ᛚᛘ ᛚᛁᚨᚱᛘ ᛞᚢ ᚺᛖᚨᛗᛁᚱ ᛗᚨᚺᛏᛁᚴᚢᛘ

ᛚᛘ ᛚᛁᚨᚱᛘ ᛞᚢ ᚺᛖᚨᛗᛁᚱ ᛗᚨᚺᛏᛁᚴᚢᛘ



Le Livre du Savoir Mystique

raconté par Philpop le Las,
magicien à la cour de son
haut souverain Lord British.

Sache, ô chercheur des sagesses mystiques, que les voies de la magie sont diverses et étranges. Elles exigent une concentration extrême et la récolte d'éléments magiques afin que tu puisses maîtriser les pouvoirs de l'univers. Nombreux sont les siècles de sagesse condensés dans ces pages, que j'écris pour le bien de mes élèves, et pourtant, il reste encore tant à apprendre.

Toute magie requière l'usage de moyens à la fois humains et naturels, car la vraie magie est la fusion de la volonté humaine et de la force naturelle. Sans la voix humaine pour prononcer l'incantation, aucun sort ne peut être jeté. Pourtant, sans le bon catalyseur naturel, aucun sort ne peut être efficace. Ainsi, la magie est double : un équilibre établi entre la nature et l'humanité. Examinons donc ces deux aspects, en commençant par ces substances naturelles, connues sous le nom de Réactifs, qui donnent leur pouvoir à l'œuvre du lanceur de sorts.



endre Sulfureuse - Le soufre est la substance naturelle la plus utile pour la création de feu. Il est de couleur safran et, lorsqu'il est brûlé, il dégage une odeur révélatrice de sa grande force mystique. Mais son véritable pouvoir réside dans la seconde combustion — c'est-à-dire dans l'utilisation du résidu cendreux du soufre qui a été brûlé dans un creuset façonné à partir du crâne d'un Balron. La Cendre Sulfureuse est une substance commune, ayant toujours été un incontournable de la profession de mage. Elle peut être achetée chez tout marchand de biens magiques digne de ce nom, et elle est utile pour jeter les sorts de Halo d'Energie et Javelot Magique, ou encore des sorts nécessitant une lueur vive ou soutenue



inseng - Longtemps vantée pour ses propriétés médicinales et fortifiantes, la racine de Ginseng est reconnaissable à sa forme fourchue, et pour les initiés aux voies mystiques, par son aura rose éclatante. Utilisée depuis des siècles par les paysans (qui la mâchent ou en font du thé pour gagner en force et en endurance), elle est commune dans tout Britannia. Cependant, celle utilisée en magie est généralement noire et ne pousse que sur les pentes des montagnes du nord. Disponible chez la plupart des marchands de magie, elle est surtout utilisée dans les sorts de soin ou à effet narcotique, tels que Guérison ou Koma.



ail - Même les cadeaux les plus simples de la nature ont des propriétés magiques, comme en témoigne l'ail. Ce bulbe piquant pousse dans tous les jardins de Britannia, et aucun ragoût ou rôti n'est complet sans sa saveur tranchante. Sa nature aromatique en fait un puissant réactif pour les sorts de protection : contre la maladie, magique ou non, ou pour repousser les morts-vivants.



oie d'Araignée - Le miracle de la Soie d'Araignée réside dans sa résistance à la traction. Imaginez un homme suspendu à un fil mince, tous les jours de sa vie. Une araignée le fait naturellement grâce à ses fils invisibles. Louons le premier apprenti mage qui découvrit ce secret mystique, car c'est à lui ou elle que nous devons les sorts de liaison et de retenue. La soie de l'araignée-goule albinos — en version miniature ou géante — est utilisée depuis longtemps dans les rituels magiques. Les fermes du sud en produisent environ 100 livres par an, vendues aux marchands de magie. On raconte qu'un ouvrier meurt chaque année à cause de la morsure de cette araignée, afin de garantir la puissance de la soie — bien que cela ne soit jamais fait intentionnellement.

Mousse Sanglante - *Le Mousse Sanglante est la malédiction des fermiers et le trésor des magiciens. Ce champignon rouge foncé attaque les cultures de céréales, mais est un ingrédient essentiel dans la magie. Il ne ressemble à aucune autre plante ou champignon connu. Il ne pousse que lors des périodes les plus sèches, quand tout autour meurt de soif. Il disparaît chaque nuit, ne survivant pas sans lumière directe, et revient seulement quand le soleil brûle impitoyablement la terre. Il se nourrit exclusivement de grains mûrissants, pouvant détruire un champ de maïs en une journée, pour ensuite disparaître sans laisser de trace à la tombée de la nuit. Sa puissance magique réside dans sa nature éphémère, et il est utilisé dans les sorts de mouvement, allant de la lévitation aux tremblements de terre. Chaque année, à la moisson, les marchands envoient des collecteurs pour le ramasser, au grand dam des fermiers qui les considèrent comme des porte-malheur.*

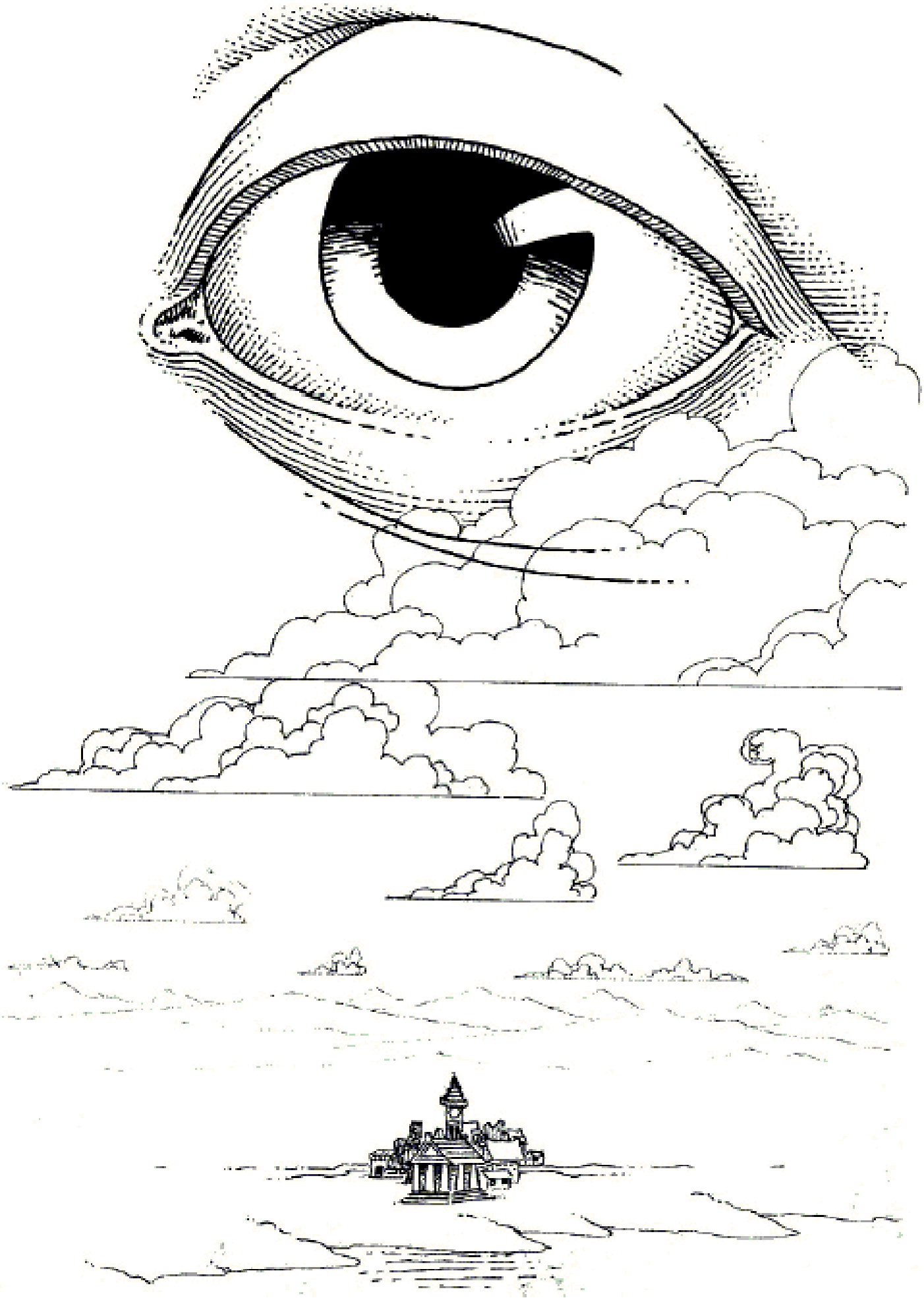
Perle Noire - *La Perle Noire est la plus précieuse de toutes les perles : les plus parfaites valent des fortunes chez les joailliers. Mais elles sont essentielles pour les sorts que le mage projette à distance, comme les Javelots Magiques ou les Boules de Feu. Heureusement pour les mages, les Perles Noires parfaites sont rares, et la plupart sont asymétriques et inutilisables en bijouterie — ce qui les rend disponibles pour les enchanteurs. On dit que, contrairement aux perles ordinaires formées autour d'un grain de sable, la Perle Noire se forme autour d'une autre perle plus petite, rejetée à la mort d'une huître.*



