

Empreintes n°3

Mini-supplément pour le jeu de rôle LA GENT

Magie Sacrée



Secrets et Rituels de l'Antique Ubasti

Olivier Legrand (2022)

MAGIE SACRÉE

Origines

Certains membres de la Gent, parmi les plus sages et les plus érudits, maîtrisent les arcanes d'une magie oubliée, remontant à l'Égypte ancienne. En Ubasti, cette magie et ses rituels avaient un caractère à la fois sacré et tribal.

Ce savoir secret, qui constitue un des fragments les plus précieux de la Mémoire ancestrale des Enfants d'Ubasti, se rencontre surtout chez les Abyssins (voir *Empreintes* n°1), sans toutefois constituer leur apanage exclusif.

Traditionnellement, les adeptes de cet art secret attribuent son origine à la déesse-magicienne Isis, présentée par les mythes égyptiens comme la mère de Bastet. Notons, à ce sujet, que la plupart des magiciens de la Gent sont des magiciennes.

La Magie Sacrée entretient un lien privilégié avec l'Invisible. Aux yeux de ses adeptes, l'Invisible est le lieu où les énergies magiques prennent forme, avant (et afin) de pouvoir être libérées dans la réalité et d'y prendre effet.

Apprentissage

En termes de jeu, l'accès d'un membre de la Gent à la Magie Sacrée requiert deux conditions : le personnage doit posséder le Pouvoir de Sagesse des Ancêtres et être de sexe féminin ou issu de la lignée des Abyssins (ou, bien entendu, les deux).

Chaque rituel de Magie Sacrée pourra alors être acquis à la façon et au prix d'un nouveau Pouvoir. En dépit ce que l'on pourrait croire, il n'existe pas une myriade de rituels, façon « listes de sorts » ; leur nombre est, en réalité, limité à six. Ils ne doivent être appris dans un ordre précis, qui reflète un cheminement initiatique :

Le Chemin de Vie

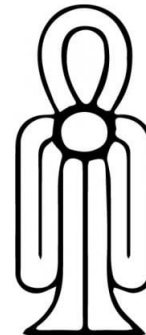
La Conscience Partagée

Le Don de la Sœur-Mère

La Victoire sur le Serpent

Le Voile de l'Oubli

Le Voyage dans l'Invisible



*Le Tiet ou Nœud d'Isis
Symbole du pouvoir de la Magie Sacrée*

Pratique

La pratique de la Magie Sacrée prend la forme de rituels dont l'exécution requiert toujours une scène entière, à l'exclusion de toute autre activité. Un rituel est donc impossible à accomplir dans le feu de l'action et nécessite toujours l'entière concentration de l'officiante.

Accomplir un rituel constitue donc une façon particulière de manipuler les forces de l'Invisible.

Certains sages évoquent un « septième rituel », caché ou perdu, dont la teneur est si mystérieuse qu'elle échappe même à la Mémoire ancestrale de la Gent, Isis elle-même en ayant gardé le secret.

Les effets de ces six rituels en termes de jeu sont détaillés page suivante. Tous ont un rapport étroit avec les attributs traditionnels de la déesse Isis : la mère-sœur-épouse protectrice, la guérisseuse et la gardienne des secrets.

Ces six rituels ont tous une dimension collective, impliquant, en plus de l'officiante (l'adepte de la Magie qui maîtrise le rituel), un ou plusieurs célébrants (soit, en termes de jeu, les autres protagonistes). Un rituel agit presque toujours à l'échelle du groupe, dont les liens déjà étroits se trouvent encore resserrés par cette pratique.

Une fois un rituel accompli, ses effets perdureront le plus souvent jusqu'à la fin de l'épisode, sauf s'ils sont rompus par quelque événement imprévu. Seul le sixième et dernier rituel échappe à cette règle. Enfin, un même personnage ne peut se trouver sous l'influence de plusieurs rituels à la fois : voir page suivante pour plus de détails.

