

MAGICK-FU : LA MAGIE DANS LA PEAU

Avec la magie, rien n'est gratuit. Le corollaire de cette règle est qu'il suffit de payer pour obtenir n'importe quoi. Mais il faut souvent payer de sa personne et avoir des créatures peu recommandables comme débitrices. Malgré tout, cela arrête rarement les sorciers. Voici donc un guide de ce qui se vend et s'achète sur le marché de la magie. Cette aide de jeu pour Magick-fu – l'art ancestral de la magie paru dans DDR n°1 – s'adresse autant aux joueurs qu'aux meneurs. Nous quittons l'univers de Mage l'Ascension pour jouer dans la cour du magique générique.

PRINCIPE

La quête du pouvoir est un thème classique lorsqu'on joue des magiciens. Capables de miracles, les pratiquants des sciences occultes sont désireux d'acquiescer encore et encore plus de puissance.

« Male and female. Animus and anima. These are the things we carry within ourselves. In this aspect, I am female. It makes certain things... easier. »

Malheureusement, le chemin vers la véritable maîtrise est long et difficile. En route, il est tentant de prendre des raccourcis. Ces chemins de traverse promettent de nouvelles capacités, mais elles ont toujours un prix. Ce coût est souvent négligé par les candidats, qui n'ont d'yeux que pour les dons qui les attendent.

Les règles de Wushu incarnent parfaitement cette tentation. Aucune progression n'étant à espérer grâce à l'absence de système d'expérience, les joueurs n'ont pas de perspective d'amélioration de leur personnage. Pour exploiter ce thème de l'hubris, n'y palliez surtout pas dans un premier temps (pour le second temps, voir le paragraphe « vers la maîtrise » ci-dessous).

L'auteur de Wushu nous suggère de laisser les PJ échanger des points entre leurs Traits, pour faire

évoluer le personnage entre deux parties. Ici, nous vous proposons de le faire, non seulement entre deux parties, mais aussi au cours d'une séance de Magick-fu. Les mages étant des êtres intrinsèquement dynamiques, ils font évoluer leurs Traits grâce à des sortilèges et des cérémonies magiques. Ces changements peuvent être permanents ou

temporaires, les Traits revenant à la normale au terme du sort. Permanent doit ici se comprendre comme étant simplement appelé à durer. Rien n'est gravé dans le marbre dès que la magie s'en mêle. Tel un alchimiste, le mage se transforme lui-même en

QU'EST-CE QUE L'HUBRIS ?

L'hubris est le sentiment de démesure qui envahit le mage qui entretient l'espoir de s'élever au-dessus de sa condition. Dans la mythologie grecque, cet orgueil excessif est une faute fondamentale que les dieux, jaloux de leurs prérogatives, réprouvent. Ceux-ci châcient l'impudent en lui envoyant sa némésis, la malédiction ou l'être qui entraîne sa chute, le retour à sa condition originelle.



pratiquant son art autant qu'il change le monde. Son corps est son athanor, et son esprit est la substance transmutée, le plomb qui doit devenir or.

ŒIL POUR ŒIL, TRAIT POUR TRAIT

Alors que d'autres jeux voient d'un mauvais œil le

Neil Gaiman, The Books of Magic

changement fréquent des caractéristiques des personnages, craignant une montée en puissance trop rapide des personnages, l'évolution des PJ dans Wushu est aisée. Le MJ peut l'autoriser sans arrière-pensée car elle repose sur le principe du donnant-donnant. Si un Trait augmente, un autre doit descendre. Dans ces conditions, les excès sont automatiquement tempérés. Toujours, le Yin équilibre le Yang.

LES SACRIFICES

Peu importe l'autel pourvu qu'on ait le sacrifice. Pour obtenir un paiement, un sorcier doit d'abord avoir quelque chose à offrir. Et bien sûr, la seule véritable richesse qu'il a à proposer, c'est lui-même. Les exemples qui suivent montrent les mages présentés dans DDR n°1 (l'étranger, le chaman urbain, etc.) et les Traits qu'ils concèdent.

