

Rituels de première pierre

Démasquer un assassin

Le premier don que t'offrent Sénéris, Jayma et Danaïs, est celui de pouvoir voire le pays des Esprits. Mais, en ce royaume, l'œuvre à accomplir est encore longue avant que les Esprits torturés ne puissent disparaître.

Voici une prière qui te permettra de connaître le nom d'un assassin. Quand tu seras à moins de douze pas de l'Esprit, tu lui scanderas :

*Du Souffle de l'Arcande,
Esprit de par ce sort,
Je t'en conjure, je t'implore,
Dis-moi sans mentir
Celui qui te fis périr.
Livres-moi le nom malsain
De celui qui fut ton assassin.*

Question

Il n'est pas toujours facile d'obtenir des renseignements vitaux lorsqu'il reste toujours à votre interlocuteur la possibilité de vous raconter les pires absurdités. Surtout quand le mensonge est utilisé à des fins odieuses comme par exemple pour protéger la fuite d'un Partisan de la Mort. Les Fraternins du Renard ont donc trouvé un moyen de remédier à ce problème.

C'est ainsi que fut créé le fameux rituel de Question. Celui-ci permet d'obliger quelqu'un à répondre véridiquement à une question directe, mais uniquement par oui ou par non. Il est de plus totalement impossible à la victime de ne pas répondre.

La procédure à suivre est relativement simple pour un Fraternin expérimenté. En effet il suffit de placer dans sa bouche un morceau de Cristal de Menthe et de déclamer en matérialisant dans l'air la rune de Vérité :



*Du Souffle de l'Arcande,
Toi le sans-maison beau parleur,
Ecoutes-moi : réponds sans mentir à ma question !*

Le Fraternin peut alors poser une question et être sûr d'obtenir une réponse véridique.

Parler aux Esprits

Nous cheminions alors dans les Hauts de Sadraste en direction de la si superbe Cité de Vertige. Mon cœur se serrait au fur et à mesure que nous progressions au travers de la végétation si sauvage et épineuse de la région. Pour la première fois j'allais enfin pouvoir visiter la Cité dont, dit-on, la superbe magnificence n'est surpassée par aucune autre.

Je venais alors à peine de commencer mon enseignement afin de devenir Sardriss. Mais déjà l'apprentissage de cette voie m'était apparu comme extrêmement difficile. Seul mon amour de la Vie, de ses secrets et de son extraordinaire potentiel me poussait alors à poursuivre mon apprentissage.

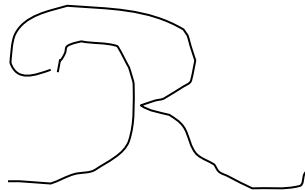
Mais ce jour-là j'étais parfaitement heureux de la voie que j'avais décidé de suivre et j'étais particulièrement réceptif à toutes les beautés qui m'entouraient. Mon maître dut d'ailleurs le ressentir également car ses lèvres, alors qu'il cheminait péniblement laissaient apparaître un subtil sourire. C'est peut-être pour cela qu'il entreprit de passer au second stade de mon éducation : je suppose que j'étais alors dans un état de réceptivité quasi idéal ...

C'est le moment qu'il choisit pour m'enseigner le moyen de communiquer avec les Esprits que je pouvais maintenant voir de façon presque naturelle.

Le Sardriss doit prononcer le rituel suivant :

***Du Souffle de l'Arcande,
Ma présence et celle de cette rune ainsi tracée,
Font qu'entre nous la communication possible est :
Pendant un quart de solème, Esprit, tu peux me parler !***

et doit dans le même temps tracer la rune de Communication dans l'air, comme indiqué ci-dessous.



Faire fuir un blasphémateur

Ce rituel fait partie de ceux que la Fraternité du Renard enseigne à tous les Sardriss ayant atteint un degré de discernement suffisant. En particulier le Sardriss doit se souvenir que ce rituel n'opère que sur les blasphémateurs désignés par le Culte de la Vie (c'est-à-dire en occurrence la Fraternité du Renard) et ceux qui sont souillés à jamais par la Marque de la Mort. Si le Sardriss commet l'erreur de lancer les foudres de Sénérís contre un innocent, il en est rapidement averti et se retrouve dans l'état Inconscient. (À vous de tomber si vous vous apercevez de votre méprise.)

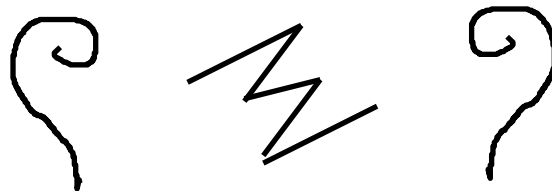
Pour mettre en pratique le rituel, rien de plus simple, le Sardriss doit simplement désigner le blasphémateur du doigt et incanter :

***Du Souffle de l'Arcande,
Toi le guerrier de Maison Ombre qui a blasphémé,
Ecoutes-moi : fuis-moi durant 100 battements de cœur !***

Faire fuir une Créature de l'Ailleurs

Ce rituel permet aux Fraternins du Pégase de se débarrasser temporairement de la menace qu'est la présence d'une Créature de l'Ailleurs en la faisant fuir. Néanmoins il doit être utilisé avec discernement car, comme avec de nombreux pouvoirs accordés par le Pégase, si le Fraternin commet l'erreur de lancer les foudres de Sénérís contre un innocent, il en est rapidement averti et se retrouve dans l'état Inconscient. (À vous de tomber si vous vous apercevez de votre méprise.)

Pour mettre en pratique le rituel, rien de plus simple, le Sardriss doit simplement désigner la Créature de l'Ailleurs, tracer dans les airs la rune de Peur ultime des deux mains et incanter :



***Du Souffle de l'Arcande,
Toi la créature de l'Ailleurs aux orbites vides,
Ecoutes-moi : fuis-moi durant 100 battements de cœur !***

Sanctification de Danaïs

Bien que la tristesse soit grande chaque fois qu'un être s'éteint, il est réconfortant de savoir que Danaïs le protège par delà sa Mort. C'est pourquoi, quand le corps est prêt à regagner la terre dont il est issu, après avoir évoqué les souvenirs qu'il laisse aux vivants et l'image que chacun gardera de lui éternellement, un Sardriss Sanctin invoque la présence de Danaïs, pour que jamais, en vérité, sa trace ne s'efface. Ce rituel ne peut être accompli que si le Mort est un fidèle du sanctuaire du Sanctin, sinon il faut avoir recours au rituel de Bénédiction de Danaïs.

La Famille et les amis se joignent au Sanctin en un cercle, symbole de Vie. Le Sanctin trace alors une lune sur le sol, symbole de Danaïs avant de lancer vers le ciel une longue plainte :

Du souffle de l'Arcande,

*Ô Danaïs, entends ces paroles, du souvenir empreintes
Écoute nos cœurs au travers de nos chants et de nos plaintes.
Guide nous par ta sagesse ainsi que tu l'as toujours fait
Fait briller en nous la mémoire de cette Vie, à tes côtés passée.*

*Que ton regard chaleureux, sur cet(te) femme/homme déposé,
Sèche nos larmes et ramène en nous l'image d'un être si cher*

*Ô Danaïs, accepte nos sincères prières,
Montre-nous tout ce qui, de sa Vie, a fait la beauté !*

*Du Souffle de l'Arcande, par Danaïs et notre foi,
Que ce passage dans la Mort nous rappelle la splendeur de la Vie.
Sois remerciée, ô Danaïs !*

Une fois ces paroles prononcées le Sanctin prend un objet cher au Mort et le fait passer silencieusement parmi le cercle de mains, chacun y puisant l'image du disparu. Quand il lui revient le Sanctin le replace sur le Mort, avant de recouvrir ce dernier de terre.

Sanctification de Jayma

Quel plus beau cadeau que celui de la Vie ? Les chants et les rires des enfants sont semblables à ceux de l'eau de la fontaine et sont le reflet de Jayma. C'est pour cette raison que, peu après sa venue au monde, tout bébé est baigné dans une source d'eau cristalline en présence d'un Sardriss Sanctin. Ce rituel ne peut être accompli que si un des parents est un fidèle du sanctuaire du Sanctin, sinon il faut avoir recours au rituel de Bénédiction de Jayma.

La Mère apporte son enfant près de la Source puis lui tient la main tandis que le Sanctin le baigne. Alors que l'eau enveloppe le nouveau-né, le Sardriss laisse éclater sa joie en en appelant à Jayma :

***Du souffle de l'Arcande,
Ô Jayma, entends ces cris, symboles de Vie
Témoins de la gaieté que tu nous inspires.
Sois pour cet enfant la source bénie de ses rires
Et sois remerciée pour ce cadeau mille fois chéri.***

***Que par ton regard bienveillant, sur cet enfant dirigé,
Jamais de larmes ne coulent sur sa joue, si ce n'est de joie.
Ô Jayma, rajoute ta douce bénédiction à notre foi,
Montre-lui tout ce qui, de la Vie, fait le charme et la beauté !***

***Du Souffle de l'Arcande, par Jayma et notre foi,
Un nouvel être s'éveille à la Vie.
Gloire à Jayma !***

Une fois ces paroles dites le Sanctin rend l'enfant à sa mère et le vêt d'un linge béni pour le réchauffer, à l'image des rayons du soleil naissant.

