

# MAGE

## THE AWAKENING

### Histoire Mythique

La mer du temps s'assombrit au fur et à mesure que l'on approche le passé éloigné. Les ruines, artefacts, peintures de caverne, toute cette évidence historique raconte un conte inachevé. Même les maîtres mages ne peuvent pas écarter les rideaux du temps assez loin afin de voir ce qui s'est vraiment produit. Les ordres magiques ont une mythologie au sujet de leur commencement, la légende d'une civilisation déchue et d'une guerre pour le trône de la réalité. Les noms pour cette civilisation sont nombreux, la plupart perdus au cours des années, mais même les Dormeurs connaissent l'un d'entre eux et cherchent l'évidence de sa vérité : Atlantis.

Dans le passé éloigné, les mortels souffraient au caprice des monstres, chassés par les esprits et pourchassés par les revenants sanguinaires. Assaillis par des créatures plus fortes qu'eux, accueillis par des bêtes hurlantes à chaque fois qu'ils migraient vers des territoires dont ils ne pourraient probablement pas percevoir les frontières, les mortels trouvèrent pratiquement impossible d'évoluer au-dessus de leur besoin de survie, d'envisager des manières de vivre en dehors de la peur.

Alors vinrent les rêves des dragons. Certains mortels, dans des terres dispersées et éloignées, commencèrent à rêver d'une île, une terre isolée saillie d'une mer balayée par les vents loin de n'importe quelle côte connue. Une flèche s'élevait du centre de l'île, pointant l'étoile polaire. Il sembla aux rêveurs que c'était l'axe du monde, la perche sur laquelle la cuvette du ciel tournait. Et sur cette perche, à son apex, nichaient les dragons.

Dans les rêves, ces grands vers de légende se levaient dans les vents, un par un, entourant la flèche avec leurs ailes de cuir, et partaient au loin vers l'horizon infini, à des lieux que les rêveurs ne pouvaient imaginer. Aucune autre créature ne remuait sur l'île et aucun esprit ne chassait là : aucun n'osait s'introduire dans la tanière des dragons. Comme les rêves progressaient, les rêveurs vinrent à réaliser que les dragons ne reviendraient jamais. Chaque nuit, un autre dragon partait, de sorte que le nombre restant diminuait. Finalement, le dernier dragon pris son envol et glissa loin, à l'ouest, pour ne jamais être revu. Les rêves continuèrent à venir, mais désormais l'île était vide ; rien n'y bougeait. Pendant nombreuses nuits les rêveurs virent l'île, abandonnée et désespérée, et ils surent qu'elle les attendait. L'île les avait appelé, les contraignant, cherchant de nouveaux habitants.

Guidés par les Rêveurs, de petits groupes de mortels traversèrent les mers depuis différents continents, suivant toutes les visions qui leur étaient données en rêve. Ils voyaient l'île, loin des terres de prédation, ils savaient qu'ils seraient libres de forger leur propre futur, et ne seraient plus effrayés par la nuit.

Ils arrivèrent sur l'île en suivant l'étoile polaire, et virent que cela était exactement comme dans leurs rêves. Des mortels de plusieurs pays, parlant plusieurs langues et suivant des coutumes différentes, s'y retrouvèrent et dans un arrangement silencieux s'installèrent en paix sans la moindre querelle, car ils avaient voyagé loin afin de fuir les conflits.

Et ils continuèrent à rêver. L'île leur envoya de nouvelles visions, et leur montra comment apprendre à maîtriser un aspect extraordinaire d'eux-mêmes dont leur esprit endormi avait été privé. Ils commencèrent à pratiquer la technique du hesychia, la "paix" ou l' "incubation", durant laquelle ils se retiraient dans de sombres cavernes et leur corps entraient dans un profond sommeil tandis que leur esprit voyageait vers de lointains royaumes astraux au-delà de la compréhension des autres mortels.

Là, ils rencontrèrent les Autres, les daimons de leurs propres âmes, le jumeau caché de chaque âme voyageuse. Ces juges les défièrent afin de prouver par quel droit ils cheminaient sur les routes astrales vers les Royaumes Supernal, et leur imposèrent une série de tests. Beaucoup échouèrent, renvoyés dans leur corps en peine, incapables à nouveau de séjourner plus loin dans le rêve. Mais certains réussirent.

Ceux-ci retournèrent avec leur âme illuminée, éclairée par un feu céleste. Ils pouvaient voir dans les Royaumes Invisibles et toucher les engrenages secrets de la Création, les principes et substances dont tout était conçu. Par la sympathie que leur âme voyageuse partageait maintenant avec les Royaumes Supernal, et les connaissances qui glanèrent en étudiant les réalités visibles et invisibles, ils pouvaient appeler sur terre les voies du paradis, les principes supérieurs qui gouvernent les réalités inférieures de matière et d'esprit. Ils rendirent leur pensées réelles, imagination devenue matière et chair.

Ils avaient découvert la magie.

# MAGE™

## THE AWAKENING

### La Cité Eveillée

La confédération détachée des immigrés de l'île s'organisa bientôt en une cité état dirigé par les mages. Ils l'appelèrent Atlantis, ce qui dans leur langage polyglotte signifiait "la flèche de l'Océan". Avec le temps, les éclairés fondèrent des ordres séparés pour accomplir les rôles gouvernementaux, de la milice mystique aux érudits en passant par la prêtrise des Mystères afin de tous les guider.

Les mages d'Atlantis voyagèrent une fois de plus vers les terres abandonnées d'où ils venaient, cherchant de nouveaux indices sur les Mystères, les secrets attirants bien qu'obscur qui gouvernaient sur tout ce qui était, est et sera. Là-bas, des mortels furent témoins de leur pouvoir, et des mots sur eux se propagèrent comme des rumeurs et des légendes. Beaucoup quittèrent leur foyer afin de trouver la mythique Atlantis, l'île des mages. Mais aucune carte n'indiquait son emplacement, et les étoiles ne guidaient plus les marins à ses rives rocheuses. Seuls ceux qui l'avaient vu en rêve pouvaient la trouver.

Des rumeurs se firent alors entendre de lointains sorciers, d'hommes et de femmes qui avaient aussi atteint les Royaumes Supernal par leur propre moyen, loin d'Atlantis, mais ils étaient rares. Ces personnes, la plupart du temps, se détruisaient eux-mêmes par une mauvaise utilisation de leur pouvoir ou étaient tués par des personnes qui craignaient leur sorcellerie. Seulement sur Atlantis l'Arx Mysteriorum était maîtrisé et codifié afin que d'autres l'apprenne.

### L'Echelle Céleste

Toutefois, le pouvoir de dérouler l'écheveau de la Création dépassa rapidement la sagesse de ceux qui la détenait. L'hubris des mages grandit, non réprimé. Plusieurs générations après la première qui avait établi Atlantis, leur héritage vira de bord. Le mage affronta le mage, et ainsi naquit la première guerre des sorciers.

Les victorieux clamèrent qu'Atlantis était leur, et éparpillèrent les perdants dans des coins éloignés de la terre. Puis, combinant leurs pouvoirs, ils lancèrent une grande incantation et érigèrent une échelle vers les Royaumes Supernal. Ils dédaignèrent la voie astrale traditionnelle par laquelle l'âme d'un sorcier approchait les royaumes supérieurs, afin de parcourir les terres célestes avec leur propre corps. Ils chamboulèrent les cieux et réclamèrent les trônes des dieux pour eux-mêmes, dirigeant d'en haut. N'étant plus liés à la terre, même leurs petits préceptes et caprices devinrent réels, car ils surplombaient le Royaume inférieur et l'influençaient d'une simple pensée. Les voiles

subtils furent déchirés, et les mondes supérieurs et inférieurs fusionnèrent. Le pur fut mélangé à l'impur, et l'univers se mit à trembler.

Effrayé par la destruction imminente et la corruption du monde, les mages exilés s'unirent et prirent d'assaut Atlantis, escaladant l'échelle étoilée et luttant avec les mages célestes dans leur palace paradisiaque. Leurs batailles furent terribles. Les deux camps se heurtèrent dans un chaos de royaumes, et les perdants - les sorciers des deux camps - furent rejetés au royaume inférieur.

### Le Monde Déchu.

A la fin de la guerre, l'Echelle Céleste fut détruite, laissant les victorieux hors d'atteinte des mages terrestres. Où l'échelle se dressait, la réalité se craquela et s'effondra sur elle-même, créant un rift entre les royaumes supérieurs et inférieurs, un vide terrible qui aspirait la vie et l'énergie en son sein. L'Abysses divisa les royaumes une fois de plus, gardant le haut et pur royaume de la souillure du plus bas. Mais ce n'était pas un voile subtil, perméable aux âmes qui revenaient. C'était un gouffre de non réalité, une aberration qui n'aurait jamais du exister. Ce qui fut auparavant un unique monde devint alors deux mondes - le Monde Supernal et le Monde Déchu, avec un vaste Abysses entre les deux.

Le voile entre les mondes d'esprit et de matière se renforça, devenant l'intimidant Goulet, une barrière infranchissable sauf par la magie. Secouées par les réverbérations de la destruction de l'Echelle, les fondations d'Atlantis tremblèrent et l'île sombra entre les flots. Le lieu mystique qui avait donné naissance aux mages n'était plus.

Une fois encore, les éclairés s'enfuirent aux quatre coins du monde et commencèrent là-bas le long et lent processus de réapprentissage de ce qui fut perdu. Chassé de nouveau par les monstres, leur progrès fut lent, car les besoins de la survie prévalaient à l'étude des Mystères. De plus, ces âmes qui n'avaient pas encore été touchées par les Royaumes Supernal commencèrent à s'affaiblir, comme de froids morceaux de charbon cachant leurs cendres en leur sein. Beaucoup oublièrent leur héritage magique et leurs âmes entrèrent dans un sommeil plus profond que celui qu'elles avaient connu auparavant.

Ce grand déclin fut connu comme la Quiescence, la Malédiction de Quiescence. Le Mensonge. Coupées des royaumes supérieurs, séparées de leur droit de naissance par l'Abysses, les âmes ne purent maintenir leur luminosité et tombèrent ainsi dans le Sommeil. Pire. La gravité de l'Abysses les écrasa et ferma les paupières de leur oeil intérieur, ce qui les

# MAGE

## THE AWAKENING

empêcha de recevoir des visions du monde supérieur. Les mages, ceux qui restaient Eveillés, ne purent plus faire de la magie devant ceux qui Dormaient sans invoquer les pouvoirs de l'Abysses. Seuls quelques rares en certains lieux restèrent Eveillés, entretenant la flamme du savoir Supernal, gardant vivant le savoir de la magie.

### Les Tours de Guet

Avec l'Abysses entre eux et le Monde Supernal, source de magie, le pouvoir des mages commença à s'évanouir. Il devint de plus en plus dur d'invoquer les énergies Supernal au travers du vide, et quand elles arrivaient à traverser, elles arrivaient de temps à autres faussées et distordues, avec des effets non désirés par leurs manipulateurs. En quelques années, tout contact avec le monde supérieur aurait disparu et toute l'humanité Dormirait pour l'éternité. Alors, un par un, les Tours de Guet apparurent, leurs flammes telles des balises du Royaume Supernal dirigeant les âmes des Eveillés au travers de la vaste nuit. Les légendes parlent de cinq Rois Atlantes, les mages héritiers de la Cité Eveillée qui menèrent le combat contre les Exarques. Ils escaladèrent l'Echelle et se battirent en duel dans les palais célestes. Quand l'Echelle s'effondra, ils restèrent dans le monde supérieur et continuèrent de résister face aux usurpateurs des trônes des dieux.

Réalisant le danger que l'Abysses représentait pour le monde inférieur, ces Oracles cessèrent leur lutte et partirent à travers les Royaumes Supernal. Utilisant des connaissances au-delà de la compréhension de leurs ennemis, car ils étaient des héritiers royaux possédant un savoir magique seulement permis aux nobles, chacun érigea avec la magie une tour dans un Royaume Supernal, créé sur

le modèle de la grande flèche qui avait guidé les premiers vaisseaux vers Atlantis. Cinq tours pour les cinq rois. Chacun avait investi dans sa tour les vertus de sa propre âme et la somme de son savoir magique, imprégné au plus profond des pierres de la structure. Les Tours de Guet envoyèrent des visions au travers de l'Abysses aux mages du Monde Déchu, les appelant comme l'avait fait auparavant Atlantis avec leurs ancêtres.

Ceux qui interprétèrent les visions correctement et se rappelèrent les anciennes manières se retirèrent dans des caves ou des tours séculaires, s'enfermant dans l'obscurité. Ils s'allongèrent et, suivant les lueurs des Tours de Guet, envoyèrent leur âme sur les longues et non tracées routes astrales.

Après d'horribles voyages, certains arrivèrent enfin sous forme astrale à l'une des cinq Tours de Guet. Là-bas, ils gravèrent leur nom sur les pierres fondatrices et se réveillèrent dans leur corps. Mais ils n'étaient plus liés à la Malédiction de Quiescence, car leur nom avait été écrit par leur propre âme. Ils réclamèrent alors de nouveau un lien avec les Royaumes Supernal, bien que chacun seulement dans le Royaume dans lequel se tenait sa Tour de Guet.

Désormais, les prétendus dieux sont largement oubliés. S'ils existent toujours, ils restent invisibles. S'ils agissent sur le monde, ils le font de manières qui peuvent être interprétées comme le travail de la Nature ou les caprices du destin. Personne ne se rappelle que ses semblables devinrent un jour des dieux.

Personne, c'est vrai, sauf les mages.

# MAGE™

## THE AWAKENING

### L'Eveil

Une âme, une fois suscitée, est soit envoyée dans un rêve ou une vision extatique le long de chemins astraux étranges, ou plongée dans une "pièce de mystère", une expérience hallucinatoire où le commun, le phénomène mondain du monde est transformé en chiffres hautement symboliques et significatifs. Une personne expérimentant un Eveil est appelé un chercheur. De nombreux chercheurs pensent devenir fous, et d'une certaine façon le sont. Les déments perçoivent parfois des significations dans des événements aléatoires, mais le mage perçoit de quelle façon aucun événement n'est véritablement aléatoire dans la vaste Tapisserie tissée par les consciences.

