



GRIMOIRE DE

**DE L'ECOLE DE
SORCELLERIE DE**

SORTILÈGES DE COMBAT DU PREMIER CERCLE

DANSER

Ce sort est un des plus amusants à lancer avec le sortilège de transformation en crapaud, mais son caractère essentiellement temporaire le rend plus bénin que ce dernier.

Il permet en effet de désorienter x personne(s), les obligeant à tourner sur eux-mêmes telle une danse grotesque, aussi longtemps que le sorcier bat la mesure en tapant dans ses mains.

Sa mise en oeuvre est très simple : il suffit de désigner la ou les victimes en énonçant une formule du type :

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi le bretteur de maison ombre,
Écoute : sois désorienté
Tant que tu m'entendras
Frapper dans mes mains*

Si on possède la puissance nécessaire pour lancer ce sort sur plusieurs adversaires, il ne faut naturellement pas omettre de les citer dans la formule !

Il faut ensuite battre la mesure en battant des mains, sans quoi le charme est rompu et le ou les sujets s'arrêteront immédiatement de danser. On ne peut lancer de sort ou combattre en même temps qu'on bat la mesure

DESARMER

C'est au génial sorcier Undrax Lunétoile, célèbre pour ces travaux sur les sortilèges de combat que l'on doit ce redoutable artifice. Voici la reproduction fidèle de la description originale du sort, telle que la rédigea Undrax lui-même dans un grimoire qui est toujours aujourd'hui la propriété de la Confrérie des Sorciers d'Escarboucle.

Ce sortilège permet de désarmer instantanément un adversaire. Il suffit de le désigner en énonçant une formule du type :

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi le drasque qui m'attaque,
Écoutes : soit désarmé !*

La victime désignée va alors immédiatement lâcher toutes les armes qu'elle tient dans les mains, y compris les composants de sorts et objets magiques.

GLISSER

La découverte de nouveaux sortilèges est souvent le fruit du hasard. Pour ma part, j'ai consacré de longues années de ma Vie à étudier (sans grands succès) la Théorie Exostienne de l'orientation des Flux arcadiens locaux.

C'est en travaillant sur le sort « Recul » que je trouvai une autre variante d'utilisation des flux arcadiens, provoquant alors un effet totalement différent. Je travaillais alors longuement sur la formulation idéale du sort... Enfin, un jour, j'appelai mon apprenti, rendu craintif par deux longues années d'expérimentations quotidiennes, et lui lançai tout en le désignant de mon bâton :

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi mon stupide apprenti,
Escoutes : tombe à Terre*

L'effet ne se fit pas attendre, avec un cri de surprise, il se retrouva les deux genoux à terre avant de regagner un semblant d'équilibre.

De pénibles expériences ultérieures dans le cadre de combats réels m'apprirent qu'un adversaire sous l'effet de ce sort peut néanmoins se battre et lancer des sorts...

Enfin, il est important que les deux derniers mots de la formule soient bien « à terre » sans quoi le sort ne fonctionne pas toujours.

RECU

« Recul » est sans doute le sort de combat le plus facile à mémoriser et à mettre en oeuvre, pour peu qu'on puisse le qualifier réellement de sort de combat.

Toutefois, il est d'un grand intérêt pour les érudits car ce sortilège est probablement plus ancien que les sorts « paralysie » ou « peur ». En fait, l'archaïsme et la faible puissance de cet artifice mineur suggèrent qu'il pourrait fort bien s'agir là non seulement du plus ancien sort connu à ce jour, mais peut-être même le premier sortilège découvert par l'homme durant le Premier Âge du Monde.

La formule à déclamer, tout en désignant votre adversaire, est :

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi le guerrier de Maison Bourpre,
Escoutes : soit repoussé !*

L'assaillant recule alors de trois pas en arrière, sans pouvoir ni attaquer ni lancer de sortilège. Il peut néanmoins se défendre.

SORTILEGES DE RITUEL DU PREMIER CERCLE

COMPTINE OBSEDANTE

Au cours de mes nombreuses recherches Arcandiennes, j'ai commis d'inévitables petites erreurs de dosage ou de formule, qui ont souvent eu pour effet de créer des sortilèges dépourvus d'intérêt. Malgré tout, certains de ces fruits du hasard, étaient suffisamment cohérents pour s'avérer utiles dans certaines situations. Ce pouvoir en est un exemple notoire.

Pour mettre en œuvre ce sortilège, il faut tout d'abord réciter la formule suivante, celle-ci peut être déclamée à haute voix, où susurrée à l'oreille de la victime.

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi le Légit de Maison D'estre,
Ecoute-moi et chantonne sans t'arrêter
Durant la prochaine demi-solune*

La victime chantera alors à haute et intelligible voix durant une demi-solune, tous les airs qui lui plaira.

Pour mettre en œuvre ce sortilège, il faut tout d'abord réciter la formule suivante, celle-ci peut être déclamée à haute voix, où susurrée à l'oreille de la victime.

Fendyr Sand Antone

GUERISON ARCADIENNE

Il est dit que l'Arcande peut tout. Enfin, presque tout. En tout cas, elle permet d'agir sur l'esprit, les sentiments, les sensations... Et sa puissance peut alors atteindre des sommets incroyables que l'esprit humain ne peut pas même imaginer, au point parfois de rendre complètement fou, ou pire, totalement décalé.

Rares sont les sorciers qui se sont penchés sur l'utilisation de l'Arcande comme moyen de guérison. D'où le peu de sortilèges qui ont été conçus dans ce but. Le sortilège « Soin » est l'un d'entre eux.

Ce rituel prend quelque temps à réaliser. Il est nécessaire d'allonger la personne blessée. Le sorcier pose alors ses mains sur le corps et se concentre pour lancer le sortilège :

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi qui es en peine,
Ecoute : que tes blessures se referment,
Que mon incantation te panse
Et te fasse regagner toute ta vitalité*

Il est nécessaire de maintenir une concentration pendant 100 battements de cœur après la fin de l'incantation. Le bénéficiaire se trouve alors comme s'il avait été guéri par un guérisseur : il regagne tous ses PI.

MALEDICTION DU CHARBETIER

Au cours de mes nombreuses recherches Arcandiennes, j'ai commis d'inévitables petites erreurs de dosage ou de formule, qui ont souvent eu pour effet de créer des sortilèges dépourvus d'intérêt. Malgré tout, certains de ces fruits du hasard, étaient suffisamment cohérents pour s'avérer utiles dans certaines situations. Ce pouvoir en est un exemple notoire.

Pour mettre en œuvre ce sortilège, il faut tout d'abord réciter la formule suivante, celle-ci peut être déclamée à haute voix, où susurrée à l'oreille de la victime.

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi le Vêridiste, écoute-moi
Et que tes paroles ne soient qu'obscénités
Durant la prochaine demi-solome !*

Le pauvre hère ne pourra plus parler, sans jurer et insulter son entourage, pour une demi-solome. Cependant, il est bon de bien choisir sa cible, car certaines personnes sont tellement rustres, que ce pouvoir ne change rien à leur comportement usuel.

Fendyr Sand Antone

MANQUE DE MOT

Au cours de mes nombreuses recherches Arcandiennes, j'ai commis d'inévitables petites erreurs de dosage ou de formule, qui ont souvent eu pour effet de créer des sortilèges dépourvus d'intérêt. Malgré tout, certains de ces fruits du hasard, étaient suffisamment cohérents pour s'avérer utiles dans certaines situations. Ce pouvoir en est un exemple notoire.

Pour mettre en œuvre ce sortilège, il faut tout d'abord réciter la formule suivante, celle-ci peut être déclamée à haute voix, où susurrée à l'oreille de la victime.

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi le Messenger, écoute-moi
Et ne prononce pas le mot « Vie »
Durant la prochaine demi-solome !*

Il faudra citer dans la formule le mot interdit, que la victime ne pourra pas dire pendant une demi-solome. Ce mot devra être de choix judicieux...