Affaiblir un Trait – Un des Traits du mage baisse d'un point, jusqu'à un minimum de 3. Si le Trait était déjà à 3, il disparaît. Exemples : l'étranger cède son lien avec son monde natal, ce qui lui fait perdre un point de Medium ; le chaman urbain vend ses rêves au plus offrant, ce qui le brouille avec son allié Marchand de sable dont le Trait perd un point ; le voleur de cœurs distribue la plupart de ses objets magiques, ce qui lui fait perdre un point de son Trait Éventail de Talisman ; l'ex-mentor paranoïaque offre le cœur de son node privé, dont la puissance est restreinte d'un point ; le druide désabusé offre à un esprit martial ses souvenirs de guerre, ce qui lui fait perdre un point de Vétéran des guerres de réalité.

Acquérir une Faiblesse – Le mage accepte une

SUBIR VENTS ET TEMPÊTES

Quand un personnage est épuisé, il peut faire appel à ses Faiblesses en se créant des complications, et ainsi récupérer un point de Mana perdu (cf. Subir vents et tempêtes, DDR n°1, p.12). Les nouvelles Faiblesses sont donc autant d'opportunités supplémentaires pour exploiter cette règle. Une complication typique consiste à montrer ce qu'on a sacrifié, offrant aux protagonistes de la scène un aperçu de la véritable personnalité du personnage. Par exemple, s'il a échangé avec un démon ses souvenirs contre le don de voir le futur, il peut être entouré d'une aura démoniaque. Le point de Mana n'est récupéré que si un des spectateurs ignorait la collusion du personnage avec les forces démoniaques. Sinon ce n'est pas une réelle complication. De cette manière, vous avez un mécanisme qui favorise les joueurs qui introduisent des scènes dramatiques et font évoluer les intrigues.

nouvelle Faiblesse. Si vous souhaitez recourir aux classiques, il peut s'agir d'un objet auquel il est lié. Le mage a un Trait de 1 pour s'opposer à quiconque tient cet objet entre les mains. Il peut aussi s'agir d'un interdit. Si le mage brise ce tabou, tous ses tests se font avec une valeur de 1. Exemples : l'apprenti prodige jure de ne plus pratiquer son art dans les

églises et il obtient une Faiblesse Églises ; le chaman urbain accepte l'autorité de son totem Pigeon, ce qui l'empêchera de faire le moindre mal aux pigeons (même s'ils sont possédés par un de ses ennemis) ; le druide désabusé offre à son jeune protégé d'assumer à sa place son destin funeste (être tué par son père), ce qui se traduit pour le druide par une Faiblesse « Mon père me tuera » qui se manifeste dès qu'il interagit avec lui.

Diminuer le niveau maximal de Mana – Le niveau maximal de Mana du personnage diminue d'un point. Exemples : le voleur de cœurs perd sa chance au jeu ; le chaman urbain offre un fragment de son âme à son totem ; l'étranger sacrifie une dizaine d'années de vie.

LES PAIEMENTS

Une fois le sacrifice exécuté, le mage obtient son paiement. Il choisit un des gains ci-dessous.

Surmonter une Faiblesse – Une des Faiblesses du personnage disparaît. Exemples : l'apprenti prodige parvient à s'entendre avec son ennemi ancestral ; le chaman urbain oublie l'existence de sa tribu ; le voleur de cœurs maîtrise son besoin pathologique de séduire, etc.

Acquérir un Trait – Le mage obtient un nouveau Trait à 3. Le Trait n'est pas nécessairement attaché au mage. Il peut s'agir d'un contact, d'un allié, d'un objet magique, d'un lieu, d'un trait de personnalité, etc. Le joueur a toute liberté en la matière, comme à la création du personnage. Exemples : le chaman urbain parvient à créer une source de magie dans le squat de sa tribu (Node 3) ; le voleur de cœurs a subtilisé à un avocat ses connaissances en droit (Avocat 3) ; le druide désabusé taille dans un arbre monde un bâton de marche permettant de voyager dans d'autres plans d'existence (Bâton monde 3) ; l'étranger se lie d'amitié avec un esprit provenant de son monde natal (Familier 3).

Fortifier un Trait – Le mage augmente d'un point un Trait existant, sans dépasser 5. Exemples : l'apprenti prodige découvre dans un grimoire l'existence de vies

antérieures qu'il ignorait et parvient à les contacter par un rituel ; en s'abreuvant à une fontaine magique, l'étranger fortifie son Trait Croissance extraordinaire ; le chaman urbain obtient le Vrai Nom du Totem Rat.

