

ULTIMA VI - LE FAUX PROPHETE - RECUEIL DE CONNAISSANCES

Table des matières

Les Chroniques de Britannia.....	5
L'âge des ténèbres et les fondations de la Britannia	6
L'HISTOIRE DE ULTIMA 1	6
L'HISTOIRE DE ULTIMA 2	6
L'HISTOIRE DE ULTIMA 3	6
L'ASCENSION DE L'AVATAR.....	6
telle raconté dans Ultima 4	6
LA SUBVERSION DES SEIGNEURS DE L'OMBRE.....	7
telle raconté dans Ultima 5	7
AUJOURD'HUI : LA MENACE DES GARGOUILLES	7
Le Royaume de Britannia	8
Les grands centres de pouvoir et d'apprentissage.	8
Les principales villes.....	9
Autres lieux dignes d'intérêt	10
La citoyenneté	10
Interagir avec les citoyens.....	11
Commerce	11
L'agriculture	11
Les commerçants professionnels.	11
Armureries	12
Les écuries.....	12
Marchés & Pubs	12
Les guérisseurs	12
Magasins de magie.....	12
Les auberges.....	12
Les charpentiers navals.....	13
Les guildes	13
Les tailleurs	13
Flèchiers et arbalétriers	13
L'appel à l'aventure.	13
La voie du combattant.....	13
La voie du Barde	14
La voie du mage.....	14
La voie de l'Avatar.....	14
S'aventurer en équipe	15
Se déplacer en Britannia	15
L'équipe dans la bataille.....	15
L'équipe au repos	16
L'expérience et les niveaux de réussite	16
Cosmologie	16
La connaissance secrète du mage	17
L'art mystérieux de l'incantation	17
L'alchimie de l'incantation	17
Derniers mots	19
Les outils de la bataille	20
Les armures.....	20
Les armes	20

Un bestiaire	21
Les Huits Cercles de la magie.....	29
1er Cercle.....	29
2ème Cercle	30
3ème Cercle	31
4ème Cercle	32
5ème Cercle	33
6ème Cercle	34
7ème Cercle	35
8ème Cercle	36

Moi, Lord British, j'écris cette exhortation de ma propre main afin que vous, mon vertueux Champion et Avatar, puissiez apprécier pleinement la signification des temps qui nous sont proposés. Bien que le mal ait souvent relevé sa tête rebelle, je crains que nous soyons maintenant confrontés à une menace bien plus grande que toutes celles rencontrées jusqu'à présent. Dans le passé, vous et vos compagnons avez relevé fidèlement le défi, sans vous laisser décourager par des malchances écrasantes, en restant fidèles au chemin de la vertu. Nous vous accordons une fois de plus notre confiance.

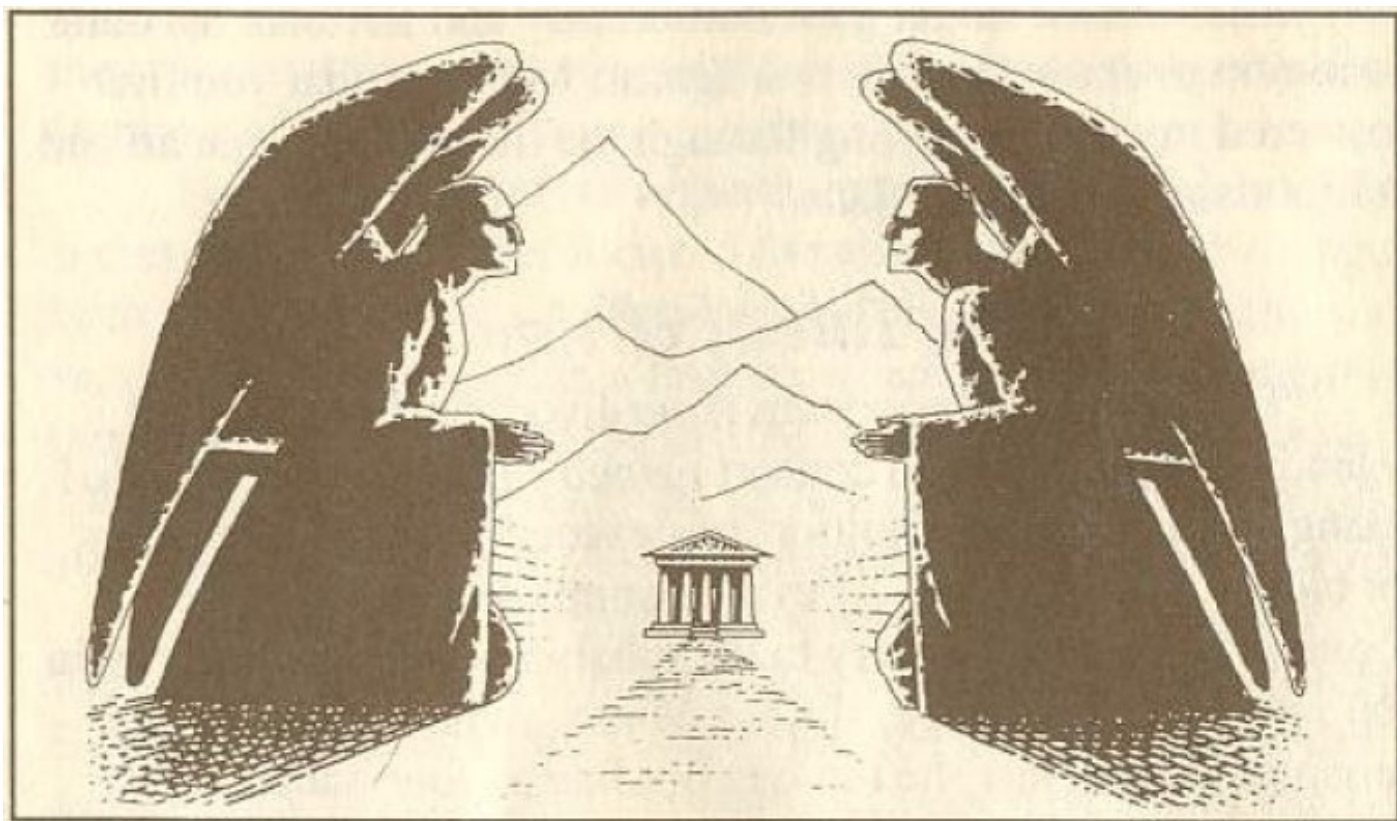
Comme si elles cherchaient à se venger de la Lumière, les forces des Ténèbres ont renouvelé leurs agressions malveillantes. Non contents de rester dans leur propre royaume, des émissaires démoniaques des Enfers ont commencé à faire des incursions sur notre terre. Il est fortuit que vous soyez retournés en Britannia en ces temps périlleux. Étudiez bien les mots qui suivent, car ils sont essentiels à votre quête. Et cette quête est essentielle à l'existence continue de la race humaine. Depuis plus de quinze jours, je dicte mes pensées et mes admonitions au vénérable Mœbius, gardien des bibliothèques du Lycaenum. Il a scrupuleusement consigné chacune de mes paroles et, lorsqu'on lui a demandé de le faire, il a fait des illustrations pour vous aider à comprendre. J'ai apposé mon sceau sur cette lettre pour vous assurer que ce sont bien mes paroles. Prenez-les à cœur. Suivez mon conseil. Préparez-vous à la sagesse infinie de la Vérité, de l'Amour et du Courage, car à la fin de votre quête se trouve un destin annoncé dans les temps anciens :

" Il se lèvera un homme qui possède la force d'une armée, la vision d'un prophète et le cœur d'un saint. Ce grand homme mettra fin à la lutte entre les ténèbres et la lumière. "

Priez que vous soyez vraiment l'Unique, car si vous échouez, la Lumière de la vie sera sûrement éteinte et les Ténèbres régneront pour toujours.

Lord British.
Souverain de Britannia.

Les Chroniques de Britannia



Mon séjour sur les côtes de Britannia a commencé il y a plusieurs générations. Il y a bien longtemps, j'ai découvert les secrets des Portes de Lunes qui m'ont fait venir de ma lointaine patrie, tout comme elles vous ont fait venir aujourd'hui. Comme vous le savez bien, nous qui passons les portes de la Britannia, même si nous sommes dans ce monde, n'en faisons pas partie. C'est pour cette raison, je suppose, que nous sommes immunisés contre les ravages du temps pendant nos séjours ici. N'oubliez pas, cependant, que nous restons toujours mortels, bien qu'apparemment sans âge.

Au moment de mon arrivée ici, cet endroit était connu sous le nom de Sosaria, une région composée de nombreuses villes-états en guerre et de fiefs féodaux. Il n'a pas fallu longtemps avant que mon affinité pour l'ordre, la paix et la prospérité me valent le titre de Lord British, souverain sur la ville-état de Britain, et finalement Lord de Britannia. Sous ma direction, le pays et son peuple ont prospéré et grandi, non sans avoir été mis au défi par les forces du Mal.

L'âge des ténèbres et les fondations de la Britannia

Par trois fois dans l'Antiquité, des êtres d'une nature immonde ont cherché à conquérir mon domaine. Trois fois, vous avez répondu à mon appel pour faire venir un champion. Et par trois fois, le mal a été contrecarré.

L'HISTOIRE DE ULTIMA 1

Le premier était le sorcier pervers, Mondain, qui a tué son propre père afin de gagner l'immortalité et d'avancer sa sombre domination sur la terre. C'est contre Mondain que vous avez en premier répondu à mon appel, en traversant la porte de lune pour mettre fin aux plans obscurs de Mondain.

L'HISTOIRE DE ULTIMA 2

Le triomphe du bien fut de courte durée, car Mondain laissa derrière lui une apprentie et compagne nommée Minax, une jeune femme au sang froid dont l'ambition n'était dépassée que par sa soif de sang. Des légions entières de créatures maléfiques répondirent à ses ordres, apportant la misère aux habitants de Sosaria. Une fois de plus, vous avez relevé le défi, en tuant les vils serviteurs de Minax par centaines jusqu'à ce qu'elle rencontre enfin son destin entre vos mains.

L'HISTOIRE DE ULTIMA 3

Mondain et Minax avaient conçu un plan perfide pour assurer leur immortalité à travers le temps. Ils avaient créé une progéniture connue sous le nom d'Exodus, ni homme ni machine, mais incarnant toutes les mauvaises impulsions qu'ils possédaient. S'élevant des profondeurs sombres du Grand Océan, Exodus déclencha un assaut de vengeance sur le monde. Sans votre esprit vif et votre détermination, Exodus aurait sûrement apporté la dévastation totale à notre terre. Aidé par l'énigmatique Seigneur du Temps, vous avez déjoué le puissant Exodus, mettant ainsi fin au cycle de ténèbres commencé par Mondain il y a si longtemps. De cette manière, vous avez répondu trois fois à mon appel à la bravoure et vous avez surmonté la triade du mal. La paix et la sécurité apportées par vos actes de bravoure ont conduit les villes-États à se regrouper et à former la nation de Britannia, se soumettant à ma juste règle en tant que Lord de Britannia.

L'ASCENSION DE L'AVATAR

telle raconté dans Ultima 4

Avec le passage de la morosité et du désespoir du visage de la Britannia, les citoyens ont prospéré. Des édits sont sortis de ma main, qui étaient destinés à favoriser la croissance matérielle et spirituelle de la société. J'ai créé de grands centres d'apprentissage où les arts et les sciences pouvaient être développés et appréciés. Pendant cette période de renaissance, huit grandes villes ont été construites sur les fondations des anciennes cités-états, chacune dédiée à l'étude et à la promotion d'une seule vertu. Ces villes sont encore aujourd'hui les symboles d'une grande force d'âme.

Tous les grands mouvements culturels ont besoin de modèles pour aider la société à rester concentrée. J'ai donc lancé le défi à un tel individu de s'avancer et de montrer au peuple la voie de la vertu. Vous avez répondu d'une manière qui convient à votre intégrité et à votre cœur pur. En entreprenant la tâche de démêler les concepts de spiritualité, vous avez découvert le grand Codex de la Sagesse Ultime et avez obtenu le titre "d'Avatar", l'incarnation humaine de la vertu. Le Codex nouvellement découvert a été tiré du fond du grand Abîme Stygien afin que nous puissions étudier ses enseignements. Mais notre acquisition du Codex a changé le paysage physique, ainsi que le paysage spirituel du monde.