Fendyr Sand Antone

PREMIERS SOINS ARCANDIENS

Lorsque j'ouvris les yeux, je ne vis que brouillard et formes obscures. J'avais l'impression d'être totalement plongé dans une immense épaisseur d'ouate blanche et douce. Mais soudain, une douleur fulgurante sembla me traverser le genou de part en part. Instinctivement, je portai ma main sur celui-ci. Je ne fus qu'à peine surpris de sentir du sang s'écouler d'une vilaine blessure. Ces bandits étaient d'habiles combattants. C'est à peine si j'avais eu le temps de les apercevoir, et ayant presque aussitôt reçu un coup au genou et à la tête, j'avais rapidement sombré dans l'inconscience en roulant pesamment dans le fossé.

Lourdement et lentement, je me remis debout. Mon genou me faisait horriblement souffrir. Je pouvais à peine marcher, et si ces bandits avaient décidé de revenir, je n'aurais même pas pu m'enfuir en courant. Je m'apprêtais néanmoins à poursuivre tant bien que mal mon chemin, lorsque j'aperçus en contrebas du chemin, une petite cabane en bois qui semblait habitée. La nuit allait tomber, aussi me décidais-je à demander l'hospitalité à la personne qui y résidait.

Un peu plus tard, je frappais à la porte de la vieilleasure, je fus accueilli par un vieil homme à la grande barbe blanche et aux cheveux en bataille. Ses yeux semblaient constamment rouler dans leurs orbites et son corps étaient constamment secoué de spasmes. Lorsqu'il se mit à parler, je sus qu'il était complètement décalé.

« Te voilà enfin ! Il suffit que je laisse la porte de ton enclos ouverte pour que tu retournes aussitôt dans la forêt pour retrouver les biches. Tu es vraiment incorrigible, vieux sacripant. Enfin, l'essentiel est que tu reviennes toujours.

Entrez, darène, venez vous rafraîchir en mon humble demeure...

Mais ta patte saigne. Tu as encore dû te battre. Laisse-moi voir ça : la plaie est profonde, attends, je vais te soigner. Utilisons l'Arcande...

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi qui es en peine,
Ecoute : que tes blessures se referment
Pour que tu ne sois plus blessé*

Le vieil homme se concentra alors pendant 100 battements de cœur, tout en maintenant de ses deux mains mon genou blessé.

« Voilà, maintenant votre plaie est refermée, j'espère ne pas vous avoir fait trop mal...Reposez vous... »

Je me réveillais tard le lendemain. Il n'y avait personne dans la cabane. Le vieil homme m'avait fait une sorte de « premiers soins » arcandien, et je n'étais plus blessé. Je cherchais mon hôte pendant un moment, puis ne le retrouvant pas, je partis le cœur léger, après lui avoir laissé, en remerciement, le seul krill que les bandits n'avaient pas trouvé...

VIE BREVE

« Vie brève » est un sortilège défensif assez intéressant qui permet au sorcier de tomber inconscient au premier coup reçu, mais de se relever à la fin du combat comme s'il n'avait reçu aucun coup.

Il suffit que sorcier de prononcer l'incantation :

*Des Larmes de l'Arcande,
Que l'Arcande me protège des blessures*

Le sort est efficace jusqu'au premier coup reçu. Il ne peut être utilisé si le combat est enclenché et que l'on a déjà reçu un coup.

Enfin, de pénibles expérimentations de ce sortilège ont montré qu'il ne protège que des blessures données par arme, mais en aucun cas contre les attaques spéciales de type « Faire tomber » et « Egorger », ni des mutilations ou empoisonnements, ni des sorts éventuels...

SORTILEGES DE COMBAT DU DEUXIEME CERCLE

BRISER LA MAGIE

Chaque initié à la sorcellerie ressent bien vite la présence de forces magiques que l'on peut contrôler. Plusieurs écoles se battent d'ailleurs pour savoir quelles sont leurs formes exactes. Certains parlent de flux, d'autres de champs de puissance. Mais, si peu de gens connaissent leur vraie nature, chacun sait que l'on peut créer une surcharge locale.

Il est indispensable de commencer cette incantation avant que l'adversaire n'ait terminé son propre sortilège. En pratique, personne n'est jamais arrivé à briser un sort après que la formule adverse ne soit lancée. Un sortilège ne peut être brisé que durant l'incantation.

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi le Haut-Sorcier de Maison Feu,
Ecoute-moi : je brise le sort que tu viens de lancer.*

Il est également à noter que personne n'est jamais arrivé à briser, avec cette passe magique, un sortilège lancé sur le mode des Yeux ou des Rêves ou sur n'importe quel autre mode que celui des Larmes.

PARALYSIE

Paralysie est certainement le sortilège de combat le plus utilisé de nos jours. C'est le Haut Sorcier Tremail Ern-Aliad qui, durant l'ère d'Orelys, découvre cet artifice qui devait devenir l'un des sortilèges les plus célèbres du Haut Royaume alors renaissant. Cette paternité a cependant été récemment contestée par des érudits de MaisonCristal qui prétendent avoir découvert un « Lexique de sorcellerie » datant du premier âge du monde et qui porterait mention d'un sortilège nommé « Stase Paralytique de Talmob » dont la description correspondrait à celle du sort Paralysie que nous connaissons de nos jours.

Quoi qu'il en soit, la version qu'en a donnée Ern-Aliad fonctionne parfaitement. Il suffit de prononcer la formule dans la direction de la victime qui se trouvera alors paralysée pendant 100 battements de cœurs.

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi le Morfou,
Sois paralysé
Pendant 100 battements de coeur !*

Des études ultérieures, menées il y a bien des ères par Ariane Dem-Essam, ont permis de montrer que ces paralysés ressentent les coups qu'on peut leur porter et qu'il est possible de les fouiller, de les désarmer, voir même de leur ôter la vie.

PEUR

C'est mon magister Darco Pierracier qui m'a enseigné ce sortilège pendant mon apprentissage, alors que ma maîtrise de l'Arcande était plus qu'approximative. A l'époque, je me souviens fort bien que j'avais été très impressionné d'apprendre que certains sorciers étaient capables d'affecter des dizaines de personnes avec une seule utilisation du sortilège.

Il ne s'agissait là en fait que d'une question d'entraînement, et même si je n'en suis encore aujourd'hui qu'au nombre de six victimes, je n'en suis pas moins convaincu que n'importe qui est capable d'atteindre la dizaine avec de la pratique et suffisamment de volonté.

Je livrerai ici le fruit actuel de mon expérience, qui permettra de faire fuir une seule victime. La victime désignée concevra immédiatement une grande terreur à l'égard du sorcier et s'enfuira en courant dans la direction opposée jusqu'à ce qu'il soit hors de vue et d'ouïe du sorcier. Il refusera de plus de s'approcher de celui-ci pendant 100 battements de cœurs.

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi le guerrier de Maison Licorne,
Ecoute-moi : fuis-moi
Durant 100 battements de cœur !*

SOMMEIL

Ce sortilège est l'un des plus vieux que l'on connaisse et son origine se perd dans la nuit des temps. Sa facilité d'apprentissage et de mise en œuvre font que c'est en général l'un des premiers qu'un sorcier apprend à lancer malgré la rareté de son composant.

Pour préparer l'indispensable ingrédient, il est en effet nécessaire de recueillir pendant le mois de Mainambre ou le début de Joambre du pollen de Somnolente à Gousses bleues. Une fois achevé cette fastidieuse tâche, il ne reste plus au sorcier qu'à attendre le solstice d'été pour aller se poster dès le matin au pied d'un chêne centenaire (surtout pour ceux qui sont à proximité d'une ville, car les chênes centenaires y sont pris d'assaut). Il convient ensuite de patienter jusqu'à la cinquième Nocte avant d'incanter sept fois l'enchantement final qui permet d'obtenir une fine poudre blanche ressemblant à de la farine, mais qui n'est autre que la précieuse poudre du temps.

Afin de lancer le sort de sommeil, il suffit de jeter un peu de poudre du temps sur les victimes en déclamant l'incantation. Quiconque sera touché par la poudre du temps s'endormira aussitôt pour 100 battements de cœurs. Le dormeur se trouve dans une stase temporelle et est sensible aux coups qu'on lui porte mais ne peut pas être réveillé ou réanimé avant la fin du sortilège.