olanacée - À ne pas confondre avec la plante odorante du même nom, la Solanacée utilisée en magie est un champignon extrêmement rare, trouvé uniquement dans les forêts les plus profondes, lors des nuits les plus noires, sans un seul rayon de lune. Il serait toxique au toucher, sauf pour celui qui le récolte. Il n'est jamais vendu en boutique et reste l'un des réactifs les plus rares. Il est utilisé dans les sorts de poison ou pour créer des illusions si réalistes qu'elles peuvent faire tomber les plus puissants guerriers. De par sa rareté, il n'est utilisé que pour les sorts les plus puissants.



acine de Mandragore - La Racine de Mandragore est reconnaissable par sa forme humaine et sa couleur rouge vif. Sa sève, rouge sang, coule lorsque la plante est coupée. Elle est prisée pour ses effets narcotiques et purifiants, mais surtout en magie pour sa capacité à altérer la réalité elle-même. Elle pousse uniquement dans les zones marécageuses, et plus elle est difficile à extraire du sol, plus elle est puissante. Autrefois abondante, elle a quasiment disparu avec la civilisation. Jamais vendue en boutique, rarement disponible même au marché noir, certains mages ont passé leur vie entière à la chercher, sans jamais en trouver.



Acuité Magique – Les terres que nous appelons aujourd'hui Britannia en l'honneur de l'influence sage et juste de Lord British sont vastes et contiennent encore de nombreuses régions inexplorées. Bien que les cartographes aient parcouru le pourtour du continent principal, de nombreux territoires intérieurs restent à cartographier, et il existe de nombreuses îles, à l'est et au sud-est, dont l'existence est encore seulement rumeur. Ici, le praticien des arts mystiques a un grand avantage sur le voyageur ou le marin, car il peut invoquer un sort d'Acuité Magique lorsque le besoin s'en fait sentir. Cette incantation est d'une difficulté moyenne et nécessite la Solanacée hallucinatoire et la puissante Mandragore. La Mandragore apporte sa puissance à l'enchantement tandis que la Solanacée fournit une vue mystique de tout le territoire dans la portée d'un simple sort comme Wizzz. Il suffit de mélanger les réactifs et de prononcer le nom de la région traversée.



Boule de Feu – Lorsqu'on est assailli par le mal, le magicien dispose de nombreux outils offensifs. Il existe certaines magies indirectes comme les Halos d'Énergie, mais il est parfois nécessaire d'agir plus directement. Il existe une classe de sorts de projectiles pour ces occasions, dont la Boule de Feu est de puissance intermédiaire. Tous ces sorts requièrent l'usage de la précieuse Perle Noire pour sa capacité à lancer les projectiles. Dans le cas de la Boule de Feu, la Cendre Sulfureuse est également requise en proportions égales, car ses pouvoirs d'embrasement sont essentiels à la création de missiles enflammés. Prononcez le nom de votre ennemi au moment où le sort est lancé, et votre visée sera infaillible, votre adversaire dévasté par les flammes du feu magique.



Crochet Magique – Il fut un temps où tous les êtres étaient équitables et justes. Le récipient principal pour transporter ses possessions était alors le coffre en bois, encore utilisé de nos jours. Mais depuis la venue des êtres maléfiques et leur influence durable sur les habitants de notre noble terre, la pratique consistant à piéger les serrures de ces coffres avec des dispositifs parfois mortels est devenue monnaie courante. Presque tout le monde utilise de tels pièges, même les créatures des souterrains qui ne gardent que des richesses mal acquises. Pour contourner ces dispositifs sinistres, le thaumaturge n'a qu'à prononcer l'incantation « Appar Unem » et saupoudrer un mélange de Cendre Sulfureuse et de Mousse Sanglante sur la serrure concernée. L'éclair de la Cendre Sulfureuse active le potentiel de mouvement de la Mousse Sanglante et la serrure s'ouvrira d'elle-même sans danger, laissant le contenu du coffre à la disposition du magicien.



