





©1999 Electronic Arts. Ultima, ORIGIN, Lord British et Britannia sont des marques ou des marques déposées de Electronic Arts aux Etats Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. ORIGIN est une filiale de Electronic Arts™.

❁ TABLE DES MATIÈRES ❁

TABLE DES MATIÈRES	2
MISSIVE	3
PRINCIPES PRATIQUES DE MAGIE	6
MANA	9
REACTIFS	10
LES MAXIMES DE LA MAGIE	13
MAGIE LINEAIRE	14
PREMIER CERCLE	16
DEUXIEME CERCLE	18
TROISIEME CERCLE	20
QUATRIEME CERCLE	22
CINQUIEME CERCLE	24
SIXIEME CERCLE	26
SEPTIEME CERCLE	28
HUITIEME CERCLE	30
RITUELS	32
PORTES LUNAIRES ET AUTRES OBJETS	36
GLOSSAIRE	38

✿ MISSIVE ✿

Il y a bien des étés, j'observais, du pas de ma porte, une silhouette grimper les collines recouvertes de sapins et venir en direction de ma retraite, au fin fond de la vallée. Il était seul et sans arme. Ne voulant pas être dérangé, je lui envoyai une bourrasque pour le faire partir mais il l'écarta sans ralentir. C'est alors que je sus qu'il s'agissait d'un puissant magicien.

Mais ce n'était pas un homme. La silhouette ne prit pas la peine d'ouvrir le portail et se retrouva directement dans mon jardin. A cette époque de magie sombre, l'apparition de cet esprit marchant avec tant de clarté jusqu'à ma porte me fit comprendre que, dans une vie antérieure, il avait dû être un homme aux pouvoirs exceptionnels. Son arrivée en provenance d'une destination lointaine était la preuve d'un respect que je ne pouvais ignorer.

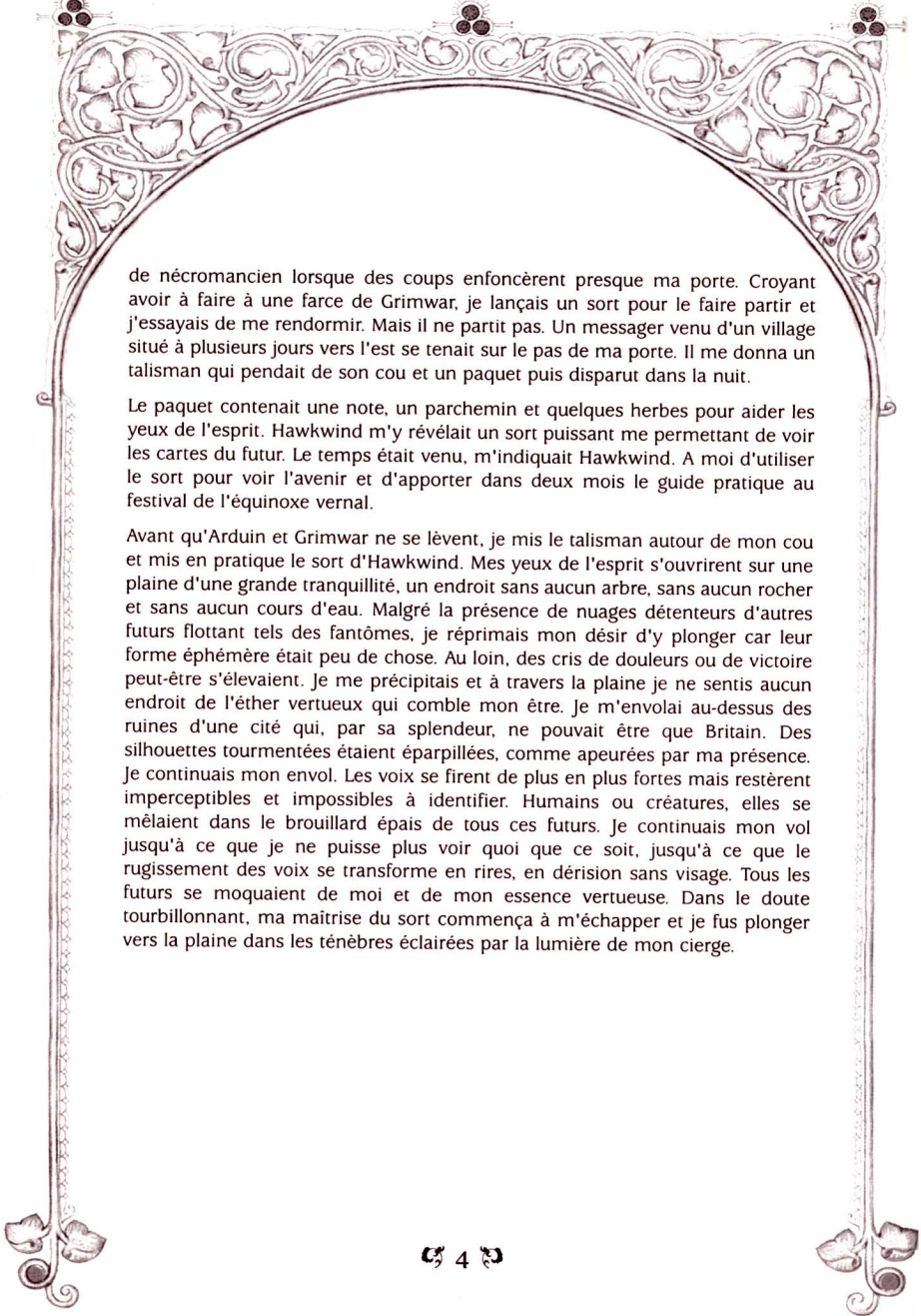
L'esprit ne perdit pas de temps en salutations. Il dit qu'il voulait que j'écrive une longue missive, sorte de guide pratique de la magie à l'usage des guerriers. La magie à l'usage des guerriers ? Qu'avais-je donc, demandais-je, à dire à de tels trolls maladroits ? Pourquoi devrais-je leur parler ?

Mes pensées étaient entièrement focalisées sur l'assombrissement de l'éther, le souffle de la magie des vertus. Depuis l'époque de mon apprentissage et pour des raisons inexplicables, l'éther avait été souillé par des forces inconnues. Sans la clarté de l'éther, les arts magiques des vertueux s'étaient affaiblis et, à leur place, était apparue une magie d'un genre plutôt sombre. Pour les rares personnes ayant continué à employer la magie des vertueux, l'arrivée d'un tel troll parmi nous, n'ayant ni l'inclination, ni la discipline nécessaires à l'approfondissement des recherches sur ce problème, relevait de l'insulte. Je renvoyai donc Hawkwind en lui demandant de ne plus jamais me déranger.

Ah, quelle plaie que ce Hawkwind ! Chaque année, son esprit interrompait ma retraite dans cette vallée. Chaque année, je lançais mon parchemin magique le plus puissant et le plus récent sur sa projection. Chaque année, il le jetait dans le tas de fumier. Pendant que mes deux apprentis, Arduin et Grimwar, s'amusaient de mes échecs, j'appréciais de plus en plus l'attention que cet esprit me portait. Ses visites relançaient mes études, qui avaient dépéri face aux problèmes de l'éther.

Le guide pratique se transforma en une discussion annuelle. Que cela soit clair, la réalisation du projet aurait abrégé ses visites. Au cours des années et des visites, le projet prit peu à peu forme. Après chaque conversation, je prenais des notes que je classais dans un tiroir et je retournais bien vite à mes humbles études des textes d'astronomie.

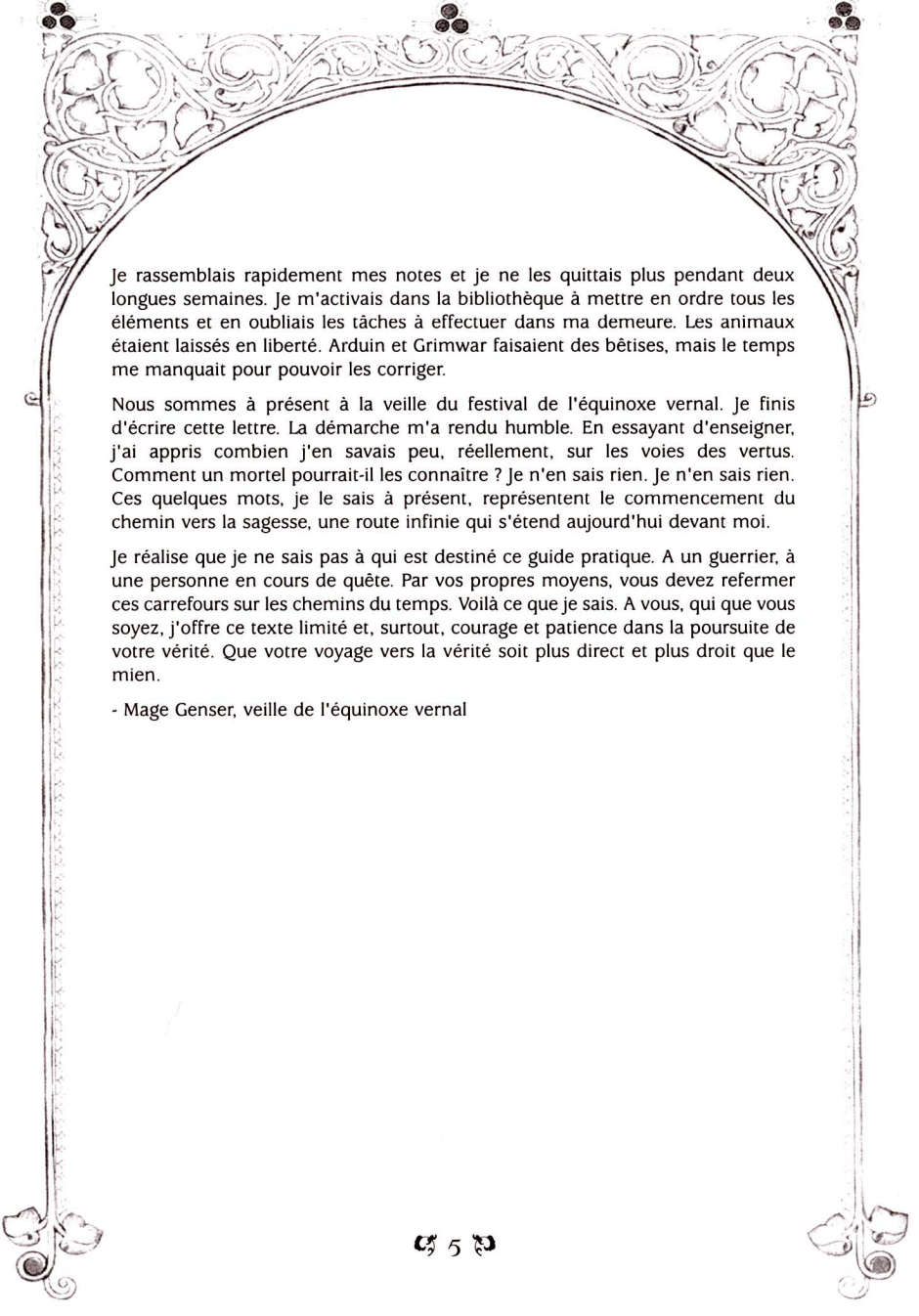
Une douce nuit d'hiver, il y a de cela deux mois, j'étais plongé dans un sommeil



