouverez ci-dessous une liste des connaissances de l'alchimiste en fonction de son niveau de Compétence.

Le Novice (Niveau de Compétence de 1 à 9)

Il connaît les symboles alchimiques, les éléments les plus importants ainsi que leurs propriétés. Il comprend qu'il existe une connexion entre ces diverses substances, les planètes, le corps humain et le Zodiaque. Il réalise des expériences simples, comprend que l'Alchimie possède un vaste potentiel au-delà de la chimie. Il sait que certains éléments ne peuvent exister dans notre Réalité, et qu'ils présentent des propriétés uniques et quasi-magiques.



Les Sciences Occultes

L'Etudiant (Niveau de Compétence de 10 à 19)

L'Etudiant connaît le secret des transmutations. Il sait parvenir à des transformations momentanées, le plomb devenant de l'or pour un instant, avant que les matériaux ne reprennent leur état naturel. Il comprend le lien entre la part d'Ombre et de Lumière de l'Homme, et les éléments basiques ou raffinés. Il sait qu'il existe des éléments provenant d'au-delà de notre Réalité, d'autres mondes, et que, même s'ils ressemblent au nôtre, ils en restent profondément différents.

L'Adepté (Niveau de Compétence de 20 à 29)

L'Adepté peut altérer sa Balance Mentale grâce aux sublimations et calcinations. Il sait transmuter les métaux de notre Réalité et créer des isotopes instables d'éléments qui y sont étrangers. Il a appris une chose ou deux au sujet des Mondes situés au-delà du Voile.

Le Maître (Niveau de Compétence de 30 à 39)

Le Maître sait modifier le processus de son vieillissement grâce à l'Alchimie. Il est capable de créer des isotopes stables d'éléments étrangers à notre Réalité et, de transmuter temporairement, de petites portions de l'illusion ou d'ouvrir des portails vers d'autres Mondes. Il sait où trouver les diverses substances étrangères. Il devient conscient du véritable but du Magnum Opus.

Le Philosophe (Niveau de Compétence de 40+)

Il comprend le but du Magnum Opus et possède suffisamment de connaissances pour se mettre en quête de la Pierre Philosophale.

Astrologie

L'astrologue étudie les cieux afin d'y découvrir des informations sur l'Homme et le futur. Il sait lire le destin du monde dans les étoiles. Cela s'avère possible car l'Espace lui-même, la position et le mouvement des étoiles dans l'univers reflètent l'illusion. Le macrocosme, la forme et les mouvements de l'univers, est un reflet de Malkuth, l'Archonte qui créa le monde à partir de sa propre essence. Le Zodiaque constitue une image schématique des plans de l'illusion telle qu'elle fut conçue par le Démurge. Il devient alors possible de découvrir certains secrets concernant l'emprisonnement de l'Homme dans les planètes, les galaxies lointaines et les étoiles. Voilà pourquoi on compte l'Astrologie parmi les Sept Clefs de l'Eveil. A travers l'étude des étoiles, l'astrologue obtient une image unique de l'illusion, une compréhension de l'agencement de la Réalité, et des causes des plus grands changements.

Histoire de l'Astrologie

L'Astrologie est la plus ancienne des Sciences Occultes. Elle est apparue partout où des civilisations ont été développées : dans le Yucatan des indiens Mayas, entre l'Euphrate et le Tigre, et le long de la vallée de l'Indus. Des calendriers astrologiques ont été retrouvés chez les peuples Mayas, Sumériens et Babyloniens. Il s'agissait d'écrits sacrés composés par des prêtres et servant à des fins religieuses.

Durant le VIème siècle av.JC, les Babyloniens développèrent l'Astrologie pour en faire un Art véritable. Un long traité de cette époque, rédigé sur 70 tablettes d'argile, enrichissait la bibliothèque d'Assurbanipal à Ninive. Ces connaissances voyagèrent vers l'ouest, vers l'Egypte et la Grèce. En 280 av.JC, une Académie d'Astrologie vit le jour à Kos dans l'archipel grec. Cet enseignement se répandit ensuite dans toute la Grèce et jusqu'à Rome.

L'avènement de l'Eglise Catholique imposa la suppression de l'Astrologie, ainsi que des autres Sciences Occultes mais elle survécut dans le secret jusqu'à la Renaissance. L'Eglise tenta de la faire disparaître en condamnant Galilée et Copernic, mais en vain. La vision d'un monde héliocentrique fut victorieuse, et l'Astrologie évolua en parallèle avec l'Astronomie au cours des XVIIIème et XIXème siècles.

Le Langage des Etoiles

L'Astrologie moderne est une science mathématique, prenant en compte un nombre considérable de données. Chaque événement dans l'univers, chaque corps céleste et ses mouvements, est pris en considération dans les calculs nécessaires à une prédiction astrologique. Durant les deux cent dernières années, depuis la disparition du Démurge et l'affaiblissement de l'illusion, les conditions astrologiques ont changé. De nouvelles étoiles apparaissent dans le ciel. On découvre de nouvelles planètes. L'univers change pour refléter les modifications survenues dans l'illusion. Nul ne sait vraiment ce que cela implique pour les astrologues.

Les douze Maisons du Zodiaque et les planètes de notre système solaire forment les bases de l'Astrologie. L'expérience a montré que leurs influences se montrent bien plus importantes que celles des autres corps célestes. Le Zodiaque est une ceinture d'étoiles fixes dans le ciel, avec une déviation de 32 degrés par rapport à la ligne équatoriale. Il se divise en douze Maisons, chacune présentant une largeur de 16 degrés et une longueur de 30 degrés. Les observations astrologiques les plus basiques s'appuient sur les positions des planètes, du soleil et de la lune dans le Zodiaque.

Le Zodiaque et les planètes représentent les différentes parties de l'illusion et nous y percevons les signes des plans du Démurge. On y découvre les origines de la Vie et l'évolution de l'Homme,

L'histoire géologique de la Terre, et le futur lui-même. L'astrologue devine les grands développements qui attendent l'humanité à travers une intense observation des corps célestes. Ces observations s'appuient également sur d'autres astres que ceux du Zodiaque et s'enrichissent de ces informations supplémentaires. Vous trouverez ci-dessous une approche des domaines associés à chaque maison et planète. Cela ne suffit pourtant pas à effectuer de bons calculs astrologiques. Il faudra se référer à des diagrammes complexes, montrant comment les différents corps célestes s'influencent mutuellement.

Prophéties

L'Astrologie trouve son utilisation principale dans l'interprétation et la prédition d'événements ou de bouleversements dans l'ordre naturel. Plus le phénomène est insignifiant, plus il sera difficile de l'anticiper avec précision. Les prédictions concernant une personne s'avèrent particulièrement ardues. Elles restent possibles, mais nécessitent une vaste somme d'informations dont l'heure de sa conception, de sa naissance et, de préférence, celles de la mort, de ses précédentes incarnations. Même le meilleur des astrologues préfère se contenter de ne prédir que des événements majeurs.

Il existe de nombreuses manières d'établir une prédition, mais on retrouve systématiquement certains composants. Il faut d'abord isoler l'événement à étudier. Il peut s'agir, par exemple, de l'avenir de l'influence du Vatican en Europe. A cette fin, l'astrologue doit choisir un certain nombre de dates significatives, fixer des points dans le Temps, sur lesquels s'appuiera sa prédition. Il souligne le moment de la naissance du Christ, l'avènement de la papauté, la révolte de Luther contre le pouvoir des papes, les dates d'investitures de certains parmi les plus importants d'entre eux. Il étudie chaque date sous l'angle astrologique, en insistant sur les rapports avec la Maison du Taureau, là où se reflète sur l'illusion l'influence du Démurge. Il recueille ainsi une image du pouvoir historique du Vatican en Europe. L'astrologue analyse celle-ci, recherche des schémas qu'il pourra extrapoler sur l'avenir. Il élabore des représentations géométriques qui vont l'aider à définir les dates futures où se révélera l'importance du Vatican en Europe. Une fois ceci accompli, il étudie chaque date astrologiquement afin de prédire quels événements s'y produiront.

Il existe une large part d'incertitude dans l'astrologie. Les cieux changent. Nous pouvons imaginer quelles dates se montreront décisives, mais rien ne nous assure que le ciel restera tel qu'il est. Par exemple, nombre de prophéties purent être établies lorsque l'on découvrit les planètes Neptune et Pluton. De puissants télescopes aujourd'hui traquent de nouvelles étoiles dans les douze Maisons, altérant toutes les prédictions établies précédemment.

Signe / corps céleste	Domaine d'influence
Capricorne	Dégénérescence, hibernation, déclin et décrépitude
Verseau	Création et restructuration du Monde, début et fin de l'illusion
Poissons	Pureté au sein de la souillure, Vraie Réalité au-delà de l'illusion
Bélier	Événements mineurs amenant de grandes conséquences, influence de l'individuel sur la totalité
Taureau	Pouvoir du Démurge sur l'illusion intervention divine
Cancer	Force de vie, croissance, la voie de la nature, les saisons
Lion	Guerre, catastrophes naturelles, changement violent
Vierge	Correspondance entre les forces et les éléments, systèmes élargis
Balance	Équilibre des éléments, et du Monde
Scorpion	Distorsions de la Réalité, fragments de l'illusion
Sagittaire	Changement, mouvement en avant, développement naturel
Le Soleil	Eveil, Balance mentale positive, compréhension de l'illusion
La Lune	Folie, Balance mentale négative, échapper à l'emprisonnement
Mercure	Force de vie, pensée magique, lien entre corps et âme
Vénus	Sentiments, empathie, compassion, amour, féminin
Mars	Agressivité, esprit combatif, force, courage, masculin
Jupiter	Don inné, aptitude, des bases solides, les normes
Saturne	Instinct, fanatisme, dévotion, rebelle, comportement antisocial
Uranus	Révolution, schisme, créativité, génie
Neptune	Besoins inconscient, véritable nature de l'homme, sexualité
Pluton	Héritage commun de l'humanité, inconscient collectif

Faire une Prédition

Cela nécessite un haut niveau de Compétence et beaucoup de travail pour parvenir à un résultat correct. Il faut d'abord déterminer avec exactitude les dates liées à la prédition. Le tableau ci-après vous servira de guide afin de juger la pertinence de celle-ci. Le nombre indiqué correspond à la marge obtenue sur le jet d'Astrologie. En fonction de celle-ci, et du type de question posé (colonne verticale), vous trouverez la qualité de la prédition (ligne horizontale).