*Des Larmes de l'Arcande,
Vous qui êtes touchés par cette poudre de sommeil,
Tombez endormis durant 100 battements de cœur*

SORTILÈGES DE RITUEL DU DEUXIÈME CERCLE

BOUCLIER D'ARCANDE

J'avais découvert, au cours de mes recherches, un grimoire très ancien, qui semblait dater d'un autre âge, et dont les formules étaient incompréhensibles. J'entrepris de les décrypter, mais cette tâche semblait impossible à réaliser. J'eus alors la vision d'un guerrier armuré, dont le bouclier stoppait une décharge d'Arcande, ceci me mit sur la voie pour comprendre et décrypter la nature de ce sortilège.

Pour mettre en œuvre le Bouclier d'Arcande, il faut se tenir dans un endroit isolé. Il faut ensuite se concentrer et prononcer la formule d'incantation.

*Des Larmes de l'Arcande,
Que ce bouclier me protège
Du prochain sort que je reçois !*

Le Sorcier est alors protégé du prochain sortilège du mode "Des Larmes de l'arcande". Il annoncera le fait que l'arcande n'a pas eu de prise sur lui qu'il a résisté au sort du piètre opposant.

Grendel Sourcive, Membre du Taylath Sidé.

COMMUNICATION

Ce sortilège fut élaboré par MaisonCristal pendant l'ère de Haute. Grâce à celui-ci, MaisonCristal espérait favoriser la compréhension et le dialogue avec les peuples dont on commençait à percevoir l'existence au-delà de la réalité de l'Amarande. Mais malgré sa totale fiabilité, le sort de communication ne se révéla pas aussi utile qu'on l'aurait tout d'abord supposé, car la plupart des peuples du nord parlaient des langues très proches du Haut Parler ; quand aux farouches Tarnahans, la guerre se déclencha si vite qu'on n'eut guère l'occasion d'en faire usage, si ce n'est pour interroger les prisonniers.

Ce sortilège tomba donc bien vite dans la désuétude et l'oubli, jusqu'à une période très récente. Depuis le début de l'ère du Dragon, en effet, des contacts de plus en plus fréquents ont lieu avec les mystérieux habitants de l'Elférie. Il fallut donc peu de temps avant qu'une sorcière de MaisonSable, Célia Ombrelac, n'exhume le sortilège des poussiéreuses archives de RoseSable. Rapidement des copies circulèrent dans de nombreuses autres écoles du Haut Royaume et nombreux sont à présent ceux qui se servent de ce sort.

Son effet est des plus simples, puisqu'il permet de dialoguer avec quelqu'un qui ne connaît pas le Haut Parler. Il suffit de prononcer l'incantation.

*Des Larmes de l'Arcande,
Vous tous qui m'entendez,
Que nos différents langages ne fassent plus qu'un
Afin que nous nous comprenions,
Et ce pour une demi-solème.*

Il est toutefois à noter que si cet artifice permet à la créature de comprendre et d'articuler le Haut Parler, cela ne l'oblige nullement à se montrer loquace ou bienveillante.

MALEDICTION DU MABIONETTISTE

Au cours de mes nombreuses recherches Arcandiennes, j'ai commis d'inévitables petites erreurs de dosage ou de formule qui ont souvent eu pour effet de créer des sortilèges dépourvus d'intérêts. Malgré tout, certains de ces fruits du hasard étaient suffisamment cohérents pour s'avérer utiles dans certaines situations. Ce pouvoir en est un exemple notoire.

Pour mettre en œuvre ce sortilège, il faut tout d'abord réciter l'incantation, soit à voix haute, soit susurrée à l'oreille de la victime. Celle-ci sera alors obligée d'imiter chacun de tes gestes, jusqu'à ce que les effets se dissipent au bout d'une demi-solème.

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi le diplomate de Maison Lame,
Ecoute-moi : répète tous les gestes
Que je ferai pendant une demie solème.*

Fendyr Sand Antone

////////////////////////////////////

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. Il a donc été nécessaire de remédier à ce problème qui n'apporte que de fâcheux retards terriblement ennuyeux.

C'est ainsi que fut créé le célèbre sortilège « Question ». Celui-ci permet d'obliger quelqu'un à répondre véritablement 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 sorcier expérimenté. En effet, il suffit de déclamer la formule ne traçant dans l'air la rune de vérité. Le sorcier peut alors poser une question.

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi le voleur que j'ai capturé,
Ecoute-moi : réponds sans mentir,
Par oui ou par non, à cette question :
« As-tu dérobé le Crâne Ancestral à mon grand-père ? »*



REVELATION DU PORTEUR D ARCANDE

Durant de nombreuses années, j'ai cherché à concevoir des sortilèges qui me permettraient d'accomplir mon métier avec un professionnalisme toujours plus proche de la perfection. Voici l'une de mes plus brillantes trouvailles dans le vaste domaine qu'est l'Arcande.

Pour mettre a ce sortilège, il suffit de réciter, à voix haute ou à l'oreille de la personne choisie, la formule incantatoire permettant de manœuvrer les flux arcadiens. La cible du sortilège devra alors déclarer si l'Arcande agit sur sa personne. Il révélera tous les sorts, rituels et effets magiques dont on est l'objet.

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi qui entres dans ce sanctuaire,
Révèle-moi dès maintenant
La nature des rituels, sorts et objets
Qui agissent sur toi à cet instant !*

Auteur Inconnu.

SORTILEGES DE COMBAT DU TROISIEME CERCLE

EVASION

Je ne voyais plus rien ; je sentais la morsure d'une corde qui liait mes mains dans le dos. Reprenant vaguement mes esprits, je pris conscience de la position inconfortable dans laquelle j'étais. Ils m'avaient tous simplement jeté comme un vulgaire sac de grains sur le dos d'un de leurs chevaux, ligoté, bâillonné, les yeux bandés.

Ce qu'ils ne savaient pas, c'était que je possédais le sortilège « Evasion » Ils savaient que j'étais un sorcier, mais par chance ils ignoraient que malgré mon bâillon, je pouvais quand même lancer ce sort. Ce sortilège a justement été conçu pour être lancé sans nécessiter de composant matériel pendant la formulation du sort.

Je formulais donc l'incantation suivante :

*Des Larmes de l'Arcande,
Que l'Arcande déchire ces liens
Et couvre ma fuite !*

Aussitôt mes liens se défirent et je glissais doucement à bas du cheval...
Extrait de « Une vie exemplaire » de Célérian Jor-Armante.

FAIRE TOMBER UNE CREATURE DE L'AILLEURS

Ce sortilège fut découvert dans les décombres d'une vieille tour, non loin de Candrabone. Cette tour, d'après la légende, aurait été la propriété d'un sombre nécromant des temps anciens.

Il y fut découvert de nombreux objets et livres maudits qui ont été rapidement brûlés par les autorités de la ville. Heureusement, j'avais eu à l'époque l'autorisation d'examiner tous ces objets avant qu'ils ne soient détruits. C'est parmi eux que j'ai finalement découvert ce sortilège. Ce fut le seul sort que ma conscience ne poussa pas à détruire. Je pense qu'il devait servir au nécromant pour se protéger des horribles créatures issues de l'Ailleurs qu'il devait invoquer à des fins maléfiques. Et puis, un tel sort peut être très utile quand on est l'objet de l'attention toute particulière de l'une d'entre elles.

Heureusement, il est relativement simple et ne demande qu'un bref instant de concentration, mais celui-ci doit être particulièrement intense.

Le sorcier doit d'abord former les signes suivants dans l'air avec les deux mains, en faisant des gestes amples :



Puis déclamer d'une voix forte en désignant la créature d'une main ferme :

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi la grosse Créature de l'Ailleurs aux yeux rouges,
Que l'Arcande que je manie soit pour toi
Une lame qui te rende inconscient !*

La créature s'écroulera aussitôt, vous laissant ainsi la vie sauve et l'initiative pour essayer de vous en dégager de manière permanente.