Augmenter le niveau maximal de Mana – Le mage gagne un point de Mana permanent. Exemples : le chaman urbain absorbe tous les rêves qu'un Marchand de sable a oublié de livrer ; l'ex-mentor paranoïaque s'enduit de sang de dragon pour devenir invulnérable ; l'étranger reçoit une perfusion de sang magique, etc.

EXEMPLES TEMPORAIRES

D'ECHANGES

Dans Magick-fu, nous recommandions de traiter tous les sorts sous la forme d'autant de possibilités d'Embellissements. Un changeforme se métamorphosant en ours n'obtenait pas un Trait Ours 3 mais pouvait décrire sa stature, ses longues griffes, sa force, etc. Dans le cadre de cette aide de jeu, nous vous encourageons à jouer avec les chiffres. C'est aux joueurs de choisir entre l'une et l'autre solution, et d'équilibrer les deux. Trop de Yin tue le Yang, et vice-versa !

Le changement de Traits, et surtout l'acquisition et la perte de Faiblesses, transforment la nature des combats avec une Némésis. Il devient intéressant de deviner ce que l'adversaire a choisi comme Faiblesse contre – poursuivons l'exemple – son Trait Ours. Pour rendre ce jeu intéressant, il faut que la Faiblesse ne soit pas arbitraire. Un goût frénétique pour le miel est approprié, pas une allergie au plastique. Si un PJ mentionne le miel dans ses Embellissements, il contraint la Némésis à utiliser sa Faiblesse comme Trait. Elle a tout intérêt à changer à nouveau de forme, et surtout de Faiblesse.

Possession – Le mage se laisse posséder par un esprit. Il garde le contrôle, mais il partage les pensées de l'être qui est entré en lui. Il gagne une Faiblesse correspondant à un interdit de l'esprit – par exemple, pour une ondine, ne pas quitter sa rivière) – mais obtient un Trait correspondant aux pouvoirs de l'esprit

(pour une ondine, la capacité à respirer et à se déplacer avec aisance sous l'eau). Tout revient à la normale lorsque l'esprit quitte le corps du mage.

Bénédictio – Un esprit confère des pouvoirs au mage (un Trait à 3) en échange d'un point de son niveau maximum de Mana. Au prochain lever du soleil, les pouvoirs disparaissent et le Mage retrouve son niveau maximal de Mana.

Siphon – Le mage vide un lieu magique de son énergie. Son niveau maximum de Mana augmente d'un point, mais il gagne une Faiblesse qui dépend de la nature de lieu. Un cercle de pierre celtique consacré à la vie l'empêchera de pratiquer la nécromancie et, de façon générale, de blesser autrui par magie. Quand l'énergie

« It was one of the twelve dreamstones I created, long, long ago. The greatest of them, the one into which I put most of myself, was the Ruby. »

PERDRE UN TRAIT ?

Certains Traits ne sont pas liés intrinsèquement au personnage. Son familier peut être amené à mourir, un allié à devenir un ennemi, un objet magique peut être perdu, etc. Si le Trait a été gagné par l'intermédiaire d'un échange de point temporaire, le sacrifice associé disparaît au terme du sortilège qui l'a initié et l'équilibre est respecté.

Si par contre, le Trait perdu a été obtenu suite à un échange de point permanent – appelé à durer d'une séance sur l'autre – le point sacrifié n'est pas retrouvé. Seule exception : si le Trait perdu l'a été sciemment, au cours d'un rituel. Par exemple, le mage a détruit l'objet magique qu'il a créé pour réabsorber le pouvoir qu'il y a investi. Si c'est un tiers qui détruit l'objet, le point est perdu.

Perdre un tel Trait temporairement est une complication qui justifie la récupération d'un point de Mana.

est dissipée, les caractéristiques reprennent leurs valeurs normales et le lieu de pouvoir retrouve son enchantement.

Berserker – Un sort de sauvagerie brutale permet d'augmenter un Trait de combat à condition de diminuer un Trait social.

EXEMPLES D'ECHANGES PERMANENTS

En plus des références ci-dessous, les transformations précédentes peuvent être facilement rendus permanentes.