Les événements historiques et actuels ne rentrent pas dans le cadre des prédictions, mais donnent des interprétations d'événements déjà passés ou en train de se produire. L'astrologue tente de déterminer quelles forces sont à l'œuvre dans un enchaînement d'événements ou pourquoi ceux-ci se produisent d'une certaine manière. Il est plus facile d'obtenir une réponse pour ce genre de questions que prédir le futur. La tâche la plus compliquée reste de définir des horoscopes personnalisés, dont le but est d'anticiper l'avenir d'un individu en particulier.

Les Sciences Occultes

Qualité de la réponse

Événement historique
Événement actuel
Événement futur
Horoscope personnalisé

Mauvaise

Marge de 1-5
Marge de 1-9
Marge de 10-14
Marge de 10-19

Correcte

Marge de 6-10
Marge de 10-14
Marge de 10-19
Marge de 20-29

Bonne

Marge de 11-15
Marge de 15-19
Marge de 25-29
Marge de 30-39

Excellente

Marge de 16+
Marge de 20+
Marge de 30+
Marge de 40+

Ce que sait l'Astrologue

L'Astrologie est intimement liée à l'astronomie. Un astrologue dispose toujours d'un score dans cette science égal à la moitié de son Niveau de Compétence en Astrologie. La plupart d'entre eux étudient également la physique, les mathématiques et les statistiques.

Le Novice (Niveau de Compétence de 1 à 9)

Le Novice comprend les influences des Maisons du Zodiaque et des planètes sur l'humanité et le Monde. Il sait établir un horoscope traditionnel, personnalisé, mais sans l'exactitude nécessaire pour en faire une véritable prédiction.

L'Etudiant (Niveau de Compétence de 10 à 19)

L'Etudiant sait que le Zodiaque reflète les événements du monde, et que les systèmes planétaires fonctionnent comme des miroirs de l'homme. Il se sert de ces connaissances pour effectuer des prédictions simples, mais celles-ci manquent toujours de précision. Il sait que les étoiles dessinent une image de la Réalité, et qu'elles permettent d'en interpréter la structure.

L'Adepté (Niveau de Compétence de 20 à 29)

Il connaît l'existence d'autres Mondes, avec d'autres étoiles que celles de notre Réalité. Il a appris beaucoup de choses sur le ciel en dehors du Zodiaque, et se montre capable d'effectuer des prédictions nuancées.

Le Maître (Niveau de Compétence de 30 à 39)

Le Maître sait que les étoiles représentent une sorte de plan du passé, du présent et du futur, et que celui-ci se transforme avec les événements qui surviennent dans le monde. Il a réalisé combien il est difficile de pratiquer une excellente prédiction personnelle, et pourquoi il est plus simple de découvrir dans le ciel des événements conséquents.

L'Astrologue (Niveau de Compétence de 40+)

Il sait que l'univers est un reflet de l'illusion, une empreinte dans les cieux de la main de Dieu. Il sait que Malkuth est l'illusion, et de ce fait un reflet du Démurge et de l'Homme. Il se montre capable d'étudier et prendre en considération le cosmos dans son ensemble, et non juste les étoiles visibles et le Zodiaque.

Numérologie

La Numérologie implique la recherche des fondements mathématiques de l'univers. Les mathématiciens occultistes assurent qu'il existe une sorte de schéma de base à l'illusion, une équation cosmique que l'on peut retrouver pour changer radicalement la Réalité et briser l'illusion. Les numéologues recherchent les références mathématiques qui sous-tendent la construction du Monde, l'emprisonnement de l'homme et l'existence des Archontes et des Anges de la Mort. Les meilleurs d'entre eux parviennent à altérer l'illusion en reprenant ces équations fondamentales et en établissant alors de nouvelles connexions entre elles.

De ce fait, la Numérologie représente l'une des plus puissantes des Sciences Occultes. Elle apporte une intuition de la vraie Réalité qu'aucune autre n'enseigne, une compréhension subliminale des forces à l'œuvre dans l'Homme et dans l'illusion. Dans sa forme la plus dépouillée, la Numérologie est un Art qui reflète et réécrit l'existence même de l'illusion.

Histoire de la Numérologie

La science de la Numérologie fut fondée par Pythagore durant le VIème siècle av.JC. Ses réflexions sur le moyen de décrire la Réalité par les mathématiques ont continué de guider les numéologues jusqu'à aujourd'hui. L'aspect pratique de cette science se développa avec Euclide, Archimède et Ptolémée qui étaient à la fois mathématiciens et numéologues.

La Numérologie est longtemps restée dans le giron de l'architecture. Les architectes des grands temples et des cathédrales d'Europe étaient presque tous des numéologues. Ils continuèrent à développer les mathématiques issues de l'époque classique en y introduisant des idées provenant de la culture arabe, algèbre et trigonométrie. Plusieurs bâtiments construits par des numéologues renommés constituent encore aujourd'hui des portails à travers l'illusion.

Jusqu'au XIXème siècle, chaque domaine pratique connaît de grands progrès, en particulier celui des bâtisseurs, mais la Numérologie théorique restait peu étudiée. Avec l'avènement de la géométrie non-euclidienne et les théories modernes des mathématiques, la Numérologie a su se doter de véritables bases spécifiques. Durant ce dernier quart de siècle, les numéologues ont pu véritablement se mettre en quête des équations cosmiques.

La Numérologie du Langage

L'analyse du langage constitue une branche ancienne de la Numérologie. Elle représente une part importante de la Kabbale, et une méthode pour le numérologue permettant d'établir les valeurs numériques des mots et des noms les plus pertinents. Une fois le mot transformé en nombre, il devient possible d'y appliquer les formules mathématiques. Les méthodes d'analyse les plus anciennes et les plus fiables trouvent leur origine dans l'alphabet hébreu. Elle sont utilisées par les kabbalistes afin d'interpréter les textes de la Bible et autres ouvrages sacrés. Elles fonctionnent également avec l'alphabet grec, mais beaucoup moins bien avec celui dit latin. C'est pourquoi les numérologues se réfèrent en général essentiellement aux textes hébreux et grecs. Le tableau ci-contre vous donne les valeurs numériques des alphabets hébreux, grec et latin. On calcule la valeur d'un mot en ajoutant les valeurs individuelles de chaque lettre qui le compose.

Il est important d'utiliser l'alphabet grec pour les mots issus du grec, l'hébreu pour ceux issus de cette langue et l'alphabet latin pour les autres langues occidentales, sinon, les résultats obtenus n'auront aucune valeur.

Géométrie Occulте

La géométrie occulte ou magique, est associée à l'architecture et au désir de l'Homme de reproduire Metropolis. Ses origines remontent, dit-on, à l'époque des pyramides égyptiennes, et la tradition se perpétue avec les bâtisseurs de cathédrales durant le Moyen-âge. Les Francs-Maçons s'en emparèrent au XVIII^e siècle, et la codifièrent pour construire leurs Temples.

La géométrie occulte sert à recréer les techniques et proportions qui permirent de bâtir Metropolis. En ce sens, les architectes établissent un lien entre l'illusion et la Cité. Les bâtiments érigés ainsi peuvent fonctionner comme des portails, affaiblissant l'illusion dans une zone délimitée. Les meilleurs architectes, versés dans la Numérologie, se montrent capables d'élever des édifices pouvant ouvrir une porte vers n'importe quelle destination.

Tableau des correspondances

Nombre	Latin	Hébreu	Grec
1.	A	Aleph	Alpha (Aa)
2	B	Beth	Beta (Bb)
3	G	Gimel	Gamma (Gg)
4	D	Daleth	Delta (Dd)
5	H	He	Epsilon (Ee)
6	V	Vau	Digamma (F)
7	Z	Zain	Zeta (Zz)
8	Ch	Cheth	Eta (Hh)
9	T	Teth	Theta (Q)
10	I	Yod	Iota (Ii)
20	K	Kaph	Kappa (Kk)
30	L	Lamed	Lambda (Li)
40	M	Mem	Mu (Mm)
50	N	Nun	Nu (Nn)
60	S	Samekh	Xi (Xx)
70	O	Ayin	Omicron (Oo)
80	P	Pe	Pi (Pp)
90	Tz	Tzaddi	
100	Q	Qoph	
200	R	Resh	Rho (Rr)
300	Sh	Shin	Sigma (Ss)
400	T	Tau	Tau (Tt)
500			Upsilon (U)
600			Phi (Ff)
700			Chi (Xc)
800			Psi (Yy)
900			Omega (Ww)

Les Equations Cosmiques

Le but de la Numérologie consiste à découvrir les équations cosmiques, les formules mathématiques qui fondent l'Illusion et l'emprisonnement de l'homme, la véritable Réalité, l'Eveillé et même le Démurge. Selon la légende, Malkuth se servit de formules mathématiques afin d'établir les fondations de notre Réalité. Beaucoup de numérologues considèrent que la géométrie moderne, par exemple les analyses fractales de Mandelbrot, constituent une étape importante dans la découverte de ces équations. Les formules correctes leur apporteront la connaissance des lois naturelles qui régissent la Vraie Réalité, et leur apprendront en quoi elles diffèrent des lois physiques de l'Illusion. Ils pourront alors briser celle-ci de façon contrôlée.

Ce que sait le Numérologue

La Numérologie reste intimement liée aux mathématiques. Le numérologue bénéficie automatiquement d'un score en mathématiques égal à la moitié de sa Compétence en Numérologie. Les meilleurs d'entre eux maîtrisent également diverses branches de cette discipline. Beaucoup exercent le métier d'architecte ou d'entrepreneur en bâtiment, car les traditions issues des constructeurs de pyramides et de cathédrales sont toujours vivantes. Les numérologues possèdent souvent une bonne base en hébreu ou en grec ancien.

Les Sciences Occultes

Le Novice (Niveau de Compétence de 1 à 9)

Le Novice peut assembler les nombres correspondant à différents mots, et utiliser des formules simples afin de mettre à jour des connections entre les noms d'une même entité ou entre différentes puissances et les relier entre elles. Il connaît les fondements de la géométrie occulte.