de nécromancien lorsque des coups enfoncèrent presque ma porte. Croyant avoir à faire à une farce de Grimwar, je lançais un sort pour le faire partir et j'essayais de me rendormir. Mais il ne partit pas. Un messenger venu d'un village situé à plusieurs jours vers l'est se tenait sur le pas de ma porte. Il me donna un talisman qui pendait de son cou et un paquet puis disparut dans la nuit.

Le paquet contenait une note, un parchemin et quelques herbes pour aider les yeux de l'esprit. Hawkwind m'y révélait un sort puissant me permettant de voir les cartes du futur. Le temps était venu, m'indiquait Hawkwind. A moi d'utiliser le sort pour voir l'avenir et d'apporter dans deux mois le guide pratique au festival de l'équinoxe vernal.

Avant qu'Arduin et Grimwar ne se lèvent, je mis le talisman autour de mon cou et mis en pratique le sort d'Hawkwind. Mes yeux de l'esprit s'ouvrirent sur une plaine d'une grande tranquillité, un endroit sans aucun arbre, sans aucun rocher et sans aucun cours d'eau. Malgré la présence de nuages démenteurs d'autres futurs flottant tels des fantômes, je réprimais mon désir d'y plonger car leur forme éphémère était peu de chose. Au loin, des cris de douleurs ou de victoire peut-être s'élevaient. Je me précipitais et à travers la plaine je ne sentis aucun endroit de l'éther vertueux qui comble mon être. Je m'envolai au-dessus des ruines d'une cité qui, par sa splendeur, ne pouvait être que Britain. Des silhouettes tourmentées étaient éparpillées, comme apeurées par ma présence. Je continuais mon envol. Les voix se firent de plus en plus fortes mais restèrent imperceptibles et impossibles à identifier. Humains ou créatures, elles se mêlaient dans le brouillard épais de tous ces futurs. Je continuais mon vol jusqu'à ce que je ne puisse plus voir quoi que ce soit, jusqu'à ce que le rugissement des voix se transforme en rires, en dérision sans visage. Tous les futurs se moquaient de moi et de mon essence vertueuse. Dans le doute tourbillonnant, ma maîtrise du sort commença à m'échapper et je fus plonger vers la plaine dans les ténèbres éclairées par la lumière de mon cierge.



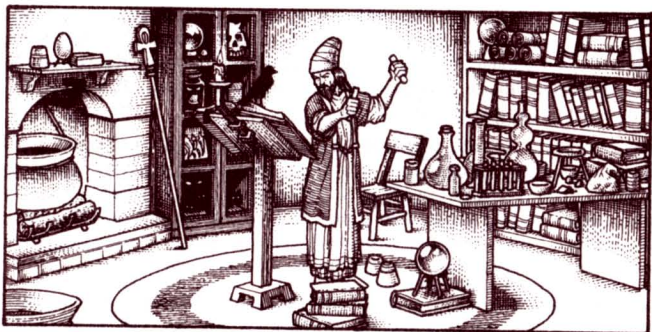
Je rassemblais rapidement mes notes et je ne les quittais plus pendant deux longues semaines. Je m'activais dans la bibliothèque à mettre en ordre tous les éléments et en oubliais les tâches à effectuer dans ma demeure. Les animaux étaient laissés en liberté. Arduin et Grimwar faisaient des bêtises, mais le temps me manquait pour pouvoir les corriger.

Nous sommes à présent à la veille du festival de l'équinoxe vernal. Je finis d'écrire cette lettre. La démarche m'a rendu humble. En essayant d'enseigner, j'ai appris combien j'en savais peu, réellement, sur les voies des vertus. Comment un mortel pourrait-il les connaître ? Je n'en sais rien. Je n'en sais rien. Ces quelques mots, je le sais à présent, représentent le commencement du chemin vers la sagesse, une route infinie qui s'étend aujourd'hui devant moi.

Je réalise que je ne sais pas à qui est destiné ce guide pratique. A un guerrier, à une personne en cours de quête. Par vos propres moyens, vous devez refermer ces carrefours sur les chemins du temps. Voilà ce que je sais. A vous, qui que vous soyez, j'offre ce texte limité et, surtout, courage et patience dans la poursuite de votre vérité. Que votre voyage vers la vérité soit plus direct et plus droit que le mien.

- Mage Genser, veille de l'équinoxe vernal

❧ PRINCIPES PRATIQUES DE MAGIE ❧



Certains des plus brillants esprits consacrent leur vie à déchiffrer les mystères de la magie. Rares sont ceux qui peuvent affirmer en avoir la maîtrise. Pour la plupart, l'étude de la magie est un détour sur le chemin de la vie qui mène à la frustration et, hélas, à une folie qu'ils ne peuvent éviter. Si vous suivez ce texte au pied de la lettre, vous ne connaîtrez pas ce destin. Vous ne connaîtrez pas la frustration car les leçons ci-jointes sont simples et directes. Vous ne connaîtrez pas la folie car vous saurez ne pas poser la plus dangereuse des questions : pourquoi?

Vous allez apprendre à connaître les ingrédients et les exigences pour lancer des sorts et comprendre un peu les connaissances fondamentales en matière de magie. Enfin, vous découvrirez un résumé des différents types de magie que vous observerez à Britannia. Vous connaîtrez ainsi ces sorts, la nature des potions et des parchemins et la magie des portes lunaires. Vous connaîtrez ces sorts et vous sentirez le flux de l'éther imparfait dans le monde. Mais vous ne les remettrez pas en cause. Votre destin est de ne jamais savoir le pourquoi de ces choses.

✻ SORTS



Dans leur forme la plus souple, les sorts sont une concentration et un centre d'énergies venues de l'éther dirigées à travers la personne du mage. Tout comme une lentille, il attire ces énergies et les décuple en les rejetant grâce au triumvirat de l'exercice mental, de l'invocation et du placement d'objets. Ces trois éléments sont décomposés en un ensemble complexe de facteurs mathématiques, alchimiques et de langage structuré dont la maîtrise pour le mage n'est possible qu'après de longues années d'étude.

Au cours de vos voyages, vous allez découvrir la magie à travers des parchemins ou de façon orale. Vous pouvez jeter un sort grâce à un parchemin immédiatement et sans aucun frais. L'énergie de l'intégration d'un sort au parchemin est néanmoins lâchée et le sort est donc perdu. Si vous désirez conserver le sort à jamais, vous devez l'inscrire dans votre livre de sorts grâce au rituel de l'intégration qui ne peut être réalisé sans que le cercle de magie ne vous soit ouvert.

✻ LIVRE DE SORTS



Un magicien doit posséder un livre de sorts pour l'assister dans la préparation de chaque sort. Ne perdez pas votre livre de sorts. Ne l'égarez pas et ne le prêtez à personne car, une fois que vous invoquez le rituel de l'intégration, le livre est lié à votre force de vie.

A des époques plus claires, un mage utilisait le rituel de l'intégration pour inscrire les sorts dans son livre de sorts au fur et à mesure qu'il les découvrait. Un sort inscrit dans le livre était à jamais connu du mage. Il bâtissait son répertoire comme un jeteur de sorts.

Grâce à de l'astuce et de l'entraînement, un jeteur de sorts obtenait de la mana, l'énergie créatrice de l'éther d'où proviennent les huit cercles de magie. Mais ces cercles sont à présent fermés aux mages des vertus. Pour intégrer un sort dans des vertus, le cercle auquel il correspond doit être ouvert. Vous ne pouvez intégrer dans votre livre de sorts que les seuls sorts de la magie linéaire.

Pour lancer un sort à partir du livre de sorts, il faut de la mana. La mana utilisée peut être récupérée par le repos, le rituel ou de la potion. Un mage peut augmenter sa mana en accomplissant de bonnes actions. Il existe une forme sombre de mana qui, bien qu'elle flotte librement, est néfaste et qu'il ne faut pas utiliser. Vous êtes un mage vertueux. Respectez les vertus et vos pouvoirs magiques augmenteront.