Révéler l'animal intérieur – Suite à une initiation auprès d'un chaman, le mage mue – parfois littéralement. Il laisse sa vieille peau derrière lui et révèle l'animal qui est en lui. Il gagne un Trait Changeforme 3

mais la douleur de la transformation lui a fait perdre un point permanent de Mana.

Lycanthropie – Au cours d'un combat contre un loup-garou, un personnage est blessé. S'il n'est pas soigné avant la pleine lune, il se transformera en bête féroce. Il acquiert un Trait Garou 3 en échange d'une Faiblesse Vulnérable à l'argent. Le vampirisme peut être joué de la même façon.

Cœur de pierre – En acceptant d'avoir un cœur de pierre (au sens propre comme au figuré), un mage obtient de transformer la pierre en chair et de soumettre à sa volonté des statues animées.

Éclats d'âme – Paranoïaque, un sorcier fragmente son âme pour obtenir la substance à partir de laquelle se façonner des serviteurs. Il perd un point de Mana de façon permanente mais acquiert un Trait Esprits servants 3.

Goetie – Les mages goétiques transforment leurs vices en démons – qu'ils vainquent – en perdant un peu de

leur âme au passage. Leur Faiblesse disparaît, mais aussi un point permanent de Mana.

Le pacte de Faust – Faust vend son âme pour obtenir les faveurs de Méphistophélès. Il sacrifie un point de Mana permanent en échange d'un nouveau Trait surnaturel à 3.

Le sacrifice d'Odin – Odin offre un œil pour posséder le pouvoir des runes. Autrement dit, il accepte la Faiblesse Borgne pour obtenir le Trait Maître des runes 3.

Le cas de Howl – Dans le Château ambulant, le film d'Hayao Miyazaki, le jeune Howl avale une étoile filante. Il s'avère qu'il s'agit d'un démon d'air

Neil Gaiman, Sandman

et de feu appelé Calcifer. Il le lie à son cœur et devient un puissant magicien. En échange d'un point de Mana permanent (son cœur qui est lié au démon), il gagne un Trait Démon des airs 3 lui permettant de se transformer en démon recouvert de plumes, capable de voler. Durant le film, il accepte une complication classique pour récupérer un point de Mana : il n'arrive pas à retrouver sa forme humaine pendant quelques minutes, l'obligeant à se présenter sous une forme monstrueuse devant l'héroïne.

Les pierres de rêve – Dans la BD *Sandman* de Neil Gaiman, *Dream* a créé des pierres magiques, contenant un fragment de son pouvoir sur les rêves. Ce faisant, il a perdu beaucoup de points de Mana permanents. Comme il le dit, il a placé trop de lui-même dans ses outils. Dans un des premiers numéros, un antagoniste détruit une des pierres devant lui, croyant lui faire du mal, *Dream* récupère son point de Mana permanent et sa stature d'Éternel (ce qui ne cadre pas vraiment avec la règle énoncé dans l'encart ci-dessus, le monde de



gagner leurs faveurs. Le Trait de relation Sœur devient un Trait de relation Seigneurs de l'enfer.

PLAN DE CARRIERE

On ne devient pas un dieu (ou une liche, un archétype ou quelque objectif qui puisse naître de l'ego démesuré d'un ensorceleur) en un jour, ni par un simple échange de Traits. C'est un long processus jalonné par des étapes-clés. Plutôt que de se laisser tenter au hasard de la vie par les échanges de Trait ci-dessus, au gré des rencontres avec des démons et des lieux magiques, les mages les plus déterminés suivent un véritable plan de carrière. Ils choisissent une voie et la suivent jusqu'au bout. Ce genre d'individu est en général consommé rapidement par l'hubris.

Ces voies sont déconseillées aux PJ, à moins de jouer des anti-héros et de s'amuser à les amener à leur chute inévitable. Par contre, elles sont idéales pour les Némésis. Elles leur donnent le Mana nécessaire pour résister aux PJ en ajoutant un intérêt dramatique : leurs nombreuses Faiblesses. Aux PJ de les découvrir et de les exploiter pour contrer un ennemi qui a l'air invulnérable.