L'Etudiant (Niveau de Compétence de 10 à 19)

L'Etudiant a appris à réaliser des analyses plus complexes. Il peut déchiffrer les mesures d'un immeuble ou d'un objet pour déterminer s'il possède un lien avec un lieu ou une Puissance d'au-delà l'illusion. Il sait que les dimensions des pyramides, des cathédrales et des temples des Francs-Maçons correspondent aux "dimensions célestes" de bâtiments étrangers à notre Réalité, et que l'on peut grâce à eux créer des portails vers ces lieux.

L'Adepté (Niveau de Compétence de 20 à 29)

L'Adepté a entendu parler de Metropolis, et il sait que certains bâtiments de notre monde correspondent à d'autres dans la Cité occulte. Il commence à comprendre comment utiliser les chiffres et autres paramètres afin de créer des portails permanents, et sait analyser les nombres pour les relier à divers événements de notre Réalité.

Le Maître (Niveau de Compétence de 30 à 39)

Le Maître est conscient des possibilités des équations cosmiques. Il sait que les mathématiques ne fonctionnent pas de la même façon dans notre Monde et au-delà de l'illusion. Il peut créer une équation basée sur les treize noms de Malkuth pour savoir quels sont les Licteurs qui la servent. Il peut, s'il est doué en architecture et construction, reconstruire des bâtiments qui pourront servir de portails et briser l'illusion.

Le Numérologue (Niveau de Compétence de 40+)

Le Numérologue a débuté sa recherche des équations cosmiques. En général, il maîtrise les mathématiques et sait ouvrir des portails en faisant appel aux figures géométriques adéquates. Il reconnaît les équations appartenant aux différentes entités issues d'un côté et de l'autre de l'illusion.

Symbolisme

Le Symbolisme est à la base de la plus grande partie de la Magie pratiquée dans le monde actuel. Le Conjureur utilise les symboles afin de faire ressurgir sa divinité intrinsèque. Il est possible d'obtenir le même résultat à une plus grande échelle: des groupes entiers peuvent ainsi être influencés par de puissants symboles sans pour autant s'en apercevoir. C'est dans le Symbolisme que l'on rencontre sans doute le plus d'abus. Les différentes églises et religions, les assoiffés

de pouvoir et autres magnats des médias et des loisirs s'en servent sans vergogne.

Mais le Symbolisme constitue également l'une des Sept Clefs. Il sert à retrouver notre inconscient collectif. Le symboliste recherche les signes et symboles profondément enfouis dans nos gènes, souvenirs de l'époque précédent notre emprisonnement. Les symboles en forment le schéma, nous donnent des pistes pour retrouver la vie qui fut la nôtre avant cette punition infligée par le Démurge. En reprenant le contrôle de notre mémoire commune, nous regagnons une part de notre divinité.

Histoire du Symbolisme

Chaque religion, chaque art et chaque culture recèlent une infinité de symboles. La manière de les interpréter perd son origine dans la nuit des temps. Cependant, cet enseignement a toujours été plus ou moins caché même s'il a entretenu une relation quasi-symbiotique avec la religion jusqu'au milieu du XVII^e siècle. Durant la période baroque, le symbolisme s'affranchi de ses liens avec le christianisme. Depuis, il est devenu une science complexe, intimement liée à la pratique de la Magie.

Le symbolisme moderne a été révolutionné par les théories de Carl G. Jung au sujet du subconscient et des rêves. Jung présente ainsi l'approche la plus complète dans l'interprétation des symboles, et a inspiré nombre de symbolistes les menant vers de nouvelles voies de réflexion. Durant ces dernières années, un symbolisme fondé sur une approche psychologique a vu le jour, apportant avec lui la possibilité d'influencer des groupes.

Interpréter les Symboles

Le symboliste interprète les symboles et les histoires afin d'y découvrir ce que cachent les métaphores qu'ils contiennent. Il peut trouver dans un conte africain pour enfant des informations concernant les instincts primaires de l'Homme, et sur le Monde au-delà de l'illusion. Il existe une riche tradition des symboles dans toutes les religions, et elle permet de mieux comprendre le Démurge et les Gardiens de l'illusion.

Nous ne disposons pas ici d'assez de place pour étudier les milliers de symboles et de métaphores qu'un symboliste doit connaître afin d'accomplir son œuvre. Un dictionnaire des symboles ou un livre abordant la psychanalyse de Jung fournira une base conséquente à ce domaine. Ces ouvrages proposent un grand nombre de symboles ainsi que leurs interprétations possibles.

Effet désiré	Campagne médiatique	2 ou 3 médias	1 seul
Renforcer un désir pour 24 heures	5	10	15
Faire naître un désir pour 24 heures	10	15	20
Renforcer de manière permanente un désir	15	20	25
Faire naître un nouveau désir	20	25	30
Etablir une nouvelle vérité	25	30	35

De l'Influence des Symboles

Il est facile d'utiliser le Symbolisme à des fins de propagande. En se référant aux symboles, le symboliste sait comment influencer son entourage. L'idée de sacrifice, d'exercice physique salutaire pour la santé peut aisément s'associer avec le credo d'une religion apocalyptique pour faire naître la croyance qu'une guerre totale constitue la solution aux problèmes du monde. Les nazis réussirent ainsi à endoctriner des millions de personnes, leur faisant croire en une guerre purificatrice alors qu'ils avaient encore tous en mémoire les atrocités de la Première Guerre Mondiale.

De nombreux symbolistes prennent soin de ne pas s'adresser à une audience trop vaste, conscients du danger que représentent des symboles forts. D'autres ignorent ce risque. L'industrie cinématographique est devenue un vecteur courant pour s'adresser à l'inconscient collectif des masses. Les créateurs de films parviennent à modifier la Balance mentale de groupes entiers en manipulant des symboles qui résonnent directement dans notre inconscient.

Le tableau ci-dessus indique la marge nécessaire au symboliste pour influencer son audience. «Renforcer un désir» signifie qu'il s'appuie sur un trait qui existe déjà parmi les personnes cibles, par exemple l'impression de payer trop d'impôts. «Faire naître un désir» signifie leur insuffler un tout nouveau trait de caractère, par exemple le rejet de l'industrie céréalière. «Etablir une nouvelle vérité» s'applique à une plus grande échelle, par exemple: la majorité des américains considèrent comme une nouvelle norme que la bière est mauvaise pour la santé.

Ceci implique bien sûr que le symboliste pourra diffuser son message. Ce tableau indique les moyens à sa disposition. Un seul média correspond à un téléfilm ou un film par exemple. Deux ou trois représentent une série télévisée, un livre et une campagne publicitaire effectués conjointement. Une campagne médiatique suppose que le symboliste diffuse son message à travers tous les médias de masse pendant au moins un mois. Ne prenez pas ce tableau trop à la lettre. Certaines vérités se montrent bien sûr plus difficiles à faire admettre. Appliquez des modificateurs en fonction du groupe ciblé et du contenu du message.

Ce que sait le Symboliste

Le Symbolisme est intimement lié aux sciences humaines. Le symboliste trouve matière à étude dans les arts, la littérature et la religion. Il bénéficie automatiquement de la moitié de son Niveau de Compétence en Symbolisme dans ces sciences humaines. La plupart des symbolistes possèdent une vaste connaissance supplémentaire des religions, de la psychologie, de la littérature, des arts, du cinéma et de la télévision, de l'anthropologie, de l'histoire et de la linguistique.

Le Novice (Niveau de Compétence de 1 à 9)

Le Novice connaît les symboles les plus importants de différentes cultures, et comprend qu'ils peuvent servir à interpréter les comportements humains.

L'Etudiant (Niveau de Compétence de 10 à 19)

Il reconnaît les symboles communs à toute l'Humanité. Il commence à pouvoir interpréter les rêves d'autrui, y puisant des informations sur cette personne. Il sait décrire les fondements d'une société en analysant les symboles et mythes qui lui sont propres. Il sait dire qu'un symbole est utilisé en vue d'une manipulation et ne se laisse pas facilement influencer par la propagande.

L'Adepté (Niveau de Compétence de 20 à 29)

Il sait que les symboles ont changé tout au long de l'histoire. Il peut dire comment l'humanité, en tant que groupe, a évolué en étudiant les symboles et les mythes. Il est conscient que ces changements se sont accélérés depuis deux cent ans, et qu'une partie de notre héritage symbolique, qui représente une partie de notre emprisonnement, se désagrège. A travers les restes de certains symboles éternels, ce qui a existé avant notre emprisonnement sort de l'Ombre.

Le Maître (Niveau de Compétence de 30 à 39)

Le Maître peut dire quelles furent notre nature et nos caractéristiques avant l'emprisonnement en étudiant mythes et symboles. Il peut jouer avec les symboles, leur donnant alors de nouveaux sens des plus inattendus.

Le Symboliste (Niveau de Compétence de 40+)

Le Symboliste répertorie les mythes et symboles originels de l'Homme, les versions originales de nos contes de fées et nos légendes afin de comprendre le sens qu'ils revêtaient avant notre emprisonnement. Il sait aussi interpréter des faits concernant l'illusion, le Démurge et les Gardiens, en étudiants des symboles et des mythes.



Tarot

Le Tarot est une représentation de l'homme sous la forme d'un jeu de cartes. Il sert à deviner le futur et à interpréter les instincts et désirs les plus profonds d'un individu. Les racines du Tarot se perdent dans les méandres du temps. Il fut diffusé par les peuples gitans dans toute l'Europe au cours des XVème et XVIème siècles et, en tant que Science OcculTE, entretient des liens étroit avec la Kabbale. Mais là où la Kabbale s'intéresse aux Gardiens de l'illusion et aux serviteurs du Démurge, le Tarot apporte un éclairage sur l'image de l'homme en tant qu'individu. Il s'agit d'un moyen de connaissance de soi, de compréhension de la divinité et de l'originalité de chaque personne.

L'une des Sept Clefs, le Tarot est une méthode pour se découvrir soi-même. En interprétant sa personnalité par l'intermédiaire des cartes, celui qui étudie le Tarot apprend à se connaître suffisamment pour atteindre l'Eveil. Les cartes permettent également de prédire l'avenir d'une personne ou de deviner des éléments de son passé.