La magie de ce volume a été divisée en quatre parties. La première aborde le concept de la mana, votre lien à l'éther, les réactifs, les moyens d'intégration les plus puissants. Vient ensuite une liste de mots magiques qu'il convient d'étudier. Suivent les sorts. Bien que le fait de lancer des sorts de magie linéaire comporte peu de risques, mais aussi peu de résultats, il est parfois utile de maîtriser cette technique au cours de vos voyages.

Les huit cercles de magie suivent un degré de puissance et de maîtrise dans un ordre croissant. Les cercles sont, hélas, encore fermés aux appels de la magie. Lorsque l'éther n'est pas sous contrôle, la magie ne peut pas être intégrée au sein des cercles. Hawkwind ayant demandé l'inclusion de la naissance des cercles, cela me fait espérer que vous serez celui qui amènera la clarté dans l'éther et permettra de fournir la mana à tous les mages. Si cela était le cas, votre nom figurerait à jamais dans le grand livre d'histoire de la magie.

❧ MANA ❧

En cette sombre époque, la maîtrise de l'éther, le souffle de la magie, reste de l'ordre du rêve. Pour ceux qui jadis le maîtrisait, l'éther n'est plus qu'un univers impur. Pour les derniers initiés, cela dépasse l'entendement et n'est même pas envisagé. Notre foi rassemble peu de nouveaux adeptes. Au fur et à mesure que nos rangs s'amenuisent, le nombre de mages cédant aux charmes d'une magie plus sombre ne fait que s'accroître.

Pour les plus anciens des mages de la fraternité, le souvenir d'un éther pur et clair rappelle une innocence jeune qui pourrait ne jamais revenir. Avant l'apparition des colonnes, l'éther était à nous. C'était le cœur battant d'un cerf, les changements frémissants des feuilles d'automne et les mouvements de la mer. C'est ce qui reliait toute chose vivante. A présent, sa pureté a été souillée et les esprits de la vie s'entrechoquent dans les ténèbres. Chaque être vivant souffre dans le supplice de l'isolement.

Dans le cœur de chaque mage se trouve un espace vide qui, durant des temps plus riches, était plein de mana consacrée à la pratique de la magie. Tout comme le souffle, l'éther était rassemblé autour du mage, utilisé grâce aux invocations et à nouveau rassemblé. En cette époque opaque, la mana continue à chercher l'éther mais n'y trouve pas satisfaction. Car rassembler un éther impur consiste à essayer de récupérer de l'eau avec les mains. Il est possible de la garder provisoirement mais il est absolument impossible de lui donner forme. L'éther souillé s'échappe rapidement entre les doigts de l'âme et retourne d'où il venait.

Si votre quête commence à ouvrir le vide éthéré, vous sentirez alors la mana emplir votre esprit. Et en ouvrant le vide à autrui, vous aurez accompli une bonne action. La mana qui gouverne les huit cercles de la magie sera dirigée vers le feu des vertus. Accomplissez de bonnes actions, cela est l'essence de votre esprit, et vous comprendrez les liens entre toutes les choses de ce monde. Et votre mana n'en sera que plus importante.

Dans les cercles de la magie, jeter un sort diminue la mana de la personne qui l'a lancé. Certains sorts continuent à diminuer les ressources en mana jusqu'à ce qu'elles s'épuisent ou que le sort soit levé. Ceux qui possèdent une grande quantité de mana découvriront la grande utilité de ces sorts qui durent.

☞ REACTIFS ☞



Pour créer une potion ou intégrer un sort dans votre livre de sorts, il faut posséder des éléments rares ou non à travers lesquels l'énergie peut être canalisée et multipliée. La plupart des sorts exigent des réactifs particuliers dont les propriétés permettent d'intégrer la magie unique du sort au livre de sorts. Une fois intégrée, la magie de chaque sort fait partie intégrante du livre et le mage l'imprègne de sa force de vie. Lorsqu'un mage meurt, la magie de son livre disparaît elle aussi.

Au cours de son voyage à travers Britannia, un mage discipliné doit toujours rechercher des réactifs. Dans les échoppes de magie, vous pouvez trouver les réactifs de base. Les réactifs les plus rares sont stockés et demandent plus de patience. Une échoppe isolée ou une montagne abandonnée peuvent renfermer des réserves secrètes.

Certains mages se moquent du rituel de l'intégration. Quel bénéfice tirer de la pratique d'un rituel sans utilité? Pourquoi apprendre à intégrer un sort lorsqu'il ne peut être utilisé? Dans ce monde à l'éther assombri et où règne la plus grande confusion, ceux qui partagent cette opinion sont de plus en plus nombreux. Et pourtant, j'ai vu un avenir et pour éviter cette fin troublée, il est indispensable que chaque mage élabore son propre livre de sorts. Bien que vous ne puissiez pas lancer les sorts des vertus à partir de votre livre, vous devez vous préparer pour le jour où cela sera possible et où le monde des ténèbres le demandera.

L'utilisation des réactifs dans la mise au point de potions est décrit ultérieurement.

✱ AIL

Pour les sorts intégrant la protection



Pendant une éternité, l'ail a permis d'éviter les créatures du règne des morts-vivants, bien que certaines d'entre elles aient développé une certaine résistance avec le temps. Dans le domaine de la magie, l'ail a des pouvoirs de protection dont la source se situe dans l'intégration de ces sorts. L'emploi de l'ail peut cependant faire pleurer comme un enfant. Contre ce pouvoir, il y a peu de protection.

✱ BELLADONE

Pour les sorts intégrant l'illusion & le poison



Mortelle si elle est ingérée, la belladone peut intégrer les illusions ou, si une autre méthode est utilisée, les sorts incorporant le poison. La belladone pousse la nuit. Ce réactif est tellement rare que rares sont ceux qui savent attendre la fin de la journée pour se mettre à sa recherche. Et ceux qui le savent entreprennent en vain des recherches puisque la belladone n'est visible que grâce à la magie. Elle peut pourtant être trouvée dans tout le pays.

✱ CENDRE SULFUREUSE

Pour les sorts intégrant l'amplification



La cendre sulfureuse détient l'énergie de friction en provenance de l'éruption d'un volcan. Dans le domaine de la magie, la cendre est mélangée avec un autre réactif pour amplifier les effets d'un sort. Ce réactif est tellement puissant que certains mages expérimentés peuvent tenir un livre de sorts et savoir au contact simplement combien de cendre il contient.

✱ GINSENG

Pour les sorts intégrant la guérison



Jadis, le ginseng était écrasé et transformé en fine poudre pour être ajouté à la bière des guerriers à la veille d'une bataille. Beaucoup se retrouvaient morts le lendemain et beaucoup de précieux ginseng était gâché. Vous pouvez utiliser le ginseng de façon préventive mais mieux vaut mettre au point une préparation qui libère ses pouvoirs médicaux. Dans le domaine de la magie, le ginseng permet d'intégrer des sorts curatifs et après l'intégration de tels sorts, un parfum plaisant vous entoure.

MOUSSE DE SANG

Pour les sorts intégrant le mouvement



L'énergie du sang répandu lors des batailles imprègne une sorte de mousse très commune au potentiel magique idéal pour les sorts incorporant le mouvement. L'utilisation de ce réactif lors de l'intégration d'un sort permet au mage de puiser dans la puissance du sang contenu. Malheureusement, la mousse a une préférence pour le sang des vierges et des témoignages d'abus arrivent de l'arrière-pays.

✻ PERLE NOIRE

Pour les sorts intégrant la projection



Issue d'une huître immergée dans les eaux magiques, la perle noire canalise l'énergie de projection de façon puissante et absurde. Tout comme les eaux dans lesquelles elle est née, la perle noire peut intégrer des sorts incorporant la magie de la projection. A un degré équivalent, cela peut provoquer des problèmes. Lorsque j'étais un jeune apprenti, j'essayais d'intégrer le sort Boule de feu et, ayant réalisé incorrectement le rituel de l'intégration, je finis par enflammer mon livre de sorts. Quelques mages ont réussi à trouver des réserves continues de perles noires mais sont réticents à partager leurs connaissances.

✻ RACINE DE MANDRAGORE

Pour les sorts intégrant la puissance



La racine de mandragore est connue des mages d'antan comme la racine de la vie pour ses capacités à intégrer des sorts incorporant la puissance. Elle poussait jadis en abondance sur les rives ensablées mais depuis lors, cette racine à la forme humaine est devenue de plus en plus rare. Lorsque vous en trouvez, gardez-la sur vous car le plus ignorant des voleurs connaît sa valeur sur le marché noir.

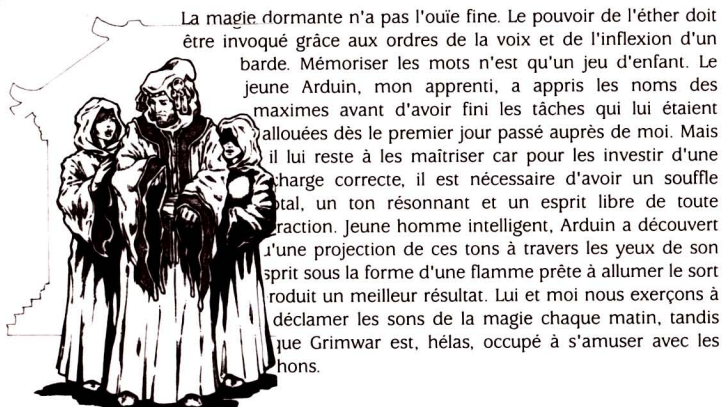
✻ TOILE D'ARAIGNEE

Pour les sorts comportant l'intégration et la possession



Il existe peu de choses dans le monde naturel aussi solide qu'une toile d'araignée. Une once de ce piège de prédateur, revu et corrigé par un mage, peut intégrer des sorts de possession et d'intégration. N'utilisez que de la toile d'araignée ayant été préparée suivant les standards corrects. Vous trouverez des formes naturelles de la toile au cours de vos voyages mais les échoppes de magie connaissent mieux vos desseins que les araignées qui tissent la toile.