Une nouvelle île enflammée, l'île de l'Avatar, s'est élevée des profondeurs de la Grande Mer, et dans la naissance violente de cette île, une immense chambre souterraine s'est ouverte ! Une fois ce cataclysme passé, un sanctuaire fut construit sur l'île de l'Avatar pour abriter le Codex à jamais.

LA SUBVERSION DES SEIGNEURS DE L'OMBRE

telle raconté dans Ultima 5

L'acquisition du Codex de la Sagesse Ultime dans les profondeurs du monde souterrain a créé un déséquilibre karmique dans l'univers, entraînant l'émergence de trois sinistres Seigneurs de l'Ombre à partir des tessons du joyau noir de Mondain. Ces sinistres agents des ténèbres étaient les antithèses mêmes de la vertu. Leur ruse et leur tromperie leur ont permis de m'emprisonner dans leur donjon souterrain et, dans une perversion de la justice, ont contraint les dirigeants de Britannia à opprimer le peuple. Le jadis noble Lord Blackthorn est devenu l'agent humain qui a satisfait leur mauvaise intention. Cependant, suivant vos instincts et les remontrances du Codex, vous avez appliqué les principes de vérité, d'amour et de courage contre les Seigneurs de l'Ombre et le Blackthorn corrompu. Vos efforts m'ont permis de les bannir, eux et leurs agents, du royaume de la lumière. C'est ainsi que j'ai été restauré sur mon trône consacré.

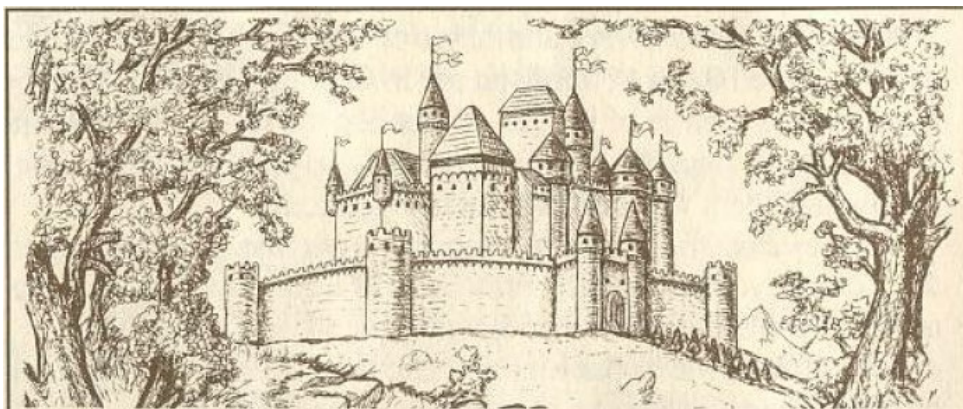
Cependant, mon retour à la surface du monde a déclenché un grand bouleversement tectonique, entraînant l'effondrement du monde souterrain caverneux dans lequel j'avais été emprisonné. De nombreuses répliques et catastrophes cataclysmiques se sont ensuite abattues sur le monde pendant un certain temps, mais tout est finalement rentré dans l'ordre.

AUJOURD'HUI : LA MENACE DES GARGOUILLES

Bien que l'on ait longtemps cru qu'il s'agissait de créatures mythologiques, l'existence des gargouilles a été découverte peu après la première expédition dans le monde souterrain géologiquement instable. Au début, elles semblaient se contenter de rester dans leur domaine souterrain, mais récemment, elles ont commencé à apparaître dans notre monde, apparemment déterminées à nous faire beaucoup de mal.

Ces némésis diaboliques ont commencé à s'emparer de nos sanctuaires sacrés et de nos lieux d'illumination. Des dizaines de maisons et de villages de notre pays ont été détruits lors des raids nocturnes menés par ces créatures démoniaques, tandis que d'innombrables autres sont vides et déserts. Les milices locales et gouvernementales se sont organisées pour s'opposer à la calamiteuse invasion venue d'en bas. Des brigades entières de guerriers qualifiés du Bastion du Serpent ont affronté ces ennemis infatigables sur le champ de bataille, mais en vain.

Les méthodes des Gargouilles laissent penser qu'elles sont à la recherche d'un objet de grande valeur. La rumeur veut même qu'elles cherchent à vous détruire, bien que nous ignorions pourquoi il en serait ainsi. Je vous invite instamment, mon Champion et Avatar, à étudier les pages qui suivent, en partie pour assurer votre propre survie. Mais plus encore, écoutez mes paroles afin de comprendre la condition de notre monde et le sort de notre peuple face aux Gargouilles implacables.



Le Royaume de Britannia

En tant que Seigneur de Britannia, je me suis consacré à la compréhension de la beauté et de la variété de cette terre. Mais il ne faut pas oublier que le paysage a été souillé par le sang de nombreux braves guerriers qui, faute de pouvoir le contrôler, ont été victimes de ses périls. Ceux qui ont vu les Plaines Sanglantes dans le nord-est savent de quoi je parle. Alors, faites attention à ne pas tomber sous le charme séduisant de cette terre, pour en apprendre les secrets mortels en vous perdant dans la contemplation.

Les grands centres de pouvoir et d'apprentissage.

LE CHATEAU DE LORD BRITISH

Mon donjon, le plus important de Britannia, surplombe la ville de Britain depuis le site protégé de l'Echine du Serpent. Les visiteurs du château trouveront des preuves de mes nombreux intérêts et passe-temps dans ses salles marbrées. Bien que mon autorité s'étende du trône aux régions les plus reculées du royaume, nul ne sera refusé à ceux qui viennent me demander conseil lorsqu'ils en ont besoin. Et n'oublie pas, Avatar, que je t'ai préparé une chambre dans mon château pour que tu puisses trouver un lieu de repos après tes longs voyages à l'étranger.

LE LYCAEUM

Le plus grand réservoir de connaissances et de sagesse du monde est contenu dans les murs qui forment le Lycaum. Situé sur les pentes nord-ouest de l'île de Verity, les bibliothèques, les laboratoires et les académies d'enseignement du Lycaum sont un havre pour les chercheurs de vérité. Quatre fois par an, le Cercle Intérieur des Mages se réunit dans les chambres labyrinthiques pour échanger des secrets ésotériques. Pendant votre séjour, ne manquez pas de visiter l'observatoire où les astronomes créent de nombreuses lentilles fines à travers lesquelles ils peuvent voir le ciel.

L'ABBAYE DE L'EMPHATIE

Foyer de la confrérie de la Rose, l'Abbaye de l'Empathie sert de retraite à ceux qui se livrent à la contemplation et à la réflexion. Flanquée des chênes de la forêt profonde d'un côté et de la mer de l'autre, l'abbaye est un phare de paix dans la région nord-ouest de Britannia, près de la ville de Yew. Bien formés au métier de vigneron, les frères et sœurs de l'abbaye produisent certains des meilleurs vins du pays, assurant ainsi leur sécurité financière et soutenant leur mode de vie monastique.

LE BASTION DU SERPENT

Bastion de l'honneur, du courage et du triomphe, le Bastion du Serpent est le siège de l'Ordre du Serpent d'Argent et le centre d'entraînement de la milice armée de Britannia. De nombreux guerriers nobles et courageux se sont lancés à notre défense depuis cette garnison sur l'île de Deeds. Les plus habiles de ces guerriers, tous des vétérans grisonnants, sont revenus de manière désintéressée pour instruire les nouvelles recrues sur les méthodes d'attaque et de défense. Récemment, une douzaine des meilleurs escouades du Bastion du Serpent sont allées attaquer les camps des Gargouilles envahissantes. Peu sont revenus pour en parler.

Les principales villes.

Lorsque le Grand Conseil s'est réuni après l'effondrement de la Triade du Mal, il a été décidé que chacune des principales villes de Britannia devait adopter l'un des principes fondamentaux de la vertu comme centre d'apprentissage. Chacune de ces huit villes, les anciennes villes-états de Sosaria, a pris grand soin de promouvoir son principe directeur de la vertu - elles se distinguent comme les véritables joyaux de la couronne de Britannia. Le voyageur trouvera un sanctuaire sacré dédié au principe de vertu choisi près de chaque ville.

MOONGLOW, FONDEE SUR L'HONNETETE

À l'extrémité sud de l'Île Verity, la ville de Moonglow accueille les personnes au cœur fidèle et aux intentions nobles. Les mages et les érudits fréquentent ce port de mer en raison de sa proximité avec les bibliothèques du Lycaum et parce que ses logements et ses services sont parmi les plus abordables du pays.

BRITAIN, FONDEE SUR LA COMPASSION

Située au centre de la baie Britannienne, la ville de Britain est le site du château à partir duquel je règne. Elle accueille également des multitudes de voyageurs et des fournisseurs de marchandises de toutes sortes. L'aventurier appréciera certainement l'hospitalité dont font preuve les citoyens britanniens compatissants. Les magasins, auberges et armureries de Britain sont très réputés et fréquentés par tous ceux qui se préparent à de longs voyages et en reviennent. L'auberge historique 'L'Auberge des Voyageurs' est considérée comme une seconde maison pour de nombreux aventuriers fatigués de la route.

JHELOM, FONDEE SUR LA VAILLANCE

Beaucoup des guerriers les plus estimés de Britannia ont émergé de la ville de Jhelom, dans la région de l'extrême sud-ouest du royaume, sur l'île principale des îles Valorian. Logement, approvisionnement, armement et une industrie navale prospère se trouvent dans cette ville animée au bord de la mer.

YEW, FONDEE SUR LA JUSTICE

Deuxième en taille après Britain, la ville de Yew est le cœur judiciaire et juridique du royaume, puisqu'elle abrite la Cour suprême de Britannia. Les druides et les philosophes se sont longtemps rassemblés à l'ombre des arbres de la forêt profonde qui entoure Yew, explorant les nuances subtiles de la justice et de la droiture. En visitant Yew, on trouve un excellent pub et un arsenal et une pharmacie entièrement équipés.

MINOC, FONDEE SUR LE SACRIFICE

S'étendant à l'embouchure de la Baie de l'Espoir Perdu, dans le nord de Britannia, Minoc s'est engagé à améliorer le sort des personnes dans le besoin et des sans-abri. Minoc est également bien connue pour ses artisans qui excellent dans le travail des métaux, l'armure, la verrerie et l'horlogerie.

TRINSIC, FONDEE SUR L'HONNEUR

Les honorables paladins qui ont élu domicile dans la ville idyllique de Trinsic sont connus pour leur courage et leur dévouement à la vérité. Située juste au nord du Cap des Héros dans les terres du sud, Trinsic fournit de nombreux biens et services au voyageur, y compris une écurie où les meilleurs chevaux sont disponibles pour vous accélérer sur votre chemin.

SKARA BRAE, FONDEE SUR LA SPIRITUALITE

Il a souvent été dit que Skara Brae, près de la forêt mystique de Spiritwood, est le centre spirituel de Britannia. Mais le mot "esprit" a de nombreuses significations, et seuls certains habitants de la ville - notamment les guérisseurs, les magiciens et les prêtres - s'occupent des questions de l'âme. D'autres habitants de la région ont une signification différente à l'esprit - ceux qui sont enclins à profiter de la cave de Skara Brae!

NOUVELLE-MAGINCIA FONDEE SUR L'HUMILITE

Après avoir été détruite dans les temps anciens pour sa fierté hautaine, la Nouvelle-Magincia a été reconstruite par un peuple plus humble qui a favorisé les modes simples de l'agriculture et de la vie rurale. Au fil du temps, un village industriel s'est développé au sommet des ruines de la vieille ville. Ceux qui se réjouissent de leur propre fierté devraient prendre note de la leçon de New Magincia.