Histoire du Jeu de Tarot

Le plus vieux jeu de Tarot connu date du XVème siècle, mais les cartes qui le composent sont bien plus anciennes. Leurs origines se trouvent quelque part sur les rives orientales de la Méditerranée, durant la période de la chute de Rome. A cette époque, l'image de l'homme Eveillé apparut dans un livre dont de rares copies furent retrouvées. Lors de la destruction de la Bibliothèque d'Alexandrie, une seule copie de cet ouvrage fut sauvée et emportée à Fez au Maroc, où se rassemblèrent plusieurs grands Maîtres de l'occultisme. Avec l'avènement conjoint du Christianisme et de l'Islam, posséder les connaissances que renfermait ce livre devint dangereux. Cet enseignement ne pouvant être transmis ouvertement, il fut transformé et retroussé sous la forme d'un jeu de cartes. Puis, il fut diffusé vers l'Espagne, qui représentait à cette époque un véritable carrefour de nombreuses cultures et religions, et où la Kabbale opérait alors sa propre mutation. Là, le symbolisme kabbalistique vint se greffer sur les cartes, et elles reçurent leur aspect définitif sous la houlette de Maîtres gitans.

La signification des Cartes

Le jeu consiste en 22 arcanes majeurs et quatre suites de 14 cartes chacune : les Sceptres, les Coupes, les Epées et les Pièces (ou Pentacles). Les 22 arcanes majeurs correspondent aux 22 lettres de l'alphabet hébreu et aux 22 chapitres de l'Apocalypse (Livre des Révélations) de la Bible. Chacune des cartes peut être interprétée de manière positive ou négative, selon le niveau de la Balance mentale de l'individu. Voici une courte description simplifiée des significations des 22 arcanes majeurs, et de l'ensemble des suites.

0. Le Fou : L'Imagination et la Spiritualité, un choix entre différentes voies. Le Fou est lié à des dieux tels Dionysos et Loki. Il s'agit de l'ignorant sur son chemin vers l'Eveil.

1. Le Magicien : La détermination et la sagesse. Le Magicien est également un manipulateur, un bouffon jouant avec l'illusion. Il est lié à Thoth et Hermès.

2. La Grande Prêtresse : La sagesse féminine. Le savoir et l'intuition féminine. Les secrets cachés. Les changements ou la stagnation.

3. L'Impératrice : Le pouvoir maternel, la force de la naissance et de la création. La continuité et les relations familiales. Toutes les divinités de la fertilité sont liées à cette carte.

4. L'Empereur : Le règne. L'Autorité et le pouvoir de gouverner, mais aussi le despotisme et la mauvaise utilisation du pouvoir.

5. Le Grand Prêtre : La sagesse masculine. Le savoir et la compréhension masculine. L'Education et l'excellence. La Religion et les connaissances accessibles à tous.

6. Les Amoureux : La Reproduction. La Sexualité. Masculine et féminine. La synthèse naît de la rencontre des opposés.

7. Le Chariot : Le pouvoir de l'homme Eveillé sur les éléments. Le triomphe et la victoire sur soi-même, mais aussi le désir de destruction et un terrible manque d'équilibre.

8. La Justice : Le danger du manque d'équilibre. L'importance de devenir prudent lorsque la Balance mentale se rapproche des extrêmes.

9. L'Ermite : Le quêteur et le pèlerin. Les Sciences OcculTES. La sagesse.

10. La Roue de la Fortune : Le destin en tant que symbole de notre emprisonnement. L'incapacité de contrôler nos propres vies. Les circonstances extérieures.

11. La Force : Le courage et la force de rechercher l'Eveil et la connaissance, mais aussi la témérité suicidaire.

Les Sciences Occultes

12. Le Pendu : Le Sacrifice comme moyen d'atteindre une sagesse supérieure. Le pouvoir de l'esprit sur la chair. Cette carte est liée au Christ, au sacrifice d'Odin, et à la mort de Osiris. Elle symbolise également l'emprisonnement de l'homme dans l'Illusion comme moyen de recherche d'une compréhension supérieure du monde.

13. La Mort : La Renaissance. L'oubli et le retour à la vie. La Mort en tant que compagnie éternelle de la vie.

14. La Tempérance : La Balance. Une combinaison de forces en harmonie.

15. Le Diable : L'agressivité et la créativité sans considération du résultat. Les excès insensés et la destruction associée à ceux-ci, mais aussi la force masculine et la puissance.

16. La Tour : La chute de l'homme dans la prison de l'Illusion, mais aussi l'effondrement de l'Illusion et le retour de l'homme à la divinité.

17. L'Etoile : L'espérance de la libération, mais aussi les rêves inachevés et l'évasion.

18. La Lune : La marche à travers les ombres de la Mort, la peur et la difficulté d'atteindre son but. Le chemin de souffrance vers l'Eveil.

19. Le Soleil : Honneur et succès, la conscience éclairée, mais aussi l'arrogance et la vanité.

20. Le Jugement : Le dernier pas avant l'Eveil. Nirvana et Chaos. Mais aussi la dernière étape avant une importante décision.

21. Le Monde : La Vraie Réalité, mais également les limitations causées par l'Illusion.

Une Suite de Sceptres : La vie, l'honneur et la détermination, des idées et la progression, le feu.

Une Suite de Coupes : La compréhension et l'amour, les sentiments et l'attention, l'eau.

Une Suite d'Épées : Le conflit, la guerre et le désespoir, le courage et l'ambition, l'air.

Une Suite de Pièces : Objets matériels et le pouvoir de l'Illusion, la terre.

Prédictions et Compréhension

Les cartes peuvent servir à prédire le futur ou à interpréter le passé d'un individu mais également à percevoir ses motivations les plus profondes. Le jeu de Tarot donne les meilleures lectures avec soi-même ou une personne proche du tarologue.

Afin de prédire l'avenir d'un tiers, il place devant lui plusieurs cartes montrant différents aspects de son passé, de son présent et de son futur. Pour interpréter des éléments de la personnalité ou de la nature d'un individu, les cartes sont posées de manière à former un Arbre de Vie, et interprétées selon un schéma kabbalistique ou une autre figure symbolisant l'esprit de cette personne.

Le tableau ci-dessous indique les marges de réussite nécessaires pour obtenir un résultat satisfaisant lors de l'interprétation d'une personnalité. Seuls les meilleurs des tarologues peuvent déposer devant eux les cartes sans avoir au préalable la moindre idée de ce qu'ils recherchent. En général, la disposition et l'interprétation correspondent à une question bien précise.

Question	Imprécis	Bon	Fiable
Connaitre le score de la Balance mentale	1	5	10
Découvrir les Avantages et Désavantages	1	5	10
Découvrir les Sombres Secrets	10	15	20
Interroger des vies antérieures	10	15	20
Interroger l'avenir	10	15	20

Ce que sait le Tarologue

Le Tarot est une science psychologique. Le Tarologue bénéficie automatiquement d'un score en psychologie égal à la moitié de son Niveau de Compétence en Tarot.

Le Novice (Niveau de Compétence de 1 à 9)

Le Novice voit le jeu de Tarot comme un accessoire de pure divination. Il s'en sert pour établir des prédictions et voir le passé et l'esprit d'une personne, mais n'en perçoit pas les implications les plus profondes.

L'Etudiant (Niveau de Compétence de 10 à 19)

L'Etudiant a réalisé que le jeu de Tarot représente l'homme. Il peut s'en servir pour découvrir les instincts et conflits qui dirigent une personnalité. Il sait que chaque individu possède une Balance mentale positive ou négative, et que celle-ci reflète la façon dont s'expriment ses instincts et ses ambitions.

L'Adepte (Niveau de Compétence de 20 à 29)

L'Adepte verra dans les cartes certaines choses que la personne ne veut pas forcément admettre de bon cœur, et trouvera également des réponses aux questions qu'il répugne à poser. Il perçoit si le sujet a commis le moindre crime ou cache un secret qu'il ne souhaite pas révéler. Il devine le score exact de la Balance mentale de cette personne.

Le Maître (Niveau de Compétence de 30 à 39)

Le Maître perçoit l'esprit Eveillé à travers la Balance mentale positive ou négative de la personne. Il peut créer une image brute de sa personnalité "originale", et le conseiller sur la démarche à suivre pour progresser vers l'Eveil. Il peut obtenir des réponses à des questions jamais posées.

Le Tarologue (Niveau de Compétence de 40+)

Le Tarologue peut interpréter la totalité de l'esprit d'une personne, même la personnalité "Eveillée" de celle-ci, qu'il formule lui-même ou non des questions ou divulgue des informations. Il perçoit les zones d'ombre et de lumière chez ce sujet et quelle route il devra prendre pour atteindre l'Eveil.

Vaudou

Le Vaudou, ou Voodoo, comme on peut également l'écrire, est la plus récente des Sciences Occultes. Il se concentre sur un aspect de notre emprisonnement qu'aucune des traditions occidentales n'a vraiment osé aborder sérieusement : la Mort. Les prêtres vaudous tentent de la maîtriser et de bannir l'oubli qui l'accompagne, oubli qui constitue la base fondamentale de l'emprisonnement de l'humanité. En dépassant la malédiction de la Mort, ils apprennent tout ce qui leur est nécessaire pour briser finalement l'Illusion. Le Vaudou n'a rien d'une science rationnelle ou méthodique. Il tire sa puissance des Passions, des instincts les plus forts et primitifs qui subsistent dans l'homme prisonnier. Les prêtres du Vaudou rejettent le chagrin, la peur et la souffrance qui empêchèrent tant d'occultistes se servant de la Passion de dépasser la Mort et l'oubli.

Histoire du Vaudou

Le Vaudou vient d'Haïti, où il naquit au milieu du chaos et de la guerre durant la fin du XVIIIème et le début du XIXème siècle. En 1804, l'île devient une République indépendante suite à la rébellion d'esclaves et une guerre avec la France. Inspirée par la Révolution française, la population blanche de la colonie proclame la République, mais les noirs étant alors exclus du pouvoir se révoltent à leur tour et rejettent les Français à la mer, ainsi que leur tentative pour reprendre l'île. Dans les années qui suivent l'indépendance de 1804, Haïti est déchirée par une lutte entre les anciens esclaves noirs, les mulâtres et la population de langue espagnole. En 1843 l'île est divisée en deux : d'un côté la partie de langue française (Haïti), de l'autre celle de langue espagnole (la République dominicaine).

Un petit groupe d'anciens esclaves fuit en 1793 la guerre et la destruction et se cache dans les montagnes inaccessibles de la Sierra de Monte Christi. Ils appartiennent à cette religion mélangeant tradition africaine et indienne propre à Haïti.