Sanctification de Sénéris

Je me souviens qu'étant enfant, je me précipitais toujours sur la place centrale lorsque les guerriers de notre village partaient dans la forêt chasser. Ils avaient fière allure avec leurs peaux de loup savamment cousues par les femmes du village durant les longues soirées d'hiver passées à se réchauffer auprès du feu.

Ce que j'aimais particulièrement, c'était de me laisser bercer par mes rêves en écoutant les graves mélodées des hommes et la douce voix de Laurène, ma mère, qui, au milieu d'eux implorait Sénéris de poser les yeux sur eux afin de leur apporter foi et protection.

Ma mère était splendide et semblait rayonner de la grâce même de Sénéris. Les hommes étaient agenouillés autour d'elle, la tête baissée, n'osant lever la tête de peur de mettre en colère la Déesse. Ils se tenaient tous les mains qu'ils levaient au-dessus de leur tête en chantant d'une voix grave un air monocorde, pendant que ma mère, après avoir allumé un cierge psalmodiait :

***Du souffle de l'Arcande,
Ô Sénéris, entends ces voix qui l'espace d'un instant,
T'offrent ce temple d'adoration éphémère.
Accepte du cœur de tes fidèles l'image d'une mère,
Qui donne avec amour protection à ses enfants.***

***Que par ma voix, sur nos corps ta force se dépose,
Pour nous, hommes valeureux qui vont combattre pour toi,
Rajoute ta douce bénédiction à notre foi,
Ô Sénéris, reçois nos voix tel un bouquet de roses.***

***Du Souffle de l'Arcande, par Sénéris et notre foi,
Nous pourrions désormais subir un coup de plus au prochain combat.
Gloire à Sénéris !***

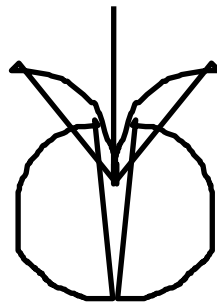
Puis avec des gestes lents et majestueux, elle s'approchait de chaque homme et lui faisait absorber un morceau de Pain Bénit de Sénéris et traçait sur son front avec son Saint Onguent Blanc un petit cercle. Puis le son des voix diminuait lentement pendant qu'elle absorbait elle-même du Pain Bénit. Aujourd'hui, à chaque fois que j'y repense, je ne peux m'empêcher de tomber sous le charme. Ce rituel lancé dans l'amour de la Déesse permettait aux guerriers de gagner un Point d'armure pour le prochain combat à condition que ce soit pour la cause du sanctuaire du Sanctin (contrairement à la Bénédiction de Sénéris qui ne souffre pas de telles restrictions). Je sais aujourd'hui qu'il existe d'autres moyens de se protéger magiquement, mais nul n'est aussi beau que celui-ci, et malheureusement, ou heureusement, il n'existe aucune possibilité de cumul avec ceux-ci (de même qu'il n'est pas possible de cumuler deux "Sanctification de Sénéris").

Voir les esprits

Ce rituel n'est utile qu'aux moins expérimentés des Sardriss. Il faut avoir senti la présence d'un esprit et psalmodier :

***Du Souffle de l'Arcande,
Esprit vaporeux aux corps immatériels,
Esprits vengeurs aux corps invisibles des mortels,
Esprits aux âmes torturées de tourments infinis,
Désormais de mes propres yeux vous voir je puis.***

Le Sardriss doit alors tracer sur le creux de sa main gauche la rune de la Vue. Le rituel permet de voir des esprits durant une demi solune.



Rituels de deuxième pierre

Bénédition du repas

Il arrive parfois que les Sadriss se joignent religieusement à un repas afin de prévenir tout acte vil durant celui-ci et pour donner à chacun des convives une ardeur au combat renouvelée. Bien entendu cela ne se fait que pour de justes causes et il n'est pas rare de voir un Sadriss refuser la demande d'une bénédiction solennelle du repas émise par un chef de guerre trop sûr de son bon droit. Bien sûr, il n'est pas interdit de réchauffer le cœur des guerriers avec des paroles ...

Si ce rituel est mis en œuvre il faudra au moins deux Sadriss pour accompagner, de leurs voix, le Sadriss Sanctin qui accomplit la bénédiction. Quand tous les convives ont pris place, la nourriture est sanctifiée et les convives bénéficieront d'une insensibilité au poison durant toute la durée du repas. Attention, les retardataires ne seront pas ainsi protégés.

***Du souffle de l'Arcande,
Que Jayma bénisse ce repas et en écarte toute vilenie.
Que l'eau et le vin puissent couler à flots
Et que tous puissent faire ripaille à l'envie
Insensibles aux poisons tant que dure ce repas par Jayma béni.***

Quand le repas prend fin, les trois Sadriss se lèvent et octroient aux convives une ardeur semblable à celle d'une bénédiction de Sénéris. Il faut néanmoins au moins un Sadriss pour toute vingtaine de personnes présentes. Sinon seule une partie des convives est ainsi bénie, selon le désir des officiants. Les hommes se lèvent autour de la table, tête baissée, se tiennent tous les mains en les levant au-dessus de leur tête et chantent d'une voix grave un air monocorde. Les Sadriss parcourent les rangs et imposent, avec du Saint Onguent Blanc, un cercle sur le front des convives. Quand cela est accompli, les Sadriss, repris en cœur par les fidèles, rendent grâce à Sénéris :

***Du souffle de l'Arcande,
Ô Sénéris, entends ces voix qui l'espace d'un instant,
T'offrent ce temple d'adoration éphémère.
Accepte du cœur de tes fidèles l'image d'une mère,
Qui donne avec amour protection à ses enfants.

Que par nos voix, sur nos corps ta force se dépose,
Pour nous, hommes valeureux qui vont combattre pour toi,
Rajoute ta douce bénédiction à notre foi,
Ô Sénéris, reçois nos voix tel un bouquet de roses.

Du Souffle de l'Arcande, par Sénéris et notre foi,
Nous pourrions désormais subir un coup de plus au prochain combat.
Gloire à Sénéris !***

Bénir une arme

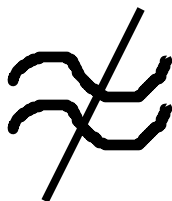
Vénééré Grand Maître,

Je suis bien aise de pouvoir enfin vous montrer combien vos enseignements m'ont été profitables. J'ai puisé une fois encore la force de vaincre notre pire ennemi dans la sagesse des arbres et, suivant leurs sèves millénaires, j'ai communié avec les Déesses. C'est ainsi que Danaïs m'a ouvert les yeux et m'a permis de comprendre comment les Sorciers enchantent les armes. Non que j'ai eu envie d'une arme de qualité, mais pour répondre à une prière que je lui adresse depuis tant et tant. Oui, Grand Maître, elle m'a guidée pour poser une parcelle de Vie dans une arme. Une parcelle de Vie renfermant toute son irrévocable immanence.

Ce rituel permet en effet d'empêcher de tuer avec une certaine arme. Il faut pour cela avoir l'arme en main et il faut noter que la lame n'a pas besoin d'être noire (car qui sait quelle folie peut s'emparer parfois de ceux qui ont l'apparence de la sagesse et de la raison ?). Ensuite il suffit de prononcer la formule

***Du Souffle de l'Arcande,
Que la main de Sénéris guide cette lame,
Pour qu'une solume durant, jamais aucune âme
Ne succombe à son fer acéré
Même par malignité***

et de graver le signe de Sénéris sur la lame de l'arme avec du Saint Onguent blanc.



Établir une Union

Je me souviendrai toute ma Vie de cet instant merveilleux qui a consacré mon Union avec celui qui partage mes joies et mes souffrances, mes rires et mes cris. Le Sardriss Sanctin de notre village nous avait invités à venir méditer auprès de lui et ce n'est pas sans émotion que nous avons franchi le cercle de pierre intérieur du Sanctuaire pour venir prier les Déesses à ses côtés.

Quand nous nous fûmes suffisamment nourris de la lumière magique de l'endroit, il nous fit venir devant lui et nous prit les mains en souriant. Derrière lui se trouvaient deux coupes, une étoffe blanche et deux couronnes de fleurs. Très lentement et très majestueusement, il lâcha nos mains et prit la première coupe, qui était remplie d'eau et dit : " Je verse la coupe des Larmes à vos pieds afin que vous connaissiez les tristesses de la Vie et que vous sachiez les contenir. "

Puis il se saisit de l'étoffe et la passa entre nous : " Je passe le voile de la séparation entre vos visages afin que vous puissiez voir vos différences et les surmonter. "

Il remplit alors la seconde coupe de vin sacré : " Je remplis de vin la Coupe de l'Espoir afin que vous puissiez connaître le changement et goûter la paix qui en résulte. "

Enfin il mit une couronne de fleurs autour de nos têtes : " Je ceins vos fronts de cette couronne de désir de manière à ce que vous sachiez que toujours l'amour rejaillit comme un bourgeon, mais qu'il y a des saisons où il fleurit et d'autres où il se flétrit. "

Le Sanctin reprit alors nos mains et nous pûmes nous recueillir quelque temps de conserve. Bientôt un souffle nous transporta :

***Du Souffle de l'Arcande,
Par le pouvoir des Déesses qui vivent de notre adoration
Et en leur nom, je bénis en ce jour et en ce lieu votre Union.
Que Sénéris vous donne la Force !
Que Jayma vous apporte la joie !
Et Danaïs le réconfort !***

Neutraliser un Partisan de la Mort

C'est aux plus puissants d'entre nous qu'aujourd'hui j'adresse cette missive. Je tiens à vous annoncer que j'ai enfin découvert le moyen de faire obstacle à nos pires ennemis, ces souillures qui à jamais déshonorent le don de la Vie et toute la race humaine depuis que le Grand Fléau s'est abattu sur nous .