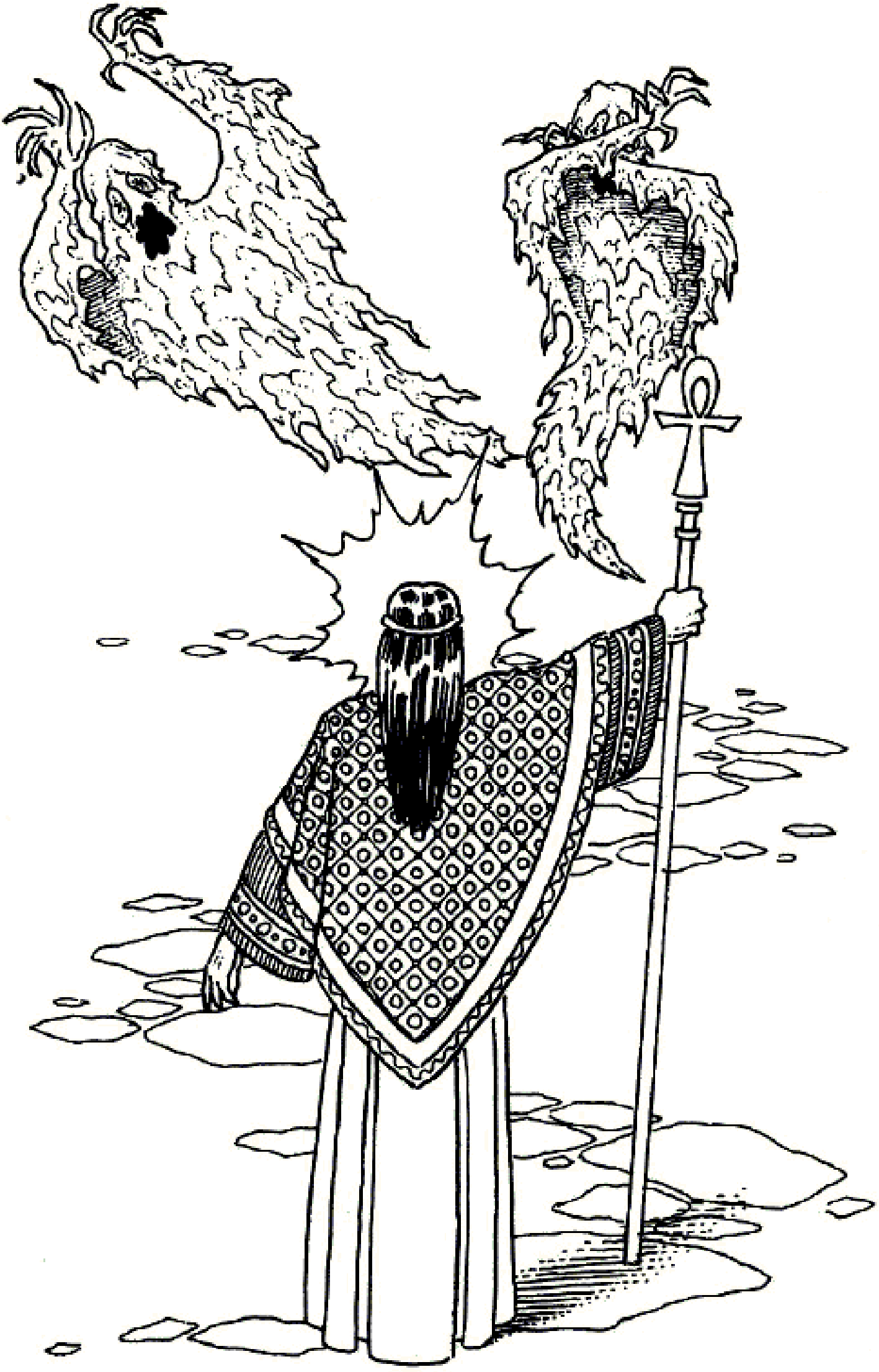


alle Mouvante – Le sort Dalle Mouvante est peut-être le plus simple de tous les sorts de téléportation. Il requiert les mêmes composants que le sort Zéro Gravité — à savoir la Mousse Sanglante pour le mouvement et la Soie d'Araignée pour ses propriétés liantes — mais exige moitié moins d'énergie mentale et de concentration de la part du lanceur, en raison de la tendance naturelle de tous les corps à descendre. L'origine du nom provient de la propriété de ce sort à rendre le sol sous vos pieds aussi vorace que les sables du désert. Pour activer le sort, le lanceur doit disperser les réactifs et crier « Baja » d'une voix profonde. Plus le ton est grave, plus les chances de descendre d'un niveau sont élevées.

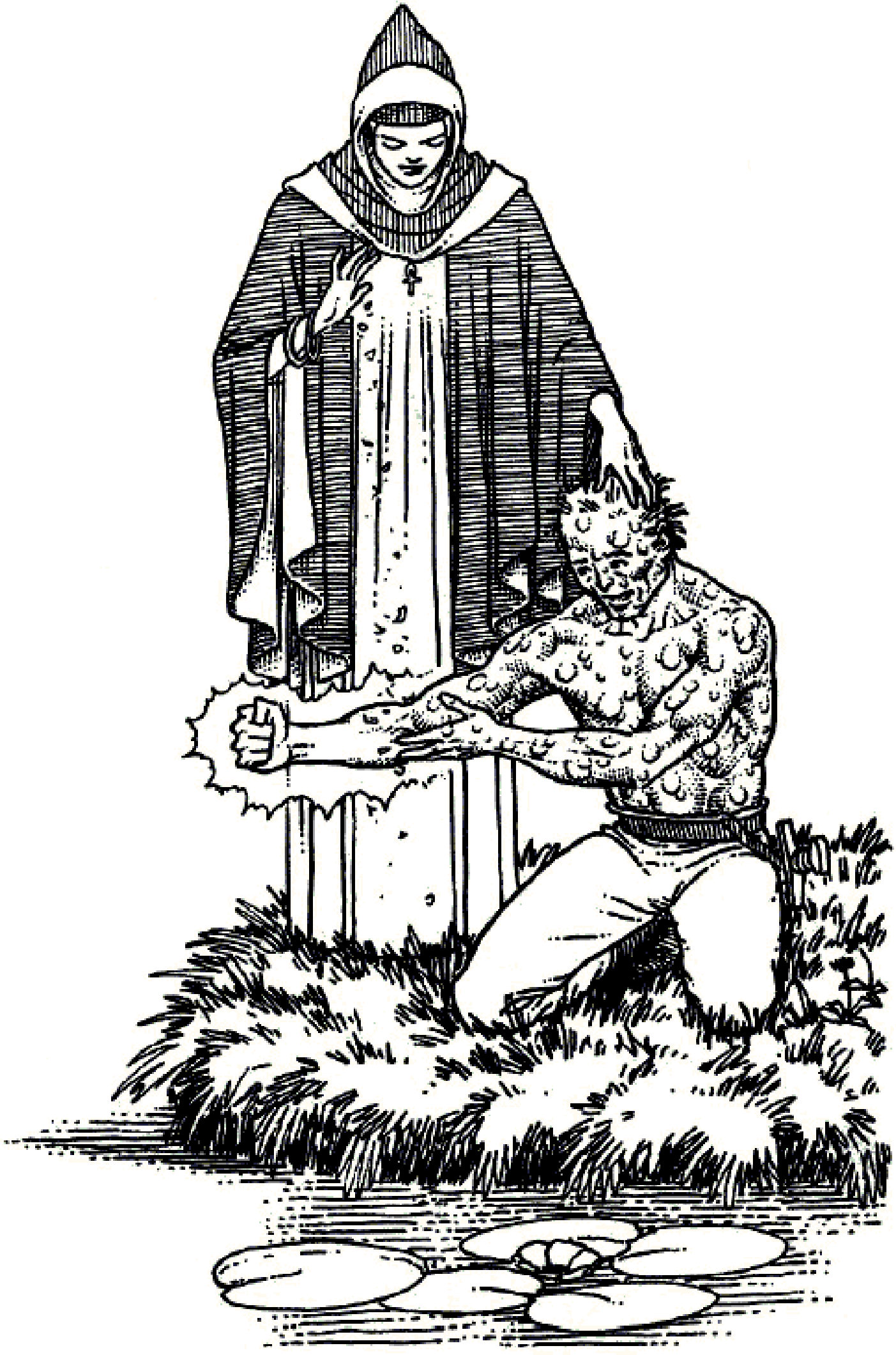




veil – Si jamais vous-même ou l'un de vos compagnons deviez avoir la malchance de tomber sous l'emprise d'un sommeil induit magiquement, l'usage d'un sort d'Eveil pourra souvent remédier à cette condition. C'est un sort simple qui peut être lancé par l'étudiant débutant dans les arts mystiques avec peu d'effort ou de coût. Il requiert l'usage de Ginseng pour ses qualités curatives et d'Ail afin d'écarter la venue du sommeil jusqu'à ce que le corps de la victime ait retrouvé son cycle naturel d'éveil et de repos. Mélangez soigneusement les deux réactifs et appliquez le mélange sur le front de votre compagnon endormi, puis chantez « levate » à haute voix.