Ils placent leur foi en des dieux tels que Leghba, Erzulie,

Ghede et Ougun, vestiges d'une culture issue du continent noir. Mais quelque chose se produit dans les montagnes. Selon la légende, les dieux viennent s'incarner dans leurs corps.

Ils deviennent les Loas immortels, retournent vers les plaines et, dans la discréction la plus totale, commencent à enseigner les secrets du Vaudou à un public averti. De plus en plus de Loas de leur foi traditionnelle ont pris possession de corps désormais immortels. Le Vaudou est devenu un moyen d'échapper à la prison de la mort.

Les Maîtres de la Mort

Les buts du Vaudou consistent à vaincre la Mort. Cela consiste principalement en divers procédés magiques qui exige la mort de la victime pour la ramener d'entre les morts sous la forme d'un zombie. En la ressuscitant, pour ensuite le plonger à nouveau dans les affres de la mort grâce à des rituels complexes contrôlés par les Maîtres des morts tels Baron Samedi, Ti-Mauvais et les Loas maléfiques, le prêtre immunise sa victime à l'oubli qui est le lot des trépassés. Une personne tuée puis ramenée à la vie ainsi plusieurs fois pourra finalement maîtriser sa peur primale de la Mort. Il peut s'obliger à demeurer dans son cadavre ou, si le corps a été détruit, à s'incarner en tant qu'esprit et prendre possession d'une autre personne.

Le pouvoir de la Passion

Le Vaudou est une religion de la peur. Nul homme ne peut affronter et vaincre la Mort sans protection. Voilà pourquoi la Mort implique l'oubli. Cette peur atteint une telle force que nul ne peut la maîtriser. Nous choisissons l'oubli pour ne plus la ressentir. La Passion intervient dans le Vaudou sous la forme d'une sexualité sans contrainte, apportant la force nécessaire pour faire face à la Mort et préférer la peur au néant.

Les prêtres Vaudou renforcent et libèrent leur sexualité en se laissant posséder par des Loas. Ils recherchent l'extase, s'enivrant ainsi d'assez de puissance pour affronter l'angoisse du trépas sans flétrir. Ils peuvent transférer cette force à d'autres sous la forme des Loas, les aiguillonnant et les excitant jusqu'à ce qu'ils perdent le contrôle d'eux-mêmes et les rejoignent dans la furie extatique. Un être humain devenu un zombie doit faire l'expérience de cette extase afin de se persuader de choisir la vie qu'on lui offre dans son corps pourrissant et ne pas plonger dans le néant.

Les dieux du Vaudou

Le Vaudou est à la fois une religion et une science. Les prêtres laissent le Loa les posséder afin de pratiquer leurs Rituels. Mais les dieux du Vaudou ne sont pas du tout des créatures féeriques ou des manifestations des instincts humains. Il s'agit d'êtres humains presque parvenus à l'Eveil dans leur quête, pour échapper aux entraves de la Mort. Les Loas sont des hommes qui ont découvert comment vaincre la Mort. Ils peuvent prendre la forme d'esprits ou posséder les corps d'autres humains ou animaux. La plupart des Loas possèdent une Balance

Les Sciences Occultes

mentale très basse. Ils ressemblent à des démons contrefaits s'incarnant dans des vivants et répandant la terreur autour d'eux. Ils ne peuvent pas utiliser leur immortalité afin de découvrir les Six autres Clefs de l'illusion, ne possédant pas assez de présence d'esprit pour se livrer à une recherche rigoureuse. Mais certains Loas ont miraculièrement réussi à conserver une Balance mentale positive. Ils sont les principaux dieux du Vaudou. La plupart des rites religieux pratiqués visent à éloigner les Gardiens de l'illusion des Loas et les aider à atteindre l'éveil. Certains des Loas les plus connus sont décrits ci-dessous.

Bacaloubaca

Ce Loa est lié à la Magie noire, la destruction et la Mort. Il s'apparente plus à un monstre qu'à un humain, à la Balance mentale incroyablement faible, invoqué uniquement par les plus sadiques et les personnes sans la moindre once d'instinct de survie.

Ghede

Maître de la Mort et de la résurrection. Il possède de nombreux noms. Baron Samedi est le plus connu en dehors d'Haïti. Dans le Vaudou, on l'identifie avec certains "barons" et autres esprits des morts. Il peut prendre de nombreuses formes, mais apparaît souvent comme un homme noir portant un haut-de-forme et un maquillage blanc imitant un squelette. Ghede possède une Balance mentale très basse mais peut encore se contrôler. Il choisit qui il veut posséder, et peut aider les autres à passer le seuil de la Mort.

Maman Brigitte

Elle est la contrepartie féminine de Ghede. Brigitte est le Loa le plus intimement lié à l'extase et à une sexualité incontrôlée utilisée pour supporter la Mort. Sa Balance mentale est basse mais encore acceptable.

Erzulie

L'un des rares Loas doté d'une Balance mentale positive. Erzulie, avec Ghede, Maman Brigitte et Leghba, représente l'un des plus anciens Loas, parmi ceux qui fondirent le Vaudou, il y a maintenant plus de deux siècles. Selon la légende, elle aurait décidé de ne pas rechercher l'Eveil avant que toute l'humanité n'ait été libérée. Erzulie est une déesse de l'amour dans la branche religieuse du Vaudou. Avec Maman Brigitte, elle peut posséder les vivants afin de les aider à vaincre la peur de la Mort au moment de leur trépas.

Leghba

Ce Loa possède une Balance mentale très élevée, il s'éloigne du Monde des Vivants vers l'Eveil. Certains le disent prisonnier du Nirvana, pour l'Éternité. Mais certains prétendent qu'il reviendra bientôt, Eveillé, pour aider les vivants.

Macando

Ce Loa possède une Balance mentale très basse. Il est le protecteur des Conjureurs de la Mort et des bourreaux et possède souvent ceux qui se livrent à des tortures au cours de relations sexuelles.

Le savoir du prêtre Vaudou

Le Vaudou n'a rien d'une science ordinaire en relation avec les autres enseignements ésotériques. Il s'agit d'une religion et d'un mode de vie transmis par un initié. Seul un véritable prêtre Vaudou pourra enseigner les secrets de la Mort. Cela se fait avec précaution. Les gardiens du Vaudou ont établi des systèmes de protections complexes contre les serviteurs du Démurge. Il est très difficile pour un non-initié d'approcher un prêtre. Rares sont les non-Haïtiens à avoir été initiés dans les cinquante dernières années. La connaissance du Vaudou ne peut être augmentée par simple expérience. Celui qui désire apprendre ces secrets doit suivre les enseignements d'un prêtre.

Le Novice (Niveau de Compétence de 1 à 9)

Cet individu a été initié à la foi. Il connaît les Loas les plus importants. Il a déjà été possédé au moins une fois par l'un d'entre eux. Il connaît le Rituel du zombie, mais ne sait pas vraiment comment il fonctionne.

Le Croisé (Niveau de Compétence de 10 à 19)

Il est initié à l'enseignement occulte du Vaudou. Il peut appeler les Loas, mais ne peut pas encore décider de celui qui viendra. Il sait comment se pratique le Rituel du zombie, mais pas encore préparer les drogues nécessaires.

L'Initié (Niveau de Compétence de 19 à 29)

Il sait fabriquer la drogue des zombies, et invoquer tel ou tel Loa. Il a déjà marché au moins une fois à la frontière de la Mort et ressenti l'angoisse de mourir. Il sait que la Passion éloigne la Folie.

Le Houngan (Niveau de Compétence de 30 à 39)

Il peut mener une personne à travers la Mort grâce à l'extase, tricher avec elle et revenir.

Le Maître-Royal (Niveau de Compétence de 40+)

Le Maître-Royal sait que les loas sont des êtres humains qui ont échappé à la Mort. Il sait que le Vaudou est l'une des Sept Clefs. Il peut quitter son propre corps afin de posséder d'autres personnes. Il sait comment préserver un cadavre assez longtemps pour en éloigner la Mort et le Néant. Il connaît tous les Loas importants et sait les invoquer. Il sait que, sans aucune assistance extérieure, il pourra passer à travers la Mort et rechercher l'Eveil.



Sur la Voie de l'Eveil

Chaque Conjureur recherche l'Eveil. La plupart n'en ont pas conscience, mais la motivation profonde qui les pousse en avant, est la recherche de la divinité par l'acquisition de pouvoirs magiques. Ces aptitudes magiques à briser et manipuler l'Illusion rendent possible cet Eveil. Etudier les Voies de Magie et les Sciences Occultes enseignent la méditation, l'ascétisme, des pratiques sexuelles et l'extase qui modifient la Balance mentale. Vous trouverez ci-dessous les méthodes les plus courantes, et la manière de les renforcer grâce à des Compétences magiques.

La Voie de la Lumière

Les méthodes traditionnelles qui permettent d'augmenter sa Balance mentale sont l'ascétisme et la méditation. Le Conjureur se libère de toutes les contraintes corporelles et de ses désirs. La méditation tantrique représente une troisième approche, moins fréquente. Elle implique des exercices sexuels visant à l'harmonisation intérieure et au rejet de toute agressivité.

Ces trois techniques peuvent servir à effacer les Désavantages, et obtenir de nouveaux Avantages. A chaque mois passé à pratiquer avec succès méditation, ascétisme ou méditation tantrique, le Conjureur peut soustraire un Point au total de ses Désavantages ou ajouter un Point au montant de ses Avantages. Le Meneur de Jeu et le joueur décident ensemble de la manière dont ces modifications sont réparties. On ne peut utiliser qu'une seule de ces techniques à la fois, et cet exercice occupera tout le temps libre du Conjureur. Ce sont trois Compétences dépendant de l'Ego, et il est possible de les apprendre de la manière habituelle. Plus la Balance est élevée, plus il devient difficile d'en modifier le niveau. Le tableau ci-contre indique la marge nécessaire pour y réussir en fonction du score de Balance mentale du Personnage.

Il est possible de faire appel à ses connaissances magiques pour rendre ces exercices plus efficaces. Chaque score au-delà de 20 dans une Voie de Magie ou dans une Compétence de Science Occulte, apporte au Conjureur un bonus de +1 sur sa marge de réussite en méditation, ascétisme et méditation tantrique. Chaque score au-delà de 30 porte ce bonus à +2, et à +3 pour un score supérieur à 40.