LES MAXIMES DE LA MAGIE



La magie dormante n'a pas l'ouïe fine. Le pouvoir de l'éther doit être invoqué grâce aux ordres de la voix et de l'inflexion d'un barde. Mémoriser les mots n'est qu'un jeu d'enfant. Le jeune Arduin, mon apprenti, a appris les noms des maximes avant d'avoir fini les tâches qui lui étaient allouées dès le premier jour passé auprès de moi. Mais il lui reste à les maîtriser car pour les investir d'une charge correcte, il est nécessaire d'avoir un souffle total, un ton résonnant et un esprit libre de toute distraction. Jeune homme intelligent, Arduin a découvert d'une projection de ces tons à travers les yeux de son esprit sous la forme d'une flamme prête à allumer le sort produit un meilleur résultat. Lui et moi nous exerçons à déclamer les sons de la magie chaque matin, tandis que Grimwar est, hélas, occupé à s'amuser avec les lions.

AN	Nullifier/Dissiper	NOX	Poison
BET	Petit	ORT	Magie
CORP	Mort	POR	Bouger/Mouvement
DES	Baisser/Bas	QUAS	Illusion
EX	Liberté	REL	Changer
FLAM	Flamme	SANCT	Protéger/Protection
GRAV	Energie/Champ	TYM	Temps
HUR	Vent	UUS	Monter/Haut
IN	Faire/Créer/Provoquer	VAS	Grand
JUX	Danger/Piège/Blesser	WIS	Savoir/Connaissance
KAL	Appeler /Invoquer	XEN	Créature
LOR	Lumière	YLEM	Matière/Substance
MANI	Vie/Guérison	ZU	Sommeil

☞ MAGIE LINÉAIRE ☞



C'est par là que commence votre étude de la magie et des sorts. Un bon étudiant intègre dans son livre de sorts la préparation de chaque sort qui lui est présenté. Seul le téméraire les confie à sa mémoire. Et seul l'impatient lance les sorts de l'esprit au monde qui l'entoure. Ceux qui s'y sont frottés ont constaté combien les résultats étaient terribles et isibles. Alors que votre chemin vous mène à l'apprentissage des arts de la guerre, vous devez respecter les voies de la magie pour pouvoir maîtriser ces sorts pratiques. Exercez-vous avec les sorts les plus inoffensifs de la magie linéaire chaque jour où vous vous sentez prêt, au cas où les cercles de la magie s'ouvrent à nouveau.

Mais le destin en a pour l'instant décidé autrement. Pendant de nombreuses années, les huit cercles de la magie ont été inaccessibles. L'éther, la vie de la magie, défiait toute raison et tout contrôle. Pour certains, les mages de jadis qui pouvaient contrôler l'éther nous rendent honteux face à nos échecs. Dans cette ombre noire, nous ne rassemblons plus de nouveaux tours. Nous vieillissons et nous mourons. J'espère que votre destin est lié d'une manière ou d'une autre au nôtre. Si vous en avez la chance, libérez l'éther de ses entraves avant que nous qui ne sommes pas capables de le faire, quittons cette dimension.

Jusqu'à ce que la clarté revienne dans l'éther, vous pouvez utiliser les sorts de la magie linéaire. Que ces sorts simples vous aident lors de vos voyages. Qu'ils vous murmurent les merveilles grandioses cachées par nous, les mages des vertus.

Pour jeter un sort, il faut avoir des connaissances, l'invocation, la gestuelle et un peu plus qu'une simple once d'intelligence.

✻ T - PIERRE

Invocation – In Bet Ylem

Parfait pour des créatures stupides et craintives, le sort Pierre a la faveur des apprentis ayant les mêmes qualifications que ces créatures. Grimwar a adapté ce sort pour jongler avec des colifichets pour le plus grand plaisir des paysannes et pour lancer ces pierres lorsque leurs soupirants arrivent. Dans un domaine un peu plus pratique, le sort Pierre soulève un rocher et le jette sur la cible.

✻ A - VENT

Invocation – In Hur

Générée par le souffle d'un titan, la sort de Vent peut déplacer un objet lourd de sa place. Une rafale d'air passe devant le mage et toute matière inanimée est dépendante de sa volonté. Utilisé pour une application pacifique, le sort permet de faire bouger des objets qui ne sont pas à portée de main.

✻ F - ENFLAMMER

Invocation – In Flam

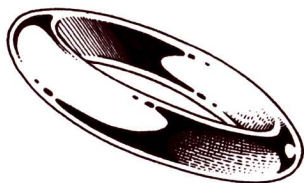
Ancien sort originaire d'un bain de magie depuis longtemps asséché, Enflammer reste un moyen très pratique d'allumer les objets nécessaires. Nombreuses sont les nuits d'hiver où ma demeure a été éclairée par le sort Enflammer. A une reprise, ce fut d'ailleurs excessif. Pour sa première tentative, Arduin détruisit le silo à grain qu'il dut ensuite reconstruire pendant deux semaines, en mettant provisoirement de côté ses études.

✻ E - ARROSER

Invocation – An Flam

Opposé au sort Enflammer, Arroser étouffe toutes les flammes à un endroit donné. Lorsqu'Arduin alluma le feu dans le silo à grains, il découvrit bien vite qu'Arroser avait des applications limitées et ne convenait pas pour des feux d'importance. Depuis lors, Arduin a maîtrisé ce sort et l'applique souvent pour éteindre les feux que Grimwar s'amuse à allumer grâce à Enflammer.

❧ PREMIER CERCLE ❧



Voici les sorts cachés qui ne peuvent être jetés à travers les nuages de l'éther. Peut-être qu'un jour ces sorts nous seront-ils dévoilés, qui sait? peut-être demain, peut-être jamais. Alors que le nombre de mages qui ont jeté ces sorts s'amenuise, la magie qui les entoure est tellement vénérable que vous pouvez vous baser sur les méthodes présentées ci-dessous.

Les huit cercles de magie se basent sur cinq éléments : la terre, l'air, le feu et l'eau fournissent la matière que le cinquième élément, l'éther, intègre grâce à l'invocation et à l'exercice mental pour obtenir une forme magique. Les maximes des sorts donnent les directions dans lesquelles les propriétés de ces éléments doivent aller pour former ce qui correspond à la magie admise dans cette plaine.

❧ T - CRÉER DES RÉACTIFS

Invocation – In Ort Ylem

Réactifs – perle noire, mousse de sang, ail, ginseng, racine de mandragore, belladone, toile d'araignée, cendre sulfureuse

Même le plus discipliné des mages peut être pris de court. Le sort Créer des réactifs permet au jeteur de sorts de concentrer sa mana sous ses pieds où il peut extraire un seul réactif qu'il connaît. Un mage ne peut extraire que les réactifs qu'il a déjà vus, entendus ou goûtés. Le réactif obtenu varie selon le terrain sur lequel se trouve le mage au moment du sort.

❧ A - FOUDRE

Invocation – Ort Grav

Réactifs – perle noire, racine de mandragore, cendre sulfureuse

Ce sort élégant met l'énergie élémentaire de l'air en friction dans les mains du jeteur de sorts qui la projette sous la forme de jets de foudre. Les créatures les plus faibles peuvent recevoir des chocs fatals alors que celles qui sont plus fortes

❧ PREMIER CERCLE ❧



peuvent avoir la fâcheuse surprise de se retrouver imberbes. Attention, car la vue amusante d'un gobelin imberbe peut lui donner un avantage sur vous.

❧ F - LUMIERE - DUREE

Invocation – In Lor

Réactifs – cendre sulfureuse

Si Grimwar parvenait à trouver le moyen de jeter Lumière, beaucoup de mes nuits resteraient alors sans sommeil. Le sort Lumière permet d'invoquer une boule de lumière qui suit les mouvements d'un mage. Sa portée est limitée mais peut tout de même être très utile dans les ténèbres des catacombes. Certaines créatures à dents longues préfèrent alors rester dans l'obscurité et éviter le jeteur de sorts jusqu'à ce qu'il interrompe le sortilège ou qu'il n'y ait plus de mana.

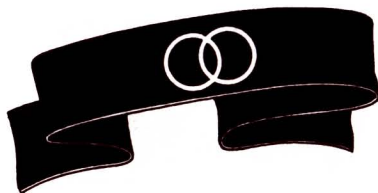
❧ E - SOIN LEGER

Invocation – Mani

Réactifs – ail, ginseng, toile d'araignée

Basé sur les pouvoirs curatifs de la nature, ce charmant sort permet de soigner sang et tissu sur la cible. Bien que les pouvoirs magiques en soient limités, Légère Guérison permet au jeteur de sorts de poursuivre sa route jusqu'à atteindre un endroit plus tranquille pour se reposer. C'est un des sorts préférés d'Arduin qui, si ce n'était à cause de l'éther, peut le jeter de façon régulière. Le jeune homme est un peu druide parfois.

☞ DEUXIEME CERCLE ☞



※ T - BARRIERE DE CRISTAL

Invocation – In Vas Ylem

Réactifs – perle noire, mousse de sang, racine de mandragore

Pour celui qui subit le sort, Barrière de cristal peut devenir une véritable plaie. Lorsqu'il est jeté, un mur de cristal sort du sol. La plus acérée des armes ne peut en venir à bout, ce qui permet au jeteur de sorts de s'échapper d'un endroit clôt. La rareté de la racine de mandragore explique pourquoi c'est le sort le moins étudié de ceux appartenant au cercle interne.