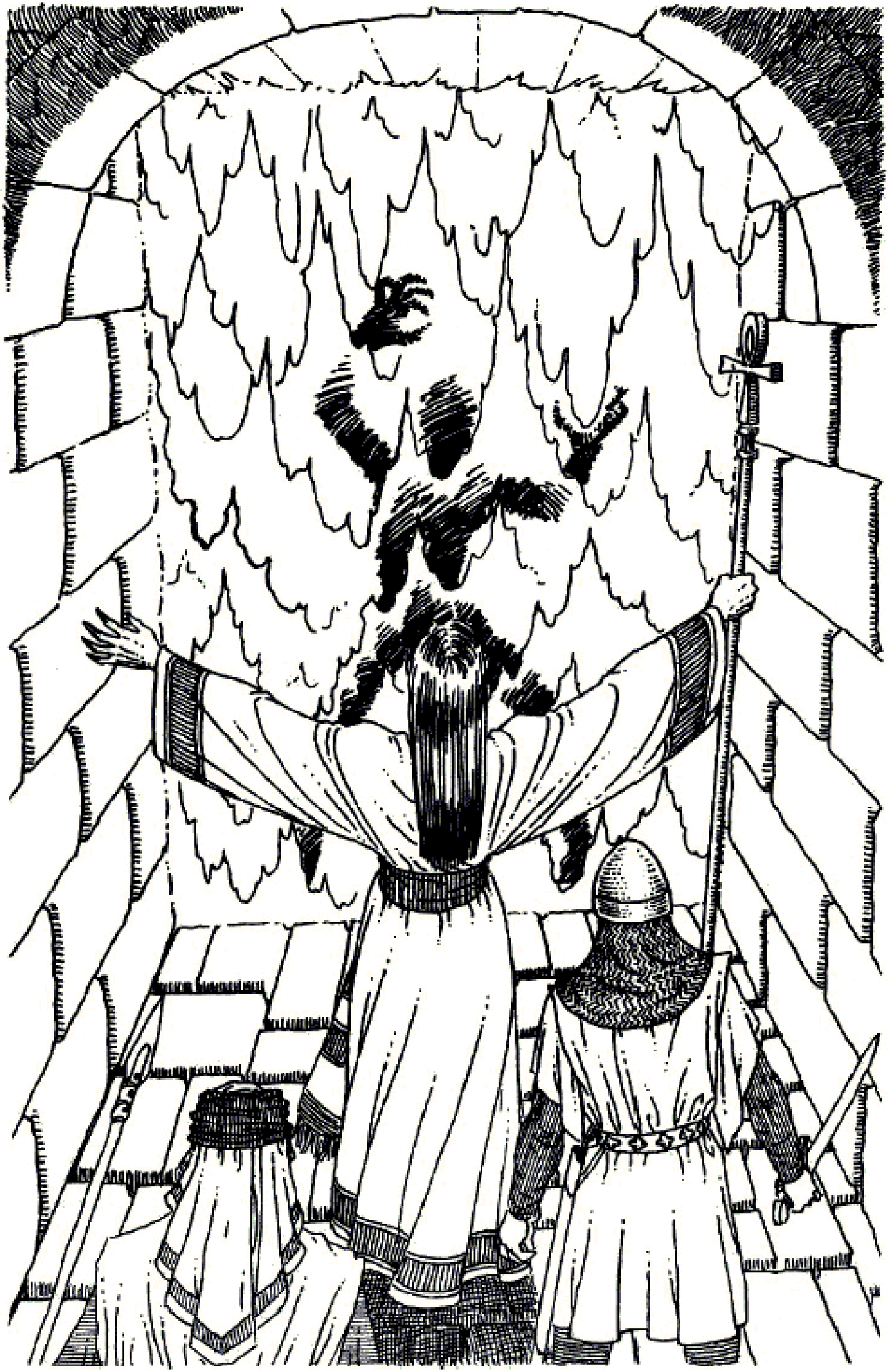


Fléau des Morts – Depuis l'arrivée du sorcier maléfique Mondain et de sa descendance infernale, les terres de Britannia sont tourmentées par le retour de créatures déjà mortes. Ces êtres réanimés prennent de nombreuses formes, la plus commune étant les squelettes animés d'orques ou de gobelins, ou les formes goulues de cadavres mangeurs de chair, invoqués du royaume des ombres pour semer la destruction parmi les vivants. Ces apparitions craignent la lumière de la droiture et combattent tels des guerriers en transe. Pourtant, elles sont difficiles à tuer, ne se fatiguent jamais, et peuvent mettre en danger même un groupe expérimenté d'aventuriers. Chaque mage connaît une forme d'enchantement permettant de les repousser, mais les composants nécessaires varient selon le lanceur. Vous devrez utiliser votre connaissance des réactifs magiques pour déterminer lesquels donneront de la force à votre sort de Fléau des Morts. Une fois trouvé, jetez le sort en prononçant ce que furent ces créatures de leur vivant.





uérison – Les créatures venimeuses abondent à travers les terres de Britannia. Elles sont rarement mauvaises, la nature leur ayant donné leur dard comme moyen de défense contre de plus grands prédateurs, mais sans soins appropriés, les blessures peuvent s'infecter et entraîner la mort de la victime. De plus, des mages maléfiques peuvent projeter des Halos d'Energie toxique pendant les batailles ou ériger de telles barrières pour empêcher les vertueux d'atteindre leurs caches ou sanctuaires. Heureusement, le grand sorcier Jaanth Nor conçut une magie capable de contrer tous les effets du venin et consigna ses découvertes pour les générations futures. Le sort de Guérison s'effectue à l'aide d'un mélange d'Ail et de Ginseng, et l'invocation du nom de la victime apaise l'âme empoisonnée. Les pouvoirs curatifs du Ginseng annulent les effets du poison dans le système du patient, tandis que l'usage de l'Ail empêche tout résidu virulent de rester latent dans le sang.