Il reste cependant impossible d'altérer la Balance mentale au-delà de +250 grâce à ces techniques ésotériques. Ici, la lutte contre sa part d'Ombre prend le dessus et contrôle la progression du Conjureur vers l'Eveil.

Balance mentale	Marge de réussite nécessaire
0 – 25	1
26 – 50	10
51 – 75	20
76 – 125	25
126 – 250	30

Ascétisme

Caractéristique: Ego

L'ascétisme se retrouve dans toutes les traditions ésotériques. Il s'agit d'une méthode plus directe pour parvenir au détachement du corps et de l'âme. L'ascète pratique le jeûne, se soumet aux rigueurs du froid et de la chaleur, de l'humidité et de la soif. Cela l'aide à plonger son regard à l'intérieur de lui-même et à oublier le monde extérieur.



Sur la Voie de l'Eveil

Méditation

Caractéristique : Ego

Il s'agit de techniques d'origine indienne, visant à apporter un contrôle total sur le corps et l'esprit. Des exercices de respiration, des positions de yoga, des mantras et autres techniques servent à vider la conscience afin de détacher le corps de l'esprit. Un individu plongé en pleine méditation ne perçoit plus les stimuli extérieurs.

Méditation Tantrique

Caractéristique : Ego

Il s'agit d'une pratique sexuelle ritualisée destinée à se détacher du monde extérieur et à développer un sens de l'harmonie débarrassée de tous sentiments conflictuels. La méditation tantrique nécessite un partenaire qui maîtrise également cette Compétence. Plus la Balance mentale des pratiquants est haute, moins leur relation sexuelle sera émotionnelle. Cette méthode est la moins introspective du chemin lumineux.

La Voie des Ténèbres

Les Conjureurs affichant une Balance mentale négative se montrent en général bien moins conscients de cette recherche de l'Eveil. En fait, les Conjureurs qui empruntent la Voie des Ténèbres utilisent toute leur énergie à gagner en puissance et assouvir leurs désirs. En conséquence, leur Balance mentale continue de baisser, même s'il ne s'agit pas d'une démarche consciente de leur part.

Cependant, il existe également des méthodes permettant à un individu d'abaisser le score de sa Balance mentale, des techniques servant à se libérer de toute inhibition et laisser libre cours à ses désirs. L'extase est une Compétence dépendant de la caractéristique d'Ego. Elle est enseignée sous diverses formes au sein de plusieurs sectes et religions. Un Conjureur passant un mois en extase peut ajouter un Point à ses Désavantages ou déduire un Point du montant de ses Avantages. Cela fonctionne de la même manière que les techniques de la Voie de la Lumière: plus la Balance mentale est basse, plus la marge requise sera haute. De plus, cette marge de réussite peut également être modifiée par les connaissances magiques du sujet. Il est impossible d'atteindre ainsi un score de Balance mentale inférieur à -250.

Extase

Caractéristique : Ego

Le pratiquant s'enfonce dans un état de rage agréable et de délire sexuel qu'il ne peut pas contrôler. Il ne se préoccupe plus des gens qui l'entourent, ne fait que ce qu'il désire sur-le-champ, sans penser aux conséquences possibles. L'extase implique souvent la prise de drogues et des danses effrénées qui mettent l'individu en état de transe. Il s'agit d'une technique collective. Un individu parviendra rarement seul à l'extase.

Augmenter sa sensibilité aux chocs

Les Conjureurs affichant une Balance négative se montrent rarement conscients de ce qu'ils font, mais ils s'efforcent toujours plus ou moins systématiquement d'abaisser encore leur Balance mentale. Ils se sensibilisent à des expériences choquantes, et s'y confrontent.

Un Conjureur devient plus sensible à ces chocs lorsque ses connaissances magiques augmentent. Chaque Niveau de Compétence au-delà de 20 dans une Voie de Magie ajoute un +1 à ses jets de Terreur. Chaque Niveau de Compétence au-delà de 30 ajoute +2, et ce modificateur devient +3 par point au-dessus de 40. Une fois sa Balance inférieure à -250, ces modifications cessent de s'appliquer. La lutte contre son côté lumineux occupe désormais toute l'attention du Conjureur.

Un Conjureur expérimenté avec une Balance négative court un bien plus grand risque d'altérations physiques et de recevoir de nouveaux Désavantages. Le tableau ci-dessous indique quelques motifs typiques entraînant des jets de Terreur pour ces Conjureurs. Notez qu'ils concernent aussi ceux qui possèdent une Balance mentale positive, mais les risques d'y être confronté restent moindres.

Expérience	Modification
Altérer temporairement l'esprit d'une personne	-5
Altérer temporairement le corps d'une personne	-5
Altérer l'esprit d'une personne de façon permanente	+5
Altérer le corps d'une personne de façon permanente	+5
Altérer son propre esprit	±0
Altérer son propre corps	±0
Perpétrer un sacrifice humain	+10
Briser l'Illusion	±0
Ramener un mort à la vie	+5
Altérer le Temps et l'Espace	-5



Grimoires et Artefacts

Les Sources

Les traditions magiques s'appuient sur des écrits transmis à travers les siècles. Ils servent de liens entre les Conjureurs de tous lieux et de tous temps. La plupart des magiciens apprennent les bases de leur art dans ces textes de référence. De même, de nombreux ordres et sociétés appuient leurs enseignements occultes sur ces tomes. Certains de ces ouvrages sont devenus des classiques, faciles à trouver, mais plus difficilement interprétables. D'autres sont jalousement gardés secrets, de rares copies circulant encore. Vous trouverez ci-dessous quelques-uns de ces écrits les plus importants. Chaque ouvrage est défini par son titre, le nom de son auteur, sa date de publication, la forme du manuscrit ou du livre, sa rareté et la langue d'origine du texte.

La Bible

Plusieurs auteurs

Vème av.J.C (pour l'Ancien Testament) et 1er siècle ap.J.C.
Très courant. Hébreu et Grec Ancien.

Ce livre contient les bases de tout le système kabbalistique. Il est rempli de symboles et métaphores qui ont influencé toute la littérature. On y trouve, dissimulés, les noms de centaines d'entités originaires des Mondes au-delà l'illusion. Les versions hébraïques et grecques originales sont en plus dotées d'un code numérique. La Bible masque les descriptions de plusieurs sorts, de nombreuses prophéties et indique comment ouvrir des portails afin de rejoindre virtuellement n'importe quel lieu au-delà de l'illusion.

Le Livre des Morts

Editeur: E. A. Wallis Budge

Environ 3500 av. JC. Régulièrement réimprimé. Hiéroglyphes traduits en anglais et autres langues modernes.

Cet ouvrage regroupe des textes liés aux rituels de la Mort en Egypte. Il contient des instructions visant à tromper la Mort par l'intermédiaire de Rituels complexes, et ainsi passer par Inferno ou le Paradis sans perdre sa mémoire. Ces informations ne doivent pas être utilisées directement. Elles renferment de graves erreurs qu'il vaut mieux d'abord corriger avant de se lancer dans de tels Rituels. Mais le Livre des Morts constitue toujours

aujourd'hui le meilleur ouvrage pour qui veut transcender son trépas. On peut retrouver certains sorts dans les retranscriptions des hiéroglyphes de Budge, en particulier un sort puissant permettant d'ouvrir une porte vers Inferno, et un autre libérant l'esprit de l'emprise du corps. Il contient également le sort d'invocation des Neferkertes, les magnifiques esprits du tourment, souvenirs des Népharites, autrefois liés aux anciens rituels de l'Egypte des pharaons.

Gnose Humaine

Théodore Mimesis

Glasgow, 1911. 400 copies imprimées. Anglais.

Certains insistent sur le fait que l'auteur de cet ouvrage est sûrement le même homme que celui décrit dans "la Cité Révélée", un texte daté d'environ 130 ap. JC. La Gnose Humaine est un poème épique narrant les errances d'un groupe d'esclaves en fuite à travers le continent africain, du sud du Soudan à l'embouchure du Congo. Leur périple débute à la fin du XIXème siècle. Ils voyagèrent alors vers l'ouest mais également dans le Temps, dans le passé pour finalement atteindre la mer au moment où le Démurge créa le monde. Au cours de leur traversée, ils dissertent sur la connaissance qu'ont les hommes du monde au-delà de l'illusion, sur la nature du Temps et de l'Espace et sur les capacités de la Magie à altérer les choses. Le livre s'achève lorsque le chef des esclaves est jeté dans l'océan en gestation et est dévoré par Achlys. L'ouvrage contient des indices sur la manière de pratiquer correctement quasiment tous les sorts de la Voie du Temps et de l'Espace.

Liber Ferreus (le Livre de Fer)

Athanasius Wrestin

Lübeck, 1572. Une centaine de copies. Latin et allemand.

Il s'agit d'un manuel de Magie rituelle se présentant sous la forme d'une conversation entre l'auteur et une autre personne nommée Lunatius Magnus. On prétend que celui-ci ne serait qu'une incarnation d'Astaroth. Le Livre de Fer contient nombre de sorts complexes concernant la Mort, mais également une longue dissertation sur la nature divine de l'homme. Il ne fut imprimé que quelques centaines d'ouvrage, et quelques uns seulement sont parvenus jusqu'à

Artefacts

notre époque. Certaines copies présentent 66 noms et un signe inscrit à la main à l'intérieur de la couverture. Ce texte permet d'invoquer Astaroth sous le masque de Lunatius.

De Apokalyptein Polis (la Cité Révélée)

Auteur inconnu

Vers 130 ap. JC. 400 copies publiées au XVIIème siècle. Grec ancien et Araméen.

Il s'agit d'une présentation détaillée de différents Rituels permettant d'ouvrir des portails vers Metropolis. Le livre comporte également une description de la Cité des Morts, ainsi que le nom d'un humain Eveillé que l'on dit résider là-bas : Theophilus Memotis. Si l'on s'en réfère à ce texte, sans doute écrit dans la région qui est aujourd'hui le Liban, Theophilus entreprit d'ouvrir un portail permanent depuis la Cité des Morts afin de laisser les âmes des défunt de Metropolis atteindre notre Réalité. Le texte le présente comme un homme psychotique, obsédé par l'idée de la Mort. Il chercha à révoquer sa propre immortalité afin de plonger dans le repos éternel. Pour cela, il tenta de forcer le Démurge à l'emprisonner dans notre Réalité.