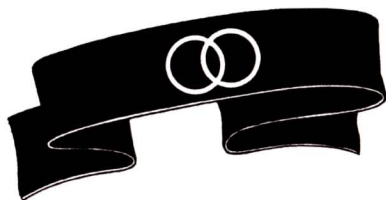
※ A - VISION ETHEREE A DUREE

Invocation – In Quas Wis

Réactifs – racine de mandragore, toile d'araignée

C'est un vieux tour de mages que celui qui consiste à cacher des objets de valeur de la vue générale dans le vide. Bienheureux le mage qui jette Vision éthérée dans le repaire secret d'un mage de l'éther sombre. Car Vision éthérée permet à la personne qui le lance de voir dans le vide qui se trouve près de lui. Arduin, qui refuse de manger de la viande, voudrait rendre invisible les moutons destinés au repas du soir mais son manque de contrôle de l'éther et de délicieux légumes rendent ses tâches difficiles. Lorsque l'éther est clair et présent, Vision éthérée dure jusqu'à ce que le jeteur de sorts interrompe le sortilège ou qu'il n'ait plus de mana.

❧ DEUXIEME CERCLE ❧



❧ F - ARMURE INFERNALE - DUREE

Invocation – Uus Flam Sanct

Réactifs – racine de mandragore, cendre sulfureuse, toile d'araignée

Armure infernale enveloppe le mage d'un manteau de feu qui le protège d'un certain nombre d'attaques, notamment par le feu. A ma grande surprise, Arduin a jeté parfaitement ce sort dès sa première tentative, compte tenu des conditions de l'éther. Hélas, à la grande surprise de mon jeune protégé, Grimwar le farceur a rapidement jeté le sort Pierre au front d'Arduin. Lorsque l'éther s'éclaircira, la première guerre magique aura lieu sur le pas de ma porte.

❧ E - GUERISON

Invocation – An Nox

Réactifs – ail, ginseng

Préparation magique fortifiante, le sort Guérison purge le corps de toute forme de poison naturel. Dérivé des énergies pures de l'ail pour la protection et du ginseng pour la guérison, ce sort aide tout aventurier qui pourrait être confronté à des rats, des araignées ou autres créatures venimeuses lors de ses voyages. Au fur et à mesure que le monde s'épaissit avec le poison du mal et des agents venimeux, je dois enseigner Guérison à mes apprentis pour leur propre protection. La nécessité motive toujours l'apprentissage le plus efficace.

❧ TROISIEME CERCLE ❧



❧ T - CHARME - DUREE

Invocation – An Xen Ex

Réactifs – perle noire, belladone, toile d'araignée

Souvent appelé folie du suiveur, le sort Charme force les créatures les plus faibles à s'allier au jeteur de sorts. Durant le combat, le sort Charme peut rallier vos ennemis à votre cause et pousse les anciens alliés à se battre entre eux. Charme dure jusqu'à ce que le jeteur de sorts interrompe le sortilège. A ce moment, la créature qui a succombé au charme ne trouve plus le jeteur de sorts aussi charmant.

❧ A - TELEKINESIE

Invocation – Ort Por Ylem

Réactifs – perle noire, mousse de sang, racine de mandragore

L'un des plus anciens sorts existants, Télékinésie a longtemps été employé à mauvais escient comme amusements par les théâtres ambulants. Néanmoins, c'est un atout de valeur dans n'importe quel livre de sorts pour pouvoir manipuler à distance un objet. Il est tout à fait naturel pour un jeune apprenti mage d'essayer de déplacer une créature vivante malgré le fait que ce sort ne soit pas fait pour cela, comme Grimwar l'a découvert il y a deux semaines de cela. Sa colère est encore présente après la perte de ce parchemin sans paiement en retour et la découverte d'avoir été la risée d'autrui.

❧ TROISIEME CERCLE ❧



❧ F - BOULE DE FEU

Invocation – Vas Flam Hur

Réactifs – perle noire, mousse de sang, racine de mandragore, cendre sulfureuse

Provenant des flammes brûlant au plus profond du sol, l'énergie du sort Boule de feu peut incinérer un adversaire qui n'est pas protégé. La magie primaire concernée n'exige aucune aptitude particulière. Cependant, des siècles de campagnes malencontreuses ont écarté bon nombre de ceux qui étaient susceptibles de pouvoir l'accomplir.

❧ E - BROUILLARD - DUREE

Invocation – An Wis Hur

Réactifs – ail, belladone, toile d'araignée

Cette incantation attire l'eau en dehors du sol pour former un énorme nuage de brume autour du jeteur de sorts. Pendant la guerre cramoisie, Muirak le boiteux encercla une meute de gobelins qui, ayant perdu de vue l'ennemi, se firent de plus en plus rares. Brouillard continue à utiliser de la mana tant que la magie est en cours.

❧ QUATRIEME CERCLE ❧



❧ T - ARRET DU TEMPS - DUREE

Invocation – An Tym

Réactifs – mousse de sang, ail, racine de mandragore

Souvent confondu par la majorité avec la télékinésie, le sort Arrêt du temps interrompt le passage du temps autour du mage. Dans le passé, les guerriers étaient rarement intéressés par Arrêt du temps car il n'entraînait aucun dégât vis-à-vis de l'adversaire. Cependant, pendant des époques désespérées, c'est un moyen pratique d'échapper ou d'emprunter des objets pour prolonger la vie du jeteur de sorts. Bien que votre mana puisse être l'objet de vol, payez-en le prix et projetez-vous dans le temps. Arrêt du temps utilise de la mana jusqu'à ce que le jeteur de sorts interrompe le sortilège ou qu'il n'y ait plus de mana.

❧ A - OEIL DE SORCIER - DUREE

Invocation – Por Ort Wis

Réactifs – perle noire, mousse de sang, belladone, racine de mandragore, toile d'araignée, cendre sulfureuse

En concentrant l'énergie de l'air dans l'incantation du sort, le mage peut projeter sa vision vers l'avant pour pouvoir voir sans être vu. Dans mon bureau, j'ai à une occasion détecté le Regard de magicien qu'Arduin avait jeté grâce à un parchemin pour pouvoir épier par dessus mon épaule sur mes papiers. Bien que je lui ai fait des remontrances, le jeune homme recommencera dès qu'il aura trouvé un autre parchemin. C'est le signe d'un progrès chez l'étudiant et un signal d'avertissement au maître qui doit poursuivre leur apprentissage et leurs recherches avec la même vigueur.

❧ QUATRIEME CERCLE ❧



❧ F - JOUR - DUREE

Invocation – Vas Lor

Réactifs – racine de mandragore, cendre sulfureuse

Dans les endroits humides, le sort Jour a mis à jour bien des embuscades car il invoque la luminosité pure du plan élémentaire du feu et se répand en sortant de la main tendue du mage. Là où va le mage, le nuage de la lumière du jour le suit. Plus d'un endroit fermé a été révélé lorsque Jour a permis de découvrir une issue secrète.

❧ E - GEL

Invocation – Vas An Flam Grav

Réactifs – perle noire, racine de mandragore, cendre sulfureuse

Le sort Gel glace provisoirement les eaux du corps au point de paralyser les muscles et les organes et de pétrifier les pieds. Pendant nos années d'apprentissage parmi les mages du sud, Baldir aimait utiliser Gel pour me glacer au milieu de la forêt, loin de la maison, au crépuscule. Combien de marches dans le froid et l'obscurité ai-je passé à mettre au point ma vengeance contre Baldir et son sort Gel chéri.

❧ CINQUIEME CERCLE ❧



❧ T - INVOQUER LES MORTS-VIVANTS - DUREE

Invocation – Kal Corp Xen

Réactifs – mousse de sang, belladone, toile d'araignée

Ce sort de la terre invoque les créatures mortes qui se rallient au côté du jeteur de sorts pour combattre. Lorsque j'étais apprenti, j'ai une fois essayé d'invoquer un cochon mais, au lieu de cela, j'ai fait venir les restes d'un mineur. Nous passions un bon moment ensemble jusqu'à ce que mes réserves de mana s'épuisent. La créature s'est mise alors à me poursuivre à travers les collines jusqu'à la demeure de mon mentor qui renvoya le squelette sous terre. L'évocation de cette histoire me rappelle l'embarras que j'éprouvais alors.

❧ A - LEVITATION

Invocation – Por Uus Ylem

Réactifs – mousse de sang, toile d'araignée

Avec cette invocation, le jeteur de sorts rassemble une masse d'air sous ses pieds et s'élève au dessus du sol. C'est à la fois un moyen de fuir et d'accéder à un endroit élevé. Je découvris le vol de mon parchemin lorsque je vis Grimwar léviter pour attraper les meilleurs fruits de mon prunier. Pour le punir, il dut rassembler à lui seul tout le bois pour l'hiver.

❧ CINQUIEME CERCLE ❧



❧ F - ECLAIR DE FEU - DUREE

Invocation – Vas Flam Por

Réactifs – perle noire, racine de mandragore, toile d'araignée, cendre sulfureuse

Ce sort projette un éclair de feu de la main du mage et peut être poursuivi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de mana ou que le jeteur de sorts interrompe le sortilège. Sans le contrôle de l'éther pour pouvoir jeter le sort Eclair de feu, ma vie est devenue plus stable. Car, aussi bien Arduin que Grimwar continuent de faire des erreurs en jetant ce sort, et cela aurait pour conséquence la disparition par les flammes de tous les arbres de cette verte vallée. Pour Arduin, c'est une raison d'approfondir ses études. Pour Grimwar, c'est une raison pour continuer à expérimenter.