Pour être tout à fait honnête, je n'ai en fait rien découvert moi-même, je n'ai fait que redécouvrir ce que les plus grands avaient déjà trouvé en leur temps mais que nous avons inconsciemment égaré. Plaise à Sénérís que cela ne se reproduise plus !

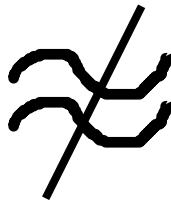
Malheureusement mes recherches sont restées relativement limitées. Aussi je n'ai pas pu encore trouver le moyen de faire que les effets du rituel soient définitifs. Dans cette version, ils ne durent que une demi solume.

Néanmoins, son intérêt est déjà grand puisqu'il permet d'apposer le Signe de Sénérís sur un Partisan de la Mort. Celui-ci va donc être neutralisé pendant une demi-solume et durant cette période, il lui sera impossible de donner la Mort. Imaginez un peu le jour où ce rituel sera permanent !

Voici donc la procédure :

***Du Souffle de l'Arcande,
Toi que la Marque de la Mort souille à jamais,
Reçois la Marque de Sénérís pour que désormais,
Pendant une demi solume, tuer te soit impossible,
Approche et viens recevoir cette Marque de Vie.***

Le Sardriss doit alors tracer le Signe de Sénérís sur la joue droite du Partisan de la Mort. Et il ne faut pas oublier que nous sommes malheureusement obligés de lui rappeler que la durée du sort n'est que d'une demi solume. Néanmoins, je poursuis mes recherches et vous tiendrai bien entendu régulièrement au courant de l'avancée de mes travaux.



Rituels de troisième pierre

Accueil

Ce rituel permet d'ôter la marque du blasphème et est l'apanage de la Fraternité du Renard. C'est le Fraternin seul qui fixe les conditions selon lesquelles il délivrera le pénitent de la marque qui l'affuble. Il peut bien sûr demander conseil à ses pairs, mais c'est en son âme et conscience qu'il juge quelle pénitence doit être accomplie et également si elle l'a été ou pas.

Si le Fraternin est convaincu du bon vouloir du blasphémateur, il lui faut s'isoler avec lui. Puis il récitera une prière à Danaïs. Cette prière est fonction de la faute commise pour en arriver là, ainsi que de l'action réparatrice qui a été demandée. Elle doit donc être inventée par le Fraternin à ce moment.

Une fois cela accompli, le Fraternin et le blasphémateur murmurent d'une voix monocorde et grave pendant 100 battements de cœur, attendant que le regard miséricordieux de Danaïs se porte sur eux. Puis le Fraternin prononce la formule qui réintègre le blasphémateur au sein de ceux qui suivent le chemin de la Vie :

***Du Souffle de l'Arcande
Que Danaïs entende ta prière et tes vœux
Pour que désormais tu puisses à nouveau
Regarder le soleil sans en craindre les feux
Et qu'en toi le rive de Jayma coule à flots***

Le Sardriss retire alors la marque du blasphème.

Briser la Magie

Quand on s'attaque à des Nécromants il faut s'attendre à subir les effets de leur Arcande noire. C'est pourquoi la Fraternité du Chat Huant a fait en sorte que même ceux d'entre eux qui n'ont pas encore subi les cours d'une École de Sorcellerie puissent se prémunir de tels effets en brisant la magie.

Ce rituel permet également aux Fraternins qui sont des Sorciers confirmés de bénéficier de quelques sortilèges de plus.

Il faut néanmoins rappeler que ce rituel ne peut être utilisé que contre un blasphémateur ou un nécromant. Le Fraternin doit désigner le Sorcier blasphémateur ou le Nécromant et prononcer :

***Par la sagesse de Danaïs
Des Larmes de l'Arcande,
Toi le sorcier corrompu,
Ecoute-moi : je brise le sort que tu viens de lancer !***

Les effets sont identiques à ceux du sortilège de Sorcier.

Désaliéner un Partisan de la Mort

Un soir que nous cheminions dans le Linois pour visiter un de ses cousins, mon Maître et moi dûment nous arrêter dans un petit village.

Les habitants semblaient terrorisés et nous eûmes toutes les difficultés du monde à nous faire ouvrir les portes du relais. Solumusement le chevauteur reconnu nos habits de Sardriss et se hâta de nous faire rentrer au chaud.

Mon Maître discuta longuement avec lui et finit par apprendre qu'un Mortfou rôdait alentours et qu'il serait sous les ordres d'un Sorcier nommé Yolm Noirtourment. Un nom que tous prononçaient à voix basse.

La présence de Fraternins du Chat Huant semblant délier les langues, nous apprîmes que le Sorcier voulait rançonner le chevauteur en le menaçant de Mort.

Quand la nuit vint mon Maître sortit afin de délivrer la rançon. Quand il fut à vingt pas du Mortfou et prononça :

***Du Souffle de l'Arcande,
Toi que la Marque de la Mort souille à jamais
Par ce rituel je brise ce lien horrible pour que désormais
Nul ne te commande excepté la Mort qui te ronge
Et hante tes jours jusque dans tes songes.***

Quand le Mortfou se tourna vers son ancien maître, celui-ci poussa un cri d'horreur et s'enfuit dans la nuit. Les trois hommes d'armes du relais purent alors facilement disposer du Mortfou. Le lendemain mon Maître et moi l'emmenions dans un Anneau.

Exclusion

Ce rituel permet d'apposer la marque du blasphème. Le rituel d'Exclusion nécessite la présence de trois Sardriss de spécialités différentes (librin, une certaine fraternité etc.) et prend la forme d'un jugement avec de grandes contraintes sur la délibération. Ainsi peuvent participer au jugement un Sardriss librin, un Fraternin de la Fraternité du Renard et un Fraternin de la Fraternité de la Source.

Si un Renard a des doutes sur une personne, il peut mettre en place le rituel. Il faut alors avoir de sérieux griefs ainsi que des preuves tangibles. L'accusé doit être présent au moment de l'énonciation du chef d'accusation. S'il n'est pas volontaire, il faut donc le capturer.

Ensuite les accusations sont annoncées par le Fraternin. Celles-ci peuvent être de son seul fait ou peuvent être proférées par d'autres plaignants. L'accusé est alors autorisé à se défendre et/ou à se justifier. Les seuls griefs qui peuvent être prononcés contre lui sont d'ordres suivants : offense grave au Culte de la Vie (une insulte n'en est pas une, mais brûler un Sanctuaire oui), menace de Mort proférée contre quelqu'un (devant témoins), aide quelconque à un Partisan de la Mort, non assistance à une personne ayant des déboires face à un Partisan de la Mort. Bref tout ce qui pourrait tendre à banaliser la Mort ou ses Partisans.

Il est bien entendu hors de propos de juger quelqu'un pour vol ou pour paroles déplacées. Même s'il s'agit du vol d'une relique sacrée, sauf si cela a entraîné la Mort de ceux qu'elle protégeait.

Une fois le chef d'accusation établi, le Sardriss désigne ses assesseurs et déclame :

***Du Souffle de l'Arcande,
En présence des trois Suivantes de la Vie
Et de la nôtre, ses Sardriss fidèles
Tu dois répondre des actes que tu as commis
Pour que le doute s'efface ou l'infamie se révèle***

Les Sardriss donnent alors rendez-vous à l'accusé dans une solumme de temps au même lieu. S'il ne s'y présente pas, les Sardriss sont en droit de demander de l'aide pour l'y amener de force, mais on ne saurait retenir cela contre lui puisqu'il a pu être empêché.

Durant cette solumme, l'accusé peut apporter de nouveaux éléments et les Sardriss doivent chercher à corroborer les soupçons ou à lever les doutes. Tout usage de l'Arcande ne saurait être accepté et en tout cas avoir plus de valeur qu'un autre témoignage. Bien sûr les témoignages de Véridistes ou de Sardriss sont tout particulièrement recherchés. In fine, les Sardriss jugent en leur âme et conscience. Il faut l'unanimité des trois voix pour que le rituel d'exclusion soit mis en place.

Si tel est le cas, le Fraternin prononce la formule :

***Du Souffle de l'Arcande,
Des chemins de la Vie tu t'es par trop écarté,
Nous te mettons au ban pour que tous le sachent,
De ton blasphème cette marque sera le signe,
Afin que jamais tu n'oublies tes actes indignes***

Le Fraternin rappelle alors au blasphémateur qu'il n'est pas encore dévoré par la Mortfolie et que son seul espoir de ne pas succomber est de suivre à nouveau les préceptes de la Vie. Si tel est son sentiment il peut à tout moment venir le voir, ou tout autre Fraternin de la Fraternité du Renard, et lui demander de l'accueillir au sein de la communauté de la Vie.

Si les Sardriss ne sont pas unanimes (ou si tous sont convaincus de l'absence de faute), ils laissent l'individu en liberté en clamant son innocence afin que tous l'entendent. De plus le Fraternin qui a mené le rituel restera Sonné pendant une demi-solumme à compter de ce moment.