SORTILÈGES DE BINUEL DU TROISIÈME CERCLE

ARMURE

« Armure » est un des nombreux sortilèges qui remontent au Premier Age du Monde et dont les origines exactes se sont perdues dans les ténèbres de la Mortfolie. A l'époque où j'étais apprenti, mon Magistère s'était dédié à l'étude du mode d'action de différents sortilèges de protection dont on avait conservé l'usage mais dont on avait oublié l'alchimie intime. « Armure » était l'un de ceux d'eux et il fut d'ailleurs le seul que mon Magistère eut le temps d'élucider.

A sa mort j'étais son apprenti le plus expérimenté et c'est donc à moi qu'est revenue la tâche de classer ses notes et de les faire parvenir aux archivistes de la Confrérie des Sorciers afin que ses recherches profitent à tous.

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi mon fidèle garde du corps,
Sois protégé du prochain coup
Que tu recevras*

Cette armure magique est la première à partir en cas d'agression et n'est pas récupérable. Il faudra préciser à son agresseur que son attaque minable n'a pas eu l'effet escompté. Dire par exemple, "Faiblard, ton coup a rebondi sur ma poitrine, j'y résiste !").

Enfin, il faut savoir que cumuler plusieurs sorts « Armure I » ne donne aucun résultat. Par contre, utiliser une version plus puissante du sortilège permet une meilleure protection.

////////////////////////////////////

AVEUGLER

Je me souviendrais toujours du rire démoniaque que ce sorcier, qui se disait le descendant direct du noir Nécromius Sombremort, lança en s'approchant de nous. Il se frottait les mains, tout réjoui qu'il était d'avoir capturé deux jeunes sorciers novices égarés sur son territoire. Parfois, son rire continue de résonner dans certains cauchemars de mes nuits angoissées...

« Aujourd'hui, dit-il d'une voix criissante, je me sens d'humeur frivole ! Aussi ai-je décidé de m'amuser un peu. Les distractions sont si rares de nos jours...

Vous voyez cette falaise qui surplombe la vallée de plus de cinquante mètres ? Toute chute est mortelle...

Voici le principe du jeu : vous avez les mains liées dans le dos. Je vais vous aveugler momentanément, puis vous désorienter totalement. Et lorsque je le déciderais, vous choisirez une direction et vous vous mettrez à courir le plus vite possible dans cette direction. Nous verrons qui est chanceux... »

Il éclata à nouveau de rire et s'approcha lentement de moi. Il tenait dans ses mains un bandeau noir. Posément, il le noua autour de mes yeux et je l'entendis déclamer d'une voix qui me fit trembler :

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi, que la lumière du soleil éblouissait,
Toi, que la beauté du jour émerveillait,
Par ce bandeau de Nécromius que ce charme scelle,
Que tes yeux soient mutilés et ne voient plus la lumière
Pour la prochaine demi-solème !*

Je fus aussitôt plongé dans le noir. J'entendis ce maudit sorcier répéter son incantation sur mon compagnon. Puis il me saisit et me fit tourner violemment sur moi-même et cria : « je doute que vous mettiez beaucoup de zèle à courir. Aussi pour vaincre vos appréhensions bien naturelles : Des Larmes de l'Arcande, Fuis ! fuis ! »

je sentis que mon estomac se nouait violemment et, pris d'une peur panique, je me mis à courir... ce soir là je rentrais seul chez mon maître...

BOULET ARCANDIEN

Originellement, je cherchais un moyen de limiter les évasions des mineurs, qui se produisaient fréquemment lors des rares moments où ils étaient autorisés à voir la lumière du jour. Il n'y avait pas assez de boulets pour tous et certains avaient même appris à crocheter les serrures les plus complexes... On me confia donc la mission de trouver une solution arcandiennes. C'est ainsi que j'ai créé le Boulet Arcandien.

Pour mettre en œuvre ce sortilège, il faut tout d'abord réciter la formule suivante, celle-ci peut être déclamée à haute voix, où susurrée à l'oreille de la victime.

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi qui me suis comme mon ombre,
Ecoute-moi : que le poids de ce boulet arcandien
Que j'attache à ta cheville t'empêche de courir
Pour la prochaine demi-solème !*

Le mineur aura alors la sensation de traîner un boulet, fixé par une chaîne à sa cheville, ralentissant considérablement sa démarche devenue saccadée. Il ne pourra plus s'enfuir, car les gardes auront tôt fait de le rattraper.

Guéram d'Estre de Nivose

DISTRACTION

Durant de nombreuses années, j'ai cherché à concevoir des sortilèges, qui me permettrait d'accomplir mon métier, avec un professionnalisme toujours plus proche de la perfection. Voici l'une de mes plus brillantes trouvailles dans ce vaste domaine qu'est l'Arcande.

Pour mettre en œuvre ce sortilège, il faut tout d'abord réciter la formule suivante, celle-ci peut être déclamée à haute voix, où susurrée à l'oreille de la victime.

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi le Consulte, écoute-moi :
Sois incapable d'agir avec cohérence
Pendant plus de cinq secondes,
Et ce durant une demi-solème !*

Alors, la victime sera incapable de se concentrer sur quelque tâche que ce soit, pour une demi-solème.

Auteur inconnu

LACHETE

La légende dit que ce sortilège a été écrit par un haut sorcier de Maison D'Estre pour se venger d'un membre de Maison Lame de la pire manière qui soit : en lui faisant trahir le code de l'honneur.

Pour amusante qu'elle soit, je tiens à préciser que cette histoire a toutes les chances d'être une pure invention, car le sortilège est mentionné dans diverses sources bien antérieures à la création somme toute ... récente de Maison D'Estre.

Pour affecter la victime, il suffit de réciter la malédiction :

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi le fier guerrier de Maison Pourpre,
Ecoute-moi : fuis comme un lâche
Pendant 100 battements de cœur
Au prochain coup que tu recevras !*

Au prochain coup qu'elle recevra, la victime subira l'équivalent d'un sort de « Peur » et s'enfuira en hurlant de terreur.

MORT BLANCHE

En cette huit cent trente deuxièmes pages de mon ouvrage sur les plantes du Haut Royaume, j'inscris le sortilège de « Mort Blanche ».

En effet j'ai décidé de me rendre dans la vallée des Grasépineux dans le Damonbois, célèbre pour son terreau propice au développement harmonieux des Robogunes Bertes. C'est en effet dans cette vallée que celles-ci sont les plus épanouies et éclatantes.

C'est une espèce végétale extrêmement rare et prisée des sorciers. Cette vallée est donc constamment parcourue par des mercenaires en tout genre au service de sorciers plus ou moins nets, rendant cette région de moins en moins sûre pour le pauvre herboriste que je suis.

J'ai donc décidé de me protéger en apprenant et en me préparant à lancer un sort de mort blanche que je note ci-dessous pour m'en souvenir dans le futur.

*Des Larmes de l'Arcande,
Que l'Arcande s'insinue en moi
Et me protège une unique fois
D'un destin funeste,
Même si je suis vulnérable*

Ce sort, une fois lancé, protège le Sorcier du prochain assassinat et de la prochaine malédiction, même si le lanceur est Inconscient, Endormi ou Paralysé.

PASSION EPHEMERE

Durant de nombreuses années, j'ai cherché à concevoir des sortilèges, qui me permettrait d'accomplir mon métier, avec un professionnalisme toujours plus proche de la perfection. Voici l'une de mes plus brillantes trouvailles dans ce vaste domaine qu'est l'Arcande.

Pour mettre en œuvre ce sortilège, il faut tout d'abord réciter la formule suivante, celle-ci peut être déclamée à haute voix, ou susurrée à l'oreille de la victime.

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi qui refuses mes avances,
Tombe éperdument amoureuse
Du prochain être que tu verras,
Et ce pour une demi-solème !*

La personne ciblée sera alors sous le charme de la première personne aperçue pour un demi-solème.

Auteur inconnu

SORTILÈGES DE COMBAT DU QUATRIÈME CERCLE

COMMANDE

Ce sortilège est l'un des plus riches en possibilité d'emploi, et constitue un moyen inestimable de se faire respecter et obéir. Seule sa difficulté technique fait qu'il n'est pas aussi répandu qu'on pourrait le supposer.

Pour lancer le sortilège, il convient juste de prononcer la formule en désignant clairement la victime et l'ordre de 5 mots ou moins, qu'elle devra exécuter de son mieux pendant cent battements de cœur.