❧ E - GUERISON TOTALE

Invocation – Vas Mani

Réactifs – ail, ginseng, racine de mandragore

Un sort Guérison totale plonge celui qui le reçoit dans un bain d'eau de la vie. Cela guérit les blessures, les maladies et restaure la santé au maximum. Arduin a calmement pesté contre moi pendant des mois pour que je lui apprenne ce sort mais il manque encore d'expérience. Un guerrier avec suffisamment de mana comme vous devrait grâce à Guérison totale arriver à éviter les hôpitaux et continuer à vous débarrasser des trolls et des gargouilles, ce qui est l'essence même de votre espèce.

❧ SIXIEME CERCLE ❧



❧ T - METEORITE

Invocation – Kal Jux Ylem

Réactifs – mousse de sang, racine de mandragore, cendre sulfureuse

Je crains le jour où Grimwar connaîtra ce sort car le feu de l'imagination dirigé dans la mauvaise direction est réellement une terrible chose. Météorite invoque l'énergie de la terre fondue et la projette du ciel sur un ennemi. Dérivé des frictions à l'intérieur des sols, le sort Météorite ne peut être utilisé que dans des espaces ouverts. Un tel sort est cependant capable de se débarrasser en peu de temps de la plupart de vos adversaires.

❧ A - INVISIBILITE - DUREE

Invocation – Sanct Lor

Réactifs – mousse de sang, belladone

Pour expliquer le fonctionnement interne du sort Invisibilité, il faut avoir un certain degré de foi à ce stade de l'apprentissage. Le sort Invisibilité enveloppe le jeteur de sorts dans un manteau d'air. Tant que la mana maintient le sort, le jeteur de sorts reste invisible, mais il ne peut pas attaquer autrui sans se démasquer. Mais le fait d'apparaître de nulle part peut vous donner l'avantage de la surprise.

❧ SIXIEME CERCLE ❧



❧ F - CERCLE DE FEU

Invocation – Kal Por Flam Grav

Réactifs – mousse de sang, racine de mandragore, toile d'araignée, cendre sulfureuse

Invokant le feu de dix forgerons, le jeteur de sorts projette un anneau de feu dans toutes les directions autour de lui. Ce sort doit être invoqué dans un espace ouvert dépouillé de tout compagnon. Ceux qui pourraient survivre ne partageraient pas la joie de votre savoir.

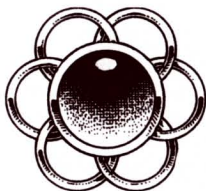
❧ E - SOUFFLE DE MANA - DUREE

Invocation – Ort Mani Hur

Réactifs – ginseng, racine de mandragore, toile d'araignée

Au premier abord, Souffle de mana a l'air d'un simple sort car il ne fait que convertir l'énergie de l'eau dans de l'air que vous pouvez respirer, ce qui vous permet de voyager sous l'eau. Le Souffle de mana est néanmoins le seul sort des huit cercles qui peut être jeté sans être parfaitement sur vos pieds. C'est pourquoi les échanges alchimiques de ce sort restent subtiles et continuent d'être un mystère. Arduin m'a proposé son aide pour résoudre ce problème et, à son grand chagrin, il lui a fallu trois jours pour comprendre la réaction du levain. Il ne m'a alors pas parlé pendant une semaine après cela. Attention, n'oubliez pas de tenir compte du retour au rivage lorsque vous calculez vos réserves.

SEPTIEME CERCLE



✻ T - MORT

Invocation – Kal An Lor Corp

Réactifs – perle noire, racine de mandragore, belladone, cendre sulfureuse

Attention au sort Mort, car il demande une force de vie plus faible et l'envoi sous terre. Ne prenez pas cette fonction à la légère. La magie est simple et directe mais son utilisation est réservée aux mages expérimentés car ce n'est que par l'expérience que nous apprenons la valeur de la vie. Rares sont les mages qui peuvent jeter le sort Mort. Encore plus rares sont ceux qui n'en sont pas affectés.

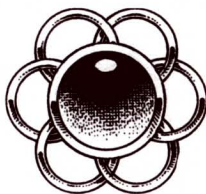
✻ A - TELEPORTER

Invocation – Ort Por

Réactifs – mousse de sang, racine de mandragore, toile d'araignée

Ah, Téléporter est un cadeau du ciel ! Grâce à l'invocation, le jeteur de sorts peut se déplacer en un instant à n'importe quel endroit qu'il peut voir. Plus d'une fois, Arduin et Grimwar sont arrivés en sueur au sommet de la montagne Lark pour me trouver dans un sommeil de nécromancien sous un arbre, un parchemin vide près de moi, suggérant mon moyen de transport. Sans un mot désagréable, cela les incite à apprendre. Le mage prudent doit toujours garder suffisamment de mana pour jeter ce sort et pouvoir s'enfuir.

SEPTIEME CERCLE



✱ F - INVOQUER UN DEMON - DUREE

Invocation – Kal Vas Corp Xen

Réactifs – mousse de sang, racine de mandragore, belladone, toile d'araignée

Parmi les formes de contrôle les plus volatiles du feu, Appeler le démon fait appel à une créature du trou pour réaliser l'ordre du jeteur de sorts. Les éléments essentiels sont une quantité suffisante de mousse de sang pour contrôler la créature et un timbre de voix clair pendant l'invocation. Car un démon peut ressentir les tremblements dans la voix et comprendre dans quelle disposition se trouve l'humain et à toute l'éternité pour le poursuivre. Hélas, dans la joie que procure ce sort, nombreux sont les mages qui ont oublié qu'un démon invoqué se retourne contre le jeteur de sorts lorsqu'il n'y a plus de mana et qu'il n'en fera qu'une bouchée.

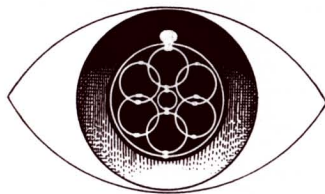
✱ E - TEMPETE DE GLACE

Invocation – Vas An Flam Hur

Réactifs – mousse de sang, racine de mandragore, cendre sulfureuse

Le mythe des gobelins repose en grande partie sur l'idée qu'ils pouvaient lancer une tempête de glace. Tempête de glace invoque le pire des climats septentrionaux dans la main du jeteur de sorts et neige, glace et rafales de vent s'abattent dans la région où se trouve le mage. Les dégâts provoqués chez l'adversaire peuvent être significatifs. Au cœur de la tempête, rares sont ceux qui décident de faire la guerre.

❧ HUITIEME CERCLE ❧



Malheur à celui qui serait pris au beau milieu du réveil du huitième cercle de magie, car ces sorts ne font pas appel aux éléments de ce plan. En effet, ils rejoignent le nôtre avec la fureur indescriptible de la terre, de l'air, du feu et de l'eau. La magie contenue n'autorise pas les effets de ces sorts. Non, la magie ne fait qu'ouvrir une porte qui aurait dû rester fermée à jamais.

❧ T - TREMBLEMENT DE TERRE

Invocation – Vas Por Ylem

Réactifs – mousse de sang, racine de mandragore, cendre sulfureuse

Tremblement de terre peut transformer la plaine la plus plate en un océan de rochers, de poussière et de cendres. En invoquant le plan élémentaire de la terre, le jeteur de sorts libère le sol de ses amarres. Le sol tremble, les collines oscillent et les arbres s'abattent. Ne jetez pas Tremblement de terre près de quelque chose à laquelle vous tenez, car rien n'est épargné.

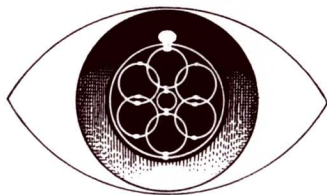
❧ A - ORAGE INFERNAL

Invocation – Vas Grav Hur

Réactifs – perle noire, ail, racine de mandragore, cendre sulfureuse

A partir du plan élémentaire de l'air arrive le souffle du titan de l'air. En ouvrant le portail de son royaume, le jeteur de sorts provoque sa réponse à l'image de sa colère. Au bout des doigts du mage se retrouvent l'énergie d'un millier de tempêtes. Grâce à l'invocation, il lance cette malédiction sur ses ennemis dont les cris se noient dans la cascade de coups de tonnerre. Ceux qui survivent n'oublient jamais ni la magie qui ouvre ce portail, ni la bénédiction qui veut qu'il reste fermé.

☿ HUITIEME CERCLE ☿



✻ F - ENFER

Invocation – Vas Kal Flam Grav

Réactifs – mousse de sang, racine de mandragore, cendre sulfureuse

Enfer relie le plan de la terre au plan élémentaire du feu, où les flux de flammes vont plus profondément que la grande mer. Lorsqu'il est invoqué, Enfer lance un anneau de feu et boules de feu autour du mage. Celui qui invoque Enfer doit le faire dans une zone sans barrière, car le sort est un défi pour le contrôle des plus grands maîtres de l'éther.

✻ E - PLUIE BRULANTE - DUREE

Invocation – Vas Kal An Flam Jux

Réactifs – mousse de sang, racine de mandragore

Les titans des quatre éléments gardent en mémoire leurs terribles et puissantes invocations sur le plan de la terre et jamais on n'a connu de plus effrayante utilisation de l'eau que celle de la pluie de feu du grand cataclysme. En jetant le sort Pluie brûlante, le mage invoque ce souvenir des titans et lance à partir du plan élémentaire de l'eau une pluie acide sur ses ennemis. La chair est brûlée et ceux qui succombent fondent. Le chaos règne jusqu'à ce que le sortilège soit interrompu.

❧ RITUELS ❧

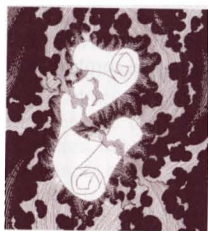
Plus ancienne forme de magie des druides, un rituel est dérivé des restes des combats jadis menés, lorsque le monde n'était qu'un poème de feu. La dignité simple des rituels a pour objectif d'effleurer l'aura des anciens rites et de guider cette magie pour faire le bien.