#### Pièces de Mystère

Egalement appelées "rêve éveillé", le chercheur expérimente essentiellement le monde réel comme s'il était un rêve. Les gens et les lieux apparaissent étranges, et peuvent même prendre des ressemblances et des rôles qui leurs sont étrangers. Une serveuse d'aire de repos peut apparaître comme une bonne soeur éclatante habillée d'une robe de vierge, portant l'ambrosie des dieux (en l'occurrence, une portion d'une tarte aux pommes). L'aire de repos peut lui-même apparaître comme le repaire vicié de trolls, jonché des os de leurs tueries.

Pour le chercheur, ce monde onirique est réel : la tarte ambrosiaque est réellement divine; les trolls sont véritablement méchants. Toutefois, seul le chercheur expérimente cette "vérité". Pour tous les autres alentour, incluant n'importe quel autre mage éveillé, il s'agit juste d'une aire de repos, avec une serveuse dans sa moyenne d'âge et une vieille part de tarte de deux jours. A leurs yeux, le monde est mondain. Aux yeux du chercheur, il est vivant avec enchantement et plein de possibilité. Chaque action, chaque chose, communique les profondes vérités à propos de l'univers et la relation du chercheur avec elles. Le chercheur doit jouer avec afin de tourner la clé vers l'Eveil.

Quiconque ne réalisant pas que le chercheur expérimente un Eveil peut penser qu'il est fou. Lorsqu'il commence à s'adresser à un mendiant sans-abri comme au Roi des Elfes, ses amis pensent sûrement qu'il a perdu l'esprit. Le chercheur lui-même n'est pas conscient qu'il a débuté une conversation avec son âme. La réalité et la proche similitude de l'Eveil sont indistingables de la conscience éveillée normale.

#### Voyages Astraux

Ces gens, qui pour des raisons diverses refusent de voir le monde comme plein d'enchantement, peuvent toutefois le trouver dans leurs rêves. Souvent, les gens dénie l'appel, mais s'il est assez urgent, il ne peut être évité indéfiniment. En rêve,

profonde méditation ou en rêverie d'une expérience extatique, la conscience du mage est propulsée à travers le Seuil Astral et dans les infinis vastes de sa propre âme. Bien qu'il ne le sache pas encore, le chemin qu'il suit mène à l'une des cinq Tours de Guet. Qu'il atteigne cette tour avant de revenir à la conscience corporelle est le défi.

A l'intérieur de l'âme, les règles normales de la réalité ne s'appliquent pas. L'environnement peut apparaître sous la forme d'une plaine vierge, d'une dense jungle, d'une cathédrale éclatante ou des profondeurs de l'espace intergalactique, et peut changer instantanément. La même chose est vraie pour les personnages qui peuplent cet espace, comme les gens, animaux, plantes, esprits et objets peuvent apparaître comme ils sont perçus normalement ou transformés en quelque chose d'autre. Bien que de telles apparences et transformations peuvent sembler hors de sens, elles sont toutefois liées à une sorte de logique onirique conçue pour offrir au chercheur une chance de d'élever sa conscience.

#### Initiation à la Tour de Guet

L'ultime finalité d'une pièce de mystère et d'un voyage astral est d'emmener l'âme à une Tour de Guet pour une initiation. L'Eveil est parfois appelé "l'Appel". C'est la Tour de Guet qui fait l'appel. L'âme, entendant son nom murmuré depuis le Monde Supernal à travers l'infinité de l'Abysses, soit répond et entre dans la transe de l'Eveil, soit refuse l'appel et reste Endormie.

Dans une pièce de mystère, la Tour de Guet peut sembler être pratiquement n'importe quoi en réalité : un gratte-ciel, une cabine téléphonique, un bosquet dans les bois. Sa véritable forme est évidente au chercheur, mais pour personne d'autre. C'est l'archétype du Château Aventureux, la tour de test que le chercheur pourrait bien vouloir. S'il passe les tests, en prouvant sa persévérance à travers l'Eveil, il est admis dans la tour, où il voit une multitude de noms gravés sur ses murs. Avec une connaissance au-delà de la raison, il reconnaît l'espace vide réservé pour son nom et commence à écrire, graver ou vouloir son nom sur la surface.

# MAGE

## THE AWAKENING

Même les illettrés savent comment faire cela, car le processus d'écriture du nom est une image archétypale, et non un acte littéral d'écriture. Il s'agit du premier sort de l'Eveillée, la déclaration de son véritable moi et son droit de se trouver dans le Monde Supernal. Par vertu de son nom et son expression à l'intérieur de la Tour de Guet, l'âme Eveillée gagne une compréhension avec le Royaume Supernal dans lequel son nom est écrit.

Encore une fois, ce processus est un archétype et peut prendre plusieurs formes. Dans une pièce de mystère, le chercheur peut écrire son nom sur le registre d'une banque, bien que le commis présent puisse croire qu'il signe réellement pour un dépôt en coffre, inconscient de détenir alors un trésor plus grand que les fonds contenus dans la banque. Ou alors, il peut également signer son nom sur la fenêtre extérieur d'un amant qu'il courtise, initiant un mariage de son âme avec le Supernal. Les permutations sont sans fin, mais les symboles ont la même signification : une initiation divine.

Une fois qu'il a établi son nom dans les cieux, le chercheur retourne à sa conscience corporelle dans le "véritable" monde, où il n'est plus un Dormeur. Il est devenu un mage.

### L'Âme

Au-dessous des éléments grossiers d'apparence et de physique, et sous les subtils éléments de croyance, attitudes et mémoires repose le noyau d'un individu qui est le point central de son Motif. C'est autour de celui-ci que le reste de son être croît. Ce cœur secret et sacré est l'âme.

C'est cette portion ineffable qui est responsable de sa nervosité, vitalité, curiosité, sens du merveilleux et fait la connexion avec le monde. C'est également la portion d'une personne responsable de l'utilisation de la magie.

La façon la plus simple de voir ce que fait une âme pour une personne est de lui retirer. Une telle personne garde toujours son identité, ses mémoires et sa personnalité, mais elle manque de vigueur, de vitalité et de conviction. Avec l'absence de l'âme, la personne perd lentement son empathie pour elle-même et ses camarades et devient complètement endurcie aux joies et peines des autres.

Un mage qui perd son âme entre immédiatement en Sommeil jusqu'à ce qu'elle lui soit restaurée. Sa capacité de faire de la magie est partie. S'il lui arrivait de la retrouver, il lui faudrait une nuit entière afin de recourir à nouveau à ses pouvoirs magiques.

### La Quiescence

La Malédiction de Quiescence est une affliction de l'âme. Les mages pensent que la cause en est l'Abysses, le vide entre les Mondes Déchu et Supernal. Cette vallée sépare l'étincelle d'âme des êtres de leur source dans le Royaume Supernal. Il ne l'éteint pas complètement mais suffisamment afin de garder la plupart des mortels de réaliser la véritable nature de la réalité. Au lieu de cela, ils croient le "Mensonge", la fausseté qui leur est montré par la Quiescence de leurs âmes.

La Quiescence est même si pernicieuse qu'elle cherche activement à détourner les Dormeurs de l'Eveil. N'importe quelle interaction avec le Monde Supernal est évitée. La vue ou la sensation de magie fait vaciller l'âme du Dormeur et réagir l'Abysses. Certains pensent que les âmes des Dormeurs sont liées à l'Abysses comme celles des Eveillées sont liées à un Royaume Supernal. En tentant de rejoindre un tel Royaume, l'âme du Dormeur ne réussit pas à franchir l'Abysses mais la stimule.

Il existe des mortels dont les âmes ont été assez fortes pour s'extirper de la Quiescence mais pas assez pour être appelées Eveillées. Ces mortels demi conscients sont appelés Somnambules, ou parfois "lucides rêveurs". Les mages les recrutent souvent comme assistants et acolytes. Certains mages essayent même de créer des familles de Somnambules, espérant que leur progéniture aura plu de chance de s'Eveiller.

### Le Paradoxe

La magie est l'acte d'appeler sur le Monde Déchu la réalité des Royaumes Supernal, et donc de changer les lois mondaines par les lois supérieures. Il ne s'agit pas d'un processus mécanique et efficace. Il s'agit d'un Art, mettant au défi le degré de compréhension Supernal du mage et de temps en temps, des erreurs surviennent. C'est là que repose toute l'ironie : plus un mage connaît le Supernal, moins il est à l'attention des précédents du Monde Déchu, et plus il forcera à imposer le supérieur sur l'inférieur.

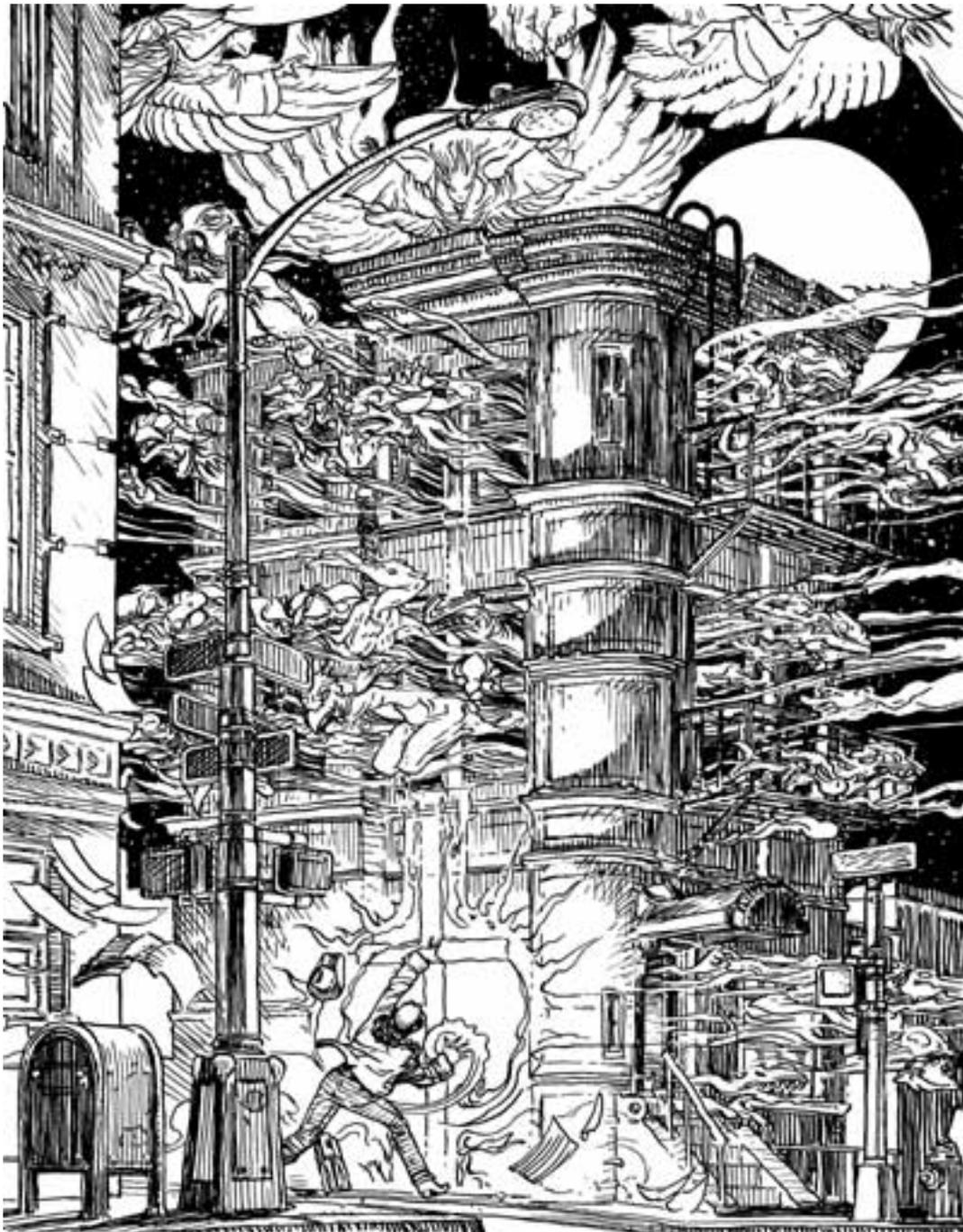
Faire ainsi cause des déchirures dans la fabrique de la réalité, une écorchure sur la Tapisserie. Ce bout de non réalité est appelé Paradoxe. Les mages croient que de tels trous dans la Tapisserie sont immédiatement bouchés par l'Abysses mais cette tentative d'immersion dans la réalité se trouve généralement déformée et génératrice de catastrophes multiples et incontrôlées. Un Paradoxe est la punition d'un mage pour son incompétente utilisation de la magie.

# MAGE

## THE AWAKENING

Bien entendu, la chance d'engendrer un Paradoxe s'accroît dramatiquement avec le témoignage de Dormeurs devant un acte de magie, donc Supernal. Leurs âmes reculent et l'Abysses pousse en réponse. Si l'exposition est prolongée, leur incrédulité peut même détruire les sorts.

Pour cette raison, les mages évitent de lancer des sorts devant des yeux non préparés. Cela est même considéré comme un crime de pratiquer l'Art devant des Dormeurs, et un crime important de leur parler des Mystères, de peur que la sagesse Supernal devienne teintée par la sympathie Abyssale.



# MAGE

## THE AWAKENING

### Les Eveillés

Une fois que son âme s'Eveille, la personne ne peut jamais préserver sa vie normale. Ses amis et relatifs sont toujours emprisonnés dans le Sommeil et ne peuvent comprendre ce qu'il se passe même en essayant. Le nouveau mage se renferme dans une solitude ou passe son temps avec un groupe d'amis qu'il n'a jamais présenté aux anciens. Il n'appelle plus et ne passe plus prendre un verre. Il néglige leurs vies et est rapidement oublié. Il est entré dans un nouveau monde.