Autres lieux dignes d'intérêt

LE REPERE DES BOUCANIER

Quelle âme qui y vit n'a pas entendu parler des pirates et des voleurs notoires de Repère des Boucaniers ? Malgré sa mauvaise réputation, de nombreux voyageurs ont trouvé dans ce village insulaire à l'est de Paws une grande source de marchandises exotiques. Les navires qui fréquentent son port apportent des objets insolites venus de loin.

COVE

Nichée dans les montagnes juste au sud du Lac Perdu, Cove est le lieu de résidence de nombreux magiciens, guérisseurs et alchimistes. On y trouve également un sanctuaire dédié à la poursuite de la vertu par l'Avatar.

PAWS

Ce village côtier pittoresque se trouve à mi-chemin entre les villes de Britain et de Trinsic, où le voyageur fatigué peut obtenir de la nourriture, un abri et un cheval de rechange. Les îles mystérieuses connues sous le nom de Bayous de la Mort, peuvent à peine être vues au large, près de Paws. Dans ces bayous, les mages recherchent souvent la rare racine de mandragore et la morelle de nuit si nécessaires à leurs puissantes concoctions.

LES PLAINES SANGLANTES

Site de l'une des guerres les plus sauvages de Britannia, cette région désolée se trouve entre deux grands marécages à travers les montagnes au nord-est du village de Cove. Le sol ensanglanté sert de mémorial intemporel aux milliers de braves soldats qui y ont rencontré leur destin. Les mages connaissent cette région comme l'un des rares endroits où ils peuvent trouver de la racine de mandragore et de la morelle noire.

L'ILE DE L'AVATAR

Cette énigme de la nature est née de la mer lorsque le Codex de la Sagesse Ultime a été remonté des profondeurs du grand abîme Stygien. Le grand bouleversement souterrain qui lui a donné naissance a laissé la grande île parsemée de cratères volcaniques, de fumerolles fumantes et d'une réserve de cendres sulfureuses. Peu de gens sont assez courageux pour risquer les dangers de cet endroit - même pour contempler le Codex dans le sanctuaire de l'Avatar.

LE PALAIS DE BLACKTHORN

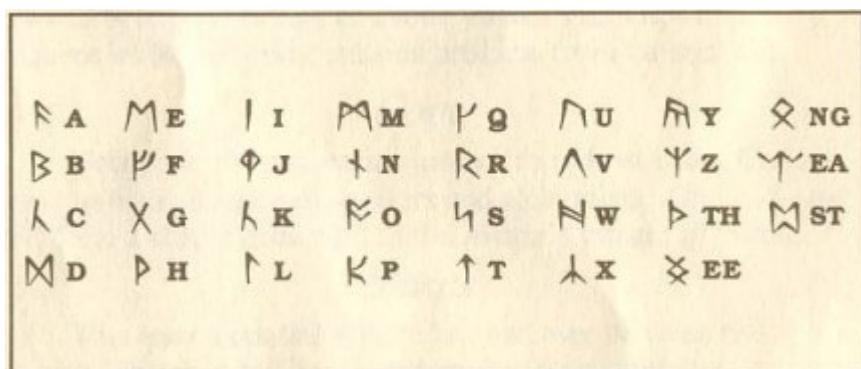
Peu de gens s'aventurent aujourd'hui près de ce monument du mal, mais les mineurs abondent pour dire que le sorcier fou Sutek s'est réfugié dans l'ancienne demeure de Blackthorn, l'allié diffamé des Seigneurs de l'Ombre vaincus. Personne ne peut dire ce que Sutek pourrait y faire.

La citoyenneté

Les citoyens de Britannia sont un peuple divers qui a survécu à de nombreux défis à la règle de l'ordre. Leurs ancêtres remontent à une époque antérieure à la formation des cités-États de Sosaria, une époque où une confédération de druides et de mages s'est épanouie aux côtés d'une population agricole modeste mais industrielle. On trouve des vestiges de l'Antiquité dans tout le pays et des traces de l'ancienne langue du pays dans toute la Britannia moderne.

Au cours de vos voyages, vous rencontrerez sans doute de temps en temps un panneau ou une affiche écrite dans une curieuse écriture runique. Transmise de génération en génération, cette langue runique écrite est directement issue de la langue des druides d'autrefois. Bien qu'étrange et apparemment indéchiffrable, le

processus d'interprétation de l'écriture runique est en réalité assez simple. La clé suivante permettra au voyageur de traduire les caractères runiques dans sa langue maternelle.



Interagir avec les citoyens.

Qu'on parle au fermier dans son champ ou à l'un des érudits du Lycaem, on sera impressionné par l'éloquence et la diversité des intérêts que possèdent les habitants de Britannia. Leurs dispositions bon enfant sont le résultat de plusieurs générations de paix relative apportée par l'accent national sur les principes de la vertu.

Lorsque l'on rencontre quelqu'un pour la première fois, il est d'usage de lui demander son nom et son travail. Dans la plupart des cas, un Britannien sera plus que disposé à discuter de sujets variés, et sera plus que désireux de répondre aux questions que vous pourriez lui poser. Ne manquez pas de prendre note des choses qui vous sont dites au cours de ces conversations, car même les paroles du plus humble fermier ou mendiant peuvent vous fournir des conseils nécessaires dans votre voyage à travers la terre. Cependant, de nombreux Britanniens feront bien plus que vous donner des conseils et des informations. Si on vous demande de vous joindre à votre groupe, les plus aventureux du royaume vous accompagneront dans votre quête. Les alliés fidèles peuvent faire la différence entre la victoire et la défaite, alors choisissez judicieusement les membres de votre équipe. Les marchands achètent et vendent toute une série de biens et de services, vous offrant ainsi la possibilité de vous approvisionner en fournitures nécessaires ou de constituer des réserves d'argent. Entrez dans un magasin et dites au propriétaire que vous souhaitez acheter quelque chose et vous trouverez très probablement l'article que vous désirez. Proposez de vendre au propriétaire un objet en votre possession et vous lui trouverez peut-être un partenaire commercial enthousiaste. Le commerce de la nation est une source de fierté pour tous les Britanniens et un sujet qui mérite d'être traité en détail ici.

Commerce.

Un système complexe d'interdépendance entre de nombreuses professions et artisanats est à la base de toute activité commerciale en Britannia. Cette interdépendance garantit que la Britannia reste une nation en pleine croissance, bien approvisionnée et préparée contre les périodes de pénurie et de difficultés.

L'agriculture

Depuis les temps qui ont précédé notre grande expansion sociétale, l'agriculture et l'élevage ont été les pierres angulaires de l'économie Britannienne. C'est l'agriculteur qui cultive les grains fins pour le boulanger et le boulanger qui fait notre pain. C'est l'éleveur qui s'occupe du bétail pour la viande et les produits laitiers, qui garde nos magasins et nos pubs remplis avec les nécessités de la vie. De la même manière, le berger fournit de la laine aux confectionneurs de tissus qui, à leur tour, permettent aux drapiers de faire leur métier. De cette manière et de bien d'autres, la Britannia doit sa subsistance aux travailleurs persistants de la terre.

Les commerçants professionnels.

Les commerçants de Britannia s'efforcent de fournir des biens et des services satisfaisants à leurs clients. Les symboles professionnels apposés sur les panneaux qui sont accrochés à l'extérieur de leurs magasins attestent de leur volonté d'aider le voyageur ... au moins pendant les heures d'ouverture.

Armureries



Les armureries de Britannia sont un facteur clé de la sécurité et de la prospérité du pays. Fournissant à la fois des armements pour les vaillants et des emplois pour les armuriers et les forgerons, ces ateliers proposent des armures de haute qualité et des armes de tous types. La plupart des armuriers rachètent volontiers les équipements usagés, mais généralement à des prix bien inférieurs à ceux qu'ils ont payés à l'origine.

Les écuries.



Le voyageur aguerri comprend ce que peut être une aubaine pour un coursier lors de longs et périlleux voyages. On trouve généralement des écuries dans les petites villes et les villages, ou dans des résidences privées où les propriétaires peuvent être disposés à vous offrir un bon cheval à un prix équitable.

Marchés & Pubs



La plupart des grandes villes de Britannia ont au moins un magasin dédié aux besoins des voyageurs en matière de nourriture et de fournitures. Le voyageur avisé apprendra à examiner les divers inventaires des différents marchands, en prenant note des commerçants qui stockent des articles rares et inhabituels - on ne sait jamais quand cette connaissance peut être utile. Dans les pubs, le voyageur peut prendre un verre de bière rafraîchissante ou un bon repas de faisan et de mouton. Le service sera souvent accompagné des mélodies d'un joyeux ménestrel, et les propriétaires de pubs sont connus pour leur volonté de prendre part à une conversation amicale.

Les guérisseurs



Les vastes étendues sauvages de la Britannia, bien que riches en beauté, recèlent également des dangers cachés susceptibles de causer des blessures ou des maladies aux voyageurs. Heureusement, de nombreuses villes disposent de professionnels formés aux arts médicaux. Les guérisseurs peuvent faire reculer les ravages du poison des marécages ou soigner les blessures gagnées au combat. Certains médecins affirment que leurs arts de guérison ont été améliorés et augmentés par la magie, au point de pouvoir ressusciter les morts !

Magasins de magie



Ces apothicaires occultes sont très intéressants à visiter. Leurs étagères, curieusement décorées, sont souvent parsemées de flacons de potions aux couleurs étranges, de sceptres et de bâtonnets à l'éclat étrange, et d'une abondance de réactifs à base de plantes et de minéraux utiles au travail du mage. La plupart des objets proposés étant à la fois rares et chers, leur disponibilité varie d'une ville à l'autre. Le mage en voyage voudra donc prendre note des objets proposés dans les lieux qu'il visite.

Les auberges



Les auberges offrent un hébergement sûr et reposant où les voyageurs peuvent se retirer après une longue et dure journée. De nombreuses auberges proposent même des repas raffinés sur place. Les prix varient d'un endroit à l'autre, mais même l'auberge la moins chère est un lieu d'accueil loin de chez soi pour l'aventurier fatigué.

Les charpentiers navals



Plusieurs des villes portuaires le long des côtes de Britannia se vantent d'avoir des artisans réputés pour leur dévouement à la construction de navires sûrs et fiables. Que vous ayez besoin d'une petite yole pour remonter la rivière ou d'un puissant voilier pour voyager en haute mer, les constructeurs locaux seront heureux de discuter des conditions. Il est sage de prêter attention aux informations sur les conditions de mer et de vent locales avant de s'embarquer sur un nouveau bateau.

Les guildes



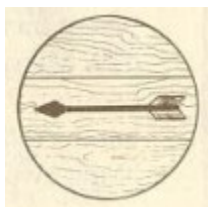
Il n'est pas rare que les membres de certaines professions s'organisent en guildes qui répondent aux besoins spécifiques de leurs membres. De telles guildes ont été créées dans un certain nombre de villes. Les guildes fournissent aux aventuriers professionnels de nombreuses choses dont ils ont besoin pour leurs voyages dans la nature sauvage et dans les cachots profonds.

Les tailleurs



L'interdépendance des artisans de Britannia n'est nulle part plus évidente que dans le domaine de la couture. Le fil doit être filé et amené aux tisserands. Les tisserands, après avoir fabriqué un tissu à partir du fil, le remettent entre les mains des drapiers. Ces derniers transforment les pièces de tissu en vêtements dignes des rois. Trouvez votre place dans ce processus et vous pourrez en tirer profit. Faites appel aux tailleurs de Paws si vous souhaitez une garde-robe de la plus haute qualité.

Flèche et arbalétriers



Nombreux sont les flèche et les arbalétriers de Britannia, mais aucun n'est tenu en plus haute estime que ceux de la ville de Britain. Le savoir-faire ingénieux et la grande qualité de leurs flèches, carreaux, arcs et arbalètes sont connues dans tout le pays. Cela est dû principalement à la grande compétence du maître-archer, lolo Fitzowen, propriétaire Des Arcs de Iolo. lolo et son apprenti, Gwenneth, peuvent être d'une grande aide aux archers.

L'appel à l'aventure.