Les rituels prennent plusieurs formes et peuvent passer de la magie de la vie à celle de la mort en changeant un simple mot ou par l'inclusion d'un cierge. Les rituels sont étroitement contrôlés par la magie car ils ne nécessitent aucune capacité exceptionnelle pour être réalisés. Vous allez les découvrir grâce à d'autres mages, des runes anciennes, et le pays lui-même, lorsque le destin l'aura décidé. Ne comptez pas les utiliser dans un but vénal car leur magie est plus profonde que l'imagination elle-même. Un rituel est une série de règles structurées. Si vous sortez de ses limites, vous le faites à vos risques et péril.

Dans la pratique, un rituel est une série d'exercices réalisés avec des éléments rares. La mise en place des éléments et la personne du mage ouvrent de vastes puits d'énergie ancienne. Le mage invoque cette énergie, la guide vers un objectif déterminé, dirige son esprit à travers le portail vers l'endroit le plus éloigné et referme derrière lui. Grâce à ces neuf rituels, vous formez un ensemble avec leur magie. Vous ne les utiliserez que pour respecter la cause des vertus.

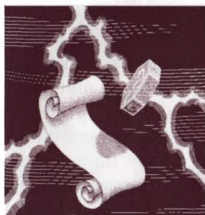
Il n'est pas nécessaire d'avoir de la mana pour réaliser un rituel mais ils exigent parfois des éléments ou une connaissance particulière.

❧ RITUEL DE L'INTEGRATION



Le Rituel de l'intégration est le plus important des savoirs qu'un jeune apprenti doit avoir dans son livre de sorts. Lorsqu'un mage découvre un sort et souhaite l'intégrer à son répertoire, il doit intégrer ce sort dans son livre grâce à ce rituel. Il est possible de jeter un sort sans l'avoir intégré dans son livre, mais cela entraînerait le bannissement de la magie vers le vide et la destruction de l'ouvrage d'un pair. Hélas, la fermeture des huit cercles de magie interdit au rituel d'avoir un caractère utile. Mais, au cas où la magie des vertus viendrait à renaître, vous devez apprendre ce rituel.

※ SANCTIFIE



Basé sur les rites sacrés d'une ancienne congrégation de druides, le rite Sanctifie purifie du mal les endroits souillés. Le mal étant très présent dans Britannia, vous aurez peut-être l'occasion de perfectionner vos performances du rituel. Sanctifie demande la capacité à méditer sur des pensées de vertu pure, ce qui, même pour les plus doués, exige de la pratique.

※ RESTAURATION



Le rite Restauration peut être réalisé pour puiser l'énergie de soins vers un mage. Alors que le repos et la méditation augmentent la mana, la réalisation du rituel Restauration dans un endroit de vertu accélère la guérison et purifie le corps des toxines, ce qui lui permet de retrouver une parfaite santé et de récupérer la mana.

※ INVOQUE PORTE LUNAIRE/RETOUR



Voyager comme s'il s'agissait d'un transport de l'esprit à travers Britannia était un privilège détenu seulement par ceux qui pouvaient réaliser le rituel Invoque porte lunaire/Retour. Jadis, le jeteur de sorts plaçait l'orbite des lunes dans un cercle de pierres de la porte lunaire près de l'une des huit arches des vertus. Il invoquait l'esprit de la porte lunaire et demandait à voyager à travers cette porte vers la destination de son choix. Mais l'assombrissement de l'éther a obscurci les routes à

travers le vide. Les nombreux mages qui ont essayé d'établir à nouveau une carte de ses routes et qui ont disparu ne manquaient pas de courage. Notre cause manque néanmoins d'explications sur les perturbations qui affectent le vide et, en désespoir, a jeté une ombre de prudence à ce sujet.

✻ COMMUNICATION SPIRITUELLE



Le rituel Communication spirituelle permet au jeteur de sorts de communiquer avec les esprits des morts. Les esprits de ceux qui sont morts en paix sont emportés vers un autre plan qui n'a aucun lien avec le nôtre. Les ponts mis en place par Communication spirituelle permettent de communiquer avec ce plan et invoquent l'esprit déterminé par les yeux de l'esprit du jeteur de sorts. Le rituel n'est pas conseillé pour communiquer avec les morts-vivants dont les esprits restent prisonniers contre leur gré de notre plan.

✻ UNION CORPS ET ESPRIT



A travers la malédiction ou la magie, un esprit peut être dissocié de son corps et jeté dans le vide. Le rituel Union corps et esprit permet de réunir l'esprit perdu à sa forme charnelle. Le rituel ne ressuscite pas les morts car leurs esprits sont liés à un autre plan. Pour communiquer avec les morts, il faut utiliser une autre forme de magie qui est contenue dans le rituel Communication spirituelle.

✻ INVOQUE PYROS



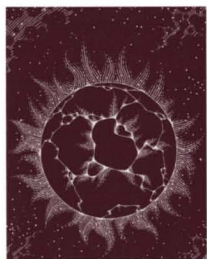
Invoke Pyros n'est qu'une rumeur, la chanson sur les lèvres des bardes, un rite terrible pour libérer le titan du feu de ses chaînes et l'amener sur terre. Si vous découvriez cela, n'oubliez surtout pas les paroles de la maxime : Invoke alors Pyros, seigneur du feu, et à ton âme associe-le. Il obéira à ton gré et retournera à son trou.

✧ BARRIÈRE DE VIE



Le rituel Barrière de vie invoque la protection des huit vertus sous une forme physique pouvant faire face à toute attaque, y compris à celle de son opposé, le rituel Armageddon. Ce rituel attire l'éther le plus proche des huit arches et encercle le jeteur de sorts comme s'il était le cœur alimentant l'éther. Bien que ce rituel modifie grandement l'éther, il ne correspond pas à un changement permanent.

✧ ARMAGEDON



J'ai gardé la rédaction de ce rituel pour le dernier jour, avant que ce guide pratique ne soit transmis à Hawkwind et de peur qu'il ne tombe entre de mauvaises mains. Lui et moi ne sommes pas du tout d'accord sur son inclusion, mais suivant son insistance, le rituel Armagedon y a été inscrit. Pour résumer, le rituel Armagedon unie toutes les forces des marées de la vie elle-même, le bien et le mal, la loi et le chaos, la vue et l'ouïe, le feu et l'eau, la terre et l'air, en un phénomène singulier auquel le monde temporel n'a jamais dû faire face. Ses effets sont inconnus et doivent le rester. La stupidité n'aurait pas de plus grand champion que celui qui réaliserait le rituel Armagedon.

PORTES LUNAIRES ET AUTRES OBJETS

✱ PORTES LUNAIRES



A une époque plus agréable, les portes lunaires étaient les couloirs secrets à travers lesquels les mages voyageaient dans Britannia. Un mage expérimenté pouvait trouver l'orbite des lunes, réaliser le rituel Invoque porte lunaire et traverser la porte ouverte pour accéder à un cercle de pierres de porte lunaire près d'une des huit arches sacrées réparties dans tout le pays. Les gens ordinaires étaient toujours émerveillés de voir un mage revenir après une journée de voyage avec des objets venus du plus profond de Britannia. Les portes étaient l'un des tours préférés de ceux appartenant à la confrérie de la magie.

Mais cette route est à présent fermée, même pour ceux qui pourraient la connaître. Les colonnes du mal sont sorties du sol près de chacune des arches et, au fur et à mesure, leur présence maléfique a corrompu les portes.

Les portes lunaires ne peuvent plus être invoquées.

Beaucoup de confrères se sont consacrés à essayer de résoudre le problème des portes lunaires. En vain. Beaucoup ont disparu dans le vide et ne sont jamais revenus. Pour ma part, j'ai élaboré des théories que je préfère garder pour moi car je ne tiens pas à influencer votre quête. Car elle inclut la libération des portes lunaires et la purification de l'éther, car, autrement, pourquoi Hawkwind demanderait-il un tel document? Vous allez être celui qui distillera à nouveau l'éther. Car l'éther est le souffle de la magie et les portes lunaires en sont les bouches.

✱ PARCHEMINS



Au cours de votre voyage, vous allez peut-être découvrir des parchemins écrits en rune, l'ancienne langue de Britannia. Ces parchemins contiennent la magie sous une forme simple, une application élaborée ou une puissance extraordinaire.

Lorsque vous trouvez un parchemin pour un sort que vous ne connaissez pas, mieux vaut l'intégrer dans votre livre de sorts en réalisant le rituel de l'intégration. Une fois intégré, le sort est à jamais à votre disposition, à condition que vous possédiez de la mana pour pouvoir le jeter. Pour intégrer un tel sort, vous devez néanmoins constater que son cercle de magie vous est ouvert. Ce n'est pas le cas pour l'instant dans la mesure où l'éther est assombri.

Il est possible de jeter un sort sans l'avoir au préalable intégré dans le livre de sorts. Dans ce cas, le parchemin disparaît et vous ne pouvez plus jamais utiliser ce sort.

✱ POTIONS



La magie peut être transformée sous forme liquide, tout comme la teinture pour la laine. Certains mages avides d'argent ont été punis pour leurs mélanges teintés. Bien qu'il soit toujours possible de chicaner, les standards se sont néanmoins améliorés. Vous pouvez trouver des potions d'excellente qualité lors de vos voyages ou chez les apothicaires de Britannia. Buvez-les avec prudence et avec modération.