Ces voies peuvent être mises en scène dans le cadre d'une campagne, pour montrer la progression d'un antagoniste majeur. À chaque scénario, les PJ tentent de découvrir quel sera le prochain rituel, en espérant l'empêcher. La tension monte au fur et mesure que la Némésis s'approche de sa transformation finale. Ceux qui ont vu la saison 3 de la série TV *Buffy the Vampire Slayer* reconnaîtront le plan du Maire qui valide étape par étape sa transformation en démon. Dans la même veine, *Mage: The Awakening* propose de rejoindre des fraternités (*Legacies*) permettant d'acquérir au fur et à mesure des pouvoirs inaccessibles aux non-initiés.

LES ETAPES CLES

la fiction n'est pas discipliné !). Une autre sert plus tard pour transformer Daniel en la nouvelle incarnation de *Dream*.

Les pierres d'âme – Dans *Mage: The Awakening*, les *soulstones* renferment un fragment de l'âme d'un mage, ce qui diminue son potentiel magique. En échange, elles permettent de créer des lieux où la magie n'est jamais vulgaire. En termes Magick-fu, la magie n'est jamais risquée dans ces lieux et le mage n'a donc pas à réserver de dés Anima (Yin) pour se protéger. Un mage peut réintégrer sa *soulstone* en lui et retrouver son potentiel magique. Mais si elle est détruite avant, le point de Mana est définitivement perdu.

Prostitution d'outre-tombe – Dans la BD *Hellblazer*, un nécromant tue sa sœur et utilise son fantôme pour étendre son influence dans le monde des esprits. Il la vend aux seigneurs de l'enfer comme prostituée pour

Le parcours d'un mage sur sa voie suit un schéma proche de la vie d'un Dormeur : baptême, communion, mariage, enfants et enterrement.

Le baptême – Il s'agit du contact temporaire avec une substance que le mage considère comme sacrée. Il peut s'agir de poudre de fée, d'une pierre de lune, de sang de vampire, etc. Le baptême célèbre une nouvelle naissance. Une telle initiation est d'abord temporaire, pour tester l'impétrant. Au terme du rituel, son niveau maximal de Mana augmente de 1 et il acquiert une Faiblesse. Exemple : dans un cercle de pierre, un mage est touché par une fée. Il acquiert la Faiblesse *Enfayté* qui gêne sa pratique de la magie quand il touche le sol.

La communion – Pour prouver son implication, l'initié doit aller au-delà du simple contact. Lors d'un festin rituel, il incorpore en lui le principe auquel il dédie sa vie d'initié. L'ingestion d'un principe extérieur le transforme partiellement. Parfois, un remplacement complet d'organe ou de membre est opéré, pour qu'à chaque instant le mage se souvienne de son engagement. Exemple : un sorcier sur une voie démoniaque remplace son cœur par celui d'un démon. Il est plus résistant (un point de Mana en plus) mais il ne peut plus tomber amoureux. Il fait alors une fixation sur l'amour purement physique et obtient une Faiblesse *Luxure 1*.

SOUFFLER

Les adeptes de ces voies développent des moyens alternatifs de regagner des points de Mana. En général, refaire le rituel de baptême suffit pour récupérer un point de Mana. Le mage se baigne dans son élément, qu'il soit le feu, la mort, l'électricité, etc. D'autre part, à chaque nouveau rituel effectué, le mage récupère tous ses points de Mana. Rien de plus redoutable qu'une Némésis qui vient de communier !

QUELQUES VOIES

La voie de la mort

Le baptême – Le candidat est enterré rituellement. On le déterre la nuit suivante. Il obtient la Faiblesse « Odeur de mort » qui le gêne dans ses interactions sociales. En échange, il gagne un point de Mana permanent.

La communion – L'initié mange un cadavre lors d'un festin rituel. De préférence, il doit s'agir d'un parent proche. Il met de côté la main gauche, qui lui est greffé à la place de la sienne. Celle-ci dispose d'un Trait « Main de gloire » qui permet de voir dans le noir et empêche ceux qui dorment de se réveiller (ils sont comme morts). Il perd un point sur un Trait représentant sa vitalité physique ou son charisme.

Le mariage – Le disciple unit son âme à un fantôme. Un lien indéfectible les unit. Même la mort ne pourra le briser. Le mage gagne un point de Mana permanent mais il acquiert une Faiblesse « Vulnérabilité à l'eau bénite ».

Les enfants – L'adepte choisit un cimetière où il va résider. Il évoque un à un les fantômes des morts enterrés sur les lieux pour constituer une armée de serviteurs. Il gagne un Trait « Armée fantôme » mais perd un point de Mana permanent.