A noter que l'on peut donner n'importe quel ordre, comme « décroche moi la Lune Bleue », à l'exception toutefois de ceux qui constituent une atteinte à la Vie.

La formule est du type :

*Des Larmes de l'Arcane,
Toi qui te moques de moi,
Ecoute-moi et obéis,
Pendant cent battements de cœur :
Assieds-toi et pleure !*

CONFUSION

Ce sortilège est indispensable à un Sorcier qui tient à affronter un nombre important d'ennemis en même temps, tout en ne se départissant pas d'une nécessaire pointe d'humour...

Il permet en effet de semer la confusion dans l'esprit de toutes les personnes se trouvant en présence du Sorcier et de les désorienter, de telle sorte qu'ils se mettront à tourner frénétiquement sur eux même.

Le Sorcier doit déclamer sa formule, et toutes les personnes présentes se mettront alors à tourbillonner, à l'exclusion de toute autre action pendant cent battement de cœur.

La formule est du type :

*Des Larmes de l'Arcane,
Vous tous qui entendez ma voix,
Soyez désorientés
Pendant cent battements de cœur*

Il faut noter que même les alliés du Sorcier seront affectés par la confusion, à moins que qu'ils n'aient été préalablement protégés par le sort « Protection contre la Confusion » que le jeteur de sort aura lancé préalablement sur eux.

HUBLEMENT

Cela faisait maintenant cinq longues années que j'étudiais auprès de mon maître, Trérange Esprilune. J'avais une très grande estime pour lui et je devorais littéralement tout ce qu'il pouvait m'enseigner, progressant vite dans la maîtrise de la Sorcellerie.

Pourtant ces derniers mois, je commençais à sentir qu'une étrange transformation s'opérait dans le comportement de Trérange. Il devenait de plus en plus distrait et il se mettait fréquemment à parler tout seul. Ses leçons devenaient floues et décousues. Il semblait constamment naviguer entre deux mondes : l'un réel et l'autre imaginaire. Parfois, lorsqu'il me parlait, j'avais la très nette impression qu'il s'adressait à quelqu'un d'autre...

Un jour où nous méditions dans sa petite chambre d'étude, il se leva d'un bond. Son visage était déformé par la haine et ses yeux semblaient lancer des éclairs. Il se mit à hurler : « Ainsi vous êtes revenus pour me tuer ! Sachez que je vendrais chèrement ma peau, immondes pourceaux ! Craignez pour vos oreilles ! »

Au même instant, il déclama une formule qu'il fit suivre d'un cri assourdissant.

Celle-ci était du type :

*Des Larmes de l'Arcande,
Vous tous qui entendez ma voix,
Soyez paralysés jusqu'à trente battements de cœur
Après que mon cri se soit éteint !*

Il poussa alors un terrible cri.

Avec horreur, je sentis comme un déchirement au fond de mes tympans. J'avais l'impression qu'ils allaient éclater. Je n'entendais rien d'autre que le son de sa voix. Je tombais à genoux sur le sol et, lâchant tout ce que je tenais dans les mains, je me couvris les oreilles de celles-ci. La douleur était telle que je ne pouvais rien faire d'autre que de rester prostré ainsi. Le son déchirant fini par cesser, et quelques battements de cœur plus tard, je pus relever la tête pour voir la porte de la chambre se refermer sur mon maître.

Soudain la porte s'ouvrit à nouveau, et je vis mon frère, étudiant sorcier lui aussi, qui se précipitait vers moi l'air inquiet. Il m'expliqua qu'il avait vu le maître sortir de la chambre en courant, une expression terrible sur le visage et que cela l'avait inquiété. Je lui décrivis la scène et mon frère, plus avancé que moi dans les études, m'expliqua que le sort lancé par Trérange était un sortilège de « Hurlément ». Celui-ci une fois lancé, permettait de toucher toutes les personnes présentes entendant le cri, les obligeant, du fait de la douleur, à se figer en lâchant tout ce qu'elles tenaient entre les mains pour se couvrir les oreilles, tant que le cri ne se serait pas estompé depuis trente battements de cœur. Il termina son explication en disant que le sortilège n'affectait pas les nouveaux arrivants.

Mon maître revint quelques heures plus tard, complètement détendu, me demandant si j'avais bien dormi...

BENVOI

Je me souviens, nous descendions dans les ruines souterraines de la mythiques tour des quatre Vents. Mon père espérait y trouver de vieux objets ou de vieux grimoires du Premier Age afin de les étudier et peut être d'élucider une partie des mystères qui entouraient cette époque obscure et chaotique. Il régnait dans ces souterrains une atmosphère étouffante à la fois chaude et humide. Je ne me sentais pas à l'aise, surtout lorsque nous vîmes des traces de pas récents sur le sol, devant nous...

Mon père posa sa main sur mon épaule et se pencha vers moi pour me chuchoter dans le creux de l'oreille : "N'ais pas peur, mon fils. Ces traces de pas ne peuvent appartenir qu'à cette espèce de sinistre arriviste Reds Bourboncle qui nous espionne sans arrêt pour profiter de nos découvertes et se faire bien voir auprès des grands de la Confrérie. Il se sera sûrement introduit ici avant nous pour se cacher et guetter notre venue afin de nous jeter quelques sortilèges déplaisants pour nous retarder. Mais ne crains rien, je connais un sortilège qui permet de renvoyer un sort sur son lanceur pour qu'il subisse lui-même ses effets, sauf si bien sûr, il a le temps de briser son propre sort qui revient. Et cela juste en disant très rapidement, en même temps que le sort à renvoyé est incanté :

*Des Larmes de l'Arcande,
Reds Bourboncle,
Toi qui tentes de me lancer un sort,
Ecoute-moi : que ce sort t'affecte à ma place !*

Il te faut tout de même savoir que ce sortilège n'affecte que le sortilège du mode arcandien "Des larmes de l'arcande" et qu'on ne peut pas renvoyer des sort affectant une zone entière. Allons, continuons donc notre exploration !"

J'enjoignis alors le pas de mon père, rassuré sur notre entreprise.

SILENCE

Je me souviens du temps où je fus l'apprenti du grand Sangère Finoreille, le maître dans l'art des langages de toutes sortes. Son livre « Les mille et une façon de communiquer » est d'ailleurs l'ouvrage de référence en ce domaine.

Sangère venait de s'enfermer dans son laboratoire après m'avoir ordonné de relire le chapitre XXV de son livre sur le langage gestuel. Je me mis donc à l'ouvrage, lorsqu'une voix étrangère s'éleva du laboratoire de mon maître. La curiosité fut plus forte que l'intérêt que je portais au chapitre XXV, aussi je décidais de quitter ma cellule et d'écouter à sa porte.

Visiblement mon maître tenait une discussion très animée avec quelqu'un ou quelque chose qu'il avait invité. La voix de mon maître qui me parvenait était emplie de nuances de rage et de colère et sa puissance commençait à couvrir celle de l'autre. Soudain l'autre voix se fit plus imposante et j'entendis hurler d'une voix forte une formule qui ressemblait à :

***Des Larmes de l'Arcande,
Vous tous qui entendez ma voix,
Que vos bouches se lient et qu'aucune parole
N'en sorte pendant 100 battements de cœur !***

Je fus pris d'une terreur panique car ma bouche venait de se fermer : plus aucun son ne pouvait plus sortir de celle-ci et mes lèvres étaient scellées. Je me mis à frapper de mes poings sur la porte du laboratoire de façon frénétique jusqu'à ce que Sangère m'ouvre, rouge de colère, lui aussi touché par le sortilège...

L'aversion de mon maître pour la Sorcellerie ne me permit pas alors de comprendre ce qui s'était passé. Ainsi lorsque je le quittais pour divergence d'opinion sur l'Arcande, je pus découvrir que cette formule devait être prononcée à voix haute, et qu'il impose à toutes les personnes présentes près du Sorcier, un silence absolu pendant cent battements de cœur. Les Sorciers ne peuvent alors plus jeter aucun sort. Par contre les mots code liés à une capacité spéciale, qui ne sont pas à proprement parler des paroles, peuvent encore être prononcés.