#### Les Voies

Quand un mage s'Eveille, son âme voyage hors de son corps au travers du gouffre de l'Abysses vers les Royaumes Supernal. Il est guidé à travers le vide par la lumière d'une Tour de Guet avec laquelle son âme s'accorde le mieux. La Tour de Guet et son Royaume Supernal environnant déterminent la voie du mage, et cette voie détermine quel type de mage il devient.

Chaque Royaume possède ses propres principes et lois qui favorisent certains principes sur les autres. Ces lois sont représentées par les Arcana et leur degré de pouvoir au sein d'un Royaume, décrit comme Directeurs, Communs et Inférieurs.

#### Acanthus

Enchanteurs sur la Voie du Chardon, Scions de la Tour de Guet de l'Epine Lunargent du Royaume d'Arcadie, Royaume de l'Enchantement et Demeure des Faes.

Un mage qui suit la Voie du Chardon qui serpente au travers du royaume d'Arcadie jusqu'à la Tour de Guet de l'Epine Lunargent. Arcadie est vaguement connue des Dormeurs à travers les légendes de fées, de nymphes et de dryades du royaume matériel. En Arcadie, tout est enchanté, habillé d'un glamour magique d'intense beauté ou d'intense laideur. Les choses tendent d'un extrême à l'autre; Il y a très peu de compromis dans le domaine des Faes. Le changement est commun et est encouragé; ceux qui suivent cette voie ont tendance à être inconstants et toujours prêts à essayer de nouvelles choses.

Les mages Acanthus sont adeptes des magies qui affectent la destinée et la progression fluide du temps. Les contes de fées provenant du monde entier reflètent la quasi-absence d'écoulement du temps dans ce royaume, comme les personnes qui parcourent les lieux sous son influence et y passent seulement une soirée en ressortent souvent des années après, si l'on se réfère à la mesure du temps du Monde Déchu. De même, une promesse ou un serment y est contraignant, et personne ne peut le trahir sans encourir de terribles conséquences.

Les Acanthus, sont aussi appelés "enchanteurs", et sont souvent vus comme l'archétype des "fous divins", car ils semblent vouloir atteindre leurs buts sans essayer, ou en attendant que les choses leur arrivent. Mais cette sur confiance dans la chance peut être à leur détriment, comme ils rejettent la patience et se mettent dans des situations qui pourraient être mieux abordées avec un peu de stratégie et de prévoyance. Ils sont les cartes imprévisibles du monde Eveillé, à la fois aimés et détestés par les autres pour cela.

#### Mastigos

Magicien de la Voie du Fléau, Scions de la Tour de Guet du Gantelet de Fer du Royaume de Pandémonium, Royaume des Cauchemars et Demeure des Démons.

Un mage qui suit la Voie du Fléau à travers le labyrinthe cauchemardesque du Royaume de Pandémonium, au centre duquel se trouve la Tour de Guet du Gantelet de Fer. Pandémonium est aussi appelé le Royaume des Cauchemars, car ses échos apparaissent aux Dormeurs le plus souvent dans leurs rêves les plus terribles et angoissants, où ils tombent de hauteurs sans fin sans jamais toucher le sol, ou alors courent des heures sans jamais arriver à destination. Leurs pires peurs ou émotions réprimées sont emmenés en des lieux touchés par le Pandémonium, afin d'être examinés et jugés par des étrangers qui les raillent et les condamnent. Sous l'action d'un tel gantelet d'humiliation et de soumission, une âme est purgée de ses péchés et purifiée pour être réunie, nettoyée et libérée, avec le divin.

Les mages Mastigos font une magie qui affecte la psyché et l'espace tout autour d'eux. Les sombres recoins de l'inconscient sont littéralement apparents ici, porté tel des insignes, tandis que les routes se courbent sur elles-mêmes, menant le voyageur à se confronter à ses propres échecs.

Bien que les "magiciens" Mastigos sont souvent associé aux diabolistes et aux invocateurs de démon, ceux qui font des pactes avec le Mal, ils sont plutôt les maîtres de ces penchants infernaux, ceux qui, par un effort de volonté, commandent ce qui a de plus désagréable en eux. Tandis que tous les hommes pèchent, les Mastigos apprennent des

# MAGE

## THE AWAKENING

petits défauts des mortels et les utilisent pour atteindre un pouvoir plus grand.

### Moros

Nécromanciens de la Voie de la Fatalité, Scions de la Tour de Guet de la Pièce de Plomb du Royaume de Stygie, Royaume des Cryptes et Demeure des Ombres

Un mage qui suit la Voie de la Fatalité, parcourant les régions stériles et les rivières noires du royaume de Stygie afin de parvenir à la Tour de Guet de la Pièce de Plomb. Il y a un prix à payer pour franchir les lieux influencés par Stygie, et il y a de nombreux péages sur la route que l'âme doit parcourir à travers la mort afin d'atteindre une nouvelle vie. Ce prix n'est pas mesuré en profit mondain mais par le trésor obtenu par l'âme durant la vie. Si son poids est léger, comme les métaux précieux, l'âme peut s'élever au-dessus de sa mort, mais si il est lourd, comme le plomb, l'âme doit rester dans sa demeure d'ombres jusqu'à ce qu'elle puisse abandonner sa mainmise sur la vie.

Les mages qui traversent l'Abyesse vers Stygie utilisent la magie de la mort, affectant toute forme de matière inerte, car Stygie est le lieu des coquilles, qu'il s'agisse des creux réceptacles des ego usés par la vie ou des lourds hôtes d'avidité matérielle. Quoi qu'il s'agisse, la plupart tombent lourdement sous l'influence de ce royaume : fantômes ancrés au monde qu'ils ont déjà quitté, trésors matériels qui distraient l'âme de son véritable travail, et même les ténèbres, qui plient la lumière.

Les nécromanciens Moros sont souvent perçus comme austères et silencieux, et il y a certainement des mages qui correspondent à cette description, mais cette image est plus basée sur l'incompréhension des autres à ce que doivent être des mages qui travaillent si étroitement avec la mort. Si un Moros est mélancolique, c'est parce qu'il est bien trop au courant de la fatalité vers laquelle les autres tomberont, bien qu'il s'en élève au-dessus, transformé alchimiquement par son séjour dans le pays inconnu de ceux qui le traverseront finalement.

### Obrimos

Théurges de la Voie de la Puissance, Scions de la Tour de Guet de la Clé Dorée du Royaume de l'Aether, Royaume des Sphères Célestes et Demeure des Anges

Un mage qui suit la Voie de la Puissance, glissant sur les vents célestes à travers le royaume de l'Aether et le firmament des étoiles afin d'atteindre la Tour de Guet de la Clé Dorée. Seul l' élu peut

entrer ici, gardé par les Hôtes et leurs épées enflammées. La foudre frappe quiconque vole muni de fausses ailes, à l'instar d'Icare qui chuta par son hubris. Celui qui désire détenir la Passion Supernal ne doit pas fléchir devant l'adversité, et se fendre à l'une des nombreuses visions du divin.

Les Obrimos contrôlent les véritables forces des cieux eux-mêmes, ainsi que l'essence subtile d'où ces forces dérivent. Le Royaume de l'Aether se hérise d'énergie - parfois trop, menaçant de brûler ceux qui ne sont pas protégés par le dessein divin. Le pouvoir brut de la prima materia, le feu de Création qui alimente la magie, est né ici et se répartit en dehors par Providence.

Les Obrimos théurges sont souvent craints par les autres mages, pour leurs tempéraments autant que leur attitudes de jugement. Toutefois, leur force est admirée par tous, et ils sont les premiers appelés lorsque le besoin est grand.

### Thyrus

Shamans de la Voie de l'Extase, Scions de la Tour de Guet du Livre de Pierre du Royaume du Sauvage Primal, Royaume des Totems et Demeure des Bêtes

Un mage qui suit la Voie de l'Extase, forgeant son propre chemin à travers le royaume du Sauvage Primal afin de découvrir la Tour de Guet du Livre de Pierre. La plupart des sceaux de la civilisation sont des rêves non encore rêvés dans ce royaume, où le monde dans lequel les mortels furent nés pour la première fois, prospère dans toute sa grandeur et horreur fourmillante. Cet endroit parle au primordial de tous les êtres, les faisant se perdre eux-mêmes aux extases de la chair ou de l'esprit, exaltant dans le véritable acte d'être vivant. Certains clament que tout vin est béni avec le goût du Sauvage Primal, et que ceux qui deviennent atrocement saouls dansent dans son étroite humide.

Les mages sur cette voie utilisent la magie qui affecte à la fois les choses vivantes et les esprits de manière égale. Les tambours battants du coeur et des poumons, le sang affluant dans chaque veine, les nerfs tintant et la sueur salée, toutes ces choses épellent un alphabet de désir présidé par ce royaume. Pas simplement la chair, mais l'éphémère également, les instincts de la bête et l'esprit également sont développés dans le Sauvage Primal.

Les shamans Thyrus célèbrent le moment et le fin tressaillement de l'existence. Entouré par les Présences, ils ne sont jamais seuls, il y a toujours un partenaire prêt à reprendre la danse à nouveau. Tandis que certains d'entre eux sont regardés de haut par d'autres mages comme des non civilisés,

# MAGE

## THE AWAKENING

ils ne sont pas des hippies, la Voie de l'Extase traite également de douleur, car la vie passe par là également; seuls les morts ne ressentent pas la douleur. Toutefois, les Thyrsus sont souvent les premiers mages recherchés lorsque le Royaume Invisible est en cause.

### Les Cabales

Les chances de survie d'un mage s'accroissent énormément lorsqu'il met ses inclinaisons d'esprit de côté et travaille au moins avec un autre Eveillé. Simultanément, ses chances de décliner inconsciemment vers la folie que ses pouvoirs magiques peuvent causer diminuent significativement également.

Ainsi, la plupart des mages rejoignent une Cabale, un groupe d'autres mages, généralement des pairs de même niveau de développement magique. Toutefois, certains travaillent seuls, on les appelle les "solitaires". Ils peuvent avoir fait partie d'une Cabale démantelée ou annihilée, mais ceux qui ne rejoignent jamais de Cabales ont la méfiance des leurs comme êtres antisociaux.

Une Cabale se forme généralement sur un thème, un symbole mystique ou un but commun à ses membres.

### Les Ordres Mystiques

Tandis que l'Eveil d'une personne et sa Voie déterminent quelle sorte de mage il est, cela ne lui donne pas nécessairement une idée de ce qu'il est supposé faire. Afin de donner une direction et un sens à la société, les mages ont formé des ordres magiques extensibles, avec des traditions qui trouvent leurs origines à l'Atlantis mythique.

Une fois que vous connaissez le monde supernaturel, il vous connaît également. Et les Cabales ne sont pas toujours une structure suffisante afin de garder ses arrières. Un ordre mystique fournit au mage un réseau supplémentaire au mage, pas seulement pour la défense, mais aussi afin d'accroître son pouvoir. Tous les mages ne choisissent pas de rejoindre un ordre, mais la majorité d'entre eux le font.

Afin de rejoindre un ordre, le mage suit une initiation. Cette initiation a pour but de renseigner le futur mage sur les buts de la société et de stimuler le mage. Le processus initiatique varie beaucoup, même à l'intérieur d'un même ordre.

Une fois le processus d'initiation complété, l'initié a accès aux secrets de son ordre, à ses routines et sorts codifiés. Il est attendu des mages qu'ils promeuvent les buts de leurs ordres, ce qui suppose s'opposer aux buts des autres.

# MAGE THE AWAKENING

## La Flèche d'Adamantine

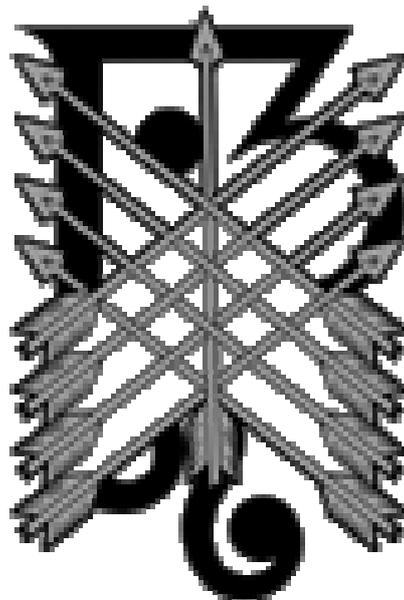
Chaque ordre pratique des techniques de défense occultes essentielles, mais la Flèche d'Adamantine va plus loin, internalisant la métaphore de guerre. Il s'agit de la pratique politique et la praxie occulte. Pour certains, c'est un dur et ascétique chemin qui consomme la couardise et encourage l'action plutôt que la contemplation. D'autres voient l'ordre comme la plateforme parfaite afin de mener les batailles secrètes des Eveillés, vendant des services au plus offrant ou même en arrachant des lieux de pouvoirs aux mains des faibles. Par dessus tout, toutefois, la Flèche d'Adamantine agit. Il n'est pas enseigné de réclusion sans but aucun, de méditation nombriliste, ou de faible pacifisme. Elle sait que les Eveillés sont au milieu d'une guerre ésotérique, et elle apporte une main forte afin de soutenir le bon côté.

Mais il y a la question : De quel côté est le bon côté ? Autrefois, la Flèche protégea Atlantis contre toute menace, interne et externe. Elle s'appelait l'Ungula Draconis, la Griffè du Dragon. Nul ne peut nier qu'il s'agissait d'un travail juste, car il gardait vivant la flamme du pouvoir humain dans un âge où sévissaient de nombreux monstres et des sorcières renégates. Lorsqu'il s'agissait d'Atlantis, il n'y avait aucun doute et aucun compromis, même si les terres souffraient des raids et des ruines pour sa gloire Eveillée. Avec le temps, l'idéal se transforma en guerres et conquêtes. Un simple soldat dans les rues lumineuses de la cité pouvait devenir un dieu dans les terres sauvages.