A travers vos aventures dans Britannia, vous découvrirez peut-être des ensembles d'alchimie avec lesquels vous pouvez réaliser des potions. Combinez les réactifs nécessaires et une fiole d'eau. Ajoutez la pierre précieuse qu'il convient. Le nom, la quantité des réactifs ainsi que la nature de la pierre précieuse ne peuvent être connus que grâce à l'expérience, la recherche et le voyage.

🌀 GLOSSAIRE 🌀

Cercles de magie – Propriétés de l'élément nécessaire pour un sort le place dans l'un des cercles de magie selon la formule exacte. La définition et la nature de ces propriétés ne sont pas nécessaires pour ce guide pratique mais précisons néanmoins que la maîtrise des cercles de magie externes exigent plus de contrôle et plus d'expérience.

Durée – Après avoir jeté un sort, la durée permet de poursuivre le sort jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de mana ou que le jeteur de sorts interrompe le sortilège.

Éléments – Caractéristiques fondamentales du monde naturel : la terre, l'air, le feu et l'eau. De ces quatre éléments dérivent la matière à partir de laquelle la magie est créée.

Ensemble d'alchimie – Kit avec lequel un mage crée des potions magiques. Au cours de vos voyages, vous trouverez peut-être des ensembles d'alchimie dont vous devrez vous rappeler la position pour pouvoir les utiliser ultérieurement.

Éther – Cinquième élément fondamental, l'éther intègre la terre, l'air, le feu et l'eau dans les applications de la magie. Dans notre monde, l'éther est la colle qui relie toutes les formes de vie. Lorsqu'il jette un sort, le mage attire l'éther dans son corps et le rejette ensuite selon le sort qu'il lance. Hélas, des perturbations ont assombri l'éther du bien qui émane du vide et il est impossible de jeter des sorts vertueux. Les mages des ténèbres peuvent néanmoins jeter des sorts d'une source éthérée différente et sont donc plus puissants.

Invocation – Série de mots prononcés pour libérer la magie d'un sort ou d'un rituel. Certains rituels n'exigent pas d'invocation.

Jeter un sort – Acte par lequel la magie d'un sort est invoquée et libérée. Jeter un sort associe l'invocation et la mana afin de manipuler l'éther et intégrer les éléments pour former un sort.

Livre de sorts – Volume pour la sauvegarde des sorts d'un mage. Pour sauvegarder un sort, un mage doit réaliser le Rituel de l'intégration avec les réactifs corrects. Une fois que le sort est intégré, il peut être utilisé par le propriétaire du livre de sorts lorsqu'il possède suffisamment de mana pour jeter le sort.

Mana – Au début de son apprentissage, le mage essaie d'harmoniser son corps avec l'éther qui l'entoure. La capacité à transporter son esprit vers des pensées pures et vertueuses lui permet d'accroître sa prise de conscience de cet éther. Cette conscience est appelée mana. Un mage possédant une grande quantité de mana peut manipuler plus d'éther. Il peut donc jeter des sorts d'une plus grande puissance.

Orbite des lunes – Pierre brillante. Placée dans le cercle de pierres des portes lunaires, l'orbite des lunes était utilisée dans le rituel Invoque porte lunaire/Retour pour ouvrir les portes lunaires et pouvoir voyager. Hélas, les portes lunaires ne sont plus accessibles. Cette pierre prend donc la poussière car elle n'est pas utilisée.

Parchemin – Sort inscrit sur un rouleau de parchemin. Lorsqu'un mage trouve un sort, il peut soit l'intégrer dans son livre de sorts avec l'utilisation de réactifs ou le jeter immédiatement. S'il décide de le jeter, le parchemin disparaît à jamais.

Pierre précieuse – Joyau aux propriétés idéales pour la transformation de la magie de l'éther en un liquide magique. Indispensable pour la mise au point des potions.

Porte lunaire – Ancien portail vers le vide éthéré. Jadis, les portes lunaires relient des endroits très éloignés. Les astronomes de Britannia avaient prouvé la présence d'un lien entre les portes lunaires et le cours de nos deux lunes. Mais à l'heure où j'écris, les portes lunaires sont inaccessibles.

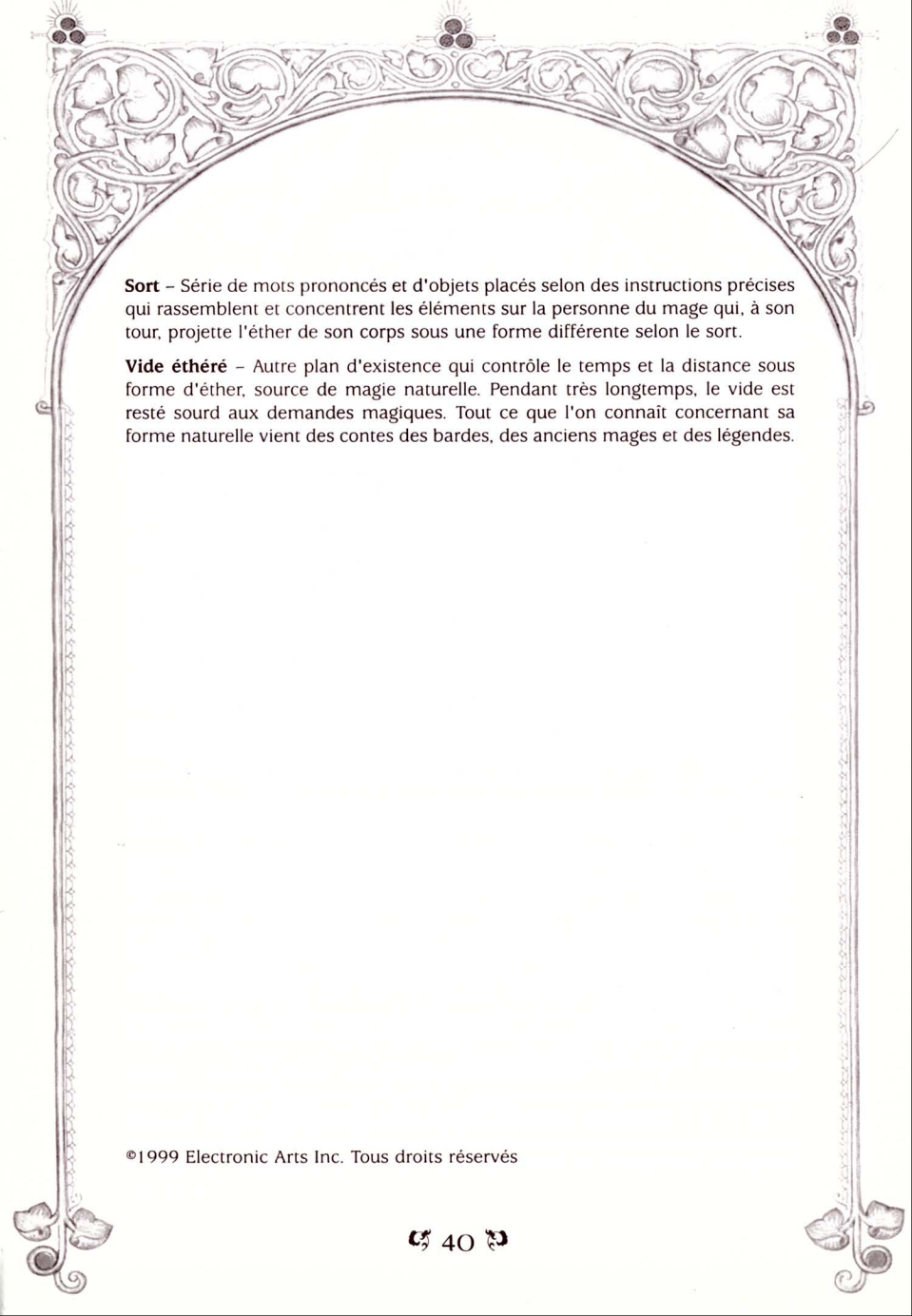
Potion – Forme liquide de la magie. Suivant un apprentissage et des ingrédients déterminés, un mage peut mettre au point un certain nombre de potions grâce à un ensemble d'alchimie. Certaines formes de magie n'existent pas sous forme liquide.

Réactif – Plante ou autre ingrédient aux capacités magiques trouvé dans le monde naturel qui, lorsqu'il est ajouté seul ou mélangé lors du Rituel de l'intégration, intègre l'énergie d'un sort en permanence dans le livre de sorts du mage.

Rituel – Démarche réalisée par le mage pour rassembler les pouvoirs des éléments et de l'invocation dans le but d'attirer la magie des druides enterrée depuis la nuit des temps. Un rituel est différent d'un sort car il n'exige ni parchemin, ni mana. La magie simple mais puissante contenue dans les rituels est très étroitement protégée et n'est révélée qu'à ceux qui ont fait preuve de respect à son égard.

Rituel de l'intégration – Rituel qui intègre de façon permanente un sort possédé par le jeteur de sorts à son livre de sorts.

Serpentwyne – Rare potion de soins concoctée grâce au venin du serpent d'argent. La serpentwyne peut être distillée dans les tonneaux qui se trouvent dans la cathédrale de l'amour. Dans le cas contraire, il s'agit d'une potion. Lorsqu'elle est ingérée, la serpentwyne restaure complètement la santé et la mana.



Sort – Série de mots prononcés et d'objets placés selon des instructions précises qui rassemblent et concentrent les éléments sur la personne du mage qui, à son tour, projette l'éther de son corps sous une forme différente selon le sort.

Vide éthéré – Autre plan d'existence qui contrôle le temps et la distance sous forme d'éther, source de magie naturelle. Pendant très longtemps, le vide est resté sourd aux demandes magiques. Tout ce que l'on connaît concernant sa forme naturelle vient des contes des bardes, des anciens mages et des légendes.

ORF08901538M2