Halo d'Energie – Il existe quatre types de Halos d'Énergie connus du praticien des arts mystiques : Sommeil, Poison, Feu et Eclair. Leurs effets varient, mais la magie utilisée pour les ériger est la même dans chaque cas. Quiconque tente de passer à travers un Halo d'Energie risque soit de s'endormir, soit d'être empoisonné pour les deux premiers types ; si le champ est de Feu, leur chair brûlera au passage, et ils ressentiront douleur et tourments ; tandis qu'un champ d'Eclair est impénétrable. L'invocation de Halos d'Energie n'est pas difficile et ne demande qu'un léger effort au lanceur de sorts, mais les halos ne sont efficaces que dans des zones closes telles que les passages souterrains ou les pièces. Les réactifs nécessaires à l'invocation de ces Halos sont : la Cendre Sulfureuse pour l'éclat de création, la Soie d'Araignée pour lier les forces à un point unique, et la Perle Noire pour projeter le sort loin du magicien. Il serait en effet gravement erroné de lancer un tel sort sans ce dernier composant, car vous vous retrouveriez en plein milieu du champ !





mmunité – Il est des moments durant la chaleur de la bataille où la meilleure forme d'attaque est simplement une bonne défense. Lorsqu'il est acculé par de féroces ennemis, le magicien avisé mélangera de la Cendre Sulfureuse, du Ginseng et de l'Ail, puis invoquera le sort d'Immunité. Les qualités bienfaisantes du Ginseng, alliées à la force répulsive de l'Ail, servent à protéger le magicien et ses compagnons contre l'assaut de leurs adversaires. Une telle protection n'est pas toujours efficace, mais peut s'avérer très utile. La Cendre Sulfureuse fournit le feu mystique alimentant l'incantation, et sert aussi à surprendre les opposants par un éclair initial au début de l'effet. L'Immunité n'est pas un sort simple, mais il n'est pas non plus particulièrement exigeant à lancer. Sa durée est courte.





avelot magique – Il existe généralement peu de sorts que l'on apprend au début de l'apprentissage de la sorcellerie qui soient à la fois utiles et très prisés par ceux qui s'essaient aux arts mystiques. Le jeune thaumaturge aspire presque toujours à des sorts dévastateurs ou produisant des effets saisissants. La maîtrise du climat ou des téléportations verticales de faible ampleur n'impressionne guère les spectateurs. Le seul sort simple qui inspire véritablement l'émerveillement sans coûter cher au lanceur est le Javelot Magique. Il requiert deux doses de Cendre Sulfureuse pour une de Perle Noire, et provoque un éclat très lumineux de lumière bleue qui frappe un ennemi. Bien qu'aucune marque visible ne subsiste, l'ennemi subit une certaine quantité de dommages internes, attribués par les cyniques à la peur plus qu'au pouvoir. C'est un enchantement utile en combat, mais il est plus spectaculaire qu'efficace et ne dissuadera pas la plupart des ennemis plus gros que le lanceur.



Koma — Il existe des moments dans la vie de chaque praticien des arts mystiques où la discrétion est réellement la meilleure part du courage. Tous les ennemis ne sont pas véritablement mauvais ni méritent l'annihilation — certains ne sont que des bêtes cherchant de quoi se nourrir et ont autant droit à la vie que vous ou moi. Pourtant, laissées à elles-mêmes, ces créatures représentent un danger aussi grand qu'une horde d'orques enragés. C'est dans de telles situations que le thaumaturge avisé tisse un sort de Koma et laisse son opposition en profond sommeil pendant qu'il quitte les lieux. Le sort de Koma est un enchantement sérieux qui demande une quantité raisonnable d'énergie mentale à lancer, sans pour autant épuiser le lanceur. Pour endormir vos ennemis, mélangez une double portion de Soie d'Araignée avec du Ginseng et prononcez « Duerme » en saupoudrant les réactifs dans l'air. Ne craignez pas la distance avec les victimes visées, car le pouvoir liant de la Soie d'Araignée les enveloppera de loin, tandis que le Ginseng les bercera doucement dans un profond sommeil.





umière – L'enchantement de Lumière est trivial, souvent le tout premier sort acquis par l'apprenti sorcier. Il ne nécessite qu'une pincée de Cendre Sulfureuse, appliquée à l'extrémité d'un bâton et doucement soufflée jusqu'à ce qu'elle commence à luire d'une douce lumière jaune. Le lanceur doit se concentrer brièvement sur l'image d'une bougie et dépenser une légère quantité d'énergie pour activer la lueur magique. Dès lors, elle brillera doucement jusqu'à ce que le réactif soit consommé, illuminant les passages souterrains où marche le thaumaturge. Il y a deux avantages principaux à l'usage des sorts de Lumière à la place des torches ordinaires : ils ne sont affectés que par des vents ou courants magiques ; et ils ne fument pas, n'irritent pas les yeux. Bien des guerriers ont souffert grièvement à cause d'yeux fermés par un flot de larmes.



Mort – Le sort de Mort est le plus puissant des enchantements de projectile. Il est le préféré des mages maléfiques, et son usage est interdit par la plupart des enseignants des arts mystiques. Néanmoins, lorsqu'on est confronté à un ennemi d'une force singulière et d'une véritable nature maléfique, le sage magicien préparera un mélange de la Solanacée hautement toxique et de la Perle Noire mercurielle et prononcera le véritable nom de l'ennemi tout en jetant les réactifs vers lui. Lorsque la dernière syllabe de l'incantation s'éteint, tous les organes vitaux de la cible cesseront de fonctionner pendant sept battements de cœur. Cela est généralement fatal, bien que certains êtres d'une constitution exceptionnellement robuste survivent à un unique sort de Mort. L'enchantement peut être tissé plusieurs fois, mais impose un coût terrible à l'énergie et à la concentration du lanceur. Il est plus facile de dissiper un halo d'énergie vibrant que d'arrêter le fonctionnement d'un être vivant.



Neutralisation – L'un des fondements de la profession de sorcier est l'usage des Halos d'Energie. Nous discuterons bientôt de leur création, mais examinons d'abord le moyen de les démanteler lorsqu'on les rencontre. Bien qu'il existe diverses formes de ces halos, tous sont créés avec une magie similaire et peuvent donc être neutralisés par un seul sort. L'enchantement de Neutralisation est d'une difficulté modérée, bien plus épuisante que la création des halos d'énergie. Toucher le champ peut souvent être désastreux, il faut donc jeter le sort à distance, ce qui requiert l'usage de la précieuse Perle Noire nécessaire à tous les sorts à distance. De plus, de la Cendre Sulfureuse est requise pour fournir l'éclair de pouvoir qui commence la dissolution des forces tenant le halo. Enfin, les pouvoirs protecteurs de l'Ail sont aussi employés pour empêcher les forces de se reformer à l'endroit où elles étaient concentrées. Pour activer le sort, prononcez à l'envers la couleur du champ rencontré.