Exorcisme mineur

Du Souffle de l'Arcande,
**Toi dont l'âme est possédée par d'obscures noirceurs,
Laisse-moi pénétrer au plus profond de ton horreur.
Laisse-moi trouver dans ton cœur les traces de ton malheur.**

Du Souffle de l'Arcande,
**Que le mal qui t'habite disparaisse sur l'heure.
Reprends ta vraie nature et retrouve le bonheur.
Désormais ta destinée se déroulera sans heurts.**

Ces paroles résonnèrent longtemps dans mon esprit. La pauvre femme venait de cesser de s'agiter convulsivement. Maintenant son visage affichait un grand calme et une profonde sérénité.

Le Fraternin se tourna vers nous, le pégase étincelait de blanc au milieu de son costume roux. Il expliqua que la jeune femme était victime de la vengeance d'un Sorcier. Juste avant son départ, l'Arbre qui l'accompagnait et lui-même discutèrent des nombreux sortilèges d'envoûtement, la plupart de sorcellerie noire, qui existent et des signes qui les accompagnent :

- ◆ " Lâcheté " : une rune d'odieuse pusillanimité sur la joue.
- ◆ " Pervertir les âmes " : baume noir sur les arcades sourcilières.
- ◆ " Aveugler " : bandeau noir sur les yeux.
- ◆ " Envoûtement " : pas de signe visible. C'est le comportement anormal de la victime qui doit mettre sur la voie.

Ce rituel est spécifique à la Fraternité de l'Arbre, et à celle du Pégase qui en est issue. Il permet de contrer définitivement les effets des quatre sortilèges précédemment cités : Lâcheté, Pervertir les âmes, Aveugler et Envoûtement.

Identifier les Créatures de l'Ailleurs

Les deux cavaliers étaient arrivés au grand galop dans notre petit village par ce matin d'hiver. Je me rendais au puits tout emmitouflé dans de larges pans de fourrure d'agneau et leur vue me paralysa de terreur. Les yeux du premier cavalier étaient rouges comme le sang d'une poule que l'on vient d'égorger et ses cheveux d'un vert semblable à celui des pommes d'automne. Il semblait hors d'haleine et son cheval était manifestement éreinté. En me voyant je crus bien le voir esquissier un sourire.

Celle qui le poursuivait était vêtue de roux, comme Jésal, notre Sanctin. Sa monture était une jument blanche comme les neiges des Écarciels et parée d'un casque ailé qui lui donnait une allure aérienne, comme si à chaque instant elle allait s'envoler. Sa voix me transperça et me fit émerger de ma contemplation : " Baisse-toi petit ! Roule à terre ! Vas-t-en ! ". Sans trop savoir pourquoi, je me suis jeté à terre en lâchant mon seau et un frisson me parcourut quand une main gantée d'acier noir et tranchant frôla ma tête nue.

Terré près du puits, je vis alors le Pégase qui ornait la cape de la Sardriss au moment où elle rattrapait l'albinos. C'est comme si la cape avait cherché à l'envelopper : il poussa un cri de terreur qui fit sortir ma mère de la maison en courant. La Pégase sauta sur l'homme sans hésiter et le jeta au sol avec un petit cri : " à moi hommes du Val de glace ! "

Je vis notre Sanctin accourir, terrorisé il emmenait deux bûcherons tout autant terrorisés que lui. Le sang jaillit quand la dague de l'homme frappa le sein de la Pégase, mais il succomba rapidement sous le nombre et sombra dans l'inconscience. Malgré les injonctions de ma mère j'insistais pour voir la suite. L'homme fut attaché au puits et la Pégase insista pour que le Sanctin le ramène à la conscience. Il lui fallut bien cinq minutes pour le convaincre de le faire tellement celui-ci tremblait de peur, mais elle semblait si sûre d'elle qu'il finit par accepter. Les deux bûcherons le maintenaient fermement et se tenaient prêts à le faire taire. La voix cristalline de la Sardriss fit écho sur les murs gelés de nos maisons :

**Du Souffle de l'Arcande !
Par le verbe divin et la grandeur de Danaïs,
Livre-moi la vérité sans omission ni contrefaçon.
Es-tu né sous les rayons du soleil que nous donne Sénéris
Ou as-tu été enfanté par l'Ailleurs et ses Démons ?**

L'homme hurla " Je suis un Démon et je reviendrai t'arracher le cœur ! ". Le Sanctin frissonna et fut soulagé quand la Créature fut replongée dans l'inconscience. Il n'insista pas quand la Pégase refusa son aide pour le ramener à la ville où la Fraternité s'occuperait de le renvoyer dans son monde de cauchemars.

Ce rituel est évidemment des plus utiles aux Fraternins du Pégase et ne peut être utilisé que par eux. Bien entendu il n'est pas toujours facile de le mettre en œuvre surtout quand la Créature sait que le Pégase en a après elle. Il n'en reste pas moins qu'il faut que le sujet du rituel soit conscient : volontaire ou attaché, mais conscient.

Invoyer un Esprit

Il est parfois utile pour nous autres Sardriss d'invoyer des Esprits et de leur donner temporairement une enveloppe matérielle afin que les vivants puissent les voir et communiquer avec eux. Grâce à ce modeste cérémonial, pratiquement n'importe quel serviteur de la Vie est capable de matérialiser un Esprit ; il est toutefois préférable selon moi d'attendre d'avoir obtenu sa deuxième pierre avant de s'y risquer.

Pour invoyer un Esprit, le Sardriss devra être assisté de deux personnes possédant une foi sincère en la Vie. Il appellera l'Esprit :

***Du Souffle de l'Arcande,
Esprit immatériel
Près de moi je t'appelle
Pour le temps d'un rituel.***

Quand l'Esprit sera devant lui, le Sardriss demandera de se disposer à environ deux mètres de distance autour de l'Esprit à invoyer. Il faudra bien sûr veiller à ce que les personnes présentes ne rentrent pas dans le triangle ainsi délimité.

À ce moment on peut matérialiser l'Esprit en récitant la formule :

***Du Souffle de l'Arcande,
Esprit errant et ivre de vengeance
En ce lieu nous invoquons ta présence.
Que ton corps vaporeux soit à nouveau tangible,
Retire ton bandeau car te voilà visible,
Tant que les blanches flammes de ces cierges brûleront
Les mots que tu diras, ici, nous parviendront.***

L'Esprit restera sous forme matérielle pendant 100 battements de cœur au maximum :

***Du Souffle de l'Arcande
Par cette flamme que j'éteins
Je sais ce que tu penses
Retourne à ton destin
Car ton âme crie vengeance.***

Libérer un Esprit

La joie pouvait se lire dans les yeux de mon Maître : cela faisait plus de deux ans qu'il traquait Nuisos et enfin il le tenait à sa merci. Le Nécromant gisait à nos pieds, solidement attaché et baillonné.

C'est alors que je vis l'Esprit. Elle tentait désespérément d'empêcher mon Maître d'agir. Quand il la vit à son tour il eut un mouvement de recul : " Vite ! " m'ordonna-t-il, " apporte-moi du baume des Morts. "

Quand je revins il avait tracé un cercle au sol et y brûlait une cierge. Il plaça le baume des Morts dans le cercle et récita :

***Du Souffle de l'Arcande,
Toi qui erre comme un esclave, rampant,
Alors que ton âme crie vengeance et pleure
Par ce rituel je romps le charme sur l'heure
Nars accomplir ton destin sans tarder plus longtemps.***

J'eus l'impression qu'un souffle éteignait la bougie. Quand je regardai à nouveau le baume avait disparu, l'Esprit était penché sur le Nécromant et bientôt une marque de la Mort apparut sur la joue du vil Sorcier.

Ce rituel est spécifique à la Fraternité du Chat Huant et permet de libérer un Esprit asservi par un Nécromant.

Neutraliser un Partisan de la Mort (double durée)

C'est aux plus puissants d'entre nous qu'aujourd'hui j'adresse cette missive. Je tiens à vous annoncer que j'ai enfin découvert le moyen de faire obstacle à nos pires ennemis, ces souillures qui à jamais déshonorent le don de la Vie et toute la race humaine depuis que le Grand Fléau s'est abattu sur nous .

Pour être tout à fait honnête, je n'ai en fait rien découvert moi-même, je n'ai fait que redécouvrir ce que les plus grands avaient déjà trouvé en leur temps mais que nous avons inconsciemment égaré. Plaise à Sénéris que cela ne se reproduise plus !

Malheureusement mes recherches sont restées relativement limitées. Aussi je n'ai pas pu encore trouver le moyen de faire que les effets du rituel soient définitifs. Dans cette version, ils ne durent qu'une solume.

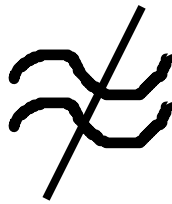
Néanmoins, son intérêt est déjà grand puisqu'il permet d'apposer le Signe de Sénéris sur un Partisan de la Mort. Celui-ci va donc être neutralisé pendant une solume et durant cette période, il lui sera impossible de donner la Mort. Imaginez un peu le jour où ce rituel sera permanent !