L'Arrogance mène à la Chute et la Chute mène à l'Exil. Atlantis se fragmenta et la Flèche d'Adamantine protégea les morceaux. La Flèche a toujours clamé être au-dessus des politiques, dévouée au pur devoir de défense des secrets de la magie contre ses détracteurs. Aujourd'hui, toutefois, le doute et l'opposition ruinent le vieil ordre. Chaque fois qu'un mage de la Flèche choisit un côté, il sculpte l'arène politique. Il est étonnant que de tels mages deviennent souvent impatients avec le seul devoir de garde et tâchent de s'emparer du pouvoir pour eux-mêmes.

Une Flèche est un guerrier avant tout, mais ce n'est pas une appellation aussi étroite que de nombreux le suspectent. Pour chaque combattant de première ligne qui déchire les horreurs de l'Abyssé à mains nues et avec âme, il y a un stratège qui observe et manipule les motifs secrets du monde. Les conflits économiques, écologiques et ésotériques sont étudiés, maîtrisés et modelés dans n'importe quelle forme que la Flèche désire. Les mages voient la réalité comme un assemblage de calques, rempli de signes et de mouvements invisibles au non-initié. L'art de la guerre Eveillé suit ces motifs en utilisant des techniques par milliers.

La Flèche d'Adamantine est sûre de son origine à Atlantis, mais elle ne se revendique pas d'évènement historique particulier. Au contraire, elle soutient les vertus communes des guerriers de nombreuses cultures. Une Flèche peut faire savoir que ces vertus sont la radiance spirituelle de l'héritage de l'ordre après l'Exil, une torche brûlant afin de guider les soldats de tous âges hors de la violence gratuite vers une éthique commune de la justice. Si cela est vrai, toutefois, cela pose un paradoxe, car l'ordre charrie en lui-même la capacité d'atrocité, dirigé par la junte et une soif pour un pouvoir violent et s'auto justifiant. Comme l'art occulte de la guerre, ce défaut peut se manifester dans des variétés sans fin, le rendant difficile à détecter et à vérifier. La Flèche d'Adamantine reconnaît le problème essentiel mais n'est jamais sûre qu'une action particulière confirme ses idéaux ou ses péchés.



Seul le juste service donne un sens à la vie d'une Flèche. Après la Chute, l'ordre défendit les autres mages des nouveaux dangers du Monde Déchu et jura des serments de loyauté. Aujourd'hui, cela est toujours le rôle principal de la Flèche d'Adamantine. Leurs mages défendent les sanctuaires et les cabales aussi longtemps qu'ils sont les héritiers légitimes d'Atlantis. Certaines soi-disantes Flèches gardent des choses mauvaises qui ne peuvent (ou à cause de quelque cruelle fatalité, ne doivent pas) être bannies du monde.

# MAGE

## THE AWAKENING

### Le Mysterium

Oubliez les gouvernements du Monde Déchu et les politiques occultes. La connaissance est pouvoir. Avec le temps, le savoir mystique trompe l'ambition mondiale. Les membres du Mysterium considèrent leur ordre comme le plus pur car il évite le pouvoir mondain. Ses membres préfèrent chercher la pure connaissance magique. Cela ne signifie pas qu'ils ne sont pas des mystagogues influents (comme les mages du Mysterium s'appellent eux-mêmes), mais même ainsi, les membres du Mysterium cherchent en priorité la connaissance. Le pouvoir est le côté bienvenu de la détention de la première monnaie occulte : le savoir sorcier.

La cabale stéréotypée du Mysterium est un groupe de sages solitaires s'occupant de grimoires moisis et d'Artefacts corrodés. A travers l'histoire, les chasseurs de sorcières et l'ignorance ont forcé l'ordre à la réclusion, attendant des siècles la curiosité humaine afin de défaire le dogmatisme. Les vieux mystagogues tiennent toujours les anciennes bibliothèques-fortresses, mais l'ordre moderne est plus aventureux. Le mystagogue moderne est un archéologue, un cryptographe, et un maître des énigmes qui jonchent les ruines. Il devine les dessous des rues de la cité et les codes de programmation. Mais à côté de ces puzzles, des ennemis menacent également le Mysterium. D'anciennes malédictions et des cartouches de cultistes essayent de garder les secrets de l'Atlantis submergés et les mages ignorants. L'ordre moderne valorise ses étudiants-aventuriers autant que ses bibliothécaires.

Le monde moderne est un entrepôt de savoirs secrets, attendant d'être retrouvés, catalogués, et développés pour le bien des Eveillés. Les mages du Mysterium voyagent vers d'obscures parties du globe afin d'ajouter ce qui repose là-bas à la somme de la connaissance occulte. N'assumez pas, toutefois, que l'ordre partage librement ses recherches ardemment menées. Certaines connaissances sont trop dangereuses pour la consommation générale et trop valable pour être simplement données. L'exploration prend sa part d'argent et de vies, et le Mysterium nécessite quelques leviers afin de financer, organiser et protéger les quêtes futures.

A Atlantis, les membres du Mysterium étaient professeurs et bibliothécaires. Les légendes décrivent le

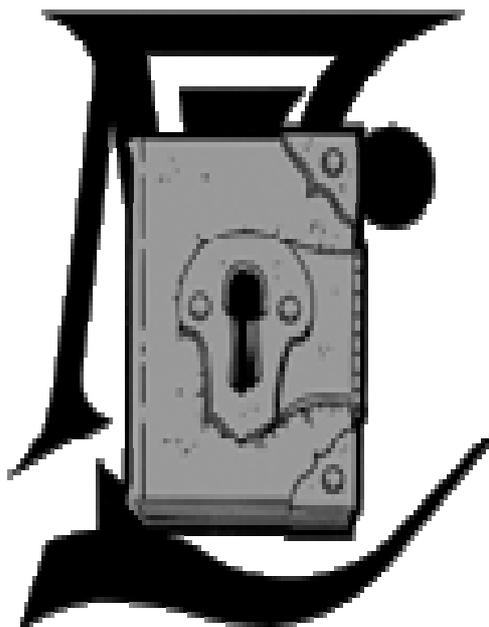
Cénacle des Soupirs, où les mages pouvaient consulter les fantômes des savants et les vastes bibliothèques écrites dans les langues des Faes, démons, anges, et dieux. L'ordre ancien s'aventura dans les terres afin d'apprendre les sciences naturelles et cueillir les innovations des états barbares. Ces expéditions étaient pratiquement autant martiales que scientifiques, car les autochtones (et les horreurs nocturnes qui les dirigent souvent) craignaient et haïssaient la Grande Cité. Les jeunes mystagogues payèrent pour leur connaissance en sang, sécurisant une place d'honneur dans la cité aux halls d'argent.

Sans le Mysterium, également appelé Alae Draconis, les Ailes du Dragon, la cabale dirigeante n'aurait jamais construit l'Echelle Céleste. L'ordre grandit pratiquement autant en puissance que l'Echelle d'Argent, et il avait restreint l'accès à sa collection afin de se garder des concurrents désirant usurper sa place. Ainsi, l'ordre

devint un architecte de la Chute et détruit les bibliothèques qu'il avait créées. Les survivants osèrent espérer que les barbares qu'ils avaient autrefois pillés leur feraient la même chose, de telle sorte que la sagesse d'Atlantis se propagerait à travers le monde. Les mages de l'ordre fondèrent leurs propres traditions comme ils erraient, enseignant les arts de l'écriture, la poésie et le conte, imprégnant le tout de symboles magiques vitaux. Ils espéraient que les générations futures discerneraient la vérité de la fiction et s'Eveilleraient aux secrets du Mysterium, renouvelant les arts Atlantes.

Les mystagogues modernes croient qu'ils sont ce futur. Le temps est venu de collecter les

secrets de la magie de sa prison de langues anciennes, de cycles mythiques et de cryptages oubliés. Ceci est la plus importante mission dans le monde à leurs yeux. Bien que les attitudes varient, l'ordre, comme un tout, a peu de patience pour la sainteté de l'histoire humaine. Tout ce qui compte est Atlantis, la magie, et les codes secrets qui demeurent cachés dans le monde. C'est pourquoi les autres mages accusent le Mysterium de vol et pillage de tombes. Mais l'ordre appelle ces accusateurs des hypocrites, car ils sont tous heureux d'utiliser la connaissance que les mages du Mysterium acquièrent en risquant leur vie.



# MAGE

## THE AWAKENING

### Les Gardiens du Voile

La magie est un Art secret. Les Gardiens du Voile le garde ainsi pour une raison. L'ordre croit qu'Atlantis fut définie par son humanité. Elle a été récompensé par les fruits de la brillance humaine et a reflété ses défauts. Atlantis était aussi proche d'Utopie que jamais, mais elle n'était pas parfaite. Même Atlantis nécessitait des surveillants, des espions et des tueurs. Le Monde Déchu n'est pas différent.

Les Gardiens du Voile, appelés aussi le Visus Draconis, ou Oeil du Dragon, protégeait secrètement Atlantis des différents et traîtrises internes. Ils disent qu'il s'agissait d'un travail ingrat où les mages sacrifiaient leurs quêtes personnelles pour l'illumination et le bien de la cité Eveillée. Même dans ses grands jours, Atlantis avait de subtils ennemis : d'énormes bêtes, des démons déguisés derrière la chair humaine, et des rebelles avaricieux. Comme leurs compagnons de la Flèche d'Adamantine, ils étaient perçus comme les instruments d'Atlantis, jamais des maîtres. Mais tandis que la guerre était la province d'honorables et manifestes volontaires, les Gardiens du Voile étaient chargés des questions d'état plus subtils. Si elles étaient révélées, elles pourraient miner l'éthos qu'Atlantis était l'endroit où les humains dirigeaient sans peur de la nuit ou de la tyrannie barbare. Parfois, l'idéal tenait bon, mais dans les derniers jours de la cité, des murmures accusaient l'ordre d'espionner et de tuer à ses propres fins.

Le règne d'Atlantis fut particulièrement affirmé par le travail secret des Gardiens. Ils éliminaient discrètement les ennemis étrangers où ils le pouvaient, se déplaçaient au-delà des menaces supernaturelles afin de presser les chefs et seigneurs pour des avantages, et si nécessaire, renversaient leurs royaumes en déclenchant les feux de l'insurrection de l'intérieur. Certains de ces royaumes avaient bien entendu menacé Atlantis, généralement à travers des complots de mages non Atlantes, mais la plupart posaient seulement une menace potentielle, potentiel que les espions mages Gardiens identifiaient de façon experte et réprimaient alors. Si Atlantis ressemblait à une Utopie aux yeux de ses gens, elle était partiellement construite en rabaisant tout pouvoir qui aurait pu un jour la menacer.

Même après la Chute, les Gardiens pratiquèrent leurs arts subtils sur les régimes de Dormeurs, creusant d'utiles conspirations et mythes du terroir de l'histoire, et utilisant

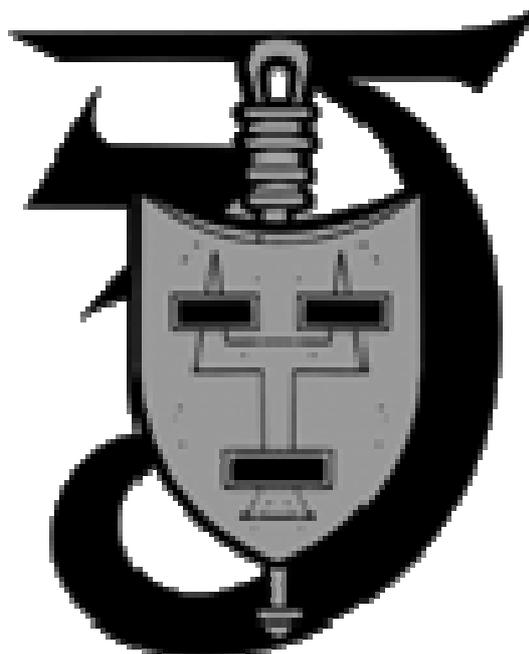
complots, mensonges, et dagues afin de protéger les mages des ennemis Dormant et supernaturels. Quoique leurs buts soient pragmatiques, ils ne sont pas sans signification occulte. L'ordre croit que chaque Paradoxe agrandit l'Abysses, donc la magie doit rester cachée. Son propre sombre contrat est un sacrifice occulte : les Gardiens mettent en jeu leur propre karma afin que les autres mages puissent aiguïser le leur, libérés des chasseurs de sorcières et des dangers plus odieux.

Aucun ordre n'est plus détesté que les Gardiens du Voile. Les mages les perçoivent comme un mal nécessaire : de valeur mais des alliés de mauvais goût. Même le Conseil Libre est plus respecté, car son propre ethos chaotique prône toujours la découverte au lieu de la répression. Les volontés Eveillées sont entraînées à briser les barrières et à rechercher la liberté, de tel sorte que de nombreux mages ont une méfiance inhérente pour quiconque voulant chambouler le désir humain.

Pourtant, l'ordre à son utilité, et en dehors du fait que de nombreux mages haïssent les Gardiens, ils viennent

toujours à eux pour de l'aide, et l'ordre demande de l'aide en retour. Cela n'est pas toujours volontaire, mais les Gardiens expérimentés apprennent à placer des pions chez les autres mages et à les utiliser de manière experte. Par dessus tout, les Gardiens ont maîtrisé l'art du déplacement parmi les Dormeurs en apparence mondaine, plantant d'utiles histoires et des mesures prudentes d'influence magique afin de se prémunir des ennemis de la magie tandis qu'ils œuvrent pour leurs propres intérêts. Les rumeurs prétendent que l'ordre manipulait autrefois les nations et les civilisations à ces fins. Même maintenant, les Gardiens implantent des mémés et des signes secrets dans les cultures du monde.