S'aventurer dans les terres sauvages de Britannia n'est pas une vie pour les timides, ni une profession pour ceux qui manquent de détermination. Réfléchissez bien avant de relever le défi que je vous lance, car le chemin qui mène à votre destin est semé de dangers et d'adversité. Le corps d'élite des âmes fortes qui acceptent mon défi doit être discipliné, déterminé et prêt à sacrifier tout. Mais plus encore, ils doivent être de fervents adeptes du chemin de la vertu. Découvrez maintenant comment les aventuriers que j'ai choisis mettent leurs talents au service des tâches qui leur sont confiées.

La voie du combattant.

De nombreux combattants célèbres sont formés à l'art du combat au Bastion du Serpent. Il y a cependant quelques guerriers d'origine modeste qui n'ont pas le bénéfice d'un tel entraînement. Ceux-ci acquièrent des compétences sur le champ de bataille, ce qui leur vaut d'être reconnus pour leurs actes héroïques. La vraie valeur d'un combattant ne se trouve pas dans son entraînement, mais dans son cœur ; elle s'illustre non pas dans ses connaissances, mais dans ses réalisations.

Le combattant possède généralement une grande force et une grande endurance, qui complètent ses instincts naturels et son courage sans limite. Son maîtrise avec de nombreuses armes fait de lui un arsenal ambulant, toujours prêt au combat. Le combattant préfère monter son attaque depuis la position de première ligne, une stratégie qui sert bien son inclination à manier de puissantes armes de matraquage et des épées mortelles à deux mains. Au fur et à mesure qu'un combattant novice acquiert de l'expérience, sa force et sa dextérité augmentent naturellement, ce qui lui permet d'utiliser des combinaisons d'armes et d'armures plus efficaces.

Profitant de la compagnie des rangers et des paladins, le combattant devrait également s'associer à un mage ou un barde qui peut compléter sa grande attaque physique par des armes à longue portée et des outils de magie.

La voie du Barde

Poète et ménestrel, bricoleur et athlète, utilisateur de magie et noble aventurier... Tout cela décrit le barde aux multiples talents. Bien qu'il ne soit pas aussi imposant physiquement que le combattant, le barde est généralement plus habile et agile, étant à la fois rapide d'esprit et de pied. Des mains sûres et l'agilité des doigts servent bien le barde qui démêle les puzzles nouveaux et crochète des serrures "incassables". Souvent archer accompli, le barde connaît également les techniques de la magie, ce qui fait de lui un gladiateur des plus polyvalents sur le champ de combat. Il choisit souvent d'appliquer ses compétences combatives depuis l'arrière de la mêlée où il peut laisser ses flèches magiques voler vers des cibles assiégées à l'avant. Que ce soit dans le feu de la bataille ou dans le borbier de l'énigme malicieuse d'un sorcier, le barde bien équilibré est un allié indispensable dans la quête de l'aventurier.

La voie du mage

Tous les aventuriers qui ont bien voyagé ont été, à un moment ou à un autre, mystifiés par les mages de Britannia. On n'oubliera jamais la vue d'un personnage masqué exécutant une étrange danse dans une clairière lointaine. La transaction chuchotée entre un mage et un apothicaire est vraiment déroutante, car le magicien acquiert les plantes et les parties animales qui sont les matières premières de son commerce. Voir ce qui ne peut être vu, entendre ce que personne n'entend, communiquer avec des êtres non présents... Quel esprit ancien possède le mage dont l'esprit s'attarde constamment sur des choses non perçues par le commun des mortels ? On ne choisit jamais de devenir un mage - on naît mage, ayant dès la naissance montré des inclinations et des capacités magiques qui défient toute explication rationnelle. Un mage passe généralement ses premières années à étudier les écrits et les schémas ésotériques contenus dans les bibliothèques du Lycaum ou à fouiller dans les bouteilles et les boîtes d'herbes et de minéraux exotiques trouvés dans ses laboratoires.

Les outils et les armes du mage se trouvent dans son livre de sorts, qui ne quitte jamais ses côtés. Ce tome est rempli avec des pages de runes cryptiques qui décrivent les temps, lieux et méthodes propices à divers types de travaux sorciers. Les illusions et les sorts dont le mage dispose le placent souvent dans le rôle d'égalisateur lorsqu'un groupe d'aventuriers se retrouve dans un conflit par ailleurs unilatéral contre un ennemi mégalithique. Depuis une position bien protégée au bord de la bataille, le mage fait les préparatifs nécessaires et prononce les mystérieuses incantations pour libérer la force des sorts qu'il a choisis contre un ennemi sans méfiance.

Certains mages habiles possèdent un pouvoir remarquable sur la nature et la matière, étant capables de créer et de détruire à volonté des choses vivantes et inanimées. Les secrets les plus profonds du mage seront abordés plus loin dans ce traité - ces secrets ne sont pas aux yeux de tous les hommes...

La voie de l'Avatar

Incarnant la force d'âme d'un combattant, la rapidité - et la vivacité d'esprit - d'un barde et les intuitions mystiques d'un mage, vous avez passé de longues années à maîtriser les principes de la vertu. Souvent, vous avez savouré les syllabes des mantras et le parfum épicé de l'encens pendant la méditation du matin. Mais vous êtes tout aussi ému par les sons et les odeurs du combat, étant aussi bien à l'aise sur le champ de bataille que dans un sanctuaire solennel.

Modèle parfait d'intégrité, vous avez toujours recherché une compréhension totale du monde qui vous entoure, en vous rendant souvent dans les bibliothèques du Lycaeum ou en discutant avec les érudits de Moonglow et de Yew. Toutefois, votre amour des activités universitaires n'affaiblit pas vos liens avec le monde extérieur aux salles cloîtrées de l'académie. Votre dévouement envers vos compagnons et ceux qui sont dans le besoin est total, et vous êtes toujours conscient que les principes de la vertu sont destinés à nous guider dans nos relations avec nos semblables. Votre cheminement comporte à la fois de grands risques et de grandes récompenses, mais vous ne vous souciez ni de l'un ni de l'autre. Poussé à suivre ce chemin, le plus élevé, par des forces inconnues et inconnaissables, vous suivez la Voie de l'Avatar jusqu'à la fin que le destin a décrétée.

S'aventurer en équipe

Même le plus vaillant et le plus puissant des aventuriers ne peut pas se dresser seul contre tous les obstacles qui lui barreront la route. En vous regroupant avec d'autres compagnons d'aventure au même cœur, vous aurez la force du nombre et, ce qui est tout aussi important, une diversité de talents qui pourront être mis à profit tout au long de votre parcours. L'Avatar, rejoint par un combattant, un barde et un mage, forme une équipe des plus imposantes et des plus formidables.

Faisant confiance à votre sagesse et à vos compétences, les membres de l'équipe avancent généralement en groupe vers un objectif commun. Il peut cependant arriver qu'un membre de l'équipe se mette en route seul, tandis que le reste de l'équipe attend son retour. Il est souvent prudent d'envoyer quelqu'un en éclaireur, par exemple, ou de tester l'intégrité d'un pont en ruine qui pend fragilement au-dessus d'une rivière tumultueuse. Toutefois, en tant que chef reconnu du groupe, vous pouvez à tout moment rappeler les personnes qui sont parties de leur propre chef, en regroupant le groupe pour la suite du voyage.

Un groupe d'aventuriers accumule beaucoup de choses au cours de ses voyages - des objets achetés ou trouvés dans les villes et à la campagne, et des trésors récupérés sur les cadavres d'ennemis tombés au combat. Les voyages sont souvent facilités si les provisions et l'équipement sont répartis de manière égale entre les membres du groupe. Les membres du groupe, bien organisés, travaillent ensemble, partagent les objets qu'ils transportent et s'entraident au cours de leur long voyage.

Se déplacer en Britannia

Le voyageur habituel en Britannia apprend à se servir des différents moyens de transport qui peuvent être obtenus. En acquérant un beau destrier des écuries du village, vous apprendrez vite qu'une telle monture ne vous permettra pas seulement d'améliorer la qualité de vos déplacements de ville en ville, mais vous donnera aussi un avantage certain dans la lutte contre ceux qui vous gênaient dans votre progression. Lorsqu'une quête nécessite de traverser la haute mer, des voiliers de différents types peuvent être obtenus auprès des chantiers navals qui font des affaires le long des ports d'escale côtiers. On a même dit que certaines âmes aventureuses ont appris à voyager dans un bateau plus léger que l'air, mais ces rumeurs, bien que répandues, ne sont pas confirmées.

L'équipe dans la bataille

Sans faute, le groupe de voyageurs sera mis à contribution par des personnes et des créatures dont le seul but est de causer du désordre et du chagrin. Que le voyageur prenne garde. Lorsque vous vous engagez dans un combat mortel contre l'une des myriades de créatures de la terre, apprenez à mesurer sa force et sa vitesse, en notant à la fois sa tactique et son endurance. Une créature peut tenter de vous matraquer sans raison, tandis que d'autres vous attaquent de loin avec des projectiles. Beaucoup d'êtres mythiques que vous rencontrerez utiliseront la magie et les illusions dans leurs efforts pour vous soumettre. Si vous pouvez survivre à leurs attaques et porter des coups punitifs en retour, vous partagerez le droit du vainqueur de fouiller leurs cadavres tombés pour trouver la prime qu'ils portent.

Il est utile de concevoir des stratégies qui augmenteront les chances de survie de l'équipe au combat. Avant le début du combat, chaque membre du groupe peut se voir attribuer une position sur le terrain (attaque frontale, manœuvres de flanc ou position arrière à longue portée). Lorsque le groupe est attaqué, les membres se déplacent automatiquement vers leurs positions prédéterminées et combattent selon la stratégie qui leur a été assignée.

Aussi efficaces que soient les positions de combat prédéterminées, vous pouvez choisir de ne pas assigner à chaque membre du groupe une stratégie particulière. Dans ce cas, vos alliés doivent agir de manière indépendante au combat. Il peut même arriver qu'un membre du parti devienne un 'berserker' (Fou Furieux). Dans ce cas, il se contentera de charger et d'attaquer l'adversaire le plus redoutable en vue. Une remarque spéciale s'impose pour les lanceurs de sorts. Bien que l'invocation de sorts magiques vous donne un avantage certain dans le combat, toutes les créatures ne seront pas affectées de la même manière. Par conséquent, vous devez apprendre à utiliser vos talents magiques judicieusement, de peur de gaspiller de précieux réactifs et de l'énergie psychique.

L'équipe au repos

Lorsqu'un groupe est lassé par la fatigue d'un long voyage et de nombreuses batailles, il peut installer son campement dans un endroit sûr, loin de l'agitation de la ville. Le feu de camp qui brûle permet d'évacuer la fraîcheur de la nuit pendant que les membres du groupe mangent une partie des provisions qu'ils transportent dans leurs sacs, en s'amusant peut-être à raconter des histoires ou à chanter. Le ventre plein, les voyageurs devraient prendre quelques heures de sommeil pour se préparer aux défis d'une nouvelle journée. Le sommeil est une occasion de guérir les blessés et les aventuriers fatigués par la bataille.

Il est généralement sage de laisser l'un des membres du parti monter la garde pendant que les autres dorment, afin qu'il puisse les réveiller si des problèmes surviennent pendant la nuit. Comme le garde du groupe ne dort pas, il doit être autorisé à se reposer la nuit suivante pendant qu'un autre monte la garde.

L'expérience et les niveaux de réussite

L'aventurier qui a beaucoup voyagé aura de nombreuses occasions d'explorer de nouveaux endroits, de parler avec les gens, de résoudre des énigmes et de mener à bien des quêtes. En faisant ces choses, l'expérience conduira à une augmentation de la force physique, de la dextérité et de l'intelligence, ce qui vous donnera une plus grande capacité à remplir votre destinée. Vous ne pourrez apprécier véritablement ces augmentations qu'en retournant dans l'un des sanctuaires de la vertu et en vous engageant dans la réflexion et la méditation. Pour méditer, apprenez le mantra du sanctuaire de votre choix. Ensuite, parlez au sanctuaire et suivez ses instructions.