TOMBE

Ce puissant sortilège de combat, je ne l'ai pas appris de manière ordinaire, et je n'étais encore qu'un débutant avide de pouvoir quand je l'ai dérobé à mon Magister : un jour qu'il était absent, je m'emparai de son livre de sorts et recopiai à la hâte la formule, avant de reposer fébrilement le livre à sa place.

Incapable de lancer ce sortilège si puissant, j'ai finalement dû attendre fort longtemps avant de trouver en moi la puissance nécessaire à son lancement. Sa formule, d'une simplicité trompeuse cache en fait un pouvoir impressionnant. Elle est en général du type :

***Des Larmes de l'Arcande,
Toi le Haut Sorcier,
Tombe inconscient !***

Son effet est immédiat, et permet de vous débarrasser en un clin d'œil d'un terrible Combattant comme d'un redoutable Sorcier...

SORTILEGES DE RITUEL DU QUATRIEME CERCLE

CERCLE INTERDIT

Nul ne connaît avec certitude l'auteur de ce Sortilège, assez peu répandu par ailleurs. On n'est sûr que d'une chose : il resta pendant très longtemps un secret de l'Ecole de Sorcellerie d'Alinor, jusqu'à ce qu'il fût dérobé par la Confrérie de l'Ombre et revendu par cette dernière à la rivale de toujours de l'Ecole d'Alinor, l'Ecole de Jessande. D'aucun voudraient même voir là l'origine du différent tenace qui oppose les deux Ecoles depuis plus de deux Eres.

Qui qu'il en soit, le Sortilège est désormais connu de presque toutes les Ecoles du Haut Royaume et la Confrérie des Sorciers l'a inscrit sur son Grand Registre. Il permet d'emprisonner une personne dans un cercle enchanté matérialisé par une cordelette. Celle-ci est d'ailleurs le seul composant matériel du Sort, mais il convient qu'elle soit en crin de filante et qu'elle fasse environ un mètre cinquante de longueur.

Pour enfermer votre victime dans le Cercle Interdit, il est préférable qu'elle se tienne debout et qu'elle soit immobilisée d'une façon ou d'une autre si elle n'est pas consentante. Il suffit alors de déposer la cordelette de filante en cercle autour de ses pieds et de prononcer une formule du type :

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi qui te trouves à l'intérieur de ce cercle,
Que celui-ci soit une prison infranchissable
Pour la prochaine demi-solame.*

La victime ne pourra plus alors poser un pied en dehors du Cercle Interdit tant que le Sort durera : elle sera donc « insensible » aux attaques telles que « Recul » ou « Fuis » et ne pourra pas être portée hors du Cercle même si elle tombe inconsciente. De plus, un maître de l'évasion sera impuissant face aux effets du Cercle Interdit.

EMINENCE GRISE

Durant de nombreuses années, j'ai cherché à concevoir des sortilèges, qui me permettraient d'accomplir mon métier, avec un professionnalisme toujours plus proche de la perfection. Voici l'une de mes plus brillantes trouvailles dans ce vaste domaine qu'est la Sorcellerie.

Pour mettre en œuvre ce sortilège, il faut réciter sa formule, en la déclamant à haute voix ou en la susurrant à l'oreille de la victime. La formule sera du type :

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi le Seigneur du Fief de Saule Argent,
Ecoute-moi : tu devras répéter à haute voix
Tout ce que je te chuchoterai,
Et ce pendant une demi-solame*

Il faudra ensuite faire en sorte de rester à moins de deux mètres de sa victime, pour lui donner des ordres sous la forme de « Commande ».

L'ordre devra faire cinq mots ou moins et ne pourra pas transgresser le tabou de la Mort, ou les limites de la décence.

Commencez par lui ordonner de rester près de vous. Ensuite, vous pourrez le commander autant de fois que nécessaire pendant la demi-solame en cours. Mais prenez garde, s'il s'éloigne de plus de deux pas, l'envoûtement se brisera.

ENCHANTER UNE ARME

Cela faisait maintenant deux mois que je m'étais séparé de mon maître pour suivre mon propre chemin et découvrir de nouveaux horizons. Malheureusement la vie est dure lorsqu'on voyage de ville en ville. L'argent avait fini par manquer rapidement et je fus obligé de vendre mes quelques connaissances de sorcellerie pour survivre et gagner assez de krills pour poursuivre mon voyage.

L'occasion vint assez rapidement. En effet j'étais installé depuis peu à la table de l'auberge de la Gourderoue à Escarboucle, lorsqu'un jeune homme richement vêtu vint s'asseoir en face de moi. Il avait l'air nerveux quand il posa devant moi une bourse bien remplie et me demanda si j'étais le Sorcier qui vendait ses services. J'opinais et aussitôt il m'expliqua l'affaire. Il avait fait le pari ridicule avec un ami, un soir où l'alcool coulait à flots, qu'il défierait Régéor Grandur, cette grande brute qui paradait avec sa troupe de coupe-jarrets dans les basses rues de la capitale, rackettant et volant à l'envie. Malheureusement, le défi avait été lancé aussitôt, alors qu'il était encore ivre et incapable de se rendre compte qu'il s'attaquait à l'une des plus grosses brutes de la ville.

Il était désormais trop tard pour renoncer sans perdre la face. Mais sans aide, il savait qu'il ne pouvait espérer gagner. Aussi me demanda-t-il de faire quelque chose pour l'y aider.

Je me revois encore travaillant nerveusement dans ma petite chambre d'auberge. J'avais décidé qu'enchanter son arme serait peut-être la meilleure façon de lui venir en aide que je pouvais lui offrir... Je déclamaï alors une formule du type :

*Des Larmes de l'Arcande,
Que cette masse porte ma force
Et que ton prochain coup
Rende ton adversaire inconscient*

L'arme d'aspect classique était devenue capable de faire sombrer dans l'inconscience quiconque en serait frappé, et ce pour le prochain coup seulement.

Le combat devant avoir lieu dans quelques minutes, je pensais que cela serait suffisant pour que mon employeur puisse gagner.

Je suivis de loin mon employeur et le vis se diriger vers son adversaire. Il lui déclama : "Toi Régéor Grandur, sache que mon prochain coup te fera tomber dans l'inconscience !". Il le frappa vicieusement de bas en haut. La grande brute s'affala de tout son poids sur le sol boueux.

Mon employeur semblait satisfait mais il ne remarqua pas les compagnons de Régéor qui s'approchait tels des ombres. Je décidais alors de laisser mon ancien employeur découvrir les plaisirs des bains de boue et m'esquivai rapidement.

Ce fut mon premier et dernier « contrat » à Escarboucle...

MALADRESSE

Ceux qui se sont déjà rendu dans le Fief d'Utriviène au sud de Tanebrande, n'auront pas manqué de remarquer les ruines calcinées d'un grand bâtiment sur la crête qui surplombe la vallée. Ce sont là les vestiges de la sinistre Ecole de Sorcellerie de Trebac, qui fut dissoute en 21 Licorne par la Confrérie des Sorciers lorsqu'on découvrit que le Sorcier qui était à sa tête était un Nécromant se livrant à des pratiques plus que douteuse.

Des quelques sortilèges qui furent écrits dans cette Ecole pervertie, seul « Maladresse » fut inscrit, avec réticence, dans le Grand Registre de la Confrérie. Il permet de rendre la victime inapte à tenir des objets dans ses mains plus de deux secondes, et ce pour une demi-somme. Ce sortilège est donc bien utile pour apprendre à vivre à un ennemi ou réfréner les ardeurs combattives d'un adversaire têtu.

Il se présente en général sous cette forme :

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi qui nous espionnais,
Que la maladresse s'empare de toi
Et t'empêche de tenir quoi que ce soit dans tes mains,
Et ce durant une demi-somme !*

PERVERTIR LES AMES

Ce sortilège est appliqué sur une personne soumise, je ne m'attarderais pas sur les diverses et multiples méthodes utilisables, puisqu'elles ont déjà fait l'objet d'une étude très poussée par l'un de mes sombres confères. Cette personne peut être également endormie ou « inconsciente », ou bien volontairement suicidaire...