Voici donc la procédure :

Du Souffle de l'Arcande,

***Toi que la Marque de la Mort souille à jamais,
Reçois la Marque de Sénéris pour que désormais,
Pendant une solume entière, tuer te soit impossible,
Approche et viens recevoir cette Marque de Vie.***

Le Sadriss doit alors tracer le Signe de Sénéris sur la joue droite du Partisan de la Mort. Et il ne faut pas oublier que nous sommes malheureusement obligés de lui rappeler que la durée du sort n'est que d'une solume. Néanmoins, je poursuis mes recherches et vous tiendrai bien entendu régulièrement au courant de l'avancée de mes travaux.



Paralyser un blasphémateur

Ce rituel fait partie de ceux que la Fraternité du Renard enseigne à tous les Sardriss ayant atteint un degré de discernement suffisant. En particulier le Sardriss doit se souvenir que ce rituel n'opère que sur les blasphémateurs désignés par le Culte de la Vie (c'est-à-dire en occurrence la Fraternité du Renard) et ceux qui sont souillés à jamais par la Marque de la Mort. Si le Sardriss commet l'erreur de lancer les foudres de Sénérís contre un innocent, il en est rapidement averti et se retrouve dans l'état Inconscient. (À vous de tomber si vous vous apercevez de votre méprise.)

Pour mettre en pratique le rituel, rien de plus simple, le Sardriss doit simplement désigner le blasphémateur du doigt et incanter :

***Du Souffle de l'Arcande,
Toi le blasphémateur,
Sois paralysé pendant 100 battements de cœur !***

.....

Paralyser une Créature de l'Ailleurs

Ce rituel permet aux Fraternins du Pégase de se débarrasser temporairement de la menace qu'est la présence d'une Créature de l'Ailleurs en la paralysant. Néanmoins il doit être utilisé avec discernement car, comme avec de nombreux pouvoirs accordés par le Pégase, si le Fraternin commet l'erreur de lancer les foudres de Sénérís contre un innocent, il en est rapidement averti et se retrouve dans l'état Inconscient. (À vous de tomber si vous vous apercevez de votre méprise.)

Pour mettre en pratique le rituel, rien de plus simple, le Sardriss doit simplement désigner la Créature de l'Ailleurs, tracer dans les airs la rune de Sublime contemplation et incanter :



***Du Souffle de l'Arcande,
Toi la créature de l'Ailleurs,
Sois paralysée pendant 100 battements de cœur !***

Punir un Partisan de la Mort

L'une des pires injustices qui soient, malgré tous nos efforts pour protéger la Vie, est de constater que certains Partisans de la Mort puissants ou suffisamment rusés parviennent à échapper aux Esprits de leurs victimes et continuent ainsi à défier les lois naturelles en donnant impunément la Mort.

Il fut un temps où les Sardriss de la Vie ne pouvaient rien faire d'autre que de tenter de rappeler les Âmes avant qu'elles ne dissipent ou d'essayer de mettre l'assassin à la merci de l'Esprit ; malgré tous nos efforts cependant, nombreux étaient ceux qui échappaient d'une façon ou d'une autre au châtiment qu'ils méritaient.

Mais depuis que Sénérís, dans son extrême bienveillance, nous a béni avec ce nouveau pouvoir, nous sommes en mesure de faire respecter sa loi mieux que jamais ; " Punir un Partisan de la Mort " permet en effet d'apposer la Marque de la Mort sur le visage d'un assassin qui ne la porte pas. Quelque soit le temps qui s'est écoulé depuis son ignoble crime, aucun Partisan de la Mort ne peut plus désormais se croire à l'abri de la déchéance qui l'attend.

Avant de lancer ce Sortilège, cependant, il convient d'être absolument certain de la culpabilité de la personne que vous accusez car dans le cas contraire la colère de Sénérís s'abattra sur vous.

Le rituel se déroule en deux temps : tout d'abord il faut immobiliser l'assassin présumé et tracer en l'air devant lui la rune de Vérité tout en récitant la formule :



***Du Souffle de l'Arcande,
Réponds-moi sincèrement, sans mensonge ni tromperie,
As-tu jadis osé, au mépris de la Vie,
Envoyer un vivant au Pays des Esprits ?***

Si l'homme est innocent, le Sort est perdu et le Sardriss tombera dans l'état inconscient et aura le bras droit mutilé.

Si au contraire il avoue être un assassin, rien ne vous empêchera plus de lui appliquer avec du baume des Morts la Marque qu'il mérite. Pour cela il faut appeler sur le coupable la malédiction de Sénérís :

***Du Souffle de l'Arcande,
Voici ta récompense pour ce crime impuni,
Porte à jamais la Marque de ton infamie.***

Rituel de Passage

Ce rituel est très variable. Il dépend du Sardriss, du lieu, de l'enfant, de l'époque de l'année etc... Un exemple est donné dans la feuille d'ambiance des Sardriss.

Sanctuaire mineur

Mon grand-père me raconte souvent comment notre bon Sanctin a jadis sauvé notre village alors que le fléau tentait de l'emporter dans sa tornade noire et destructrice.

Quatre hommes, dont deux masqués, avaient demandé l'hospitalité au Seigneur qui leur avait accordé de séjourner dans une des fermes de notre village. Le Sanctin était allé les accueillir et leur souhaiter la bienvenue, mais il avait bien senti que quelque chose n'allait pas. Intrigué il les espionna quelque temps et dut retenir un cri d'horreur quand il vit sur deux d'entre eux la marque honnie du blasphème, cachée par leur casque et leurs cheveux. C'est à ce moment qu'il eut la conviction que les masques n'étaient là que pour cacher aux regards le mal profond qui dévorait les âmes de ceux qui les portaient.

Il revint très nerveux au village et somma tout le monde de le rejoindre au Sanctuaire pour une prière vespérale à Danaïs. À l'issue de celle-ci il eut la certitude qu'il nous fallait tous rester auprès de lui pour la nuit. Il désigna quatre d'entre les plus fidèles et les plus vaillants pour être ses assistants. Il leur dit qu'ils formeraient à eux cinq les piliers d'un Sanctuaire et il alluma aux pieds de chacun une bougie avant d'en faire autant pour lui-même. Enfin sa voix, portée par Danaïs, s'éleva majestueusement

Du Souffle de l'Arcande !

Que ces cinq bougies apportent la lumière de Sénéris !

Que des fils invisibles et pourtant réels nous unissent

Afin que nul opposant au Culte de la Vie

En ce Sanctuaire, pénétrer ne puisse !

Quand la nuit vint les quatre étrangers ne tardèrent pas à rejoindre le sanctuaire à la recherche d'une proie facile. Les deux masques étaient tombés et laissaient apparaître la marque honteuse à la lueur de la lune. Tous furent pris de peur. Mais le Sanctin n'attendit pas plus longtemps et appela les Déeses à son secours. Alors que les quatre mandrins essayaient tout d'abord infructueusement de pénétrer à l'intérieur des cinq piliers, puis d'abattre les protecteurs de bougie, le Sardriss mettaient en fuite deux d'entre eux et appelaient quelques hommes forts à défendre, de l'intérieur, les piliers. Tant et si bien que les quatre abandonnèrent leur entreprise et fuirent dans la nuit.

Il est à noter que le seul effet de ce rituel est d'empêcher les Partisans de la Mort et les Blasphémateurs dans le cercle délimité par les cinq piliers (dire " Du souffle de l'Arcande, toi le blasphémateur, sois repoussé pendant 100 battement de cœur !" si un tel individu essaie – ceci peut être dit par toute personne à l'intérieur du sanctuaire). Ce cercle ne peut dépasser dix mètres de diamètre. Si l'un des piliers est abattu, le rituel est brisé. Néanmoins les piliers peuvent être symbolisés par plusieurs personnes et, dans ce cas, le rituel n'est brisé que si toutes les personnes symbolisant le même pilier sont abattues. Les piliers ne sont aucunement protégés de l'extérieur et ceux à l'intérieur restent sensibles aux sortilèges et aux armes de jet.

Rituels de quatrième pierre

Bénédictio de Sénérís

Je me souviens qu'étant enfant, je me précipitais toujours sur la place centrale lorsque les guerriers de notre village partaient dans la forêt chasser. Ils avaient fière allure avec leurs peaux de loup savamment cousues par les femmes du village durant les longues soirées d'hiver passées à se réchauffer auprès du feu.

Ce que j'aimais particulièrement, c'était de me laisser bercer par mes rêves en écoutant les graves mélodées des hommes et la douce voix de Laurène, ma mère, qui, au milieu d'eux implorait Sénérís de poser les yeux sur eux afin de leur apporter foi et protection.

Ma mère était splendide et semblait rayonner de la grâce même de Sénérís. Les hommes étaient agenouillés autour d'elle, la tête baissée, n'osant lever la tête de peur de mettre en colère la Déesse. Ils se tenaient tous les mains qu'ils levaient au-dessus de leur tête en chantant d'une voix grave un air monocorde, pendant que ma mère, après avoir allumé un cierge psalmodiait :

*Du souffle de l'Arcande,
Ô Sénérís, entends ces voix qui l'espace d'un instant,
T'offrent ce temple d'adoration éphémère.
Accepte du cœur de tes fidèles l'image d'une mère,
Qui donne avec amour protection à ses enfants.*

*Que par ma voix, sur nos corps ta force se dépose,
Pour nous, hommes valeureux qui vont combattre pour toi,
Rajoute ta douce bénédiction à notre foi,
Ô Sénérís, reçois nos voix tel un bouquet de roses.*

*Du Souffle de l'Arcande, par Sénérís et notre foi,
Nous pourrions désormais subir un coup de plus au prochain combat.
Gloire à Sénérís !*

Puis avec des gestes lents et majestueux, elle s'approchait de chaque homme et lui faisait absorber un morceau de Pain Bénit de Sénérís et traçait sur son front avec du Saint Onguent Blanc un petit cercle. Puis le son des voix diminuait lentement pendant qu'elle absorbait elle-même du Pain Bénit.