Cosmologie

Il existe une extraordinaire association cosmique entre la gravité des lunes et le tissu délicat du temps et de l'espace. Comme si elles tiraient les ficelles d'une marionnette cosmique, les lunes font apparaître des Portes de Lunes rayonnantes sur la terre. Passez par l'un de ces couloirs de lumière chatoyants et vous serez transportés vers une nouvelle époque ou un nouveau lieu. Les Portes de Lunes apparaissent généralement aux endroits où des fragments de roches extraterrestres appelés "pierres de lune" ont été enterrés. Il existe au moins deux types de Portes de Lunes : les bleues et les rouges. Les Portes de Lunes bleues, générées par les pierres de lune, se concentrent généralement sur des destinations dans un seul monde - celui dans lequel elles apparaissent. Leur pouvoir, aussi impressionnant qu'il puisse paraître, est limité, permettant au voyageur de se téléporter uniquement de l'emplacement d'une pierre de lune à celui d'une autre. La pierre de lune vers laquelle l'utilisateur se rend est déterminée par la phase de la lune qui apparaît directement dans le ciel. Grâce à l'expérimentation et à l'observation, le voyageur peut corréler les phases de la lune la plus haute avec la destination choisie par la porte.

Les Portes de Lunes rouges, générées par la puissante obsidienne Orbe des Lunes, peuvent envoyer le voyageur n'importe où en Britannia. En fait, le détenteur de cette pierre noire peut se téléporter dans d'autres mondes que le sien. Moi, Lord British, j'ai souvent utilisé les portes rouges, mais il y a sans doute beaucoup plus à apprendre sur ces portes.

La connaissance secrète du mage

Aussi puissantes que soient les Portes de Lunes extraterrestres, elles ne sont en aucun cas les seules formes de magie que vous rencontrerez en Britannia. Les mages de cette terre possèdent un savoir obscur et de nombreuses capacités qui dépassent celles des gens ordinaires. Grâce à leur intuition, leurs expérimentations sans fin et l'étude rigoureuse des anciens tomes, les mages ont appris à exploiter les forces créatives et destructrices de la nature. L'outil principal du mage est son livre de sorts, une collection d'incantations et de formules alchimiques qui lui donnent des pouvoirs merveilleux et souvent inattendus. Apprenez maintenant les secrets intérieurs de l'art de l'incantation, informations réservées à la société d'élite des sorciers.

L'art mystérieux de l'incantation

L'énergie magique est structurée en huit sphères concentriques, chacune composée de réseaux de lumière reliés au plan physique par des liens invisibles. Le magicien se tient à l'intérieur de la sphère centrale, étendant ses mains dans les enveloppes extérieures de lumière où il manipule les énergies pour son plaisir. D'une main, il tient son grimoire, ouvert sur la page contenant la description de l'incantation choisie. De l'autre main, il tient une fiole contenant des réactifs à base d'herbes et de minéraux, le mélange servant de catalyseur pour son sort. Ainsi préparé, il prononce l'incantation, fusionnant la matière et l'énergie en une démonstration de puissance. Le sort a été lancé, laissant le mage vidé de son esprit, mais comblé dans son accomplissement. Cette simple explication ne met pas l'accent sur les risques liés à la pratique du jet de sort et sur les compétences nécessaires pour exploiter les forces de la magie avec succès.

Deux mises en garde s'imposent ici :

Premièrement, même si un sort semble avoir été jeté avec succès, il y a une chance qu'il n'atteigne pas son objectif, ou qu'il ne le fasse que partiellement. Dans certains cas, un sort n'atteindra pas sa cible en raison de forces et de tourbillons éthérés invisibles à l'œil nu. De plus, certaines créatures sont immunisées contre certains sorts, ce qui oblige le lanceur de sorts à trouver d'autres moyens pour les vaincre.

Deuxièmement, certains sorts ne touchent qu'une seule personne ou créature alors que d'autres touchent toutes les personnes ou créatures à proximité. Faites attention lorsque vous lancez un sort qui agit sur une zone plutôt que sur une cible individuelle. Si vous ou vos amis se trouvent dans la zone touchée, vous serez touchés par la puissance du sort aussi sûrement que votre victime !

L'alchimie de l'incantation

La préparation des réactifs d'un sortilège est effectuée au moment de l'incantation, ce qui permet aux réactions chimiques d'atteindre leur maximum même lorsque le mantra approprié est prononcé. Certains réactifs sont des herbes et des minéraux relativement courants, disponibles dans tous les magasins de magie. D'autres doivent être recherchés avec diligence, ce qui oblige souvent le mage à se rendre dans des endroits éloignés et inhospitaliers à la recherche d'un obscur champignon ou d'une racine.

Ce sont les réactifs nécessaires à l'exécution de la magie :

PERLE NOIRE

Une huître sur dix mille donnera une perle noire adaptée aux incantations. Elle est généralement broyée en une fine poudre iridescente avant d'être combinée avec d'autres réactifs. La perle noire est utilisée comme propulseur cinétique.

MOUSSE DE SANG

On peut l'appeler "mousse", mais la mousse de sang est, en réalité, un champignon récolté dans la forêt enchantée de Spiritwood. On la trouve là, poussant sous l'écorce morte et détachée des arbres tombés. La mousse de sang est utilisée pour améliorer la mobilité et le mouvement.

L'AIL

Cette épice domestique courante est efficace pour éloigner les mauvais esprits et annuler la magie noire. La préparation pour l'utilisation consiste généralement à broyer dans un pilon les gousses d'ail lavées jusqu'à ce qu'elles soient réduites en une fine pâte piquante.

LE GINSENG

Les médecins de l'ancienne Sosaria ont souvent écrit sur les pouvoirs curatifs de cette racine amère. Préparez un sirop concentré en le faisant bouillir quarante fois avec de l'eau claire de montagne, en laissant le mélange développer une odeur forte et âcre.

RACINE DE MANDRAGORE

La racine de mandragore, l'herbe la plus recherchée du magicien, pousse le long des berges limoneuses des marais stagnants. Une fois trouvée, la mandragore doit être déterrée avec soin afin de ne pas endommager la racine pivot, car c'est dans la racine que l'on trouve la plus grande concentration de principes actifs. Enlevez soigneusement la peau extérieure dure, en accordant à nouveau une attention particulière à la racine pivotante sensible. À l'aide d'une fourchette en argent à dents fines, peignez les fibres cotonneuses qui constituent le cœur de la racine. La natte peignée est bouillie dans de l'eau pure pendant une heure maximum, après quoi elle est soigneusement séchée et conservée dans un bocal hermétique. Lorsqu'elle est utilisée dans un sort, la racine de mandragore augmente la puissance de l'enchantement désiré.

LA MORELLE

Ce champignon hallucinogène est souvent l'ingrédient essentiel des sorts qui créent des illusions ou des effets toxiques. Poussant dans les marécages, et seulement dans l'obscurité de la nuit, ce champignon se distingue facilement des autres par la façon dont son pied se meurtrit lorsqu'il est écrasé. Ne gardez que le chapeau du champignon et jetez la tige dure. Les spores logées dans la partie inférieure du chapeau fournissent l'ingrédient actif et peuvent être hachées dans un hachis de viande fine ou bouillies dans un thé amer.

LA SOIE D'ARAIGNEE

Il faut beaucoup de toiles d'araignée pour fabriquer une once de soie d'araignée, mais le pouvoir de liaison qu'elle ajoute aux sorts rend l'effort bien utile. Bien que la toile de n'importe quelle araignée puisse faire l'affaire, on peut réduire le temps de collecte en grattant les fins poils de soie qui recouvrent les toiles des araignées géantes. Des rumeurs ont été entendues concernant une grotte où l'on trouve de la soie d'araignée en abondance.

LES CENDRES SULFUREUSES

Produit de violentes éruptions volcaniques, les cendres sulfureuses ajoutent une grande énergie aux sorts qui en ont besoin. Il est recommandé de tamiser les cendres fraîchement collectées à travers un tamis à mailles fines, afin d'en assurer la consistance et de faciliter le mélange.

LINGUA MAGICA : LES PAROLES DE POUVOIR DU LANCEUR DE SORTILEGES

Les significations des syllabes qui forment les incantations prononcées par les mages lors de l'incantation des sorts ont été transmises d'une génération Britannienne à l'autre. L'apprentissage du mage commence lorsqu'il maîtrise ces puissantes syllabes. La tâche suivante consiste à apprendre la bonne façon de prononcer les syllabes. Il est important que le mage se prépare d'abord mentalement en méditant sur le son de sa respiration, projetant son âme dans un état de concentration sublime. Pour prononcer correctement une incantation, le magicien prend une profonde respiration, suivie d'une énonciation déterminée et vigoureuse de chaque syllabe. Le souffle entier doit être entièrement expulsé lors de la prononciation de la dernière syllabe.

Les 26 syllabes et leurs significations générales sont les suivantes :

<u>Syllabe</u>	<u>Signification</u>
An	Négation / dissipation
Bet	Petit
Corp	Mort
Des	Bas/descendre
Ex	Liberer
Flam	Feu
Grav	Énergie/ champ
Hur	Vent
In	Faire / Créer / Provoquer
Jux	Danger / Piège / Dommages
Kal	Invoquer
Lor	Lumière
Mani	Vie / Guérison
Nox	Poison
Ort	Magie/Enchantement
Por	Mouvement
Quas	Illusion
Rel	Changement de relation
Sanct	Protéger/Protection
Tym	Temps
Uus	Haut/monter
Vas	Grand
Wis	Connaissance
Xen	Créature
Zu	Sommeil

Ces syllabes sont combinées pour former les incantations utilisées lors de l'incantation des sorts. Une liste de ces sorts figure à la fin de ce traité. Cette liste, bien que pas nécessairement complète, rassemble toutes nos connaissances actuelles sur les voies de la magie.

Derniers mots

Examinez attentivement les réflexions que j'ai exposées dans ce traité. Reportez-vous souvent à ces mots, afin de mieux comprendre vos expériences au cours de votre voyage à travers le pays. Pour renforcer les connaissances que je vous transmets par ces mots, j'ai demandé aux cartographes royaux de créer une carte de Britannia pour votre usage. Étudiez-la, car le monde peut être un endroit dangereux. Si vous ne savez pas où vous vous trouvez, suivez l'un des nombreux sentiers ou rivières, en sachant que vous finirez par retrouver un point de repère familier.

Il vous est également conseillé de tenir un journal personnel de vos expériences. Prenez des notes sur vos conversations avec les bons citoyens de Britannia. Notez les informations trouvées sur les panneaux ou lues dans les livres ou les parchemins. Gardez une trace de l'emplacement des provisions - les articles qui semblent inutiles à un moment donné peuvent devenir utiles à un autre moment. N'hésitez pas à vous renseigner auprès des personnes que vous rencontrez sur les choses que vous cherchez. Elles peuvent détenir des informations vitales pour votre quête.

Enfin, je dois vous faire part de nouvelles que j'ai reçues récemment des chercheurs du Lycaeum. En compilant des informations sur les gargouilles démoniaques qui envahissent nos terres, ils ont commencé à détecter un stratagème. Il semble que nos ennemis tentent de s'emparer des sanctuaires de vertus situés près des grandes villes. Les pierres de lune sont maintenant en leur possession, et, à chaque fois qu'un nouveau sanctuaire tombe, une pierre y est placée sur l'autel. Pour empêcher quiconque d'enlever les pierres, les gargouilles ont érigé des champs de force impénétrables autour des autels. Rendez-vous dans les sanctuaires dès que vous en avez l'occasion, libérez-les et demandez conseil aux autels par la prière et la méditation.

Je vous demande instamment, mon Avatar, de découvrir les sombres desseins des gargouilles avant que le dernier sanctuaire ne tombe. Je crains que vous ne soyez le dernier espoir de Britannia.

Les outils de la bataille

Aucun aventurier courageux, chevalier ou simple voyageur ne devrait s'aventurer dans les régions hostiles de Britannia sans une sélection appropriée d'armures et d'armes. Dans la mesure du possible, portez une armure solide, un casque et un bouclier, des anneaux magiques, des tuniques ou des amulettes et, bien sûr, une arme efficace.