Les membres de l'ordre pourrait recevoir de l'assistance en prononçant un mot secret à un Dormeur, qui l'aurait appris dans les inutiles (mais efficaces) rites d'une société secrète que l'ordre aurait créé des siècles plus tôt. Les histoires de lignées familiales multipliées afin de servir l'ordre à travers les générations et les chambres de torture renforcées pour des détenus supernaturels remplissent les annales des rumeurs Eveillées. Et de ce que tout le monde prétend, la moitié pourrait venir des propres mensonges des Gardiens.



# MAGE

## THE AWAKENING

### L'Echelle d'Argent

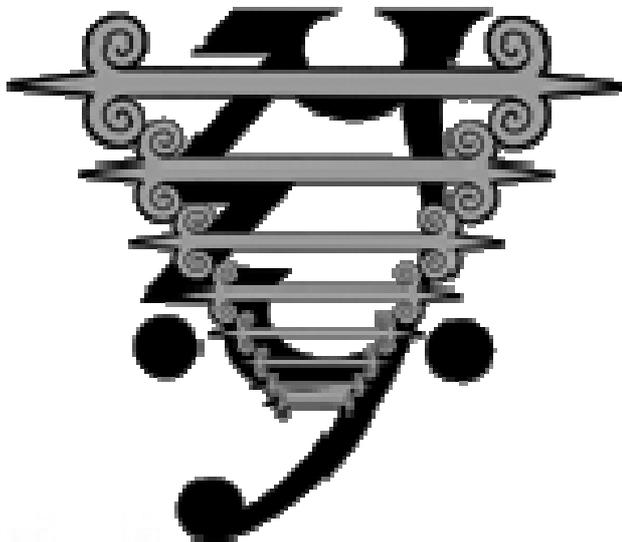
Autrefois, les mages gouvernaient. Ne l'oubliez jamais. Ne croyez pas que l'hubris fit choir Atlantis, que l'humanité est destinée aux ténèbres. C'est une partie du Mensonge. La conquête de la réalité, la guerre pour l'Imperium Mysteriorum, avance comme il le doit. Etendez votre perspective et voyez que la chute de la Cité Eveillée n'était qu'une embuscade. Un retour en arrière ? Certes, mais il y a d'autres batailles qui doivent être menées, des trônes à renverser depuis les forteresses Supernal de l'ennemi. Menez votre sort avec humanité et la destinée Eveillée, et vous embrasserez l'Echelle d'Argent.

C'est une puissante promesse qui a duré à travers les âges, articulée même lorsque la Chute força les théarques à contempler derrière eux les ruines d'Atlantis. Ils disent que cela coïncide, qu'une telle dévastation doit suivre un conflit pour le prix ultime, mais ardemment décourageant, car l'Echelle d'Argent possède une puissante arme que ses ennemis ne peuvent pas avoir : les Dormeurs.

L'Echelle d'Argent clame qu'elle supporte l'humanité non illuminée et propage la flamme de l'Eveil autant que possible. La Quiescence rend cela dangereux, il est donc nécessaire d'omettre une partie de la vérité, graduellement, de façon à ce que les hommes et les femmes correspondants la suivent jusqu'à l'inondation du plein Eveil. Les mages doivent être préparés à accepter ces nouveaux apprentis. Ils doivent coopérer afin d'étendre l'influence Eveillée et s'entraîner pour la bataille à venir. L'Echelle d'Argent ne veut rien de moins qu'une armée gonflée de Dormeurs et forgée par conspiration avant de construire à nouveau une tour vers les dieux.

L'Echelle d'Argent est utilisée afin de diriger les mages. Bien qu'ils n'étaient pas les seigneurs officiels d'Atlantis, ses membres étaient les conseillers qui tenaient la balance du pouvoir, le Vox Draconis, la Voix du Dragon. En tant que prêtres, vizirs et juges, les théarques soutenaient les principes de loi. Maintenir ensemble une entière nation de mages est un fait qui n'a jamais été égalé depuis, et l'ordre en est très fier. Lorsque les juges de l'Echelle d'Argent dirigèrent partialement, ils maintinrent une balance de pouvoir entre les mages et l'humanité non illuminée. En tant que prêtres, ils préconisaient un sage équilibre entre les besoins matériels et les désirs spirituels. Bien sûr, les théarques avaient des faiblesses humaines même alors, et plus que n'importe quel autre ordre, furent influencés par les promesses de l'Echelle Céleste : emmener les dieux et démons sous le règne de l'humanité, qu'elle plus grande promesse que celle-là ?

Les autres ordres apprirent l'humilité grâce à la Chute, mais pas l'Echelle d'Argent. Bien que certaines lumières parlent toujours de l'équilibre entre le matériel et le spirituel, les autres les utilisent comme des mots justifiant leur désir d'obtenir brutalement l'Imperium Mysteriorum pour toute l'humanité. Mais leurs ennemis ne sont plus les pouvoirs inhumains du monde. En gardant l'humanité dans le piège du Mensonge de la Quiescence, ils ont montré aux théarques ressurgissant qu'ils craignent les hommes et femmes mortels. Si l'humanité liguée s'oppose à eux, ils perdront. Et ainsi l'ordre a passé son temps, promouvant le poste du sage conseiller à travers le monde, murmurant leurs instructions aux princes, généraux et ministres.



# MAGE THE AWAKENING

## Le Libre Conseil

Pouvez-vous le sentir ? La magie existe, comme un arbre rabougri secoué sous le poids de l'Abysses. Les nations appellent le feu du ciel lorsque est venu le temps de la guerre; les voix dérivent sur d'invisibles vagues de New York à Jakarta. C'est une époque de pouvoir et d'opportunité, et s'ils la regardent de façon correcte, les Eveillés peuvent voir les ombres du Supernal recouvrir le tout. Mais c'est une époque d'horreurs également, car le pouvoir n'a pas d'éthique. Les instruments de pouvoir sont à disposition, mais le management est mauvais.

Le Libre Conseil veut changer cela. Cette époque, ce temps du chaos glorieux, a besoin d'être traduit en sagesse Eveillée. Dans une nouvelle sorte d'alchimie, le Conseil changera les pièges de la Quiescence des Dormeurs en sa défection.

Atlantis est un rêve généreux, mais pour le Libre Conseil, les autres mages font l'erreur d'identifier leur sort avec le passé, assurant qu'ils seront toujours moins nombreux que leurs ancêtres. L'ordre voit la Cité Eveillée comme un idéal spirituel mais ne croit pas que ses vieux rites sont la meilleure façon de renouveler le pouvoir Eveillé. Il maintient que virtuellement, n'importe quelle méthode peut être utilisée afin d'invoquer les Royaumes Supernal aussi longtemps qu'elle maintient quelque signification originelle. L'humanité trouva l'étincelle essentielle de l'Eveil dans la préhistoire et ne l'oublia jamais. Même ce Monde Déchu contient des trésors sans nombre pour le chercheur Eveillé.

Le pouvoir de l'Arcane n'est pas la sagesse. Malgré tous leurs pouvoirs, même les grands maîtres furent aveugles aux nouvelles vérités de l'âge avançant. Il était temps de laisser tomber les vieilles hiérarchies et de chercher la vérité à travers la démocratie et le consensus. Les degrés d'initiation et les secrets refusés aux soi-disant indignes sont tous mauvais car l'humanité n'a jamais signifié s'abaisser pour la recherche de savoir occulte. La magie existe, et elle avance aussi rapidement que la pensée. Accrochez-vous à la tradition, et vous resterez derrière.

La société Eveillée a toujours eu son panel de rebelles et d'étranges génies, de mages qui ne pouvaient jamais accepter les réponses faciles de la tradition Atlantéenne. L'Echelle d'Argent les rejette, la Flèche d'Adamantine refuse de les protéger, et le Mysterium retire leurs mots de l'histoire. Mais les Eveillés ont toujours été sensibles à l'esprit d'un âge, et il y eu des temps où le son du mécontentement grossit comme une crue. Ces périodes coïncidaient avec certains des plus grands accomplissements dans l'histoire humaine, mais également à ses guerres et désastres. Sont-ce les mages qui causent de tels

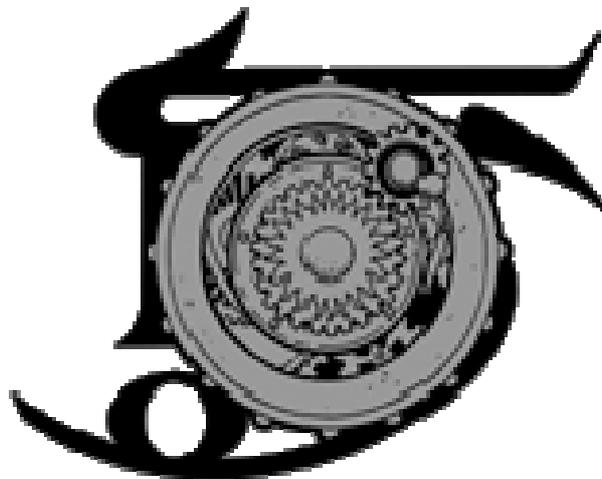
événements ou prennent leurs leçons trop à coeur ? Tant de souches de conspirations existent entre les mages et l'humanité Dormante qu'il est pratiquement impossible de dire qui soutient le fardeau de l'histoire, mais durant ces périodes pivot, la connaissance de l'arcane s'accrût. Au début du 19ème Siècle, les Cabales à travers l'Europe exposèrent un début de théorie selon laquelle ces événements menaient à de nouvelles pratiques occultes, et non pas de simples ombres d'Atlantis. Hommes et femmes n'étaient pas aussi faibles que le supposaient les Exarques, et s'activèrent contre leur prison à travers les générations.

Le nouveau mouvement se donna des centaines de noms différents basés sur tout, depuis les inspirations de Dormeurs jusqu'à l'humour ésotérique. Le conflit était inévitable; il propagea à travers le globe à travers les charmes de la Rébellion Boxer, les fusils de l'Ouest Américain et les bombes des anarchistes de Londres. Les historiens Mysterium l'appellèrent la Guerre Sans Nom, car en ce temps, les autres ordres refusèrent même de donner aux révolutionnaires un nom.

Après tout, les noms donnent à leur récipiendaire un pouvoir symbolique. Les héritiers d'Atlantis, pour leurs différents internes, voulaient voir l'histoire enterrer ces apostats.

La guerre laissa les sanglants rebelles insoumis, et accrût même leur nombre. Les jeunes membres des ordres traditionnels désertèrent, charmés par les opportunités offertes par les factions rebelles. Même alors, les rebelles Sans Noms ne pouvaient prouver leur valeur aux anciens ordres jusqu'à ce qu'ils trouvent un intérêt pour quelque chose, autre que la remise en cause de la tradition. Ce pré requis fut rempli avec le Grand Refus.

Les Visionnaires du Trône savaient que les rebelles présentaient une grande opportunité. Les mages Sans Noms étreignaient les technologies et modes du monde des Dormeurs. Ils pouvaient être utilisés afin d'effacer toute mémoire d'Atlantis. Ensemble, les Visionnaires et les Sans Noms pourraient créer un monde où l'humanité ne pourrait même pas concevoir l'occulte, refermant les dernières tares de la prison des Exarques. Les Visionnaires du Trône envoyèrent des émissaires aux cabales Sans Noms, leur offrant santé et pouvoir en échange d'une alliance qui mettrait la magie technologique et la magie culturelle sous contrôle. Ils déclinerent l'offre avec des pistolets, des bombes et des Arts anti-cérébraux. Au Nouvel An de 1899, le Grand Refus de l'alliance se conclut avec la formation officielle du Libre Conseil, qui avait finalement découvert un ennemi commun. L'esprit du monde moderne serait liberté, pas technocratie, et il était temps de l'explorer.



# MAGE

## THE AWAKENING

### La Société Magique

Comme n'importe quel groupe, les Eveillés ont leur propre terminologie, coutumes et autres. Les différentes cultures couvertes par les ordres sont nombreuses et même à travers les siècles, ces éléments de culture restent en place. Toutefois, des termes et principes restent vrais quelque soit la région d'origine d'un mage.

#### Les Noms d'Ombre

Les mots sont puissants et les noms encore plus, car ils impliquent une connexion avec l'entité qu'ils dénotent. Un ennemi qui ne peut être nommé est un ennemi qui ne peut pas être ciblé avec la magie.

Ainsi, les mages prennent souvent, après leur initiation, un nom d'ombre, cachant leur véritable nom de leurs ennemis. L'utilisation est la même qu'un masque lors d'un bal masqué.

#### La Haute Langue

Les mots de pouvoirs et les vrais noms sont intimement liés à la magie. La Magie peut être formulée grâce au langage, mais pas n'importe lequel : seule la Haute Langue d'Atlantis peut parler à la réalité des mondes supérieurs. Tel que notre langage mondain influence nos pensées, favorisant certains concepts plutôt que d'autres en fonction de l'attention que notre langage leur porte, ainsi étaient influencés par leur langage les scions d'Atlantis. Depuis qu'ils sont dits résidants désormais dans les Mondes Supernal, travaillant leur Art pour altérer ses Royaumes, leur langue native est porteuse de pouvoir jusque dans le Monde Déchu.

La langue Atlantéenne est un langage originaire de l'âge d'or de la sorcellerie. Elle ne peut être lue ou entendue par les Dormeurs. L'Incrédulité obstrue leurs esprits de sorte qu'ils voient et entendent seulement un baragouin, ou le confondent avec une autre langue étrangère qu'ils ne comprennent pas. Seul les Eveillés peuvent complètement percevoir ses runes et comprendre ses syllabes. Même si des archéologues Dormeurs venaient à découvrir la cache de tablettes Atlantéenne ou de parchemins, ils ne pourraient pas comprendre ce qu'ils détiendraient et le stockeraient probablement dans un placard d'un musée, attendant une étude plus complète qui ne se produira jamais.