L'enterrement – Le corps du maître se nécrose, mais il ne meurt pas. Il est devenu une liche. Son essence vitale (un point de Mana supplémentaire) est enfermée dans un phylactère. Cet objet constitue sa Faiblesse. La liche ne peut se défendre efficacement contre ceux qui trouvent son phylactère et le détruisent.

La voie des dieux

Le baptême – L'apprenti est choisi par le grand prêtre d'une secte révéant une divinité païenne. Il est oint d'une huile divine qui fait de lui le représentant du dieu sur terre. Il gagne le Trait « Dieu vivant » mais acquiert la Faiblesse « Coupé du monde ».

La communion – Lors de sa majorité, l'oint doit boire le sang du dieu, sanctifié par le grand prêtre lors d'une cérémonie où le jeune homme (ou la jeune femme) est présenté à la secte dans son ensemble. Il gagne un point de Mana définitif mais acquiert un premier interdit dépendant des attributions du dieu qu'il incarne.

Le mariage – Le disciple s'unit symboliquement à sa secte. Il s'engage à la protéger et celle-ci promet de l'adorer, quelque soit les difficultés. Son Trait « Dieu vivant » passe à 4 et il découvre son second interdit.

Les enfants – Le service d'un dieu nécessite de nombreux sacrifices, parfois même l'ultime offrande. Les âmes des victimes sacrifiées sur l'autel du dieu à naître fusionnent avec lui. Il les prend sous sa coupe et les préserve de l'oubli, tant qu'ils continuent à l'adorer. Il gagne un point de Mana mais acquiert son troisième tabou.

L'enterrement – Le maître est sacrifié rituellement par son grand prêtre. La mort achève d'en faire un dieu. Une partie de son sang est recueilli pour le rituel de communion de son successeur. Le nouveau dieu rejoint le panthéon de ceux qui ont enfilés le manteau de la divinité avant lui. Son Trait « Dieu vivant » est rebaptisé « Dieu tutélaire » et passe à 5, tandis qu'il perd un point dans un Trait recouvrant des compétences de mortel.

La voie de la source

Le baptême – Le mage passe une nuit dans un lieu magique. Il se réveille baigné de ses énergies. Il gagne une Faiblesse opposée au type d'énergie qui l'imprègne mais obtient un point de Mana supplémentaire.

La communion – L'initié absorbe une pierre contenant un fragment de l'âme du lieu. Il devient une source de magie ambulante, capable d'alimenter un sanctuaire, des artefacts ou un groupe de mages. Il gagne le Trait Source de magie mais aussi la Faiblesse « Accordé » qui l'empêche de profiter des bienfaits d'autres lieux magiques et de l'énergie qui en coule.

Le mariage – Le disciple passe un pacte d'entraide avec l'ange gardien qui veille sur le lieu magique auquel il est accordé. Il participe activement à sa protection et à sa dissimulation. Il gagne un point de Mana et la Faiblesse « Assermenté ». S'il contrevient aux termes du pacte, le mage est frappé par une malédiction jusqu'à ce qu'il ait réparé sa faute (la Faiblesse s'applique à toute action sauf celles visant la réparation).

Les enfants – L'adepte trace des lignes ley entre son lieu magique et d'autres lieux, créant un réseau. Il gagne un Trait « Marcheur » qui lui permet de se déplacer rapidement le long des lignes ley. Par contre, il développe la Faiblesse « Casanier » qui le gêne dans sa pratique magique dès qu'il s'éloigne trop de ce réseau.

L'enterrement – Le mage est enterré dans son lieu magique et renaît en tant qu'esprit, composé de pure magie. Il gagne un point de Mana supplémentaire et perd un point dans un Trait recouvrant des compétences humaines.

Et cætera

D'autres voies ne demandent qu'à être développée : la voie du métal (se faire implanter un cœur mécanique comme le Docteur Koblenz de la BD de Thierry Robin), la voie des archétypes (devenir l'incarnation d'un concept, comme dans le jeu *Unknow Armies*), la voie des démons, la voie des anges, la voie des éléments (des yeux de braise vous tentent ?), etc.