Les armures

Idiot est l'aventurier qui se lance dans une quête sans la meilleure armure qu'il puisse s'offrir. Plusieurs types d'armures sont disponibles, allant du tissu peu coûteux et relativement inefficace à l'armure en plaques coûteuse mais très protectrice. Les armuriers de Britannia vous permettront volontiers d'examiner leurs marchandises. Profitez-en pour acquérir l'armure la mieux adaptée à vos capacités et au style de combat.

CASQUE

Une tête non protégée sera certainement la cible de l'épée de tout adversaire avisé. Les casques sont disponibles en différentes formes de cuir et de métal, et il convient d'en porter un à tout moment lorsque le combat semble probable.

BOUCLIERS

À moins de manier une arme lourde à deux mains, le guerrier doit porter un bouclier avec lequel il peut parer et bloquer les attaques de son adversaire. Les boucliers sont construits en bois ou en métal et leur forme et leur poids varient considérablement.

Les armes

La variété des types et des utilisations des armes dépasse l'explication complète de ce traité. Néanmoins, le choix des armes est la décision la plus importante que prend un guerrier avant de partir au combat. Dans tous les cas, en fonction de vos moyens financiers et de vos possibilités, choisissez les armes qui infligent les dégâts les plus puissants à la plus grande portée.

LES POIGNARDS

Utile pour poignarder et couper dans les combats rapprochés et pour lancer dans les combats à longue distance, le poignard est une arme très pratique et légère à garder à portée de main.

MAIN GAUCHE

Semblable à un poignard, la main gauche porte également des protections défensives pour les mains qui peuvent être utilisées pour parer l'attaque d'un adversaire. Contrairement à un poignard, une main gauche ne peut pas être lancée.

LES EPEES

L'arme principale du guerrier, l'épée, se décline en deux variétés : l'épée courte et l'épée à deux mains. Malgré leur nom, les épées courtes sont des armes redoutables - une bonne chose, car seuls les aventuriers les plus forts peuvent manier les lourdes épées à deux mains. Avant d'acheter une épée, il faut toujours l'examiner de près, en prêtant une attention particulière à son poids et à la force avec laquelle elle portera un coup.

ARMES A PROJECTILES

Une stratégie de combat complète doit comprendre l'utilisation d'armes qui peuvent être tirées, lancées ou projetées à grande distance vers des adversaires qui avancent. Des objets légers, tenus à la main, tels que des poignards, des lances, des haches ou des flasques d'huile bouillante ou de pétrole peuvent être plus efficaces en cas de besoin. Les arcs et les arbalètes sont capables de tirer avec une force énorme, mais ils nécessitent l'utilisation des deux mains et ne peuvent pas être utilisés efficacement à bout portant. Certains voyageurs intelligents sont même connus pour porter des frondes afin de repousser les agresseurs avec des pierres lancées.

LES ARMES A MATRAQUER

Alors que l'efficacité des armes à couper et à lancer est déterminée par la dextérité de l'utilisateur, les armes à matraquer, comme les massues, dépendent de la force du manieur. La massue a la faveur de nombreux chevaliers, tandis que le marteau à deux mains a été utilisé par le plus puissant des guerriers pour porter un coup fatal à l'ennemi.

LES ARMES BLANCHES CONTONDANTES

C'est généralement un solide bâton en bois ou en métal surmonté d'une lame de métal ou d'une fixation pour matraquer. Le Fléau d'armes, une variation sur ce thème, consiste en un bâton avec une chaîne attachée à une extrémité. Le bout de la chaîne est lesté à un poids couvert de pointes. Les Fléaux d'armes, les hallebardes et autres bâtons sont appréciés pour les dégâts qu'ils sont capables de faire et pour leur longue portée. Malheureusement, ce sont des armes peu maniables qui sont plus efficaces dans les mains d'un utilisateur doté d'une grande force et d'une grande dextérité.

Un bestiaire

Les bêtes qui habitent les plaines, les forêts, les cours d'eau et les cachots de Britannia sont nombreuses et diverses. Les tentatives de les cataloguer n'ont rencontré qu'un succès limité - une telle entreprise oblige le chercheur à mettre sa vie en grand danger pour pouvoir faire ses observations. Par conséquent, la plupart des informations qui suivent sont tirées d'histoires de première main de voyageurs et d'aventuriers qui ont réussi à revenir vivant avec leurs récits.

LIMACE ACIDE



Bien que rarement rencontrée, sauf dans les recoins les plus sombres des grottes les plus humides, cette créature sans visage sécrète ses jus corrosifs sur tout ce que vous possédez qui est en métal, et le dissolvant ainsi. Des brûlures de peau superficielles mais douloureuses peuvent résulter du contact avec l'acide pendant qu'il ronge votre armure. Les armes conventionnelles ont peu d'effet sur le monstre, alors que le feu la fera fuir.

ALLIGATOR



Il faut être prudent lorsqu'on patauge dans les marécages sombres que constituent le foyer de ce mangeur d'hommes agressif. Doté d'une grande force physique, ce redoutable lézard peut infliger de lourds dégâts d'un seul coup de sa puissante queue.

FOURMI GEANTE



Les sables mouvants du désert ne dissimulent que trop bien ces insectes guerriers. Méfiez-vous de leurs puissantes mandibules, capables d'écraser un homme en un instant.



CHAUVE-SOURIS GEANTE

Dotés d'une ouïe fine et d'une vision nocturne, ces gros rongeurs ailés sont rapides et efficaces dans leurs attaques nocturnes. Bien que difficile à toucher, leur corps couvert de fourrure est extrêmement vulnérable aux dommages.

OISEAUX



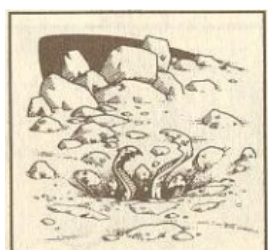
Ne posant généralement pas de problème sérieux au voyageur, ces créatures rapides et délicates peuvent picorer la tête de manière gênante si elles sont dérangées ou menacées.

CHAT



Parmi les bêtes domestiques les plus courantes, le chat rôde souvent dans les allées et les vitrines, à la recherche de bouts de nourriture ou de souris malchanceuses.

TENTACULE DE TERRE



On ne les trouve que dans des cavernes labyrinthiques et profondes, ces goules infernales et tentaculaires traînent leurs victimes hurlantes dans des tanières souterraines. Quelle fin effrayante attend le pauvre captif dont personne ne peut dire. Seul un feu brûlant est connu pour avoir un effet sur ces créatures des ténèbres.

VACHES



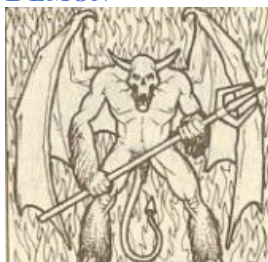
Source de viande et de produits laitiers, la vache complaisante est un spectacle courant dans la plupart des fermes.

CYCLOPE



Ce titan borgne ne craint personne. Doté d'une force remarquable, il manie une puissante massue de chêne quand il ne lance pas de gros rochers sur ses ennemis. La terre tremble lorsque ce géant surgit de son domaine, comme le disent ceux qui prétendent avoir survécu à une rencontre avec un cyclope.

DEMON



Il ne faut pas sous-estimer ce redoutable et le plus méchant des ennemis. Une force, une compétence et une intelligence écrasantes rendent les démons presque imbattables. Possédant des pouvoirs magiques rivalisant avec ceux du plus puissant des mages, le démon peut convoquer des hordes de ses frères pour l'aider à tuer ou à posséder ses victimes. Étant déjà mort-vivant, le démon n'a pas peur de la mort. Vous êtes prévenus !

CHEVREUIL



On peut apercevoir ces gracieux athlètes de la forêt qui se faufilent dans l'ombre pendant les après-midi ensoleillés. Les cerfs sont une bonne source de nourriture, mais sachez que les bois qu'ils arborent peuvent faire des dégâts conséquents.

CHIEN



Bien qu'il soit apparenté au vicieux loup, le chien commun représente une menace bien moindre que son homologue sauvage. Aussi bien à l'aise dans les champs à la chasse aux lapins qu'à la table de son maître, le chien doit être respecté, mais pas craint.

DRAGONS



Combien de mythes ont été construits autour de ce vestige ailé et cracheur de feu du lointain passé de Britannia ? On sait que même le plus fort des guerriers se flétrit sous les flammes magiques intenses et les fumées nocives qui s'échappent des narines de la bête enragée. Bien que mortels, les dragons sont extrêmement difficiles à tuer. Il est donc étonnant que certaines âmes audacieuses aient réussi à voler des oeufs dans un nid de dragon pour satisfaire les délices culinaires des riches citadins !

DRAKE



Plus petits que leurs cousins, les dragons, mais non moins féroces au combat, les drakes se retrouvent généralement en compagnie de leurs parents plus redoutables. Dans une bataille contre un dragon, il faut toujours être attentif aux drakes mortels.

GARGOUILLES



Fréquemment confondues avec les démons, les gargouilles sont une race d'êtres peu comprise. Seuls des fragments d'informations ont été recueillis lors d'expéditions dans l'habitat souterrain de ces créatures.

Nous savons qu'il existe deux classes de gargouilles : une variété dominante ailée et d'autres plus petits et sans ailes. La plus grande gargouille est un adversaire redoutable, possédant une très grande intelligence et des pouvoirs magiques impressionnants. Mais les petits sans aile ne sont pas à négliger, car leur attaque est mortelle, malgré leur manque apparent de capacité magique. Les chercheurs du Lycaeum analysent

fébrilement toutes les informations qui leur parviennent concernant ces créatures déroutantes.

OEIL OBSERVATEUR



L'évolution de cette monstruosité n'est pas évidente, car les yeux observateurs sont parmi les créatures les plus inhabituelles du royaume. Ils sont généralement repérés en train de planer au-dessus du sol dans des cachots, à la recherche de créatures qu'ils peuvent hypnotiser de leurs multiples yeux. Un aventurier expérimenté affirme que les yeux observateurs émettent un étrange bourdonnement lorsqu'ils se déplacent. Restez vigilant lorsque vous soupçonnez la présence d'un observateur, car il est constamment à l'affût de ses proies.

LES FANTOMES



Les fantômes se trouvent généralement dans les cimetières et autres lieux de décès, bien que leurs mouvements soient pratiquement illimités. Ces esprits éthérés passent facilement à travers les murs solides et autres obstacles, ce qui les rend difficiles à poursuivre et difficiles à échapper. Bien qu'ils ne possèdent pas une grande force, leur mobilité et leur capacité à utiliser la magie font d'eux une force avec laquelle il faut compter.

GREMLINS



Peu impressionnants au combat, les gremlins se déplacent généralement en meute et tenteront de vous vaincre par la seule force du nombre. Si l'occasion se présente, ces créatures tenaces prendront la nourriture que vous transportez dans votre meute et la distribueront entre elles dans une frénésie de voracité.

CHEVAL



À la fois forts et rapides, ces compagnons de route sont précieux lorsque le temps est compté et que la force est à bout. Le voyageur doit se procurer un destrier au début de son aventure. Il peut arriver que vous aperceviez un majestueux étalon sauvage errant dans les vastes plaines, mais l'attraper et l'appivoiser est une autre chose.

SANS-TETES



Fruit des expériences ratées d'un sorcier, ces misérables créatures parviennent d'une manière ou d'une autre à détecter l'emplacement de leur proie et à frapper avec une précision non naturelle. Ne soyez pas en proie à la pitié, car un sans-tête vous étranglerait aussitôt avec ses mains de lièvre comme pour accepter votre miséricorde.

HYDRE



Le bournier putride du marais est le repaire de ce cauchemar botanique. Les survivants de la grande bataille des Plaines Sanglantes racontent avoir conduit l'ennemi dans les marécages adjacents où les hydres carnivores ont terminé leur mission de destruction. Bien que redoutables, les hydres portent également chance, en quelque sorte - quand on trouve une hydre, le champignon de morelle apprécié se trouve généralement à proximité.

INSECTES



Ces nuisances aériennes peuvent être très gênantes si elles sont provoquées par un explorateur imprudent. Un seul insecte bourdonnant peut être gênant ; mais un essaim qui mord peut laisser le voyageur épuisé et exténué.