Toutefois, cette langue "morte" est imparfaitement remémorée même parmi les Eveillés. Beaucoup a été perdu depuis la Chute, y compris la maîtrise complète de la langue des ancêtres des Eveillés. Elle produit, toutefois, des effets bénéfiques tangibles lorsqu'elle est parlée en conjonction avec une formule magique, car chaque charme peut être prononcé par un mot ou une phrase, ou écrit avec

des runes. Le langage a des mots spécifiques pour des entités et des concepts qui ne sont plus reconnus par les humains. Apprendre simplement à lire et écrire l'Atlante est une leçon d'histoire des sciences occultes. Il s'agit du langage antique des serments et des liens, utilisé pour forcer les démons et les esprits à la servitude ou pour extraire d'eux des serments imbrisables.

Les Runes Atlantes sont aussi utilisées pour écrire des mots sur des talismans et des amulettes, car les runes donnent aux incantations une puissance durable. C'est le langage utilisé pour écrire les routines dans un grimoire, car le langage mondain manque d'ordinaire de vocabulaire et de grammaire propres à véhiculer les idées magiques.

#### Sens de l'Invisible

Les mages ont un "sixième sens" inné concernant les choses surnaturelles. Leurs cheveux se dressent, des fourmillements se ressentent dans leurs membres, ou un frisson leur parcourt l'échine. Quelque soit la manière, leurs corps réagissent à la présence de forces invisibles (c'est à dire, l'utilisation de pouvoir surnaturel, et non la simple présence d'un vampire ou d'un loup-garou, à moins qu'il n'utilise ses pouvoirs). Ils ne peuvent réellement voir ou entendre quelque chose (à l'exception du Nimbus d'un mage lorsqu'un lance des sorts), et ne pourraient pas savoir en premier lieu ce qui cause cette étrange réaction. Afin de comprendre la sensation et sa source, ils peuvent lancer la Vue du Mage sur eux-mêmes (ou sur le détenteur d'un tel sort) et scruter alors la scène.

Les mortels peuvent acheter une capacité similaire, l'Atout Sens de l'Invisible (p.110 du livre de base du Monde des Ténèbres), mais il s'applique seulement à un type de phénomène surnaturel, comme la présence d'un fantôme ou d'un vampire. Pour les mages, ce sens s'applique à tous les phénomènes surnaturels, alertant le mage que le Monde Invisible est à l'oeuvre, lui permettant d'utiliser sa magie afin de mieux investiguer.

#### Vue du Mage

Les mages ont un nombre de moyens avec lesquels ils peuvent ouvrir leurs yeux au surnaturel, voyant (ou même entendant, sentant, touchant et goûtant) les courants subtils des pouvoirs

# MAGE™

## THE AWAKENING

supernaturels à l'oeuvre dans le monde. Tandis que tous les mages ont un sixième sens inné afin de détecter la présence de pouvoirs actifs, il ne leur permet pas d'identifier ou d'analyser de tels pouvoirs. Pour cela, ils doivent enchanter leurs sens avec l'une des Pratiques Dévoilantes des nombreuses Arcana. Bien que ces sorts prennent plusieurs formes, ils sont collectivement appelés Vue du Mage. Certains sorts spécifiques de Vue du Mage (qui impliquent l'assombrissement de signification et la résonance) incluent "La Vue Sinistre", "La Vue de Sybille", "Pulsation du Monde Vivant", "Troisième Oeil", et "Vue Seconde".

A côté de la révélation de la magie et autres pouvoirs surnaturels, ces sorts font de la résonance évidente pour les sens. Les mages peuvent lire cette résonance afin d'identifier ses qualités.

Finalement, quelques Arcana peuvent être utilisés afin de sentir ou analyser certains pouvoirs mieux que d'autres, bien que tout Arcana peut être utilisé afin de sentir un pouvoir surnaturel. Si le pouvoir est mystiquement dissimulé, toutefois, les succès réalisés par le mage doivent égaler ou excéder la Puissance de la magie utilisée afin de dissimuler la source. Notez que la Vue du Mage ne permet pas à un sorcier de voir ou d'interagir avec les êtres ou entités du Crépuscule. Cela requiert d'autres sorts.

### Les Rangs

Les mages jugent les autres par leur connaissance et leur maîtrise des mystères. Bien que le rang soit connu dans tous les ordres, sa signification varie d'un ordre à l'autre.

Les plus vieux mages sont censés être les plus puissants tandis que les plus jeunes sont censés l'être moins (une dynamique qui bénéficie à ceux qui se sont éveillés tard dans la vie mais qui frustrer les prodiges).

C'est l'Echelle d'Argent qui a introduit les conventions de rangs utilisées par la plupart. Elles sont basées sur des traditions Atlantes. La plupart des ordres ont leur propre rang intérieur en plus des traditionnels.

Arcanum	Rang
•	Initié
••	Apprenti
•••	Disciple
••••	Adepté
•••••	Maître
•••••+	Archimage

Devenir un maître d'un Arcanum est un formidable accomplissement mais pas le pinnacle du système

de rang. La maîtrise de plusieurs Arcana en est le summum.

Maître de...	Rang
1 Arcanum	Maître de 1 <sup>er</sup> degré
2 Arcana	Maître de 2 <sup>nd</sup> degré
3 Arcana	Maître de 3 <sup>ème</sup> degré
Etc.	Etc.

### Le Consilium

Les Cabales sont susceptibles de rentrer en conflit entre elles. Les guerres du passé ont mené les mages à établir une institution chargée de prévenir de tels agissements et de maintenir la communauté Eveillée afin de prévenir la divulgation des Mystères devant les yeux des Dormeurs.

Ainsi, chaque région possède son Consilium, un conseil de juges. Mais elle fait surtout office de force médiatique, coordonnant les efforts des Eveillés, spécialement contre les Visionnaires du Trône et autres ennemis.

L'élection de ses membres ne possède pas de processus formel si ce n'est l'approbation des gouvernés. Ainsi, le support des Cabales est très demandé par ceux qui briguent un poste au Consilium.

Bien entendu, toutes les Cabales n'acceptent pas les édits du Consilium et peu peuvent se targuer de ne pas avoir plié sous la pression qui leur est alors exercée.

Les Consilii sont généralement des oligarchies dirigées par les mages les plus expérimentés mais en pratique, ils ressemblent plus à des démocraties représentatives, se transformant en organisme totalitaire en temps de guerre.

Il existe généralement 5 postes au sein d'un Consilium :

**Hiérarque** : Il s'agit du leader du conseil, avec plus ou moins de pouvoir selon les Consilium.

**Conseiller** : Un membre du conseil. Ils sont en général quatre mais certains en ajoute un cinquième.

**Prévôt** : Une ou plusieurs personnes dont la tâche est de s'assurer que les édits du conseil sont appliqués.

**Héraut** : Ce sont les représentants du conseil envers les Cabales et autres Consilii.

**Sentinelle** : Il s'agit de gardes du Sanctuaire ou Domaine du Consilium et leur force de frappe.

# MAGE

## THE AWAKENING

### Le Paysage Magique

Bien que les Royaumes Supernal sont hors d'atteinte des Dormeurs et même des mages, cela ne signifie pas que le Monde Déchu ne possède pas ses propres enchantements. Certains endroits attirent les créatures surnaturelles ou causent des événements de même nature.

#### Les Sanctuaires

Un sanctuaire est n'importe quel lieu utilisé comme quartier général, quartier d'habitation ou espace de travail par un ou plusieurs mages. Les sanctuaires peuvent prendre un variété de formes et servent à un éventail de fonctions, dépendant des besoins de la Cabale (ou Cabales) résidente. Ils s'enorgueillissent typiquement de fortifications magiques, mais ce n'est pas toujours le cas. L'image commune d'un sanctuaire est celle d'une maison Victorienne de moyenne taille, mais c'est une image très limitée. Un sanctuaire peut être situé n'importe où : un monastère, une cave, un système de tunnels sous terrains, un parc industriel, etc. N'importe quel endroit où réside une Cabale de mages est, par définition, un sanctuaire.

En pratique, toutefois, cette définition est quelque peu simpliste. La plupart des sanctuaires ont été modifiés par magie afin de les rendre plus sûrs et plus conducteurs de la magie de ceux qui y vivent.

La protection est seulement l'un des avantages associés avec la vie dans un sanctuaire. Les résidents d'un sanctuaire ont souvent accès aux bibliothèques d'arcane, aux laboratoires, aux mentors potentiels et peuvent même probablement entreposer du Tass.

Idéalement, un sanctuaire est situé sur une Terre Sacrée. La rareté des Terres Sacrées dans le monde moderne rend difficile d'y construire au-dessus de nouveaux sanctuaires, bien que des maîtres de l'Arcane de Prime ont été connus pour avoir utilisé une puissante magie afin de bouger une Terre Sacrée existante vers un sanctuaire nouvellement construit.

Les sanctuaires varient selon leur fonction. Tous les sanctuaires ne servent pas à la même chose. Les plus vieux sont en général des sanctuaires ancestraux. Ce sont des sites sacrés qui ont été sous le contrôle d'une famille, ordre, ou cabale pendant de nombreuses générations. Beaucoup des forêts de chênes de druides les plus sacrés, par exemple sont toujours dans les mains de mages qui les gardent avec une férocité terrifiante. D'autres sanctuaires ancestraux sont situés dans les monastères Asiatiques, les fumeries d'Opium Turques ou même les îles Polynésiennes. Les sanctuaires ancestraux tendent à être des lieux de conservation

intense et les mages qui y résident peuvent être surprotecteurs de leur territoire. Les étrangers peuvent être accueillis, mais sont rarement les bienvenus.

Certains sanctuaires servent de lieux sûr ou de sanctuaires défensifs. N'importe quelle ville avec une communauté significative d'Eveillés est susceptible d'en accueillir une. Pour les Eveillés, ces lieux sont essentiellement des avant-postes en territoire ennemi. En conséquence de cela, l'extérieur d'un sanctuaire défensif sera aussi banal que la compétence ou la magie puisse le rendre. Les sorts de furtivité sont souvent utilisés afin de minimiser l'impact visuel ou psychologique de la maison. Dans des villes plus petites, le sanctuaire peut capitaliser sur la superstition la moins sophistiquée et apparaître "hanté" (bien que dans certains cas, la possession puisse être réelle).

Alternativement, l'entrée d'un sanctuaire défensif urbain peut être localisé dans une sombre allée dont l'ambiance sinistre aura été magiquement augmentée. Certains sanctuaires préfèrent rester complètement hors de vue, même dans des tunnels sous le niveau de la rue.

#### La Résonance

Chaque chose possède un côté subtil, une nature ésotérique spirituelle ou magique qui le définit plus justement que son aspect physique. Dans le cas des lieux, cela est appelé résonance.

La résonance est marquée par certaines qualités, caractérisées le plus souvent par les émotions ou plus rarement par des concepts, et qui influencent les créatures qui y vivent où rentrent régulièrement en contact.

Il faut donc bien faire attention à la résonance des lieux que l'on souhaite influencer, du fait qu'ils modifient les comportements des créatures qui les approchent quotidiennement.

#### Les Terres Sacrées

Là où la pure force de la magie goutte depuis le Monde Supernal (ou là où l'énergie Supernal préexistante, enfermée depuis la Chute, est régulièrement recyclée), elle sature le lieu local, le surchargeant d'enchantements et transformant

# MAGE™

## THE AWAKENING

autrement les lieux naturels en des lieux où l'étrange survient. Pour ceux qui savent comment se l'approprier, de tels endroits sont inestimables.

Les Terres Sacrées possèdent fréquemment un tel fort et suffisant flux de magie que même les Dormeurs peuvent en ressentir la puissance dans la zone. Les Terres Sacrées représentent souvent un fort attrait pour les Eveillés et les Dormeurs, bien que les derniers ne comprennent pas vraiment pourquoi. Plus important, les Dormeurs sont plus enclin à s'Eveiller dans ces places sacrées. Tout lieu évoquant des sensations puissantes n'est pas forcément une Terre Sacrée, bien que de nombreux le sont et que plus encore l'on été dans le passé et ont le potentiel de le redevenir s'ils sont proprement ouvert.

La sensation causée par une Terre Sacrée varie dépendamment de la résonance de son énergie. Un sanctuaire religieux peut instiller à un visiteur un sentiment de crainte spirituel, un bosquet sacré peut le remplir d'une profonde révérence pour la nature, et un site où l'énergie a été teintée peut lui donner la nausée ou lui faire dresser les cheveux sur la tête. Les Terres Sacrées varient beaucoup de l'un à l'autre, mais elles partagent toutes une simple tendance : Elles ne ressemblent pas à des endroits habituels. Fertiles ou fétides, saints ou infernaux, il n'y a pas de confusion entre un Terre Sacrée et une autre sorte d'endroit.

Les plus fortes Terres Sacrées tendent à être situées dans les lieux élevés, comme les pics de montagne ou les sommets d'une tour, mais les autres Terres Sacrées peuvent se trouver n'importe où, même à l'intérieur d'une sombre cavité entre deux fissures d'un puit profond. Il n'y a pas de prédiction sur l'endroit où cela arrivera.

### Résonance des Terres Sacrées

Le Mana s'écoulant des Terres Sacrées est généralement pur, bien que cela ne soit pas toujours le cas. Certaines Terres Sacrées ont une unique résonance au moment où elles commencent à couler. Dans de tels cas, la résonance est généralement une résonance relativement faible, sauvage ou vitale. Les Terres Sacrées peuvent prendre une autre résonance, toutefois, si une forte magie est régulièrement pratiquée dans ou à proximité. Une Terre Sacrée non résonant peut rapidement prendre une résonance sereine ou concentrée si un monastère mystique fut construit au-dessus d'elle, par exemple.

Les Terres Sacrées qui gagnent de la résonance par ce biais peuvent la perdre si de longues périodes de temps passent sans force extérieure renforçant cette résonance. Un siècle est généralement suffisant

pour qu'une Terre Sacrée perde n'importe quelle résonance qu'elle puisse avoir gagné. Si de la magie diamétralement opposée est régulièrement pratiquée à côté d'une Terre Sacrée avec l'intention expresse d'en changer sa résonance, ce temps peut être tronqué de façon significative.