Aujourd'hui, à chaque fois que j'y repense, je ne peux m'empêcher de tomber sous le charme. Ce rituel lancé dans l'amour de la Déesse permettait aux guerriers de gagner un Point d'armure pour le prochain combat. Je sais aujourd'hui qu'il existe d'autres moyens de se protéger magiquement, mais nul n'est aussi beau que celui-ci, et malheureusement, ou heureusement, il n'existe aucune possibilité de cumul avec ceux-ci (de même qu'il n'est pas possible de cumuler deux " Bénédictio de Sénérís ", ou d'en augmenter la puissance en perdant un niveau de maîtrise de plus).

Chasser du monde des Esprits

Je venais à peine de terminer les premiers enseignements du Culte de la Vie quand je dus accompagner mon Maître à l'anneau de Sourcevie.

En chemin il me montrait toutes les beautés que recèle la Nature et j'admirais silencieusement ses grandes connaissances et surtout l'émerveillement sans renouvelé qu'il manifestait. Parfois je croyais voyager en compagnie de mon jeune frère benjamin.

Pourtant au détour d'un chemin je sentis une présence terrible : un Esprit. Plus expérimenté que moi, mon Maître se dirigea vers lui et commença à lui parler. Je vis à son visage que quelque chose n'allait pas. Son regard s'assombrit et il maugréa : " Je sais bien qui tu es, Finiel Noirdestin, et tu tentes une fois de plus de fuir tes forfaits. Mais tu as eu moins de chance aujourd'hui ! ". Puis il enflamma une sphère de fumée jaillissante et prononça :

***Du Souffle de l'Arcande,
Toi dont l'esprit s'est détaché ignominieusement de ton corps
Et qui croit pouvoir marcher avec les Esprits des Morts
Quitte ce simulacre et reviens dans le monde des vivants
Pour affronter le courroux des Déeses sur l'instant !***

L'esprit se matérialisa aussitôt et mon Maître abattit le Nécromant de son épée courte. C'était mon premier prisonnier et mes débuts dans la Fraternité du Chat Huant.

Il est à noter que ce rituel est sans effet sur les esprits véritables. Il ne permet que de renvoyer du monde des Esprits un vivant qui n'en a pris que l'apparence.

Exorcisme majeur

Ce n'est un secret pour aucun de nous que la possession par une Créature de l'Ailleurs est un mal dont il est particulièrement difficile de se défaire. Difficile et dangereux pour l'exorciste. Il faut en effet d'abord pénétrer l'esprit de la victime (comme pour un exorcisme mineur), mais ensuite il faut rester en contact avec la bête qui l'afflige avant de pouvoir la chasser. Pour cela le Fraternin allonge sa victime, attachée ou inconsciente s'il n'y a pas d'autres moyens, puis impose ses mains sur son front et psalmodie

***Du Souffle de l'Arcande,
Toi dont l'âme est possédée par d'obscures noirceurs,
Laisse-moi pénétrer au plus profond de ton horreur.
Laisse-moi trouver dans ton cœur les traces de ton malheur
Pour que mon âme protège de ton âme la fragile écorce.***

Le Fraternin est alors temporairement (du moins en général) possédé en lieu et place de la victime. Il se relève comme si un trop plein d'énergie était en train de le submerger et doit alors combattre âme contre âme avec la créature. Un tel combat est éprouvant et le plus souvent douloureux. Le Fraternin doit simuler un combat intérieur pendant au moins 100 battement de cœur, puis après moult cris, menaces et souffrances, il pose un genou à terre. Le plus souvent le Fraternin est vainqueur et peut continuer le rituel en chassant la Créature de l'Ailleurs qui est en lui :

***Du Souffle de l'Arcande,
Noir Esprit, Sénéris me guide et irradie à travers mon âme
Fuis, maudit ou crains qu'elle ne te perce de sa lame !***

Une fois ceci fait, le Fraternin peut retourner auprès de l'infortunée victime. malheureusement l'effet du rituel s'estompe au bout de deux solumes et il est cruel de devoir le préciser après avoir prononcé la libération :

***Du Souffle de l'Arcande,
Que le mal qui t'habite s'efface durant deux solumes.
Reprends ta vraie nature et retrouve le bonheur.
Pour un temps ta destinée se déroulera sans heurts.***

Ce rituel est spécifique à la Fraternité du Pégase. Le Fraternin qui connaît un tel rituel peut également s'en servir comme un rituel d'exorcisme mineur pour contrer les effets des quatre sortilèges : Lâcheté, Pervertir les âmes, Aveugler et Envoûtement. Dans ce cas les incantations sont celles de l'exorcisme mineur, mais le rituel d'exorcisme majeur est perdu.

Il faut néanmoins prendre garde car il arrive que la Créature soit plus forte que le Fraternin et qu'elle remporte le combat d'âmes. Il se peut alors que la victime ne soit pas libérée et que le Fraternin sombre dans l'état blessé ou bien que la victime soit libérée mais que ce soit le Fraternin qui devienne possédé. De telles éventualités seront précisées par la victime au moment de l'exorcisme.

Neutraliser un Partisan de la Mort (quadruple durée)

C'est aux plus puissants d'entre nous qu'aujourd'hui j'adresse cette missive. Je tiens à vous annoncer que j'ai enfin découvert le moyen de faire obstacle à nos pires ennemis, ces souillures qui à jamais déshonorent le don de la Vie et toute la race humaine depuis que le Grand Fléau s'est abattu sur nous .

Pour être tout à fait honnête, je n'ai en fait rien découvert moi-même, je n'ai fait que redécouvrir ce que les plus grands avaient déjà trouvé en leur temps mais que nous avons inconsciemment égaré. Plaise à Sénérís que cela ne se reproduise plus !

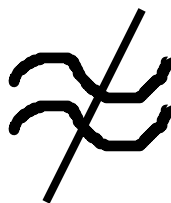
Malheureusement mes recherches sont restées relativement limitées. Aussi je n'ai pas pu encore trouver le moyen de faire que les effets du rituel soient définitifs. Dans cette version, ils durent deux solumes.

Néanmoins, son intérêt est déjà grand puisqu'il permet d'apposer le Signe de Sénérís sur un Partisan de la Mort. Celui-ci va donc être neutralisé pendant deux solumes et durant cette période, il lui sera impossible de donner la Mort. Imaginez un peu le jour où ce rituel sera permanent !

Voici donc la procédure :

***Du Souffle de l'Arcande,
Toi que la Marque de la Mort souille à jamais,
Reçois la Marque de Sénérís pour que désormais,
Pendant deux solumes pleines, tuer te soit impossible,
Approche et viens recevoir cette Marque de Vie.***

Le Sardriss doit alors tracer le Signe de Sénérís sur la joue droite du Partisan de la Mort. Et il ne faut pas oublier que nous sommes malheureusement obligés de lui rappeler que la durée du sort n'est que de deux solumes. Néanmoins, je poursuis mes recherches et vous tiendrai bien entendu régulièrement au courant de l'avancée de mes travaux.



Faire tomber un blasphémateur

Ce rituel est un des plus puissants qu'il soit donné de lancer à un Renard, l'aboutissement de longues années passées à communier avec les Déesses et révélé uniquement par le Grand Maître à ceux des Fraternins qu'il juge avoir atteint un degré de discernement suffisant. En particulier le Fraternin doit se souvenir que ce rituel n'opère que sur les blasphémateurs désignés par le Culte de la Vie (c'est-à-dire en occurrence la Fraternité du Renard) et ceux qui sont souillés à jamais par la Marque de la Mort. Si le Fraternin commet l'erreur de lancer les foudres de Sénérís contre un innocent, il en est rapidement averti et se retrouve dans l'état Inconscient. (À vous de tomber si vous vous apercevez de votre méprise.)

Pour mettre en pratique le rituel, rien de plus simple, le Sadriss doit simplement désigner le blasphémateur du doigt et incanter :

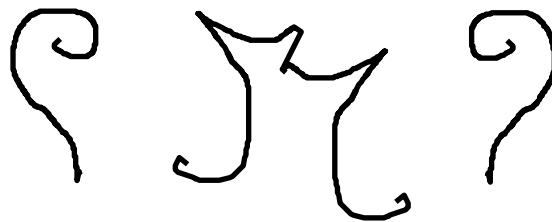
***Du Souffle de l'Arcande,
Toi le blasphémateur,
Tombe inconscient !***

.....

Faire tomber une Créature de l'Ailleurs

Ce rituel permet aux Fraternins du Pégase de se débarrasser temporairement de la menace qu'est la présence d'une Créature de l'Ailleurs en la mettant à terre. Néanmoins il doit être utilisé avec discernement car, comme avec de nombreux pouvoirs accordés par le Pégase, si le Fraternin commet l'erreur de lancer les foudres de Sénérís contre un innocent, il en est rapidement averti et se retrouve dans l'état Inconscient. (À vous de tomber si vous vous apercevez de votre méprise.)