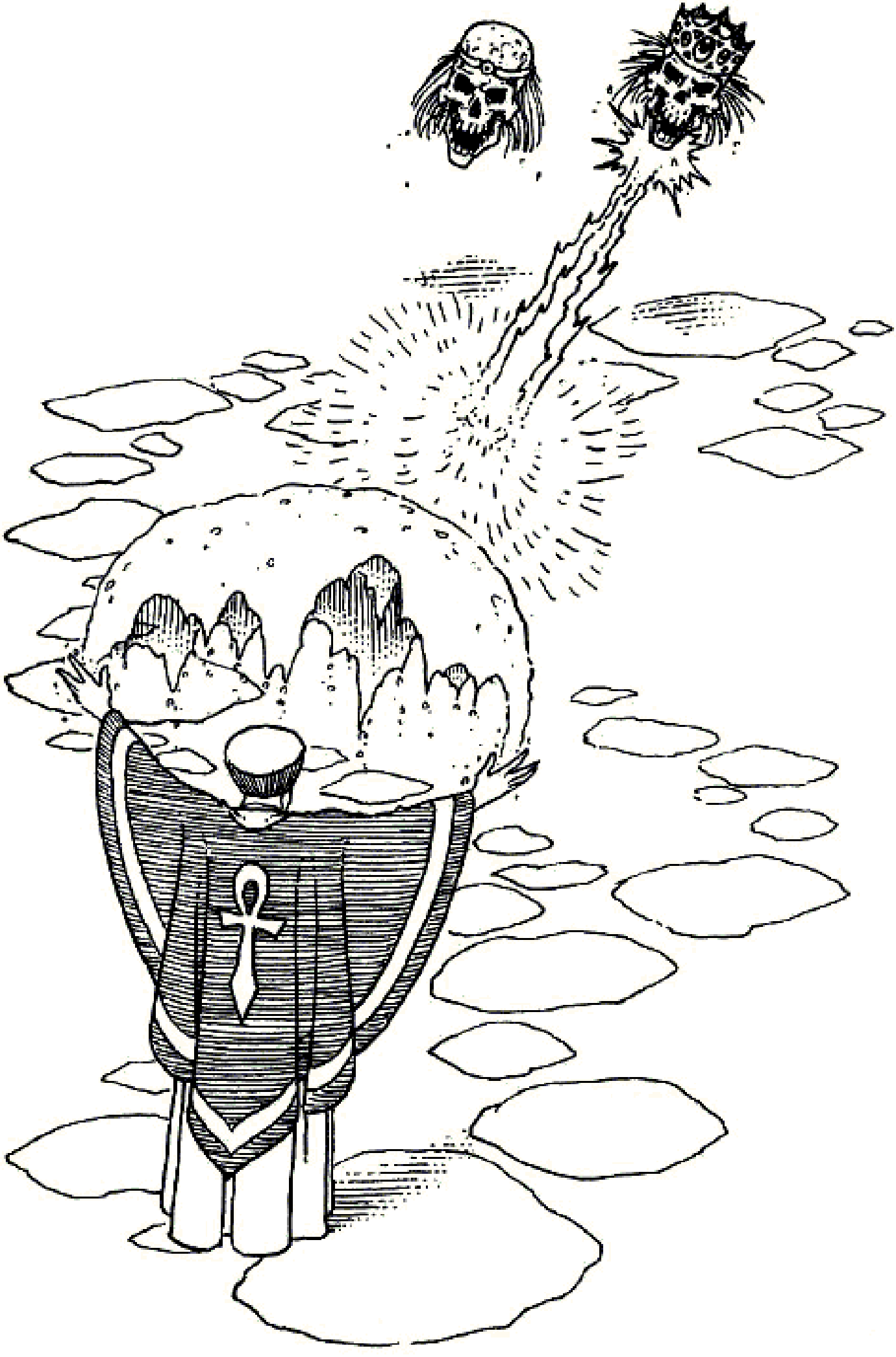




rbe de Glace – Encore une fois, l'inestimable Perle Noire est la clé du lancement des sorts de projectiles, dont l'Orbe de Glace est le second plus puissant de l'arsenal du mage. Contrairement au sort de Boule de Feu précédemment abordé, l'Orbe de Glace requiert uniquement l'usage de la Racine de Mandragore en conjonction avec la Perle Noire. La nécromantique Mandragore apportera le froid de la tombe à votre ennemi, et le sang même de la victime gèlera comme en plein hiver. La glace est lourde, et le coût de ce sort l'est tout autant. Tous, sauf les plus robustes de notre profession, devront se reposer après avoir lancé seulement deux de ces puissants enchantements. N'oubliez pas de prononcer le nom de votre victime au moment de jeter les réactifs en l'air, sans quoi vos efforts seront vains.



Portail – Dans le répertoire des enchantements de téléportation, le Portail est de loin le plus puissant. Car il n'utilise pas seulement les réactifs et incantations de la plupart des magies, mais aussi le pouvoir des portails lunaires qui contrôlent les océans et les marées. Les portes de lune sont situées à travers toute Britannia, et apparaissent uniquement à certaines phases des lunes jumelles Trammel et Felucca. Pour jeter le sort de Portail, il faut prononcer le nom des lunes pendant que les réactifs sont mélangés. Une fois l'enchantement activé, le lanceur et ses compagnons seront instantanément transportés à l'emplacement de la porte de lune désirée. Une ancienne tradition parmi les pratiquants des arts mystiques veut que le secret des composants du sort de Portail soit jalousement gardé. On dit que révéler ces réactifs scellerait l'usage des portes pour celui qui aurait divulgué la clé. Aucun n'a jamais osé les révéler de peur de perdre l'un des sorts les plus puissants et épuisants du savoir magique. L'auteur de ces lignes n'échappe pas à cette croyance.





uarantaine Magique – Face à une magie plus puissante ou plus significative que la sienne, le praticien des arts mystiques peut juger préférable pour tous de suspendre temporairement tout usage de thaumaturgie. Il est alors temps d'invoquer les pouvoirs du sort de Quarantaine Magique en mélangeant de l'Ail, aux propriétés protectrices, avec la Mandragore, à la puissance mystique. À ce mélange, ajoutez une dose égale de Cendre Sulfureuse pour fournir l'étincelle de fusion, et prononcez votre propre nom à l'envers. Toute magie cessera instantanément, sauf l'enchantement de Quarantaine Magique lui-même, qui se manifeste par la vision d'un « Q » lumineux flottant devant vos yeux. Le sort de Quarantaine Magique ne dure qu'un bref instant, lequel doit être utilisé soit pour annihiler vos ennemis, soit pour vous retirer judicieusement du lieu troublé.



Résurrection – Nombreux sont les monstres et les terreurs qui hantent les profondeurs ou les forêts et marais de Britannia. Même les groupes de guerriers les plus vaillants et féroces peuvent subir des pertes trop tragiques pour être supportées. Si un compagnon est tué par un ennemi, tout n'est pas perdu en présence du plus accompli des mages. Il existe un moyen de ramener un camarade du royaume des morts — non pas en un être impie revenu à la vie — mais en une créature vivante, respirante, de chair et de sang, restaurée, bien qu'extrêmement affaiblie. Chaque magicien doit déterminer les composants qui fonctionnent le mieux avec sa propre magie, car la combinaison est dite unique à chaque lanceur de sorts. Ce que l'on sait, c'est que ce sort, le plus puissant de tous, nécessite de disperser les réactifs sur le corps de la victime, tout en criant son nom d'une voix de tonnerre. Cette magie est extraordinairement épuisante, et rares sont les mages capables de continuer à lancer d'autres sorts sans repos après une Résurrection réussie.



Soin – L'un des fondements du bon et juste chemin du sorcier est l'usage d'enchantements à des fins bienfaisantes. Nous avons discuté du sort de Guérison qui rend le venin aussi inoffensif que l'eau la plus pure, mais la forme la plus courante de blessure est la blessure physique plutôt que la perturbation interne causée par le poison. Les épées et les griffes ne font pas de discrimination, et les outils de la justice sont souvent utilisés à des fins injustes. Lorsque vous ou vos compagnons avez subi des blessures physiques qui ont déchiré ou brûlé la chair, le sort de Soin est inestimable. Mélangez des quantités similaires de l'essence curative du Ginseng avec la force liant de la Soie d'Araignée et appliquez-la sur la blessure. Prononcez le nom de la victime et la chair retrouvera rapidement sa forme intacte.



