

LES DOMAINES DE MAGIE



ANALOGIE ET LE KA-AIR

Voici les domaines associés à la Magie pour une bonne maîtrise des sortilèges de l'Air (cf. Le Livre D'Hénoch)

Concept	Phénomène	Objet	Occupation	Sentiment et émotion	Qualité
Mémoire	Vent	Livre	Architecture	Flegme	Ambition
Liberté	Son	Plume	Musique	Sérénité	Intelligence
Élévation	Projection	Flèche	Rhétorique	Illumination	Rigueur
Abstraction	Lumière	Stèle	Linguistique	Mélancolie	Idéalisme
Spiritualité	Foudre	Longue-vue	Escalade	Déception	Prévoyance

ANALOGIE ET LE KA-LUNE

Voici les domaines associés à la Magie pour une bonne maîtrise des sortilèges de la Lune (cf. Le Livre D'Hénoch)

Concept	Phénomène	Objet	Occupation	Sentiment et émotion	Qualité
Chaos	Rêve	Drogue	Théâtre	Trouble	Beauté
Danger	Folie	Bijou	Séduction	Peur	Monstruosité
Ambiguïté	Illusion	Miroir	Dissimulation	Tentation	Incohérence
Subjectivité	Eclipse	Masque	Provocation	Désir	Mystère
Subversion	Nuit	Maquillage	Poésie	Incompréhension	Subtilité

ANALOGIE ET LE KA-FEU

Voici les domaines associés à la Magie pour une bonne maîtrise des sortilèges de Feu (cf. Le Livre D'Hénoch)

Concept	Phénomène	Objet	Occupation	Sentiment et émotion	Qualité
Univocité	Volcanisme	Torche	Artisanat	Passion	Violence
Renouveau	Sécheresse	Épée	Peinture	Fureur	Rapidité
Justice	Fusion	Poudre	Guerre	Frustration	Audace
Conflit	Combustion	Balance	Pouvoir	Haine	Volonté
Décision	Explosion	Foyer	Industrie	Exaltation	Générosité

ANALOGIE ET LE KA-EAU

Voici les domaines associés à la Magie pour une bonne maîtrise des sortilèges d'Eau (cf. Le Livre D'Hénoch)

Concept	Phénomène	Objet	Occupation	Sentiment et émotion	Qualité
Fuite	Pluie	Verre	Navigation	Joie	Douceur
Mouvement	Vague	Embarcation	Acrobatie	Légereté	Souplesse
Changement	Courant	Conduite	Voyage	Tristesse	Harmonie
Oubli	Erosion	Écaille	Commerce	Insatisfaction	Fraîcheur
Équilibre	Brouillard	Kaléidoscope	Danse	Inconstance	Dynamisme

ANALOGIE ET LE KA-TERRE

Voici les domaines associés à la Magie pour une bonne maîtrise des sortilèges de Terre (cf. Le Livre D'Hénoch)

Concept	Phénomène	Objet	Occupation	Sentiment et émotion	Qualité
Ordre	Faune	Pierre	Soin	Respect	Pragmatisme
Stabilité	Flore	Récipient	Organisation	Bohneur	Sagesse
Matérialité	Grotte	Substance	Protection	Espoir	Solidité
Plénitude	Séisme	Bâton	Sculpture	Fatalisme	Pérennité
Croissance	Vie	Abris	Agriculture	Calme	Cohérence

LES ARCANES MINEURES

Le Bâton

Les sociétés secrètes du Bâton sont les sociétés templières et affiliées. Ce sont des sociétés très hiérarchisées, suivant les Grades de Manteau Noir, Blanc ou Rouge. Le Temple a été fondé par Tubalcaan à l'époque d'Akhénaton. Une grande partie fût perdue au XVIe siècle. Leur attitude envers les Nephilim est l'élimination ou la torture, de toute façon très souvent violente. A contrario, leur but ne concerne pas du tout les Nephilim, mais est une domination du monde selon ce qu'ils appellent le Grand Plan, qui est censé s'achever lors de l'Apocalypse.

La Coupe

Les sociétés secrètes de la Coupe sont les sociétés d'influence rosicrucienne, dont les premières traces datent de l'Égypte ancienne. Le but de ces sociétés est d'arriver à atteindre l'illumination personnelle. Pour ces raisons, ils leur arrivent de collaborer avec les Nephilim.

Le Denier

L'arcane mineur du Denier s'intéresse au développement de l'humain, indépendamment des Nephilim. Ils cherchent à asseoir leur pouvoir sur la technologie et l'influence. Ils héritent des anciennes sociétés franc-maçonniques. On compte les Synarques dans cet arcane.

Les Rose+Croix et la tradition rosicrucienne

Les sociétés Rose+Croix sont des sociétés fondées en Égypte et qui ont évolué lentement pour faire une grande part au développement des humains. Elles sont apparues à la Renaissance de façon exotérique, mais toujours dissimulées. Les sociétés Rose+Croix sont souvent confondues avec les sociétés de l'arcane mineur de la Coupe, qui ont les mêmes méthodes et la même approche. Les Rose+Croix collaborent parfois avec les Nephilim.

Les sociétés secrètes qui luttent contre les Nephilim se sont elles aussi organisées en cercles de compétences et ont été symboliquement associées à des cartes du Tarot Symbolique. Les figures représentent les sociétés secrètes dominantes, les cartes mineures d'autres sociétés affiliées.

L'Épée

Les sociétés secrètes de l'Épée, aussi appelées les Mystères, sont les principaux adversaires des Nephilim. Ils sont les descendants spirituels des humains initiés par Prométhée, et sont ceux qui connaissent le mieux l'utilisation de l'Orichalque. Ils furent les premiers constructeurs de stases, et ont un lien particulier avec tout ce qui concerne l'Orichalque y compris les effets dragons d'Orichalque, les terribles Daimons. Leur attitude face aux Nephilim est plutôt de les piéger pour pouvoir découvrir leurs secrets. Leur but est mystérieux.

Les Mystères

Autre nom de l'Arcane mineur de l'Épée. Historiquement, les Mystères sont les diverses sociétés initiatiques de l'Antiquité.

Les Synarques, héritiers des Francs-Maçons

Les Synarques sont une société humaine apparue au XVIIIe siècle, mais qui a connu un développement fulgurant. Ils sauraient se rendre maître de la technologie, des réseaux financiers, et semblent bénéficier d'un grand développement spirituel individuel. Ils ne sont pas agressifs face aux Nephilim. Ils relèvent de l'arcane mineure du Denier.

Les Templiers et l'Ordre du Temple

L'ordre du Temple représente un ensemble de sociétés secrètes qui pourchassent les Nephilim. Ils sont regroupés dans l'arcane mineur du Bâton. Ils sont bien organisés.