Pour mettre en pratique le rituel, rien de plus simple, le Sadriss doit simplement désigner la Créature de l'Ailleurs, tracer dans les airs la rune de Châtiment divin et incanter :



***Du Souffle de l'Arcande,
Toi la créature de l'Ailleurs,
Tombe inconsciente !***

Faire tomber un Partisan de la Mort

Ce rituel est un des plus puissants qu'il soit donné de lancer à un Arbre, l'aboutissement de longues années passées à communier avec les Déesses et révélé uniquement par le Grand Maître à ceux des Fraternins qu'il juge avoir atteint un degré de discernement suffisant. En particulier le Fraternin doit se souvenir que ce rituel n'opère que sur ceux qui sont souillés à jamais par la Marque de la Mort. Si le Fraternin commet l'erreur de lancer les foudres de Sénérís contre un innocent, il en est rapidement averti et se retrouve dans l'état Inconscient. (À vous de tomber si vous vous apercevez de votre méprise.)

Pour mettre en pratique le rituel, rien de plus simple, le Sardriss doit simplement désigner le Partisan de la Mort du doigt et incanter :

***Du Souffle de l'Arcande,
Toi le partisan de la Mort,
Tombe inconscient !***

Protection contre les Morts-vivants

La technique de ce rituel est très voisine de celle du sortilège de Sorcier " Protection contre les armes normales ".

Il permet d'annuler toute attaque physique (magique ou non) provenant de la part de Morts-vivants (crânes d'os etc.).

Pour se protéger ainsi le Sardriss doit tracer un cercle intangible d'un mètre de rayon autour de lui avec sa chandelle, à même le sol. Il appelle alors sur lui la protection des Déesses :

***Du Souffle de l'Arcande,
Ô Sénérís, préserve mon corps de ton aura si pure
Afin que de ces sinistres créatures d'outre-tombe,
Et de leurs coups, je puisse n'avoir cure.***

Toutes les personnes touchant le sardriss seront alors protégées. Il faut noter que ce rituel ne protège pas des sortilèges en aucune façon, ni des coups des créatures vivantes. Le rituel dure au plus une demi solume et est brisé si le Sardriss sort du cercle de protection.

Rituels de cinquième pierre

Enchanter une arme contre les Partisans de la Mort

Vénéré Grand Maître,

Ce n'est pas sans une certaine fierté que je peux vous communiquer le fruit de mes recherches. Poursuivant mon travail sur l'enchantement des armes, qui avaient déjà été couronnés du temps de ma jeunesse par le rituel de bénédiction des armes, j'ai une nouvelle fois puisé mon savoir en la sagesse des arbres et élevé mon esprit jusqu'en haut de leurs cimes. C'est ainsi que Sénérís m'a guidée. Non que j'ai besoin d'une arme de qualité en temps normal, mais certains ennemis de la Vie sont parfois difficiles à terrasser sans l'aide transcendante des Déesses. Oui, Grand Maître, elle m'a montré comme brûler l'âme de ceux qui renient la Vie en joignant à la lame une parcelle de Vie intolérable à tous ceux qui se sont écartés de ses chemins.

Ce rituel permet en effet de donner des vertus si puissantes à une arme qu'un simple contact avec un Partisan de la Mort le met au sol aussi efficacement que ne le font les Chevaliers des légendes. Il faut, pour accomplir le rituel, avoir l'arme en main, graver un cercle sur la lame avec du Saint Onguent blanc et prononcer la formule

***Du Souffle de l'Arcande,
Que la main de Sénérís guide cette lame,
Pour qu'une solume durant, son fer juge et condamne
Ceux qui sont à jamais par la Mort avilis.
Qu'ils succombent aux coups de cette lame de Vie !***

Durant une solume l'épée permettra à celui qui la porte de combattre les Partisans de la Mort très efficacement. Avant de porter ces coups il préviendra ses adversaires que la puissance de Sénérís va s'abattre sur eux.

***Toi le partisan de la mort,
Sache que tous mes coups te feront tomber dans l'inconscience !***

Commander à un blasphémateur

Ce rituel fait partie de ceux que la Fraternité du Renard enseigne à tous les Sardriss ayant atteint un degré de discernement suffisant. En particulier le Sardriss doit se souvenir que ce rituel n'opère que sur les blasphémateurs désignés par le Culte de la Vie (c'est-à-dire en occurrence la Fraternité du Renard) et ceux qui sont souillés à jamais par la Marque de la Mort. Si le Sardriss commet l'erreur de lancer les foudres de Sénérís contre un innocent, il en est rapidement averti et se retrouve dans l'état Inconscient. (À vous de tomber si vous vous apercevez de votre méprise.)

Pour mettre en pratique le rituel, rien de plus simple, le Sardriss doit simplement désigner le blasphémateur du doigt et incanter :

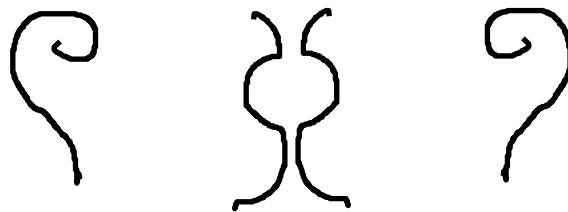
Du Souffle de l'Arcande,
Toi le blasphémateur,
Ecoutes moi et Obéis,
Pour 100 battements de cœur : (phrase de 5 mot)

puis lui donner un ordre de cinq mots maximum qu'il devra exécuter de son mieux pendant 100 battements de cœur. Évidemment cet ordre doit être en accord avec les principes du Culte de la Vie.

Commander à une Créature de l'Ailleurs

Ce rituel permet aux Fraternins du Pégase de se débarrasser temporairement de la menace qu'est la présence d'une Créature de l'Ailleurs en la soumettant aux ordres du Sardriss. Néanmoins il doit être utilisé avec discernement car, comme avec de nombreux pouvoirs accordés par le Pégase, si le Fraternin commet l'erreur de lancer les foudres de Sénérís contre un innocent, il en est rapidement averti et se retrouve dans l'état Inconscient. (À vous de tomber si vous vous apercevez de votre méprise.)

Pour mettre en pratique le rituel, rien de plus simple, le Sardriss doit simplement désigner la Créature de l'Ailleurs, tracer dans l'air la rune d'injonction véritable des deux mains et incanter :



Du Souffle de l'Arcande,
Toi la créature de l'Ailleurs,
Ecoutes moi et Obéis,
Pour 100 battements de cœur : (phrase de 5 mot)

puis lui donner un ordre de cinq mots maximum qu'il devra exécuter de son mieux pendant 100 battements de cœur. Évidemment cet ordre doit être en accord avec les principes du Culte de la Vie.

Contrôler un Partisan de la Mort

Mon bien cher Maître,

Je me permets de vous envoyer, par cette lettre, les fruits des dix années de travail intensif qui ont suivi notre séparation.

J'ose espérer que vous serez fier de moi en lisant ces lignes et que vous vous souviendrez de ce petit élève timide et renfermé auquel vous enseigniez vos connaissances à l'institut (...)

(...) Voici donc la façon de procéder. Le rituel est le suivant :

***Du Souffle de l'Arcande,
Toi qui sur ton visage portes la Marque de la Mort,
Toi qui as déjà trop longtemps défié le sort,
Au nom de Celles que je sers,
Ecoutes moi : je t'ordonne de m'obéir,
Sers-moi fidèlement pour toute la demi-solème à venir.***

De plus, il faut allumer une Sphère de Fumée Jaillissante pour que le Partisan de la Mort soit complètement sous le charme.

Celui-ci devra alors obéir totalement au Sadriss pendant une durée d'une demi solème. De plus, il lui sera totalement impossible de donner la Mort pendant cette période, même si le Sadriss ne le lui ordonne pas de façon formelle.

Voilà, j'espère de vous une réponse (...)

Exorcisme suprême

Ce n'est un secret pour aucun de nous que la possession par une Créature de l'Ailleurs est un mal dont il est particulièrement difficile de se défaire. Difficile et dangereux pour l'exorciste. Il faut en effet d'abord pénétrer l'esprit de la victime (comme pour un exorcisme mineur), mais ensuite il faut rester en contact avec la bête qui l'afflige avant de pouvoir la chasser. Pour cela le Fraternin allonge sa victime, attachée ou inconsciente s'il n'y a pas d'autres moyens, puis impose ses mains sur son front et psalmodie

***Du Souffle de l'Arcande,
Toi dont l'âme est possédée par d'obscures noirceurs,
Laisse-moi pénétrer au plus profond de ton horreur.
Laisse-moi trouver dans ton cœur les traces de ton malheur
Pour que mon âme protège de ton âme la fragile écorce.***

Le Fraternin est alors temporairement (du moins en général) possédé en lieu et place de la victime. Il se relève comme si un trop plein d'énergie était en train de le submerger et doit alors combattre âme contre âme avec la créature. Un tel combat est éprouvant et le plus souvent douloureux. Le Fraternin doit simuler un combat intérieur pendant au moins 100 battements de cœur, puis après moult cris, menaces et souffrances, il pose un genou à terre. Le plus souvent le Fraternin est vainqueur et peut continuer le rituel en repoussant la Créature de l'Ailleurs qui est en lui et en rompant ce qui la lie au Haut Royaume :

***Du Souffle de l'Arcande,
Noir Esprit, Sénéris me guide et irradie à travers mon âme
Sa divine lumière terrasse tes ténébreuses pensées
Et libère la destinée à laquelle tu t'es insidieusement lié
En coupant le funeste fil de sa blanche lame.***

Une fois ceci fait, le Fraternin peut retourner auprès de l'infortunée victime et prononcer sa libération :

***Du Souffle de l'Arcande,
Que le mal qui t'habite disparaisse sur l'heure.
Reprends ta vraie nature et retrouve le bonheur.
Désormais ta destinée se déroulera sans heurts.***

Ce rituel est spécifique à la Fraternité du Pégase. Le Fraternin qui connaît un tel rituel peut également s'en servir comme un rituel d'exorcisme mineur (ou bien, mais cela semble peu utile, comme un rituel d'exorcisme majeur) pour contrer les effets des quatre sortilèges : Lâcheté, Pervertir les âmes, Aveugler et Envoûtement. Dans ce cas les incantations sont celles de l'exorcisme mineur (respectivement majeur), mais le rituel d'exorcisme suprême est perdu.