C'est amusant de constater la facilité d'exécution de ce sort, mais il ne faut pas s'y tromper, sa puissance est... démoniaque. Je le sais pour l'avoir maintenant expérimenté de nombreuses fois sur des cobayes humains.

Il suffit de prononcer près de sa victime à mi-voix une formule du type :

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi le traître à ta famille,
Qu'au prochain combat où tu tomberas,
Que tu te relèves dès vingt battements de cœur écoulés,
Revenu au maximum de ta santé,
Et que tu combattes tes alliés
Jusqu'à ce que tu sombres dans l'inconscience.*

Le sortilège est lancé et fonctionnera donc à merveille puisque la victime est désormais liée au jeteur de sort. Parfois, il est cependant nécessaire de questionner celle-ci afin de s'assurer qu'elle a bien enregistré les effets, sinon il est nécessaire de les lui répéter pour être sûr de ne pas obtenir des effets indésirables et notamment le fait que le sortilège est à l'état latent et qu'il ne se déclenchera que lorsque la victime sombrera dans l'inconscience au cours d'un combat. Il ne faut en effet pas oublier que la victime est actuellement en état de choc et que sa compréhension est alors très limitée.

PROTECTION CONTRE LA CONFUSION

Cher Erbius Forgétoile,

J'ai étudié pendant de longues heures le sortilège « Confusion » que tu m'as gentiment fait parvenir il y a deux mois. J'avoue que c'est un sortilège extrêmement puissant et efficace pour tous les Sorciers qui sont dans une situation telle qu'ils sont forcés de se défendre.

Je l'ai d'ailleurs expérimenté sur mes élèves, et je peux te garantir qu'il fonctionne à merveille. Par contre, il existe un petit inconvénient : toutes les personnes présentes sans exceptions sont prises dans le sort et sont obligées de se mettre à tourner lors du sort est lancé. Aussi je fus très surpris de voir mon assistant touché lui aussi par le sortilège.

Pour palier à cet inconvénient, j'ai mis au point un petit contre sort dont la formule est du type :

*Des Larmes de l'Arcande,
Vous quatre qui entendez ma voix,
Soyez protégés pendant une demi-solème
Des sortilèges vous désorientant.*

Ces quatre personnes seront ainsi immunisées au prochain sort cherchant à les désorienter.

Lorsque j'ai relancé le sort de Confusion après avoir protégé mon assistant de la sorte, j'eus la mauvaise surprise de l'entendre me dire "Ah, ah ! Sorcier de pacotille, ton sortilège n'a pas pris sur moi !". Je te rassure, l'effronté s'affaire dorénavant à lustrer tous les recoins de ma bibliothèque. Dommage, il avait du potentiel.

A bientôt !

Ruivor Songeflamme

PROTECTION DES ARBRES

"Maintenant, je suis un arbre. Je suis comme eux, je suis végétal. Lorsque le vent souffle dans mes branches et qu'elles ploient sous sa force mes feuilles frissonnent de plaisir. Lorsque l'eau du ciel ruisselle sur mes feuilles, je me sens comme lavé de toutes les misères de ce monde, je m sens purifié jusqu'au plus profond de mon être.

Sur la route auprès de laquelle j'ai pris racine, j'observe les voyageurs, j'observe le temps, les animaux... Je prends le temps de méditer... Je réfléchis... Je pense... Je médite... Je réfléchis... Je pense...

... Attention, vous marchez sur mes racines ! Elles sont si sèches en ce moment. Vous ne voudriez pas les arroser, s'il vous plait ?

Mais vous portez une lame ! Vous allez nous faire du mal !

Vite, il nous faut une protection mes amis, approchez !

***Des Larmes de l'Arcande,
Vous qui touchez ce solide chêne,
Que la puissance du bois vous protège
De toute attaque physique
Tant que vous garderez un contact cet arbre. "***

Etranges personnages que je venais de rencontrer, ils s'étaient tus, ils ne bougeaient plus. Un s'était formés sur les lèvres de l'un d'eux, et il se tenait là immobile, les bras en croix, sa main droite touchant l'arbre le plus proche. Je poursuivis ma route vers Escarboucle où mon oncle m'attendait.

Lorsque je lui fis le récit de cet événement, mon oncle ne parut pas surpris. Il connaissait le vieil homme, il avait été son premier maître en sorcellerie. Le sortilège qu'il avait prononcé était le sortilège "Protection des Arbres" qui permettait au sorcier, et à toute personne touchant le même arbre, de bénéficier d'une protection contre toutes attaques physiques, tant qu'ils resteraient physiquement en contact de la main avec l'arbre choisi, et cela autant de temps qu'ils prolongeraient le contact avec l'arbre.

Je ne sais pas ce que le vieil homme est devenu aujourd'hui. Peut être a-t-il réellement pris racine...

VERITE

La découverte de ce sortilège intervint peu de temps après celle du sortilège « Question », moins puissant et plus limité, donc moins efficace. En effet, si ce sortilège permettait d'obtenir des réponses véridiques, celles-ci étaient nécessairement positives ou négatives : aucun développement précis n'était alors possible.

Permettre de faire dire à n'importe qui la vérité ne doit absolument pas tomber entre toutes les mains, aussi ce sort doit-il être impérativement diffusé le moins possible. Une mauvaise utilisation pourrait déclencher des catastrophes abominables. Bien heureusement, la puissance qu'il requiert est telle que seuls les Sorciers les plus sages et les plus expérimentés ont la possibilité de s'en servir.

L'effet est donc d'obtenir que toutes les paroles prononcées par les personnes situées à portée de voix lors de l'incantation soient rigoureusement exactes, et ceci pendant une durée d'une demi-solème. Il leur est possible de s'éloigner hors de vue du Sorcier ou de choisir de ne rien dire, mais s'ils décident de parler alors le mensonge, même par omission, leur est interdit.

La formule ressemble à peu près à :

***Des Larmes de l'Arcande,
Vous tous qui entendez ma voix,
Qu'aucun mensonge ne franchisse plus vos lèvres
Pendant une demi-solème !***

SORTILEGES DE COMBAT DU CINQUIEME CERCLE

HAINÉ

Ce redoutable sortilège était, dit-on, le préféré du Sorcier Almar Ven-Jadefeu, qui s'est rendu célèbre pour ses utilisations intempestives et inattendues de ce sort, dont la plus célèbre fut sans doute celle de la mémorable Plénore du 15 Jellande 10 Reine, où la surprise fut telle que l'on en parle encore.

Depuis de jour d'ailleurs, seul le Haut Roi a le droit de porter une arme à la Plénore, et un Haut Sorcier est chargé de veiller à la dignité des débats.

Pour lancer ce sortilège il suffit de déclamer une formule du type :

*Des Larmes de l'Arcande,
Vous tous qui entendez ma voix, écoutez :
Que la haine s'empare de vous
Et vous pousse à combattre ceux qui vous entourent
Tant que vous ne tomberez pas inconscients !*

Toutes les personnes présentes à l'exception du Sorcier sont alors plongées dans une folie furieuse et se battront jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule personne debout.

PAIX

Je crois avoir enfin découvert le sortilège que tous les membres de MaisonCrystal espéraient trouver : un sort qui permettrait d'imposer la paix et la modération contre le gré des belligérants. Certes, il ne s'agit pas là d'un artifice de débutant, mais le résultat en vaut la chandelle et cette seconde année de l'ère de Crystal s'annonce sous les meilleurs auspices pour notre Maison, puisqu'il donnera à nos Sorciers les plus doués un atout supplémentaire pour que s'installe le dialogue et la compréhension mutuelle.

Pour obtenir l'effet désiré, il suffit de déclamer d'une voix forte une formule du type :

*Des Larmes de l'Arcande,
Vous tous qui entendez ma voix,
Écoutez mon message de paix
Et abandonnez toute agressivité
Durant un quart de solume !*

Toutes les personnes à portée de voix seront alors incapables d'engager une quelconque action offensive pendant un quart de solume, à l'exception toutefois du Sorcier. Si les personnes sont directement attaquées, elles se défendront.