MIMIQUE



Déguisés en coffres à trésors abandonnés, ces maîtres de l'illusion attendent patiemment les aventuriers de passage dont l'avidité dépasse leur sagesse. Si vous prenez un moment pour observer les coffres douteux à une distance sûre, le mimique peut révéler sa vraie nature en crachant du venin dans votre direction.

CHAUVE-SOURIS SINGE



Ressemblant autant à un singe qu'à une chauve-souris, ces anomalies ailées sont rapides et puissantes dans leurs attaques. Bien que rarement rencontrées dans les donjons les plus profonds, en rencontrer une dans la faible lumière souterraine peut déconcerter même les plus robustes d'entre vous.

SOURIS



Ce rongeur timide s'aventure rarement hors de sa tanière sauf à l'abri de la nuit. et alors seulement à la recherche de miettes de nourriture. Les fabricants de fromages sont particulièrement méfiants à l'égard des activités nocturnes de ces créatures par ailleurs bénignes.

LAPIN



Bien qu'elles soient assez timides et non menaçantes, ces créatures à longue queue sont le fléau des agriculteurs dont les récoltes les attirent par hordes.

RAT GEANT



Ces rongeurs voraces et envahissants ont évolué au fil des siècles dans les égouts humides et inhospitaliers qui s'alignent sur les niveaux inférieurs de certains châteaux. Ayant développé une immunité contre la plupart des poisons, ils sont difficiles à exterminer. Même une seule morsure de l'un de ces géants peut provoquer une maladie ou un fléau comme la peste.

FAUCHEUSE



Un vestige d'une ancienne forêt enchantée engloutie il y a longtemps dans un bouleversement cataclysmique, la faucheuse apparaît d'abord comme un arbre solitaire enraciné dans le rocher du donjon. Un examen plus approfondi révèle une sombre intelligence qui se déchaîne avec de longues branches noueuses et des éclairs magiques de destruction. Mais, l'aventurier ingénieux peut faire basculer la menace de la faucheuse dans le feu de camp du soir, découvrant souvent des trésors cachés.

VERS DE POURRITURE



Nés des détritux en décomposition qui tapissent les marais, ces invertébrés répugnants sont plus gênants que menaçants - un passage de votre torche sur leur chemin les tiendra généralement à distance.

SCORPION GEANT



Y a-t-il quelqu'un qui n'ait pas bronché à la vue d'un scorpion en colère, son dard prêt à injecter à sa victime un venin mortel ? Il vous est conseillé de continuer à bouger lorsque vous êtes confronté à l'un de ces cauchemars blindés, sinon vous périssez là où vous vous trouvez.

SERPENT DE MER



Comme son cousin terrestre, le dragon, un serpent de mer attaquera le voyageur en mer avec des boules de feu magiques et de violents coups physiques avec sa longue queue. Le marin avisé évitera cette méchante bête.

MOUTONS



Parmi les plus dociles des bêtes des champs, les troupeaux de ces créatures hautement bénéfiques servent le bien commun en fournissant de la laine aux fabricants de vêtements et de tapis et de la fine viande de mouton aux pubs.

SERPENT D'ARGENT



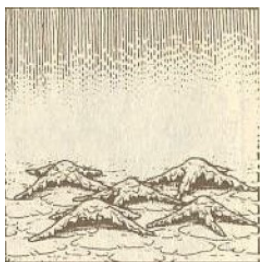
Depuis les jours de l'ancienne Sosaria, le serpent d'argent fait partie de nos vies. Sa forme a été retrouvée gravée sur les murs de la tombe, et des monuments antiques ont été trouvés qui ont été fabriqués à son image. Pourtant, une récente brigade de reconnaissance prétend avoir vu un serpent d'argent mort d'une taille incroyable près d'un campement de gargouilles. Les éclaireurs ont observé pendant un certain temps et, à leur retour, ont rapporté que les gargouilles ont extrait le venin de la créature tuée et même ingéré le liquide ainsi dérivé avant d'entrer dans la bataille. Cet acte rituel semblait donner aux gargouilles une augmentation à court terme de l'agressivité et de la force, tout en causant leur mort à la fin. La question de savoir si la consommation de venin a réellement augmenté la force des gargouilles fait actuellement l'objet d'un débat au Lycaenum.

SQUELETTE



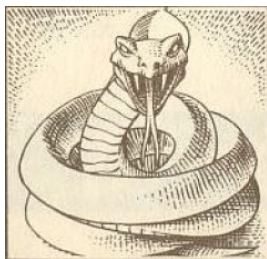
Les yeux creux et sans expression du squelette démentent la malveillance qui anime ce treillis d'os et de tendons autrement sans vie. Convoquées par des mages mécontents et malveillants, ces créatures - les restes agités de guerriers tombés au combat - sont à la fois intrépides et infatigables.

ECTOPLASME (OU MUCUS)



Cette masse amorphe et chatoyante semble plus une bizarrerie qu'une menace lorsqu'on l'a rencontre pour la première fois. Se divisant et se recombinaut constamment, il cherche à entourer le voyageur qui se présente sur son marais ou sa tanière de donjon. Bien que susceptible d'être endommagé par des armes ordinaires, l'aventurier expérimenté est toujours prêt à utiliser le feu pour contre les manœuvres subtiles de cette créature.

SERPENT



Émergeant de leurs tanières rocheuses aux premières lueurs du matin, ces reptiles passent leurs journées à se prélasser au soleil, réchauffant leur corps à sang froid pour pouvoir attaquer rapidement leurs proies insoupçonnées. Ils peuvent même cracher du venin toxique à plusieurs mètres de distance avec une précision à la fois terrifiante et mortelle.

ARAIGNEE GEANTE



Bien qu'elles tissent leurs toiles mortelles au plus profond de leurs sombres repaires, les araignées de cette variété gargantuesque s'aventurent souvent à la recherche de proies. Elles sont capables d'infliger des morsures douloureuses ou de cracher leur venin toxiques à grande distance. Mais elles ne sont pas invincibles, et peuvent être tuées par quelques coups bien placés.

CALMARS GEANTS



Le fléau redouté de tous les marins, cette horreur des hautes mers est légendaire pour sa capacité à détruire un grand voilier avec ses tentacules désireux et son bec écrasant. Il est extrêmement solide et durable, il faut éviter les confrontations avec cet ennemi juré des profondeurs.

VIGNE ENCHEVETREE



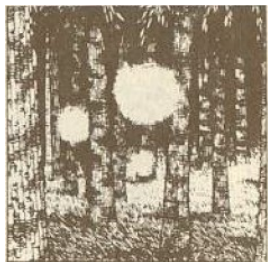
Bien que cette plante ressemble à une haie commune de bruyères et de chardons, les aventuriers méfiants prennent soin d'éviter les vignes enchevêtrées. Les épines acérées qui ornent ce feuillage rampant rayonnent à partir d'une gousse de fleurs centrale bien protégée. Comme si les branches à croissance rapide n'étaient pas une menace suffisante. La gousse de la fleur dégage un parfum somnifère à chaque fois qu'elle est menacée.

TROLL



Le troll brutal prend un plaisir pervers à se cacher sous les ponts afin de terroriser le voyageur sans méfiance. Heureusement, les trolls sont relativement faibles et manquent d'endurance, de sorte qu'ils ne représentent qu'une menace modérée lorsqu'on les rencontre.

FEU-FOLLET



Souvent confondu avec une luciole de forêt inoffensive, le feu-follet nocturne peut à la fois mystifier et contrarier l'aventurier. Bien que ne causant que des dégâts mineurs dans une seule attaque, sa capacité étrange à danser sur le champ de bataille, en frappant à volonté, peut entraîner de graves blessures qui s'accumulent.

LOUP



À la fois vénéré et craint, ce seigneur canin traque la forêt et les hautes plaines dans sa quête de survie. Ne mettez jamais, au grand jamais, cette bête méfiante dans une situation menaçante ! Sa morsure est bien pire que son triste hurlement.

Les Huits Cercles de la magie

Les mages qui ont peu de formation et d'expérience sont limités dans les sorts qu'ils peuvent lancer. Au fur et à mesure qu'un lanceur de sorts prend de l'ampleur, pénétrant les mystères des cercles supérieurs de la magie, il acquiert la capacité de lancer des sorts plus puissants. Cependant, un grand pouvoir n'est pas sans coût. Lorsqu'il jette un sort, le mage subit une perte de puissance magique égale au niveau du cercle de ce sort. Ainsi, un simple sort de premier niveau draine un point tandis qu'un sort de cinquième niveau, plus difficile à lancer, en draine cinq. La puissance magique du lanceur de sorts revient en quelques heures.

1er Cercle

Créer de la nourriture

Incantation : In Mani Ylem
Réactifs : Ail, ginseng, racine de mandragore.
Effet : une belle quantité de nourriture sera ajoutée à votre sac.

Détecter la magie

Incantation : Wis Ort
Réactifs : Morelle, Cendres sulfureuses.
Effet : Discerne la nature magique des objets spéciaux et la charge magique spécifique qui se trouve actuellement dans un objet.

Détecter les pièges

Incantation : Wis Jux
Réactifs : Morelle, Cendres sulfureuses.
Effet : Découverte de pièges dissimulés dans des coffres et des portes suspects.

Dissiper la magie

Incantation : An Jux Ort
Réactifs : Ail, Ginseng.
Effet : Supprime un enchantement ou un poison sorcier qui provoque la maladie et l'esclavage. Réveille également une personne sous l'effet d'un sort de sommeil.

Eteindre

L'incantation : An Flam
Réactifs : Ail, Perle noire.
Effet : Éteint les flammes.

Nuire

Incantation : An mani
Réactifs : Morelle, Soie d'araignée.
Effet : Inflige des dommages modérés à votre adversaire.

Soigner

Incantation : In Mani
Réactifs : Ginseng, soie d'araignée.
Effet : Applique l'énergie de guérison à une personne blessée.

Aide

Incantation: Kal Lor
Réactifs : (aucun n'est requis).
Effet : accélère la disparition de l'utilisateur et le ressuscite, lui et son équipe, devant le Trône de Britannia.

Enflammer

Incantation : In Flam
Réactifs : Cendre sulfureuse, Perle noire.
Effet : Allume une torche, une cheminée ou un brasero sans vie.

Lumière

Incantation : In Lor
Réactifs : Cendres sulfureuses.
Effet : Illumine une zone sombre.

2ème Cercle

Infra-vision

Incantation: Quas Lor
Réactifs : Morelle, Cendres sulfureuses.
Effet : détecte la présence d'êtres vivants à sang chaud dans l'obscurité.

Flèche magique

Incantation : Ort Jux
Réactifs : Cendre sulfureuse, Perle noire.
Effet : tire une flèche modérément dommageable sur votre adversaire.

Poison

Incantation : In Nox Por
Réactifs : Morelle, mousse de sang, perle noire.
Effet : empoisonne votre adversaire avec un venin toxique.

Réapparâtre

Incantation : In Ylem
Réactifs : soie d'araignée, mousse de sang, perle noire.
Effet : annule l'effet du sort de disparition, faisant revenir l'objet disparu dans ce monde.

Dormir

Incantation : In Zu
Réactifs : Morelle, Soie d'araignée, Perle Noire.
Effet : Provoque l'inconscience chez la victime choisie.

Télékinésie

Incantation : Ort Por Ylem
Réactifs : mousse de sang, racine de mandragore, perle noire.
Effet : déplace les objets près de l'utilisateur sans contact physique.

Pièger

Incantation : In Jux
Réactifs : Soie d'araignée, Morelle.
Effet : place un piège caché sur un coffre ou une porte.

Déverrouiller la magie

Incantation : Ex Por
Réactifs : Cendres sulfureuses, mousse de sang.
Effet : Enlève les verrous magiques sur les coffres et les portes.

Défaire les pièges

Incantation : An Jux
Réactifs : Cendres sulfureuses, mousse de sang.
Effet : Enlève les pièges magiques sur les coffres et les portes.

Disparaître

Incantation : An Ylem
Réactifs : Ail, mousse de sang, perle noire.
Effet : fait disparaître de ce monde des objets simples.