UN MARCHEUR SUR SA VOIE : THEO, ADEPTE PARFAIT DE L'ALCHIMIE

Théo est un mage qui prend sa perfectibilité très à cœur. Il s'est engagé à corps perdu dans le raffinement de son enveloppe charnelle. Il souhaite reconstituer en lui l'androgynie primitif. Il croit que son homosexualité est une première étape dans l'incorporation d'un principe féminin. L'androgynie

ne se faisant pas en un jour, il a conçu un calendrier d'étapes intermédiaires qu'il suit une à une. Il sait que son corps doit être longuement préparé pour passer les multiples transformations qui le conduiront à son but.

Grâce à sa maîtrise de l'Art, il a sublimé une grande partie de son corps, transformant plusieurs de ses organes et membres en objets magiques vivants. Son corps est une carte de son illumination, le réceptacle de tout son savoir. Un arbre de vie est tatoué dans le dos, et des symboles alchimiques ornent les points clés de son corps. Le symbole de Mercure est gravé sur son front. Il mélange allégrement de nombreuses traditions (éléments chinois, alchimie occidentale, kabbale juive).

Les scarifications et autres formes de mutilation et de douleur auto-infligée font aussi partie du processus. Comme pour activer une réaction chimique, Théo s'enferme dans un four où il endure une température élevée. Comme pour tremper une lame, il s'expose à des froids arctiques. Reflet vivant de l'athanor, il a déjà réalisé en lui l'œuvre au noir, et est bien engagé dans l'œuvre au blanc.

Toutes les semaines sa peau mue. La peau morte emmène avec elle tous ses tatouages et une bonne partie de son énergie magique. Il les réinscrit inlassablement, avec à chaque fois de légères variations. Ceux qui le connaissent depuis longtemps ont vu le symbole de Mercure progresser sur l'arbre de vie de son dos. Il est aujourd'hui au 6ème monde.

Théo a réalisé trois échanges de Traits.

Traits : Alchimie interne +2 – il fabrique des élixirs magiques en se servant de son corps comme d'un athanor.

Mana : +1.

Faiblesses : Mues – Théo est affaibli magiquement huit heures par semaine ; Bain de magie – sans un bain de magie par semaine, il s'affaiblit physiquement ; Scarifications – gêne toutes les interactions sociales où l'apparence est importante.

Théo doit se plonger dans des cuves de produits rares, des substances magiques préparées pour recharger les batteries mystiques de ses différents organes, qui se vident rapidement.

VERS LA MAITRISE

Comment devenir un maître ? Comment augmenter son niveau de Mana ou ses Traits au-delà de ses limites ? En refusant le pouvoir facile. En faisant intervenir ses faiblesses plutôt que ses forces. En maîtrisant ses faiblesses, le Mage se développe harmonieusement. Il renonce à ses idées de démesure et acquiert la patience. Il apprend à mieux se connaître.

À chaque fois qu'un personnage met en jeu de lui-même – et non pas parce qu'un ennemi profite de son défaut – une de ses Faiblesses et réussit son action, il gagne un quart de point de création. Quatre tests réussis lui confèrent un point de création complet qu'il peut utiliser pour améliorer ses Traits.

Certains maîtres suppriment la Faiblesse qui leur a permis de gagner des points de Création. En toute logique, ils ont effacé leur imperfection. Mais ces

DEMANDEZ LE PROGRAMME !

Les règles de l'Art – Même la magie doit obéir à certaines règles. Si vous en êtes convaincus, cette aide de jeu vous proposera de quoi donner une forme à votre univers magique. Elle vous confiera aussi une série de mécanismes pour gérer les dettes mystiques, exploiter des liens sympathiques, protéger vos secrets en les confiant aux oreilles d'un vieux chêne, ouvrir des portes et quitter votre corps !

« adeptes parfaits » risquent à nouveau d'être tentés par le pouvoir, car ils n'ont plus de Faiblesse pour progresser. D'autres comprennent que leurs Faiblesses sont une force, l'échelle qui leur permet d'avancer sur la

voie de l'illumination. Ils conservent ce qui fait d'eux des créatures imparfaites, de simples mortels.

Texte : Claude Guéant.
Illustrations : tous droits réservés



DICE DON'T RULE WANT YOU !

Partagez votre passion,
écrivez dans Dice Don't

Contact : dicedontrule@yahoo.fr