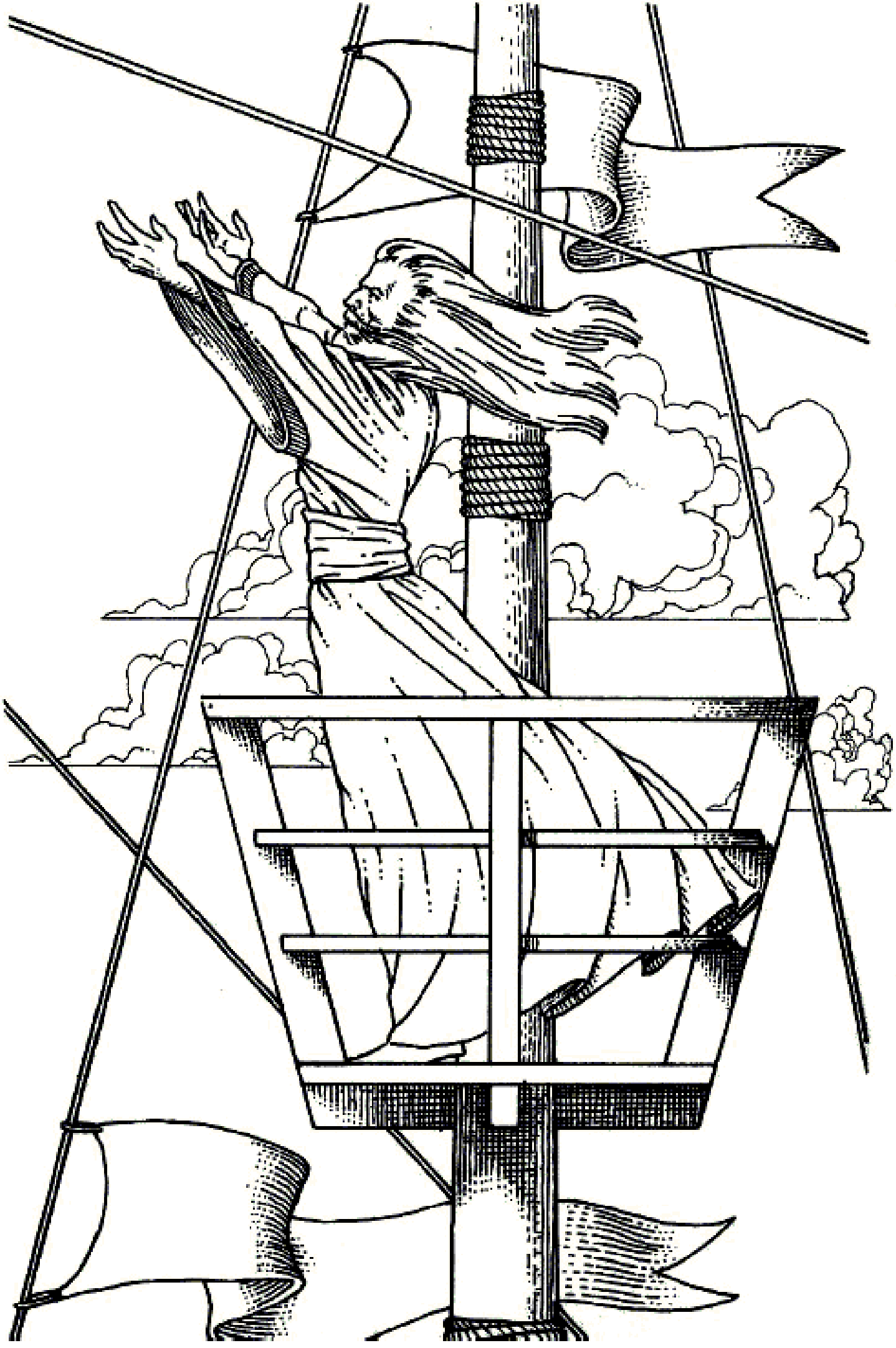


remblement – Le sort de Tremblement est une magie extrêmement puissante. Peu de sorts sont aussi épuisants, et aucun, à l'exception de la Résurrection, n'a d'effet aussi saisissant ou dramatique. Mélangez soigneusement de la Cendre Sulfureuse, de la Mousse Sanglante et de la Racine de Mandragore, puis jetez-les aux pieds de vos adversaires en criant aussi fort que possible. La Cendre Sulfureuse fournira l'éclair d'énergie, la Mousse Sanglante assurera le mouvement, et la Mandragore apportera la force nécromantique brute. La terre elle-même tremblera sous les pieds de vos ennemis, et ils fuiront de peur, sauf ceux qui seront engloutis entièrement par le sol. Aucun sort dans la tradition mystique n'égale celui-ci pour effrayer les cœurs et les esprits. Mais utilisez-le avec sagesse, car il vous laissera aussi faible qu'un nourrisson.





ltra Vitesse – Le sort d'Ultra Vitesse est l'un des sorts les plus imprévisibles mais puissants de la collection d'enchantements du mage, et l'un des plus frappants pour ses compagnons. Lorsqu'il est lancé au cours d'un combat, le sort d'Ultra Vitesse augmentera la dextérité naturelle des compagnons à un tel degré qu'ils pourront frapper deux fois leur ennemi au lieu d'une pendant un tour de combat. Le prix à payer est le vieillissement : les bénéficiaires de cette vitesse accrue vieilliront brièvement pendant l'effet de l'enchantement... pourtant, la plupart considèrent qu'un cheveu gris de temps en temps est un faible prix pour avoir infligé le double de coups. Les réactifs du sort d'Ultra Vitesse sont : la Cendre Sulfureuse ardente, le Ginseng, et la Mousse Sanglante volatile. La part de Mousse Sanglante est double, car le mouvement est l'aspect central du sort. La Cendre Sulfureuse apporte les éclairs d'énergie nécessaires, tandis que le Ginseng empêche les bénéficiaires de vieillir trop rapidement au point de devenir séniles en un seul combat. Pendant toute la durée du sort, le lanceur verra un « U » lumineux devant ses yeux.





ents– Toute Britannia n'est pas accessible à pied, et bien souvent le sorcier doit embarquer pour une traversée maritime dans sa quête de Vérité. Une fois à bord, la plupart des voyageurs sont à la merci de la nature capricieuse et de ses vents changeants. Ce n'est pas le cas pour le praticien des arts mystiques, car il peut, grâce à la magie, contrôler la direction du vent, bien que pour un court laps de temps. Le sort de Vents n'est pas épuisant ; en effet, un puissant mage peut presque le jeter en continu, bien qu'il ne soit pas aussi trivial que l'ouverture de coffres piégés ou les téléportations mineures. Mélangez simplement de la Cendre Sulfureuse pour la puissance, et de la Mousse Sanglante pour le mouvement, pour convaincre le vent de changer de direction. Prononcez le nom du patron des vents, criez la direction souhaitée, et le vent obéira à votre volonté.