RITUELS

Le Chemin de Vie

Une fois accompli, ce rituel permet à l'officiante et aux célébrants de toujours pouvoir se retrouver, même s'ils se retrouvent séparés les uns des autres et ignorent tout de leurs localisations respectives. Ils seront alors guidés les uns vers les autres par une intuition infallible, quelle que soit la distance qui les sépare. Tôt ou tard, le Chemin de Vie les fera se retrouver en même lieu.

Les effets de ce rituel opèrent même lorsque l'un des personnages est inconscient. Si toutefois l'un d'eux venait à perdre une de ses neuf vies, le lien qui l'unit au Chemin de Vie se trouverait rompu.

Comme tous les autres rituels, le rituel du Chemin de Vie prend une scène à exécuter ; ses effets se feront sentir jusqu'à la fin de l'épisode en cours et ne peuvent être combinés à ceux d'autres rituels.

La Conscience Partagée

Une fois accompli, ce rituel permet à l'officiante et aux célébrants d'être reliés télépathiquement les uns aux autres – et ce pour le reste de l'épisode en cours. Si les personnages se trouvent séparés, ce lien leur permettra de communiquer par l'esprit, comme s'ils étaient physiquement présents.

Contrairement au Chemin de Vie, les effets de ce rituel ne peuvent opérer sur un personnage sans connaissance ou simplement endormi – mais comme pour le rituel précédent, si un personnage lié par ce rituel vient à perdre une de ses neuf vies, le lien qui l'unit à la Conscience Partagée du reste du groupe se trouvera rompu.

Le Don de la Sœur-Mère

Ce rituel permet à l'officiante de conférer un autre de ses Pouvoirs à tous les autres célébrants pour le reste de l'épisode en cours ou jusqu'à ce qu'un nouveau rituel n'annule celui-ci. S'il le souhaite, l'officiante peut conférer un Pouvoir différent à chaque membre du groupe. Comme pour les rituels précédents, la perte d'une des vies par un personnage lui fera perdre le Pouvoir qui lui a été temporairement conféré par la magicienne.

La Victoire sur le Serpent

Une fois accompli, ce rituel rend l'officiante et les autres célébrants totalement insensibles aux effets du terrible venin des Ophidiens – et ce jusqu'à la fin de l'épisode en cours ou jusqu'à ce qu'un nouveau rituel soit accompli. Un personnage qui perd une de ses neuf vies perdra également les bénéfices de ce rituel.

Le Voile de l'Oubli

Ce rituel permet à l'officiante et aux autres célébrants d'agir sans imprégner la mémoire de ceux qui les rencontreront ensuite, à l'exception des Ophidiens, d'autres membres de la Gent et de rares mortels aux dons psychiques exceptionnels.

En pratique, ce rituel n'effacera pas les souvenirs des événements vécus par les individus affectés mais les rendra en revanche incapables de se rappeler les visages ou les noms de l'officiante et des célébrants, ainsi que leurs éventuelles actions ou apparitions sous forme de panthère.

Comme pour les rituels précédents, ces effets dureront jusqu'à la fin de l'épisode en cours ou jusqu'à ce qu'un nouveau rituel entre en action. Un personnage qui perd une de ses neuf vies se trouvera également exclu du Voile de l'Oubli.

Le Voyage dans l'Invisible

Contrairement aux autres rituels, ce sixième (et dernier ?) rituel prend effet de façon immédiate une fois qu'il a été accompli – et n'agit qu'une seule fois. Il ne peut être exécuté qu'une seule fois par épisode car son action provoque d'importantes perturbations dans les forces de l'Invisible.

Il permet à l'officiante et aux célébrants de se transporter instantanément d'un lieu à un autre, en *passant par l'Invisible* – y compris si le point de départ et le lieu d'arrivée se trouvent sur des continents différents ! Pour que le rituel opère, la destination devra toutefois être bien connue par l'officiante et ne pas se trouver sous l'influence d'Apophis : impossible, donc, de se téléporter 'en aveugle' ou au cœur d'un repaire d'Ophidiens.