Il faut néanmoins prendre garde car il arrive que la Créature soit plus forte que le Fraternin et qu'elle remporte le combat d'âmes. Il se peut alors que la victime ne soit pas libérée et que le Fraternin sombre dans l'état blessé ou bien que la victime soit libérée mais que ce soit le Fraternin qui devienne possédé. De telles éventualités seront précisées par la victime au moment de l'exorcisme.

Rappel des Âmes

Mon maître Sardriss m'avait convoquer dans sa spacieuse cellule. Je sentais qu'il allait me dévoiler des secrets que bien peu d'entre nous, encore actuellement, ne connaissent. J'avais acquis suffisamment de sagesse et de connaissances sur la Vie : mon maître me faisait entièrement confiance.

J'appris ainsi le rituel " Rappel des Âmes ".

Il me mit alors en garde contre la confusion que la plupart des non-initiés commettent. Cette voie ne permet en aucun cas de ressusciter quelqu'un (cette possibilité ne nous est malheureusement pas encore offerte, malgré toute la sagesse de notre Culte), mais simplement de rendre aux esprits leur corps. C'est, en fait, toute la différence qu'il y a entre un mort, qui est un Esprit banni par les Magemorts, ou par d'autres voies ..., et un Esprit qui peut encore réintégrer son réceptacle charnel, avec néanmoins beaucoup de persévérance et peut-être également un peu de chance.

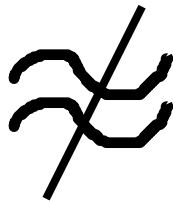
Le Sardriss doit donc commencer son rituel de la façon suivante, lorsqu'il est en présence d'un Esprit :

***Du Souffle de l'Arcande,
Je ne suis qu'un homme, et tu es un Esprit,
Tout nous sépare et pourtant je t'en prie,
Comprends mes paroles et approche-toi de moi,
Je vais te redonner la Vie en laquelle j'ai foi.***

Le Sardriss devra alors amener l'Esprit à s'allonger sur le sol, les bras en croix. Muni de la fiole d'Eau de Vigueur, il devra s'agenouiller, allumer sa bougie, et déclamera alors :

***Du Souffle de l'Arcande,
Toi dont le corps meurtri change ton âme en vengeance,
Toi dont la seule pensée est d'obtenir justice,
Oublie ton tourment et saisis ta chance,
Oublie ton oubli et que ta volonté tisse
La voie qui, à ton corps, ton âme rapportera.
Du Souffle de l'Arcande, de nouveau vivant tu seras.***

Dans le même temps, il sera nécessaire de tracer le Signe de Sénérís, représenté ci-dessous, sur le front du sujet, et d'absorber la moitié de l'Eau de Vigueur après lui en avoir fait absorber l'autre moitié.



Sanctuaire majeur

Ce rituel est similaire à celui de Sanctuaire mineur : il empêche les Partisans de la Mort et les Blasphémateurs de pénétrer dans un petit cercle ne dépassant pas dix mètres de diamètre et délimité par cinq piliers.

Le Sanctin doit désigner quatre assistants au moins, si possible des Sardriss, pour former avec lui les cinq piliers du Sanctuaire. Un pilier peut être formé de plusieurs personnes.

Si l'un des piliers est abattu (c'est-à-dire si toutes les personnes qui le composent sont abattues), le rituel est brisé. Les piliers eux-mêmes sont sensibles aux attaques provenant de l'extérieur du Sanctuaire. Néanmoins si un pilier n'est formé que de Sardriss, il devient insensible à tous les coups et tous les sortilèges, excepté les pouvoirs qui le conduisent directement à l'état Blessé.

Quant aux personnes protégées à l'intérieur du Sanctuaire, elles deviennent insensibles aux coups (y compris aux armes de jet), mais malheureusement pas aux sortilèges.

Quand le rituel est prêt à être mis en place, le Sanctin récite :

***Du Souffle de l'Arcande !
Que ces cinq bougies apportent la lumière de Sénéris !
Que des fils invisibles et pourtant réels nous unissent
Afin que nul opposant au Culte de la Vie
En ce Sanctuaire, pénétrer ne puisse !
Qu'aucun fer, qu'aucune arme ne nous flétrisse
Tant que nous restons en ce lieu béni.***

Rituels de sixième pierre

Blessier un blasphémateur

Ce rituel est le plus puissant qu'il soit donné de lancer à un Renard, l'aboutissement de longues années passées à communier avec les Déesses et révélé uniquement par le Grand Maître à ceux des Fraternins qu'il juge avoir atteint un degré de discernement suffisant. En particulier le Fraternin doit se souvenir que ce rituel n'opère que sur les blasphémateurs désignés par le Culte de la Vie (c'est-à-dire en occurrence la Fraternité du Renard) et ceux qui sont souillés à jamais par la Marque de la Mort. Si le Fraternin commet l'erreur de lancer les foudres de Sénérís contre un innocent, il en est rapidement averti et se retrouve dans l'état Inconscient. (À vous de tomber si vous vous apercevez de votre méprise.)

Pour mettre en pratique le rituel, rien de plus simple, le Sadriss doit simplement désigner le blasphémateur du doigt et incanter :

***Du Souffle de l'Arcande,
Toi le blasphémateur,
Que ton bras/jambe soit mutilé
Et que tu sombres dans l'inconscience !***

Blessier un Partisan de la Mort

Ce rituel est le plus puissant qu'il soit donné de lancer à un Arbre, l'aboutissement de longues années passées à communier avec les Déesses et révélé uniquement par le Grand Maître à ceux des Fraternins qu'il juge avoir atteint un degré de discernement suffisant. En particulier le Fraternin doit se souvenir que ce rituel n'opère que sur ceux qui sont souillés à jamais par la Marque de la Mort. Si le Fraternin commet l'erreur de lancer les foudres de Sénérís contre un innocent, il en est rapidement averti et se retrouve dans l'état Inconscient. (À vous de tomber si vous vous apercevez de votre méprise.)

Pour mettre en pratique le rituel, rien de plus simple, le Sadriss doit simplement désigner le Partisan de la Mort du doigt et incanter :

***Du Souffle de l'Arcande,
Toi le Partisan de la Mort,
Que ton bras/jambe soit mutilé
Et que tu sombres dans l'inconscience !***

Blesser une Créature de l' Ailleurs

Ce rituel est le plus puissant qu'il soit donné de lancer à un Pégase, l'aboutissement de longues années passées à communier avec les Déesses et révélé uniquement par le Grand Maître à ceux des Fraternins qu'il juge avoir atteint un degré de discernement suffisant. En particulier le Fraternin doit se souvenir que s'il commet l'erreur de lancer les foudres de Sénérés contre un innocent, il en est rapidement averti et se retrouve dans l'état Inconscient. (À vous de tomber si vous vous apercevez de votre méprise.)

Pour mettre en pratique le rituel, rien de plus simple, le Sardriss doit simplement désigner la Créature de l'Ailleurs du doigt et incanter :

***Du Souffle de l' Arcande,
Toi la créature de l' Ailleurs,
Que ton bras/jambe soit mutilé
Et que tu sombres dans l'inconscience !***

Entrer dans le monde des Esprits

Extrait de " Défenseur de la Vie - Sardriss : une vocation " de Jed Arboresque.

Il nous est possible avec le temps et l'expérience d'acquérir la possibilité de pénétrer dans le monde fascinant des Esprits. Peut-être est-ce dû au fait que nous sommes sensibles et réceptifs à leur présence autour de nous ?

Mais il est aussi de mon devoir de signaler que ce rituel est extrêmement dangereux car le Sardriss, une fois entré dans le monde des Esprits, est vulnérable à tous les sorts pouvant affecter les esprits. Heureusement cependant, le Sardriss peut arrêter le rituel à tout moment et donc revenir quand bon lui semble.

Le rituel demande une concentration particulièrement intense. Le Sardriss doit s'isoler et se couper totalement du monde environnant. Puis il doit prononcer les paroles suivantes :

***Du Souffle de l' Arcande,
Mon esprit lentement de mon corps se détache,
Mon pouvoir et ma volonté s'unissent et s'attachent,
La frontière entre nos deux mondes devient floue,
Je rejoins ce monde qui pour des yeux humains est fou,
Désormais, mon être a pris l'apparence d'un Esprit,
Durant une demi solume, que je sois comme sans Vie.***

Et aussitôt se nouer autour de la tête un Bandeau de Passage portant la rune suivante :