3ème Cercle

Malédiction

L'incantation : An Sanct
Réactifs : Cendres sulfureuses, Morelle, Ail.
Effet : réduit l'efficacité de l'armure, des prouesses et de l'intelligence d'un ennemi.

Champ de dissipation

Incantation : An Grav
Réactifs : Perle noire, Cendres sulfureuses.
Effet : neutralise les champs magiques générés par les sorts de champ.

Boule de feu

Incantation: Por Flam
Réactifs : Cendre sulfureuse, Perle noire.
Effet : lance un puissant projectile enflammé sur votre adversaire.

Grande Lumière

Incantation : Vas Lor
Réactifs : Cendre sulfureuse, racine de mandragore.
Effet : Fournit un éclairage de longue durée.

Verrou magique

Incantation : An por
Réactifs : Cendres sulfureuses, mousse de sang, ail.
Effet : Applique une serrure magique à un coffre ou à une porte.

Réveil de masse

Incantation : An Vas Zu
Réactifs : Ginseng, Ail.
Effet : réveille par une explosion tous les dormeurs qui sont aux alentours.

Sommeil de masse

Incantation: Vas Zu
Réactifs : Ginseng, Morelle, Soie d'araignée.
Effet : induit le sommeil chez tous les êtres dans la zone ciblée par la roulette.

Scruter

Incantation : Vas Wis Ylem
Réactifs : Morelle, Racine de mandragore.
Effet : révèle le monde et la place qu'occupe le lanceur de sort, comme s'il regardait à travers un œil d'aigle.

Protection

Incantation : In Sanct
Réactifs : Cendres sulfureuses, Ginseng, Ail.
Effet : Augmente l'efficacité du blindage ainsi que les prouesses et l'intelligence de la cible.

Repousser les morts-vivants

Incantation : An Xen Corp
Réactifs : Ail, Cendres sulfureuses.
Effet : fait fuir tous les morts-vivants se trouvant dans le champ de vision du lanceur de sort.

4ème Cercle

Animer

Incantation : Ort Ylem
Réactifs : Cendre sulfureuse, racine de mandragore, mousse de sang.
Effet : donne vie à des objets inanimés et les fait errer, sans toutefois les contrôler.

Conjurer

Incantation: Kal Xen
Réactifs : soie d'araignée, racine de mandragore.
Effet : Convoque une bête sauvage à vos côtés pour vous aider au combat.

Blessure Grave

Incantation : An Vas Mani
Réactifs : Morelle, Soie d'araignée, Racine de mandragore.
Effet : Inflige une blessure grave, tuant presque la cible.

Champ de feu

Incantation : In Flam Grav
Réactifs : Perle noire, Cendres sulfureuses, Soie d'araignée.
Effet : Crée un mur de feu brûlant.

Soins complets

Incantation : Vas Mani
Réactifs : Ginseng, soie d'araignée, racine de mandragore.
Effet : Rétablit complètement la santé.

Localiser

Incantation : In Wis
Réactifs: Morelle..
Effet : révèle l'emplacement du lanceur de sort, peut être utilisé comme un sextant magique.

Dissipation de masse

Incantation : Vas An Jux Ort
Réactifs : Ail, Ginseng.
Effet : dissipe toute la magie dans la zone ciblée par le lanceur de sort.

Champ empoisonné

Incantation : In Nox Grav
Réactifs : Ginseng, Morelle, Soie d'araignée, Perle Noire.
Effet: Crée un mur de gaz nocifs.

Champ de sommeil

Incantation : In Zu Grav
Réactifs : Ginseng, soie d'araignée, perle noire.
Effet : crée un mur d'énergie induisant le sommeil.

Changer le vent

Incantation : Rel Hur
Réactifs : Cendres sulfureuses, mousse de sang.
Effet : permet au lanceur de sort de modifier la direction du vent.

5ème Cercle

Champ d'énergie

Incantation : In Sanct Grav
Réactifs : Mandragore, Racine, Soie d'araignée, Perle noire.
Effet : crée un mur d'énergie infranchissable.

Explosion

Incantation : Vas Por Flam
Réactifs : Racine de mandragore, Cendre sulfureuse, Perle noire, Mousse de sang.
Effet : crée une puissante explosion, blessant ceux qui sont pris dans l'explosion.

Nuée d'insectes

Incantation : Kal Bet Xen
Réactifs : mousse de sang, soie d'araignée, cendre sulfureuse.
Effet : fait apparaître un essaim d'insectes pour vous aider au combat.

Invisibilité

Incantation : Sanct Lor
Réactifs : Morelle, mousse de sang.
Effet : Permet de passer inaperçu.

Foudre

Incantation : Ort Grav
Réactifs : Perle noire, racine de mandragore, cendre sulfureuse.
Effet : lance un puissant éclair sur votre adversaire.

Paralyser

Incantation : An Xen Por
Réactifs : Soie d'araignée, Cendres sulfureuses, Morelle, Perle noire.
Effet : paralyse momentanément votre adversaire, le rendant ainsi inapte à agir.

Pickpocket

Incantation: Por Ylem
Réactifs : mousse de sang, soie d'araignée, Morelle.
Effet : permet au lanceur de sort de prendre une des affaires de la cible.

Révéler

Incantation : An Sanctuaire Lor
Réactifs : Soie d'araignée, Morelle, Racine de mandragore.
Effet : rend visibles les êtres invisibles dans la zone.

Séance de spiritisme

Incantation : Kal Mani Corp
Réactifs : mousse de sang, racine de mandragore, morelle, soie d'araignée, cendres sulfureuses.
Effet : le lanceur de sort peut parler avec les morts comme s'ils vivaient encore.

Vision Rayon-X

Incantation : Wis Ylem
Réactifs : Racine de mandragore, cendres sulfureuses.
Effet : permet au lanceur de sort de voir des endroits autrement cachés par des murs ou des obstacles.

6ème Cercle

Charme

Incantation : An Xen Ex
Réactifs : Perle noire, Morelle, Soie d'araignée.
Effet : modifie l'alignement de la cible pour qu'elle corresponde à celui du lanceur.

Cloner

Incantation : In Quas Xen
Réactifs : Cendres sulfureuses, Soie d'araignée, Mousse de sang, Ginseng, Morelle, Racine de mandragore.
Effet : crée une réplique identique, mais non contrôlable, de tout être.

Confusion

Incantation : Vas Quas
Réactifs : Racine de mandragore, Morelle.
Effet : Provoque la confusion chez les ennemis et les oblige à s'affronter entre eux.

Vent de flamme

Incantation : Flam Hur
Réactifs : Cendre sulfureuse, mousse de sang, racine de mandragore.
Effet : envoie un coup de vent flamboyant en direction de vos ennemis.

Tempête de grêle

Incantation : Kal Des Ylem
Réactifs : mousse de sang, perle noire, racine de mandragore.
Effet : une tempête de grêlons s'abat sur l'ennemi du lanceur de sort et sur les environs.

Protection de masse

Incantation : Vas In Sanct
Réactifs : Cendres sulfureuses, ginseng, ail, racine de mandragore.
Effet : Augmente l'efficacité des armures, ainsi que les prouesses et l'intelligence des êtres proches.

Dissiper la magie

Incantation : An Ort
Réactifs : Ail, racine de mandragore, Cendres sulfureuses.
Effet : empêche temporairement l'utilisation de sorts et de magie.

Vent empoisonné

Incantation : Nox Hur
Réactifs : Morelle, Cendre Sulfureuse, Mousse de Sang.
Effet : envoie un coup de vent nocif dans la direction de vos ennemis.

Reproduire

Incantation : In Quas Ylem
Réactifs : Cendres sulfureuses, Soie d'araignée, Mousse de sang, Ginseng, Morelle.
Effet : produit une version dupliquée d'objets simples.

Toile d'araignée

Incantation : In Des Por
Réactifs : Soie d'araignée.
Effet : pose d'une fine toile collante sur le sol pour entraver la progression d'un ennemi.

7ème Cercle

Eclairs

Incantation : Vas Ort Grav
Réactifs : Perle noire, racine de mandragore, cendre sulfureuse, mousse de sang.
Effet : lance un éclair nuisible vers la direction choisie.

Enchantement

Incantation : In Ort Ylem
Réactifs : soie d'araignée, racine de mandragore, cendre sulfureuse.
Effet : donne aux objets spéciaux une énergie magique.

Vent d'énergie

Incantation : Grav Hur
Réactifs : Racine de mandragore, Morelle, Cendres sulfureuses, Mousse de Sang.
Effet : envoie un coup de vent dans la direction des ennemis.

Peur

Incantation : Quas Corp
Réactifs : Morelle, Racine de mandragore, Ail.
Effet : fait fuir tous les ennemis maléfiques de la région dans la terreur.

Téléportation

Incantation : Vas Rel Por
Réactifs : Cendre sulfureuse, Perle noire, Racine de mandragore.
Effet : téléporte l'équipe vers un lieu déterminé par la phase lunaire.

Tuer

Incantation : In Corp
Réactifs : Perle noire, Morelle, Cendres sulfureuses.
Effet : envoie un coup d'énergie mortel à un adversaire.

Malédiction de masse

Incantation : Van An Sanct
Réactifs : Cendres sulfureuses, Morelle, Ail, Racine de mandragore.
Effet : réduit l'efficacité des armures, ainsi que les prouesses et l'intelligence de tous les êtres proches, amis ou ennemis.

Invisibilité de masse

Incantation : Vas Sanct Lor
Réactifs : Racine de mandragore, Morelle, Mousse de Sang, Perle Noire.
Effet : tous les êtres proches deviennent invisibles, bien que toujours présents.

Coup d'aile

Incantation: Kal Ort Xen
Réactifs : mousse de sang, soie d'araignée, racine de mandragore, cendre sulfureuse.
Effet : envoie un puissant coup d'aile de dragon contre vos adversaires.

Oeil du sorcier

Incantation : Port Ort Wis
Réactifs : mousse de sang, morelle, racine de mandragore, cendres sulfureuses, perle noire, soie d'araignée.
Effet : permet au lanceur de sort de voir clairement tout ce qui est obscurci.

8ème Cercle

Vent mortel

Incantation : Corp Hur
Réactifs : Racine de mandragore, Morelle, Cendres sulfureuses, Mousse de Sang .
Effet : envoie un coup de vent mortel dans la direction des ennemis.

Éclipse

Incantation : Vas An Lor
Réactifs : Racine de mandragore, Cendres sulfureuses, Morelle, Ail, Mousse de sang.
Effet : les lunes bloquent les rayons du soleil pendant un court instant.

Charme de masse

Incantation : Van An Xen Ex
Réactifs : Perle noire, Morelle, Soie d'araignée, Racine de mandragore.
Effet : modifie l'alignement des ennemis proches pour qu'il corresponde à celui du lanceur.

Massacre

Incantation : Vas Corp
Réactifs : Perle noire, Morelle, Racine de mandragore, Cendres sulfureuses.
Effet : envoie des boulons d'énergie mortelle vers tous les êtres proches.

Ressusciter

Incantation : In Mani Corp
Réactifs : Ail, ginseng, soie d'araignée, Cendres sulfureuses, mousse de sang, racine de mandragore.
Effet : redonne vie à un être qui était mort.

Ectoplasme

Incantation : Vas Rel Xen
Réactifs : mousse de sang, Morelle, racine de mandragore.
Effet : toutes les créatures malfaisantes sont transformées en mucus ou ectoplasme visqueux.

Invoquer

Incantation : Kal Xen Corp
Réactifs : Racine de mandragore, ail, mousse de sang, soie d'araignée.
Effet : fait appel à un démon de la pègre qui peut vous aider au combat.

Stopper le temps

Incantation : An Tym
Réactifs : Racine de mandragore, ail, mousse de sang.
Effet : suspend temporairement le temps pendant que le lanceur de sort continue son voyage.

Trémor

Incantation: Var Por Ylem
Réactifs : mousse de sang, cendre sulfureuse, racine de mandragore.
Effet : fait trembler le sol, blessant tous les êtres dans la zone touchée.