Sepher Maphteah Shelomo

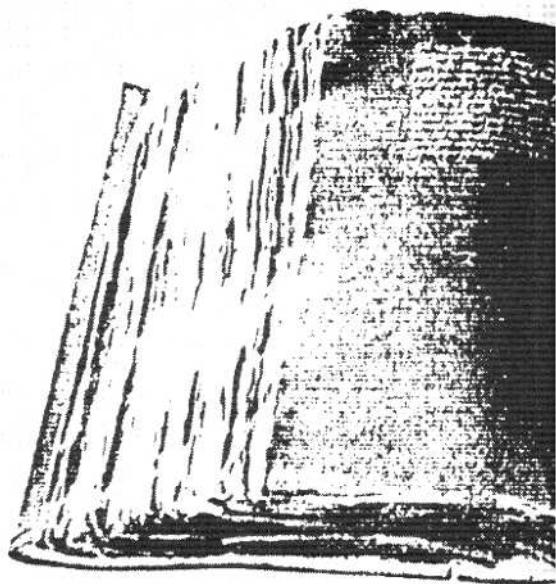
(la Clef du Roi Salomon)

Auteur inconnu

Manuscrit médiéval. Assez courant, parfois en version imprimée. Latin et Français.

Malgré son titre en Hébreu, la Clef du Roi Salomon n'est pas un ancien texte juif. Il fut écrit durant le Moyen-Age, probablement en France ou en Italie. L'auteur resté inconnu assure qu'il tient cet écrit du Roi Salomon, source de toute sagesse, dans une vaine tentative de donner un semblant de crédibilité et de sapience à son ouvrage. Ceci n'enlève rien à la qualité de ce tome occulte. La Clef du Roi Salomon reste une œuvre standard unanimement appréciée par les Conjureurs durant toute la Renaissance et jusqu'à nos jours. Il contient la description de sorts et de pentacles de protection, des invocations, Rituels de bannissements, et les bases théoriques afin de créer ses propres sorts. Beaucoup d'entités d'au-delà du Voile sont également nommées dans ces pages, ainsi que les sceaux et signes permettant de les invoquer et de les lier. L'édition la plus courante en est la traduction anglaise réalisée par MacGregor Mathers (Aube Dorée).

Les artefacts sont des objets utilisant les énergies au-delà du Voile. Ils n'appartiennent pas à notre Réalité. Les plus courants sont ceux qui permettent de briser l'illusion, en créant un portail ou en invoquant une créature issue d'un autre Monde. Mais il existe aussi des artefacts qui altèrent plus profondément l'illusion, et qui modifient notre réalité ou nous-mêmes. Vous trouverez ci-dessous la description de quelques-uns d'entre eux. Il s'agit d'une petite sélection. En général, il vaut mieux adapter chaque artefact à l'aventure en cours, car il doit être unique, mais cette liste vous apportera quelques idées.



Portails

Les Portails menant à d'autres Mondes sont les plus courants des artefacts. Les Archontes, les Anges de la Mort, les humains Eveillés et d'autres entités d'au-delà de l'illusion les ont créés et offerts à leurs serviteurs. Certains Conjureurs savent ouvrir à des Portails temporaires. Voici quelques exemples :

Labyrinthes Magiques

Presque tous les labyrinthes magiques ne sont que des reflets du Labyrinthe du Monde Inférieur. Ils peuvent être créés à partir de pratiquement n'importe quoi. Il s'agit souvent de hauts murs assemblés selon un schéma complexe. En général, celui qui atteint le centre du labyrinthe se retrouve alors transporté dans la cité souterraine de Ktonor ou un autre des lieux du Monde Inférieur.

Grimoires et Artefacts

Le Labyrinthe d'Arianroth

Ce labyrinthe est taillé à même la roche d'une petite île de la côte galloise. Il comporte un portail vers Achlys en son centre. Une personne parvenant au bout du labyrinthe est aspirée dans le puits et détruite. Mais celui qui ne parcourt que la moitié du chemin et parvient à résister à la tentation d'aller plus loin, peut d'après les rumeurs atteindre l'Eveil.

L'Elixir du Diable

Cette drogue permet de voir à travers l'illusion et dans Inferno. Elle est vendue sous forme liquide dans une seringue hypodermique. Rouge ou noir, il doit être injecté dans le système sanguin. Une fois que l'élixir circule dans vos veines, vous pouvez voir Inferno pour une durée maximum de trois jours.

Le Miroir de Souffrance

Ce miroir de la taille d'un homme, tout en métal poli fut fabriqué à Los-Angeles dans les années 70 par un artiste demeuré anonyme. Celui qui s'y contemple avec une grimace de souffrance ou de compassion invoque aussitôt un Népharite, donnant naissance à un Purgatoire. Il commence par se brouiller faisant naître chez la victime un désir irrépressible de le traverser. Le miroir peut créer un nombre illimité de Purgatoires pour différents individus, mais il ne fonctionne comme portail que vers son propre Royaume de souffrance. Il n'existe, comme on pourrait s'en douter, aucun moyen de revenir en arrière vers notre Réalité.



La cité de Cherninsky

Il s'agit certainement du plus grand portail existant au monde, situé au nord de la Russie, près d'anciennes prisons sibériennes. C'est une cité entière, bâtie par des prisonniers à la fin des années 50, d'après des plans réalisés dans les années trente par un certain Cherninsky, un Conjureur russe. Cherninsky mourut, semble-t-il, pendant les grandes purges de Staline, et ne vit jamais son projet achevé. Le nom de celui qui décida de le poursuivre grâce à la main d'œuvre recrutée dans les goulags reste inconnu. Mais la ville existe, une petite cité inspirée du modèle russe occidental, avec des toits coniques et des maisons en bois aux fenêtres minuscules. Le réseau des rues se déploie sur environ cent kilomètres carrés, à partir d'un parc central où se dresse une statue de Lénine. Chaque porte, portail ou fenêtre de la ville s'ouvre vers un lieu différent de Metropolis. La cité elle-même correspond à un plan de Metropolis, et il est possible de déterminer ainsi où vous allez arriver en fonction de votre point de départ. La ville accueille une petite population d'anciens prisonniers et personnels des camps désormais abandonnés.

Artefacts d'Invocation ou de Révocation

Les artefacts qui appellent ou renvoient des êtres d'au-delà l'illusion, sont assez communs. Dans cette catégorie, on retrouve tous les types de statuettes et d'images représentant ces entités. Certains artefacts liés à des Puissances spécifiques sont décrits ci-dessous.

Les Neuf Etoiles de Mephisto

Il s'agit de neuf étoiles taillées dans du verre noir, fabriquées en Bohème dans les années vingt. Celui qui brise l'un de ces objets se retrouve possédé par une incarnation d'Astaroth. Bien que le Prince des Ténèbres prenne possession du corps de l'infortuné, Astaroth se fait en général un devoir de terminer la dernière tâche que sa victime effectuait avant de briser l'artefact. Bien sûr, il agit à sa manière, avec son sens pervers des valeurs. Lorsqu'il quitte le corps, il ne reste plus qu'une enveloppe vide et sèche et l'âme du malheureux est envoyée en Inferno. Il reste huit de ces étoiles aujourd'hui, depuis qu'un général russe brisa l'une d'elles en 1942 afin de stopper la progression des troupes allemandes dans son pays.

Le Visage de Dieu

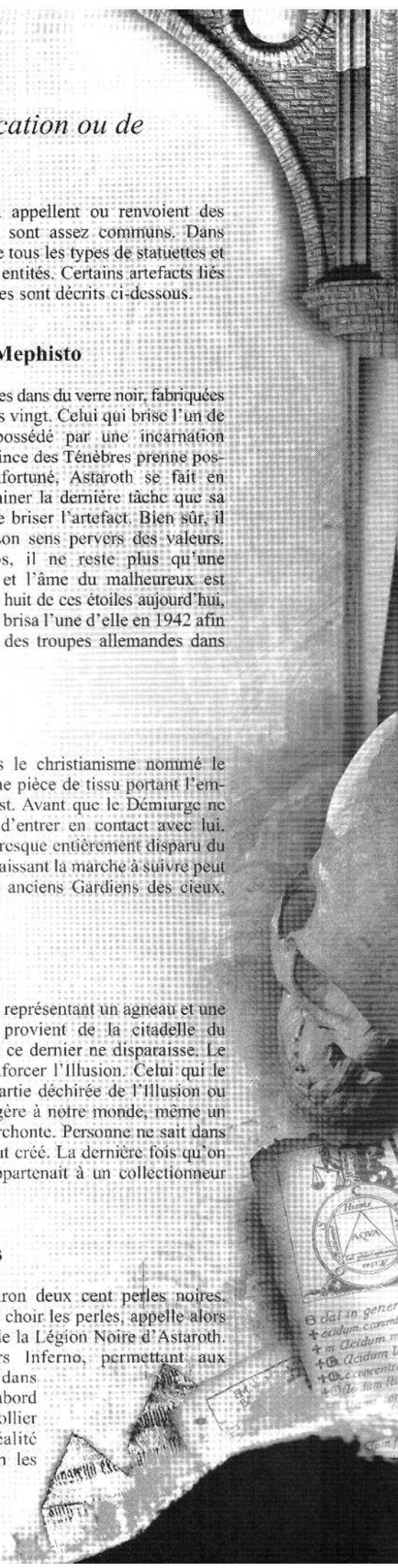
Il existe un artefact dans le christianisme nommé le Saint-Suaire. Il s'agit d'une pièce de tissu portant l'empreinte du visage du Christ. Avant que le Démurge ne disparaisse, il permettait d'entrer en contact avec lui. Aujourd'hui, le visage a presque entièrement disparu du suaire. Une personne connaissant la marche à suivre peut invoquer un séraphin, les anciens Gardiens des cieux, avec l'aide de cet objet.

Le Sceau Blanc

Il s'agit d'un sceau de cire représentant un agneau et une croix. On raconte qu'il provient de la citadelle du Démurge, volé avant que ce dernier ne disparaisse. Le sceau fut créé afin de renforcer l'illusion. Celui qui le brise peut restaurer une partie déchirée de l'illusion ou bannir une créature étrangère à notre monde, même un Ange de la Mort ou un Archonte. Personne ne sait dans quel but le Sceau Blanc fut créé. La dernière fois qu'on en a entendu parler, il appartenait à un collectionneur d'art américain.