### Terres Sacrées Souillées

Les Terres Sacrées peuvent être souillées, soit par une désacralisation inconsciente ou accidentelle, soit de façon délibérée. De forte infusions d'émotions négatives, des déchets toxiques, ou même une mauvaise configuration géographique (que certains mages de l'orient appelleraient mauvais feng shui) peuvent résulter en une essence primale d'une Terre Sacrée prenant en charge de rendre son énergie désagréable à manipuler et peut même faire un sorte que les sorts alimentés avec cette énergie se manifestent de façon décalée.

Les Terres Sacrées teintées irradient de magie empoisonnée aux alentours, faisant tourner le lait, pourrir les récoltes, rendant malade les animaux et les enfants, attirant les fantômes et esprits corrompus, et ruinant la réception de la télévision. Des mauvaises fortunes de tous types ont plus de chance de tomber sur les proches d'une Terre Sacrée teintée : les feux spontanés qui détruisent les maisons, les fausses couches de femmes enceintes, et il y est plus facile pour les esprits perfides d'entrer dans le monde.

### Les lignes de Ley

Tandis que les Dormeurs ont achevé quelque degré de maîtrise sur l'électricité, il reste au moins un type d'énergie que l'homme moderne n'a toujours pas compris, ni reconnu. Les énergies telluriques, appelées leys, courent en lignes et canaux partout à travers le paysage et même sous la mer. Les ordres clament que les Atlantes canalisèrent ces flots libres d'énergie afin d'alimenter leurs anciennes machines et construire des merveilles tels le Sphinx et les pyramides.

Les lignes leys sont souvent associés aux Terres Sacrées, de sorte qu'une forte Terre Sacrée est plus susceptible de se créer lorsque deux leys ou plus se croisent (bien que ce ne soit pas toujours le cas). Les leys peuvent être redirigés ou bloqués en altérant la géographie d'une région (et cela est souvent fait par inadvertance par les Dormeurs), ce qui en retour affaiblit la force des Terres Sacrées associées.

Les mages ayant des connaissances dans l'Arcane de Prime peuvent canaliser le flux d'énergie depuis les lignes leys (appelées parfois "lignes du dragon") afin de faciliter son flux d'un endroit à un autre.

# MAGE

## THE AWAKENING

Les leys sont aussi importants pour ces mages qui pratiquent la géomancie ou qui ont besoin d'une énergie libre, car ils influencent souvent les "marées" de résonance dans une région.

### Les Domaines

Chaque mage aspire à vivre dans un Domaine. Les Domaines représentent le véritable pinnacle de ce qu'un sanctuaire peut être : un endroit au-delà de l'ordinaire, libre des Paradoxes, où toute magie est couverte. A travers la sympathie de l'âme d'un mage avec un Royaume Supernal, un Domaine peut devenir lui-même sympathique avec ce royaume, et ainsi permettre le travail de la magie plus librement.

Les Domaines sont construits sur la fondation d'une ou plusieurs pierres d'âmes. Une pierre d'âme est créée lors qu'un mage distille intentionnellement un morceau de son âme dans la matière. En faisant cela, le mage génère son propre potentiel Supernal ultime, mais gagne un monde de pouvoir ici et maintenant. Il érige un Domaine avec la magie (ou convainc un maître de lancer le sort pour lui avec sa pierre comme base). Les mages combinent habituellement leurs pierres afin de créer de larges Domaines.

Une pierre d'âme existe en tant qu'objet physique, placée quelque part à l'intérieur d'un Domaine (généralement dans la position la plus défendable). Si un autre mage était emmené à gagner le contrôle d'une pierre d'âme, il pourrait l'utiliser afin de siphonner du Mana depuis son propriétaire, et il pourrait gagner un étonnant degré de sympathie magique avec la victime. Aucun mage ne veut être l'esclave d'un autre, aussi les pierres d'âmes sont habituellement cachées et lourdement gardées. Elles ne sont pas toujours des "pierres". Certaines prennent la forme de parties animales (comme des griffes d'ours), livres, peintures, bijoux ou mêmes des jouets d'enfants. Chaque pierre est unique à son propriétaire.

Sur les terres d'un Domaine (une surface déterminée par le nombre de pierres d'âmes en place), la magie ne déclenche pas de Paradoxes. Les témoins Dormeurs, toutefois, peuvent toujours déclencher l'action du Paradoxe s'ils sont les témoins d'un acte magique. Les Domaines sont généralement lourdement gardés des intrusions des Dormeurs. Un Domaine peut prendre la forme d'une maison étendue, cernée de hauts murs afin de garder les intrus dehors, une suite atteignable seulement par un code spécial d'ascenseur, un manoir caché, un système de tunnels sous terrain, ou même une communauté fermée dont tous les membres sont mages ou Somnambules.

### Les Royaumes Invisibles

Le monde physique n'est pas le seul monde. Existant dans les mêmes espaces, occupant la même géographie, se trouve un état d'existence qui est invisible et intangible aux sens et corps physiques. Cet état est appelé Crépuscule; il fait référence à n'importe quel être éphémère ou chose qui existe du même côté du Goulet que les êtres physiques. Les Fantômes du Crépuscule flottent au-dessus, à côté, et même au même point que les Dormeurs qui sans y prendre garde foulent les endroits où ils se croisent. Les esprits qui franchissent le Goulet et s'accrochent à une entrave existent également dans le Crépuscule. Tandis que le Dormeur occasionnel peut sentir leur présence comme un frisson dans le dos ou les cheveux se dressant subitement, il est autrement ignorant de leur existence. Les mages, toutefois, savent immédiatement lorsque quelque chose est de travers, et peuvent alors lancer la Vue du Mage sur eux-mêmes afin d'identifier et scruter la menace.

La région du Crépuscule, la barrière spirituelle entre les royaumes de la matière et du spirituel appelée le Goulet, et le Royaume d'Ombre de pure éphémère, la réflexion déformée du royaume matériel, font tous deux partie de ce que les mages appellent les Royaumes Invisibles. Percevoir et interagir avec ces régions et/ou endroits (selon la manière dont chacun souhaite les définir) requiert la magie. Tout Arcanum fournit un niveau de Vue du Mage, ouvrant les sens d'un mage au surnaturel, mais l'Arcanum d'Esprit est le meilleur afin d'examiner ces phénomènes.

De nombreux mages ne se sentent pas concernés par les Royaumes Invisibles, de manière similaire aux Dormeurs urbains qui ont peu de pensées ou d'attention pour les endroits ruraux ou sauvages - ils ne sont tout simplement pas une partie de leur expérience, et ne justifient donc pas une attention ou du temps. Le problème est que, à l'instar des animaux sauvages, les êtres des Royaumes Invisibles viennent souvent observer les mages, et pas toujours d'une manière courtoise. Certains esprits sentent les âmes Eveillées et cherchent leur proximité, comme une mite et une flamme. En fait, les fantômes sont souvent attirés par la "chaleur" d'une âme Eveillée, espérant qu'elle les aidera à réchauffer leurs froides coquilles. Ils peuvent même ne pas savoir pourquoi ils sont venus, ou ils peuvent intentionnellement hanter les mages pour leur aide à la destruction de leurs Ancres. Certains peuvent même avoir de l'influence sur leurs âmes, ou être capable d'en tirer de l'énergie.

Car le monde invisible est dangereux, les mages ont besoin d'être constamment vigilants. Comme tous les mages ne peuvent être experts dans l'Arcanum

# MAGE™

## THE AWAKENING

d'Esprit, il est certainement utile d'avoir au moins un membre dans la Cabale qui le soit.

**Note :** le monde des esprits est décrit plus en profondeur dans le module 2 des Kits consacré à Loup-Garou.

### Verges

Parfois, la force du Goulet peut devenir si faible, la barrière si fine, qu'elle disparaît complètement, créant une Verge, un endroit où le royaume matériel et l'Ombre se connectent sans barrière. Les êtres matériels peuvent entrer librement dans l'Ombre, et les esprits peuvent librement entrer dans le monde matériel (sous forme Crépusculaire).

Les Verges sont pratiquement toujours des phénomènes temporaires et les êtres trop audacieux peuvent se retrouver bloqués de l'autre côté. Personne ne sait véritablement ce que crée une Verge bien qu'elles semblent être connectée à certains événements spirituels actuels ou passés.

### Loci

Les loci sont des endroits de pouvoir spirituel, où l'Essence, la nourriture et carburant des esprits, est générée. Ce sont des sortes de trous d'eau spirituels pour n'importe quelle faune spirituelle (à la fois pour le Crépuscule et pour l'autre côté du Goulet) attirée par la qualité de leur résonance, et c'est pour cela qu'ils sont des endroits dangereux pour ceux qui ne sont pas versés dans la connaissance de l'Arcanum des Esprits. Pire, les loups-garous les revendiquent souvent comme territoire. Malheur au mage qui tombe par inadvertance sur un locus sans connaître la façon de montrer un respect correct à un lycanthrope. Toutefois, les shamans cherchent souvent les loci comme lieux principaux afin d'invoquer ou appeler les esprits.

### Royaumes Astraux Royaumes du Rêve

L'espace Astral n'est pas un espace géographique mais un spectre ou continuum de conscience d'âme. Chaque âme a de nombreux niveaux ou plans. La conscience réveillée est la base; dessous s'étale la conscience du rêve. En dessous de cela se situe le Seuil Astral, la barrière qui doit être franchie avant que la psyché puisse entrer dans l'Espace Astral. Une fois franchie la barrière, la psyché entre dans un niveau de rêve personnel appelé Oneiros. Si le mage continue plus profondément, il atteint un plan de rêve collectif, qui est également appelé l'"inconscient collectif". Les mages l'appellent le Temenos. Encore plus profondément se trouve le Temps du Songe primordial, le plan du rêve

collectif du monde, où les mages peuvent contacter les âmes des animaux et des plantes; les mages appellent également ce lieu l'Anima Mundi, l'"âme du monde".

Les plans du rêve de l'Espace Astral sont aussi étranges et dénués de sens que les rêves et cauchemars nocturnes. Ils ont en fait un sens, mais pas d'une manière logique; ils sont métaphoriques, signifiant les vérités de l'âme, pas les vérités objectives extérieures.

Les gens et les animaux se rencontrent comme dans les rêves normaux, et les territoires vont et viennent avec la même incongruité. Le temps se déroule de la même façon étrange, pas par l'horloge mais par les rythmes de quelque drame dont le script semble avoir été écrit par un maître surréaliste.

Les Oneiroi, les espaces de rêve personnels, présentent des rencontres d'une nature purement individuelle, générés et concernés exclusivement par la propre personne du mage. Le Temenos présente des rencontres d'une nature collective, archétypale, et pour cette raison il peut être dangereux, car il n'est pas concerné par la santé ou la survie d'une âme individuelle - son regard est posé sur l'éternité. Comme le poète Fernando Pessoa l'écrivit : "Qu'ils existent ou non, nous sommes les esclaves des dieux."

Le Temps du Songe est plus étrange et plus sinistre, car ses rencontres sont de nature plus qu'humaine. Les mortels sont ici qu'une forme parmi d'autres, et d'importance pas plus grande (ou faible) que n'importe quel autre être.

### Ascension

Les mages se concentrent rarement dans leur région; ils gardent leurs yeux ouverts au grand tableau : la "géographie" métaphysique du cosmos. Bien qu'ils vivent dans le Monde Déchu, ils aspirent au Monde Supernal, et passent leurs jours à essayer d'échapper aux chaînes qui les lient à un sombre univers.

Le Monde Déchu est constitué de deux royaumes : le matériel et l'Ombre. Il est dit que l'Ombre est le miroir ou le reflet du royaume matériel, mais certains disent le contraire : le monde matériel est le reflet de l'Ombre. D'autres disent que les deux royaumes sont interdépendants, chacun influençant l'autre à travers un échange continu. La barrière, connue sous le nom de Goulet, sépare ces deux royaumes.

"Au-dessus" du Monde Déchu, si de telles directions ont une réelle signification - certains pourraient dire à la place "entourant" ou

# MAGE

## THE AWAKENING

"englobant", se situe l'Abyse, le vide brisé d'existence insensée. Il s'agit d'un trou noir mystique qui dévore de plus en plus le Monde Déchu avec le passage du temps.

"Au-dessus" (ou "par-delà") l'Abyse se trouve le Monde Supernal, le Véritable Monde, l'Endroit Ou Les Choses Sont Comme Elles Devraient Etre. C'est un endroit non touché par l'Abyse et qui maintient son pouvoir sur le monde inférieur. Là, se trouve le véritable havre de toute âme, la lumière qui les conçoit et promet de les renouveler. Le Monde Supernal est conçu de manière infinie et éternelle. Cinq royaumes sont connus (les royaumes des Voies), mais beaucoup plus sont conjecturés. Les cinq sont seulement connus en vertu de leur Tour de Guet, les édifices magiques ou les talismans construits par les rois Atlantes, les Oracles, afin de restaurer l'espoir et le pouvoir aux âmes mortelles prisonnières du Monde Déchu.

Certains mages pensent qu'il y a un autre monde sous le Monde Déchu, un endroit encore plus éloigné du Monde Supernal. Cet endroit est appelé les Profondeurs Inférieures. Des théories stipulent que des créatures des Profondeurs Inférieures peuvent occasionnellement trouver un chemin vers le Monde Déchu, où ils ont probablement besoin de Mana (c'est à dire, d'énergie Supernal) pour survivre, Mana tirée au mieux des sources Eveillées.

Tous ces mondes créent la Tapisserie de la Création, l'univers total. Le but de l'âme Eveillée est de s'élever vers le Monde Supernal et là d'y lutter afin de libérer toutes les âmes du Monde Déchu, et restaurer ainsi la balance cosmique qui existait jadis avant que l'hubris d'Atlantis ne blesse le monde.