SORTILÈGES DE BATHUEL DU CINQUIÈME CERCLE

BULLE ANTI MAGIE

La technique de ce sortilège est très voisine du sort « protection contre les armes normales ». Il permet d'annuler toutes attaques magiques, sans empêcher pour autant le Sorcier qui est à l'origine de la Bulle Anti-Magie de lancer ses propres sorts.

Pour se protéger ainsi, il est nécessaire de tracer sur le sol un cercle dont le sorcier est le centre et son bras le rayon. Le sorcier parcourt le cercle à l'aide de son focalisation arcandien. Et récite le rituel suivant.

*Des Larmes de l'Arcande,
Qu'aucun sort ou rituel ne puisse m'atteindre
Pendant un quart de solum.*

Le Sorcier sera alors protégé de toute attaque arcandienne pendant un quart de solum. Plus rien ne peut briser le sortilège une fois la formule achevée.

Bien sur ce sortilège ne protège en rien des dommages physiques occasionner par les attaques même si l'effet arcandien est ignoré.

Un effet secondaire a même pu être découvert : le sort de Bulle Anti-Magie annule un sort de « protection contre les armes normales ». Cet effet n'a pu être expliqué à ce jour et cela reste un sujet souvent étudié par les Haut-Sorcier.

COMPULSION

Durant de nombreuses années, j'ai cherché à concevoir des sortilèges, qui me permettrait d'accomplir mon métier, avec un professionnalisme toujours plus proche de la perfection. Voici l'une de mes plus brillantes trouvailles dans ce vaste domaine qu'est l'Arcande.

Pour mettre en œuvre ce sortilège, il faut tout d'abord réciter la formule suivante, celle-ci peut être déclamée à haute voix, où susurrée à l'oreille de la victime, et sera du type :

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi le mercenaire sans honneur,
Ecoute-moi : tu devras accomplir
De ton mieux la tâche suivante
Pendant la prochaine demi-solum :
Tu vas m'escorter, moi et mes amis,
Durant notre voyage et si nous sommes attaqués
Par des adversaires supérieurs en nombre,
Tu tenteras de les retenir pour nous laisser le temps de fuir.*

Alors il faudra expliquer clairement la mission, en un maximum de trente cinq mots. Tu ne pourras pas le pousser à transgresser le tabou de la mort ou les limites de l'indécence. Si la victime ne semble pas s'orienter vers un lieu propice, alors tu pourras lui commander discrètement :

*Des larmes de l'Arcande
Obéis, suis-moi !*

Ainsi tu pourras le placer dans les circonstances idéales et lui dire :

*Des larmes de l'Arcande
Obéis, accomplis ta mission !*

L'individu accomplira alors sa mission pour une demi solum

ENVOÛTEMENT

Extrait de la page 139 du Livre Noir de Malerfis Formerage ; « Maléfices, Rites Obscures et Ténébreux ».

Ce sortilège fait partie des sorts de base de notre sombre Art. Je ne m'étendrais donc pas sur les détails, pour aller droit au but : un envoûtement permet de rendre une personne esclave pendant une demi-solome. Il donne au Sorcier le pouvoir de diriger comme il le souhaite sa victime, sans que celle-ci ne puisse résister de quelque manière que ce soit. Cependant il n'est pas possible de la forcer à donner la Mort sauf si de part sa nature rien ne l'en empêche. De plus, la victime est esclave de corps mais non d'esprit. Aussi, sous la seule influence de l'envoûtement, elle n'est pas obligée de parler ou de divulguer des secrets, et peut très bien choisir de se taire. Je vous rappelle qu'il existe bien d'autres moyens pour cela...

Afin de mettre en œuvre ce sortilège, il faut prélever sur la victime une petite mèche de cheveux (en fait, deux cheveux suffisent amplement), puis de se retirer pour procéder à une petite cérémonie préparatoire. Celle-ci consiste d'abord à tracer un pentacle, puis à nouer une partie des cheveux sur une Poupée Maléfiant et brûler l'autre moitié en prononçant un rituel du type :

*Des Larmes de l'Arcande,
Que la force de ma victime afflue en cette poupée,
Que peu à peu sa volonté de son corps soit coupée,
Lorsque je planterais cette aiguille son corps sera mien.*

Alors, à la prochaine rencontre avec la victime, il suffira de planter l'aiguille dans la poupée ainsi ensorcelée en disant par exemple :

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi mon cher rival,
Je te tiens entre mes mains.
Ecoute-moi : tu devras exécuter
De ton mieux chacun de mes ordres
Pendant la prochaine demi-solome !*

Au bout d'une demi solome, le Sorcier devra libérer sa victime...

EXORCISME

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi pauvre femme qui est sous le joug
De cet infâme Haut-Sorcier, écoute-moi :
Je te libère dès à présent de cet envoûtement !*

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.

Mon maître venait de procéder à un exorcisme sur cette jeune femme qui faisait l'objet d'une vengeance d'un Sorcier parce qu'elle n'avait pas voulu céder à ses avances. Il rangea son focalisateur qui avait servi à capter l'attention de la jeune fille afin de la débarrasser de son envoûtement, et m'entraîna hors de la salle afin que celle-ci puisse se reposer tranquillement après cette dure épreuve.

Il m'expliqua alors qu'il existait de nombreux sortilèges, noirs pour la plupart, d'envoûtement. L'envoûtement pouvait prendre de nombreuses formes et avoir des effets divers. Il m'apprit qu'avec l'Exorcisme, on pouvait libérer les victimes de tous les effets néfastes occasionnés par ces rituels.

J'inscrivis soigneusement ces précieux renseignements dans ma mémoire, et quittais mon maître pour me rendre à la cuisine. J'étais de corvée aujourd'hui...

PROTECTION

Parfois, il est nécessaire de comprendre la nature pour en maîtriser la force. C'est ainsi que j'ai pu trouver le moyen de canaliser certaines forces de la nature afin de les répandre au plus profond de notre corps, et qu'elles nous enveloppent d'une aura protectrice bienfaisante.

Pour cela, il est nécessaire d'être en parfaite communion avec elle. En effet, les personnes désireuses de bénéficier de sa protection, cinq au maximum, devront s'agenouiller en baissant la tête autour du Sorcier, et chacun d'eux devra tenir les mains de ses voisins. En levant très haut au dessus de leurs têtes leurs mains jointes, ils devront méditer profondément en chantant une mélodie sourde et monocorde.

Le Sorcier, debout au centre du cercle devra alors lever lui aussi les bras vers le ciel en déclamant une formule du type :

*Des Larmes de l'Arcande,
Vous cinq qui entendez ma voix
Et qui allez vous lancer
A l'assaut des Créatures de l'Ailleurs,
Soyez insensible à tout sort
Vous plongeant dans un État Endormi
Pendant la prochaine demi-solème !*

Le rituel se termine lorsque le Sorcier baisse les bras.

Les participants se retrouvent donc protégés pendant une demi-solème des sortilèges (Des Larmes de l'Arcande) qui plongent dans un état, choisi par le Sorcier, parmi la liste suivante : Paralysé, Endormi, Désorienté.

////////////////////////////////////

PROTECTION CONTRE LES ARMES NORMALES

Ce sort fait partie d'un groupe de sortilèges de niveau tels que seuls les plus puissants d'entre nous peuvent le maîtriser. En effet il confère presque l'immunité totale au Sorcier qui le lance, en déviant toutes les attaques physiques (non magiques) portées contre lui et contre les personnes se trouvant dans le cercle de protection.

Le Sorcier doit tracer autour de la personne bénéficiant de cette protection, avec son focalisateur d'arcande, un triangle équilatéral d'environ un mètre cinquante de côté.

Le sortilège prendra effet dès que le troisième côté aura été parcouru, et que le Sorcier aura déclamé sa formule du type :

*Des Larmes de l'Arcande,
Toi mon aimée,
Qu'aucune arme qui ne soit enchantée
Ne parvienne à percer ta chair,
Et ce durant un quart de solème.*

La personne protégée sera alors insensible aux coups d'armes non enchantées.

Un effet secondaire a toutefois pu être découvert : le sort de protection contre les armes normales annule un sort de « Bulle Anti-Magie ». Cet effet n'a pu être expliqué à ce jour et cela reste un sujet souvent étudié par les Haut-Sorciers.