La Légion des Perles

Ce collier comporte environ deux cent perles noires. Celui qui le brise, laissant choir les perles, appelle alors à lui deux cent guerriers de la Légion Noire d'Astaroth. Un portail s'ouvre vers Inferno, permettant aux Légionnaires d'entrer dans notre monde. Ils tuent d'abord celui qui ose briser le collier puis ravagent notre Réalité jusqu'à ce que quelqu'un les arrête.



Artefacts particuliers

Certains objets qui ne sont ni des portails ni liés à une Puissance spécifique vous sont présentés ici. Ils peuvent fournir les bases d'une aventure plus ou moins longue, mais le Meneur de Jeu devra en user avec parcimonie. Si le monde entier semble receler une pléthore d'objets magiques, les joueurs risquent de se lasser rapidement.

Les livres de l'Ancien

Il s'agit d'une série d'artefacts pouvant transformer de manière permanente les individus ou d'altérer l'illusion. Ils prennent la forme de livres, de recueils de nouvelles ou de poésies.

Celui qui lit ces livres se verra transformé. Il est impossible de déterminer par avance ce qui se produira. Certains sont morts, d'autres ont totalement changé de personnalité, d'apparence ou même de sexe. Certains ont quitté notre Réalité et désormais voient en permanence à travers l'illusion. Nul ne sait vraiment à quoi servent ces ouvrages. Ils furent rédigés par un vieil homme qui préféra rester anonyme. Il les fit imprimer en petites quantités, et les distribua à un public soigneusement choisi.

Les tableaux d'Hermann Stredel

Il y avait un peintre impressionniste nommé Hermann Stredel à Leipzig, dans les années vingt. Il travaillait lentement et mourut de la tuberculose en 1929. Il avait 39 ans. Il ne produisit qu'une trentaine de toiles au cours de sa vie. Ses huiles possèdent un lustre particulier qui les rend très recherchées des collectionneurs. Mais elles possèdent également une autre spécificité. Les motifs, souvent des images de pendaisons, de meurtres et d'agressions collectives sont chargées d'un fort contenu émotionnel.

Ces crimes peints possèdent l'étrange faculté de se reproduire dans la Réalité. Soit Stredel pouvait prédire certains événements, peignant ce qu'il voyait, soit les toiles elles-mêmes influencent ceux qui les contemplent, les poussant à agir. L'un des tableaux de Stredel, montrant un groupe d'enfants debout autour du corps lacéré d'une femme, fut exposé, il y a quelques années au Musée d'Art moderne d'Amsterdam. Au bout de six mois, un groupe scolaire et leur institutrice visitèrent le Musée. Tous purent alors contempler leurs propres visages sur le tableau. Les enfants se jetèrent alors sur leur professeur et la mirent en pièces. Lorsque le personnel du musée arriva sur les lieux, les enfants se tenaient autour du cadavre exactement comme sur le tableau. Ensuite, la toile perdit ce lustre si particulier et sembla depuis bien ordinaire. Elle fut retirée de l'exposition et rangée dans une cave.

La Pierre de la Loi

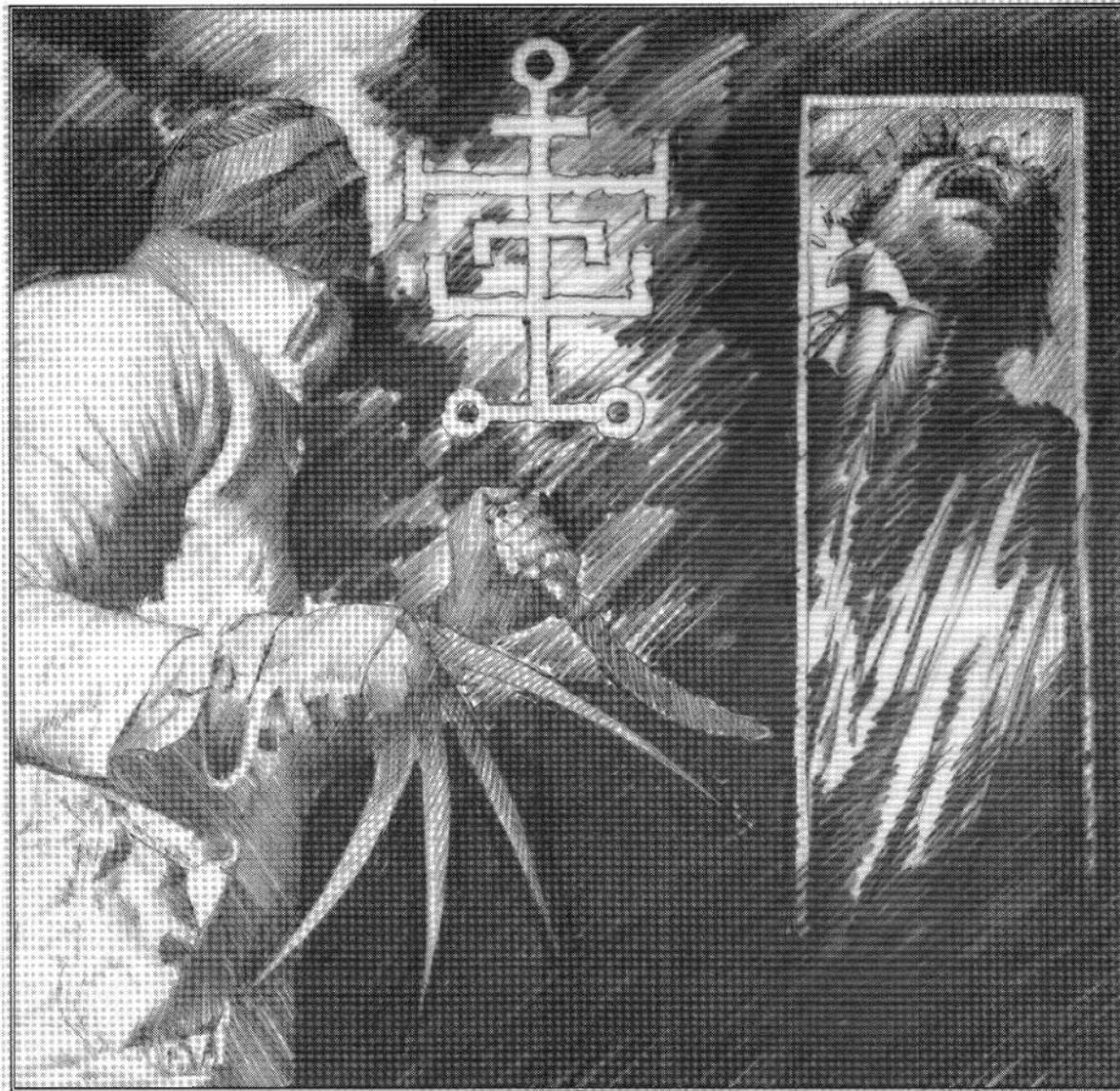
Il s'agit d'une pierre de la taille d'un homme ressemblant vaguement à la statue d'un humanoïde sans traits. Elle est la propriété d'une famille bulgare depuis le Moyen-Âge. Celui qui la fixe attentivement peut y percevoir des mouvements, comme si des milliers de corps s'agitaient à l'intérieur de la pierre. On raconte que cet objet viendrait de Turquie ou d'Irak, où elle servait à faire appliquer les lois bien avant l'avènement de l'Islam. Si une personne présentant un sentiment de culpabilité touche la pierre, il est puni selon les anciennes lois. Une femme adultère mourra, et un fils pervers sera lapidé à mort. Cela suppose cependant que la personne qui entre en contact avec la pierre ressente une forte culpabilité. Dans le cas contraire, rien ne se produira. La "punition" arrivera par accident, comme une simple coïncidence.

L'arbre en pleurs

Il existe dans le parc d'une vieille demeure du Kent, en Angleterre, un arbre d'une essence indéterminée, à l'écorce noire, et aux feuilles rugueuses et épaisses comme du cuir. Au printemps, une sève rouge sang coule le long du tronc, créant de petites flaques entre ses racines. Cette substance possède le pouvoir de changer l'homme et de le rapprocher de Gaia. Celui qui en absorberait oublierait aussitôt toute son éducation civilisée, retournant alors à l'état animal. Seuls nourriture et sexe revêtent alors une quelconque importance.

L'arbre fonctionne comme un portail vers Gaia. Le parc tout autour est devenu une véritable jungle infranchissable au sein de laquelle existent plusieurs autres portails. Les résidents des lieux ont été les victimes de cette transformation et sont devenus plus sauvages, plus proches de Gaia. L'arbre a essaimé sur une large zone mais les arbres en pleurs grandissent lentement. Aucun autre n'a pour le moment atteint la maturité. Si l'arbre est endommagé ou abattu, une large faille fera son apparition dans l'illusion, ouvrant une porte vers Gaia qui pourrait absorber une bonne partie de l'Angleterre.

Grimoires et Artefacts



"AU COMMENCEMENT DES TEMPS, LES MOTS ET LA MAGIE

ÉTAIENT UNE SEULE ET MÊME CHOSE."

SIGMUND FREUD

Dans le secret de leurs temples, dans l'ombre, des hommes et des femmes luttent pour nous libérer des chaînes qui entravent nos existences.

Ces Conjureurs affrontent les puissances de l'illusion qui nous aveuglent tous, et se battent pour redécouvrir la Voie oubliée qui nous restituera notre divinité perdue.

Le Guide du Conjureur donne accès aux cinq Voies majeures de Magie (Passion, Folie, Rêve, Mort, Temps et Espace) ainsi qu'aux sept Sciences Occultes (Kabbale, Tarot, Symbolisme, Alchimie, Astrologie, Numérologie et Vaudou).

Vous trouverez également de nouveaux Archétypes permettant la création de PJ ou PNJ adeptes de la Magie, quelques artefacts et grimoires.

L'utilisation de ce supplément qui regroupe les versions US : "Heart, Mind and Soul" et "Beyond the Boundaries", nécessite l'emploi du Livre du Meneur de Jeu pour Kult, "Au-delà du Voile".



paradox
entertainment



Le cercle

23,50 €

ISBN 2-914892-10-1