# MAGE THE AWAKENING

## Partie III : Les secrets du Conteur

### Les Visionnaires du Trône

La légende dit que les visionnaires se formèrent après la Chute d'Atlantis, menée par les mages des ordres Atlantes qui prirent le parti des Exarques. Ils ne furent pas exilés de la Cité Eveillée, mais la destruction de l'Echelle et l'affaissement de l'île les força à la diaspora comme le reste des leurs. Formés par les membres des quatre ordres Atlantes, les Devins clament les forces de chaque ordre (et, certains disent, leurs faiblesses). Ils ont les prouesses martiales de la Flèche d'Adamantine, l'espionnage des Gardiens du Voile, la connaissance du Mysterium, et l'impitoyable volonté de pouvoir de l'Echelle d'Argent. Ils ont crû par eux-mêmes pendant un millénaire, se fragmentant par moment, et à d'autres se réunissant pour ne former qu'un tout.

Les visionnaires peuvent venir de tout chemin de vie, du moment que leurs voies mènent à de secrètes cérémonies qui unissent leur ordre. En des sanctuaires guidés avec attention, les visionnaires pratiquent la divination. Utilisant l'Arcanum de Temps, ils lisent les présages afin d'interpréter ce que leurs dieux veulent qu'ils réalisent. Utilisant l'Arcanum d'Espace, ils cherchent ceux qui pourraient défier leurs déités. Avant qu'une Cabale de visionnaires se montre ouvertement contre ses rivaux, les membres utilisent l'espionnage et la surveillance afin d'apprendre tout ce qu'ils peuvent. Les initiés aplanissent le terrain pour ces croisades, espionnant les rivaux suspects, les suivant, et s'infiltrant dans leurs maisons et sanctuaires. Les initiés volent des objets qui ont une signification sympathique pour les ennemis, objets qui semblent innocents ou rarement oubliés, de telle façon que les autres puissent les utiliser lors de rituels d'observation. De circonspects adversaires deviennent souvent paranoïaques lorsque de tels agissements commencent. Un mage cerné peut même couper ses liens avec les gens et les lieux qu'il connaît (utilisant la magie afin de couper les liens sympathiques) s'il pense que des visionnaires sont susceptibles d'utiliser ses propres alliés et ressources contre lui.



De nombreux visionnaires possèdent des Artefacts uniques appelés Urim Profane. Les Exarques

envoyèrent en signe d'allégeance ces items dans le Monde Déchu pour une utilisation par les suivants loyaux, et ils ont été détenus avec attention de visionnaire en visionnaire depuis lors. On les trouve rarement hors de la possession de mages visionnaires, qui chassent avec zèle n'importe quelle rumeur d'entre eux. En utilisant ces Urim Profanes, les visionnaires apprennent à contrôler les servants humains. Les individus de faible volonté sont les plus faciles à contrôler. En fait, des rumeurs abondent à propos d'humains ayant une faiblesse à une telle exploitation. Avec l'Urim Profane, un visionnaire peut surpasser la volonté d'un esclave choisit, prenant le contrôle de son corps et son âme. Tandis qu'un cercle de visionnaires s'assoient en méditation, les participants peuvent contrôler des gens ordinaire loin de là, des minions qui ne comprennent par complètement comment ils sont exploités. Les créatures supernaturelles, les âmes magiquement Eveillées et les individus de forte volonté sont hautement résistants à la domination magique, qui est une raison pour laquelle les Exarques doivent être subtils en les trompant à l'aide de minions rendus esclaves. Tous les visionnaires ne s'appuient pas sur l'esclavage de l'Urim Profane. En fait, certains sont fortement opposés à de telles pratiques "déviantes" et partent en croisade contre cela.

### Les Banishers

Les Banishers ne voient pas leur Eveil comme une bénédiction. Au lieu d'une révélation de libération, leur nouvel état est une malédiction. Un mage soudainement voit que le monde est plus sombre et plus dangereux que ce qu'il n'a jamais imaginé. La magie le tourmente avec des visions du monde supernaturel. Il peut devenir un impitoyable chasseur du supernaturel - un mage sans peur qui peut utiliser sa malédiction afin de traiter avec de plus grands maux - mais il apprend inévitablement que les plus dangereuses créatures dans les ombres sont les autres mages. Les Banishers ne favorisent pas une signification de magie par rapport aux autres. Au contraire, ils voudraient détruire toute magie. Seulement alors pourront cesser les cauchemars et visions.

Beaucoup de Banishers croient qu'ils se sont Eveillés à la magie afin qu'ils puissent détruire les autres qui la pratique. Si tout va bien, lorsque leur proie est détruite, leurs tourments se stopperont et leurs vies redeviendront normales. Les autres acceptent cela comme ils tuent, deviennent plus puissants, jusqu'à ce qu'ils rencontrent les mêmes tentations qui créent les monstrueux et amoraux mages. On pourrait espérer qu'à la corruption d'un

# MAGE

## THE AWAKENING

Banisher, un autre puisse prendre sa place et le détruire, au quel point, le chasseur deviendrait chassé, et le cycle continuer. Bien que la tentation de poursuivre l'étude de magie à ses limites est certainement là, chaque Banisher suspecte que le chemin vers le pouvoir ultime mène à la corruption.

Les sorts les plus notables d'un Banisher incluent des rituels qui retirent la connaissance magique des esprits de ses pratiquants, ou simplement massacrent ceux qui trafiquent avec. Toutefois, les Banishers ne sont pas concernés par garder secrète l'existence de la magie. Ils utiliseraient bien volontiers la force au vu de tous afin de détruire ce qu'ils considèrent comme mauvais. Si leur rétribution est violente ou dangereuse, alors la destruction du mal le justifie. Parfois, les Paradoxes magiques et les pertes de Dormeurs sont acceptables, spécialement si le chasseur croit qu'une plus grande cause est en jeu. La seule magie qu'un Banisher préfère garder secrète est la sienne. En fait, les extrémistes sont réticents à admettre ou révéler (même à eux-mêmes) qu'ils dépendent de la magie. Nombreux professent qu'ils vont essayer toute connaissance de l'occulte de leur esprit lorsque leur tâche sera accomplie, mais leurs poursuites les mènent souvent à de plus grands maux au fil de leurs succès. La tentation est de devenir plus puissant et détruire de plus grands maux, mais à chaque pas, le chasseur trouve plus de difficulté à leur tourner le dos.

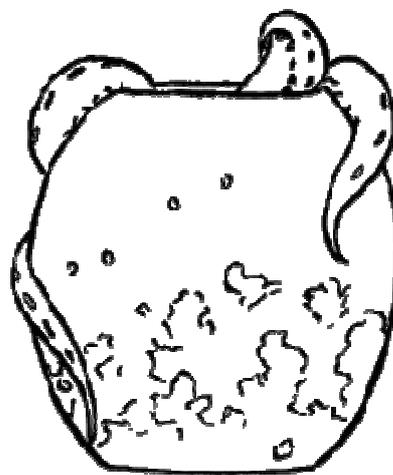
Les plus imprévisibles Banishers sont les solitaires, âmes brisées qui souvent ont du mal à interpréter les événements de leur Eveil. Essayant désespérément de comprendre, le Banisher solitaire invente une raison rationnelle pour laquelle il a été maudit. Certains se tournent vers la religion, menés par des dieux ou des démons, tandis que d'autres s'attribuent le titre de défenseurs de l'humanité. La recherche pour la rédemption tourmente le chasseur solitaire. Tandis qu'il divise lentement ses contacts mortels et draine ce qu'il lui reste, le chasseur solitaire gagne une perspicacité surnaturelle sur les pratiquants de la magie. Ne faites pas erreur, certains trouvent d'aliénés, amoraux ou monstrueux mages, mais la plupart tombent sur de sages et organisées cabales avec un zèle empoisonné. Les perceptions d'un Banisher peuvent être largement altérées, filtrées à travers son esprit brisé afin de renforcer ses propres illusions. Une croyance commune est qu'en détruisant de plus grands monstres, l'âme d'un croisé sera rachetée. La mort est la fin inévitable, pour le prédateur et la proie.

### Les Acamoth

Lorsque l'Echelle Atlante des cieux tomba, les limites entre les mondes s'ouvrirent, l'Abyse bailla grandement, et les esprits des profondeurs du vide

trouvèrent leur voie vers le Monde Déchu. Dès lors, beaucoup sont restés endormi et attendant, rassemblant du pouvoir jusqu'à ce que le temps vienne où ils pourront retourner aux ténèbres qui les ont engendrées. Les plus insidieux sont les acamoth, esprits démoniques qui envisagent d'ouvrir la voie vers l'Abyse. Manquant du pouvoir nécessaire pour le faire par eux-mêmes, ils font des pactes avec de curieux, ou infernaux, mages. Ils marchandent afin d'agir en gardiens et guides, offrant une substantielle connaissance des secrets perdus et de pouvoir brut. En échange, les acamoth utilisent les rêves astraux des âmes Eveillées afin de contacter le vide qui les rejette, l'Abyse auquel ils aspirent continuellement. Ceux qui pactisent avec les acamoth pavent leur propre route vers l'oubli.

Le premier Eveil qu'un mage expérimente révèle l'existence de magie tout autour de lui. Un Acamoth offre d'avantage d'"éveils", fournissant des révélations de pouvoir à travers des rêves et cauchemars astraux. Il est promis à un mage connaissance et pouvoir non atteignable ailleurs, mais de façon à l'acquérir, il doit fournir à l'acamoth le contrôle de son âme Eveillée durant un voyage astral. Si le sorcier accepte, il expérimente le voyage astral comme un cauchemar lucide, lié à la volonté de l'acamoth.



Le pacte donne à l'acamoth un accès à l'Oneiros du mage, là où il conjure des cauchemars de façon à ce qu'il puisse expérimenter encore la caresse de l'Abyse. Il n'y a que par l'Oneiros d'une âme Eveillée (et le Temenos) que l'acamoth atteint sa demeure. Les cauchemars d'acamoth sont pleins de damnation et révélation, ressemblant aux visions qu'eurent Dante, Goya, et Bosch, et ils montrent le Vice d'un mage : des plaines apocalyptiques pour le fier, des abattoirs pour le coléreux et le meurtrier, tordant les orgies de chair et de sang pour le luxurieux, et des variations bien plus sinistres encore.

# MAGE™

## THE AWAKENING

Le voyage lentement surpasse la volonté d'un mage, affaiblissant sa résolution avec la tentation. Comme le cauchemar se déploie, sa Sagesse peut dégénérer. Lorsqu'il laisse le contrôle, il doit accepter les actes de dégénération commises par l'acamoth que le sorcier ne tenterait normalement jamais. A chaque fois que l'âme du rêveur se dégrade (et que sa Sagesse décroît), l'acamoth gagne des points d'Essence. Avec chaque dérangement qui en résulte, l'acamoth gagne de la Volonté. Le temps que le mage s'échappe, il peut être changé pour toujours, mais il gagne quelque chose en retour de la violation de son âme. L'acamoth doit fournir un ou plus de ses pouvoirs d'Investissement convenus. Les Investissements des acamoth sont variés, et la récompense détermine le risque du voyage. Plus un mage doit endurer la tentation et la dégénération, plus grande sera la récompense.

### Goétie : Démons Internes

Les mages introspectifs n'ont pas besoin d'appeler à travers de vastes dimensions afin d'invoquer des alliés infernaux. De plus dangereux "démons internes" torturent les mages depuis l'intérieur, menaçant sa psyché. Les mages "goétiques" gagnent des aperçus d'horreur en contemplant les recoins sombres de leurs propres identités. Ils deviennent plus puissants en surpassant leurs propres faiblesses, gagnant des aperçus du mal en contemplant leurs défauts (ou forces, d'un autre point de vue). Quelques humains étudiant la magie ont trouvé des variations de cette pratique, mais aucune ne ressemble à ceux des sorciers goétiques.

Les mages qui manquent d'entraînement formel dans cet art occulte peuvent toujours se souvenir des incidents de leur propre passé dans lesquels leurs instincts de base sont révélés, moments qui fournissent des sentiments de honte, abandon ou misère. En méditant sur les erreurs de son passé, le mage goétique espère obtenir de la puissance sur les forces intérieures qui mènent à des ruptures ou des incidents d'abus de fait. Cette introspection n'est pas une simple ou plaisante pratique, et elle n'est pas sans risques. Lorsqu'un mage goétique échoue à conquérir ses propres faiblesses, il peut relâcher ses démons internes sur le monde. Ses rêves les plus sombres deviennent alimentés par sa perspicacité magique, charriant les impulsions qu'il a réprimé pendant si longtemps.

Les experts dans les sciences occultes insistent que les démons internes existent soit dans le Temenos (l'inconscient collectif) ou dans l'Oneiros d'un mage (son espace de rêve personnel). Ils représentent les aspects de la propre identité de l'occultiste, pas seulement les péchés, mais les échecs ou les émotions reniées. Les plus simples à comprendre représentent le côté autodestructeur ou vain

glorieux de la personnalité d'un mage, un miroir à son soi civilisé. Un démon interne peut être alimenté par la dépression qui saisit un mage dans le milieu de la nuit, par la jalousie qui le consume lorsqu'il doute de ceux qui l'aiment, ou par la honte qui fait surface après qu'il accomplisse un désir. Avant que les démons internes prennent forme et pouvoir, ils sont simplement des pensées et des émotions réprimées. Lorsqu'ils s'échappent, ils ressemblent beaucoup au mage, tordu par son côté répugnant et haineux.

Une fois manifesté, un démon interne représente vaguement le mage qui l'invoque, peut-être dans une forme que le mage pourrait assumer s'il abandonnait toute moralité. Le démon peut ressembler à une moquerie d'un être aimé, un amour ou ami vu dans un miroir assombrissant, ou simplement apparaître comme quelqu'un que le mage pourrait envier ou désirer. Imaginez un lascif sorcier invoquant surnaturellement une belle succube (ou incubé) afin d'accomplir ses sombres désirs. Dans sa forme éphémère, le démon interne est prêt à réaliser l'offre du mage qui l'a invoqué. Depuis le Crépuscule, il peut activement échapper à la vue des gens ordinaires, embrumant leurs esprits et jugements avec les sombres émotions que l'invocateur a acquis. Lorsqu'il choisit de se révéler, il est un avatar de péché fait chair.