Wizzz— Bien des occasions se présentent où le thaumaturge doit être ailleurs très rapidement et constate que ni cheval, ni navire, ni aucune autre forme de transport conventionnel n'est suffisamment rapide pour la situation. Il faut alors recourir à des moyens de déplacement magiques, parmi lesquels le sort de Wizzz est le plus courant. Ce sort désassemble le mage et ses compagnons et les réassemble à un endroit situé à plusieurs lieues dans une direction choisie. Le nom de ce sort évoque le son particulier qu'il provoque. Il existe des moyens de transport couvrant des distances bien plus grandes que Wizzz, mais ils sont beaucoup plus coûteux et présentent d'autres limitations que nous avons déjà examinées précédemment dans ce tome. Le sort Wizzz ne peut déplacer le groupe que sur des distances perceptibles à l'esprit d'une personne ordinaire. Les composants nécessaires à l'incantation du sort de Wizzz sont la Soie d'Araignée et la Mousse Sanglante. Les pouvoirs liants de la Soie d'Araignée empêchent l'essence des voyageurs d'être dispersée durant le transit, tandis que la Mousse Sanglante facilite le déplacement d'un lieu à un autre. Des quantités égales de chaque réactif assurent le bon fonctionnement de l'enchantement. La concentration requise pour le sort Wizzz est telle que le lanceur de sorts en ressentira certainement les effets, sans toutefois en sortir épuisé.

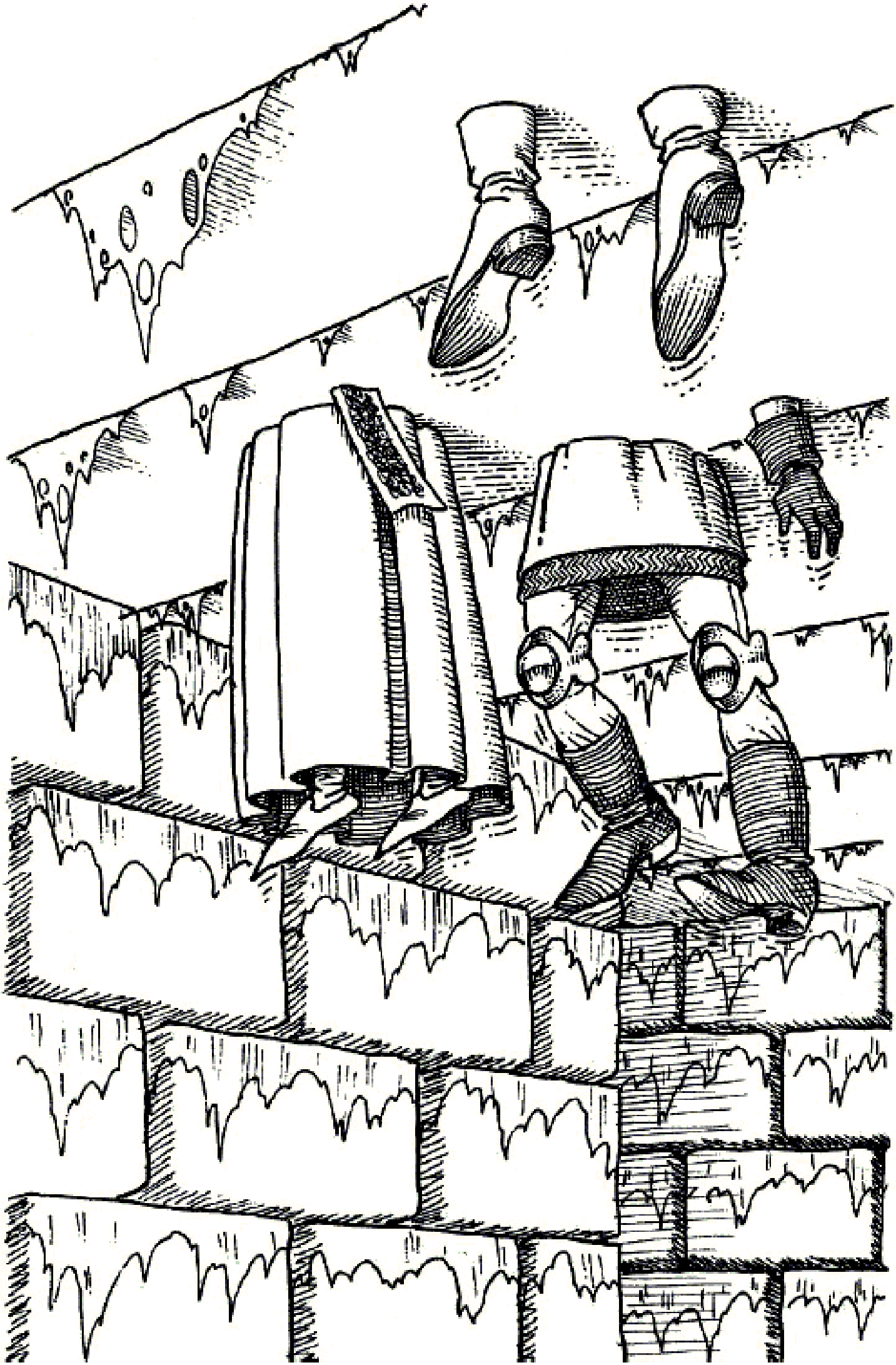


Xtérieur– Lorsqu'on est piégé dans les entrailles de la terre, fatigué et blessé avec encore un long chemin jusqu'à la surface, l'usage du sort Xtérieur peut être salvateur. Cet enchantement est l'une des formes intermédiaires de téléportation, très similaire en coût et en nature au sort Wizzz. Il désassemble également le groupe et le réassemble à la surface de Britannia, et requiert donc les mêmes composants que le sort Wizzz : la Mousse Sanglante pour le mouvement, la Soie d'Araignée pour maintenir la cohésion du groupe, et la Cendre Sulfureuse pour guider le trajet vers la lumière. Lors de l'incantation du sort Xtérieur, le thaumaturge doit visualiser l'entrée exacte des souterrains par laquelle il est descendu. Une incantation réussie le ramènera exactement à ce point.





stérie– Il n'existe que deux enchantements plus puissants et difficiles que le sort d'Ystérie, et un seul d'une puissance comparable. Face à une horde ennemie dense, mélangez en quantités égales la Perle Noire, la mortelle Solanacée, et la Mandragore cramoisie pour les lancer sur vos adversaires. Attirez leur attention sur la vulnérabilité de leurs dos et tissez la magie. Ils se retourneront et se frapperont mutuellement comme si chacun se trouvait seul parmi des ennemis mortels. La Perle Noire portera votre sort au cœur même de leurs rangs, tandis que le pouvoir hallucinatoire de la Solanacée les troublera au-delà du sens commun. La Racine de Mandragore apportera la force de conviction à leurs illusions. La durée de l'enchantement varie, mais durant tout son effet, le lanceur verra apparaître un « Y » lumineux comme rappel de sa puissance. Attention toutefois, jeter le sort d'Ystérie demande un grand effort.



Zéro Gravité – Les deux formes les plus élémentaires de téléportation ont des noms étranges et ne peuvent être utilisées que sous terre. La plus difficile des deux est connue sous le nom de Zéro Gravité, créé par le mage Yenthak Gnor qui découvrit qu'un mélange de Mousse Sanglante et de Soie d'Araignée, associé aux noms des lunes, permettait à celui qui le prononce d'être propulsé vers le haut à travers la terre jusqu'au niveau supérieur du donjon. La Soie d'Araignée maintient l'unité du groupe pendant le transport, tandis que la Mousse Sanglante les rapproche toujours plus des lunes.