



# Beyond the Serpent Pillars™

Un journal à la gloire de ce nouveau monde

par Erstam, mage

Traduit en anglais par Andrew Morris, scribe

Traduit en français par Alpha CRC Ltd., Cambridge

Illustré par Glen Johnson, artiste

(assisté de Gary Washington et Steve Powers)

Enluminé par Al Carnley, designer

Supervisé par David Ladyman, éditeur

---

## TABLE DES MATIERES

AVANT-PROPOS .....	2	ARTS MYSTIQUES.....	25
LEÇONS DU PASSE.....	3	Composants des sorts.....	25
Première ère des Ténèbres .....	3	<i>Livre de sorts</i> .....	25
Deuxième ère des Ténèbres .....	4	<i>Réactifs</i> .....	25
Troisième ère des Ténèbres .....	4	<i>Mots magiques</i> .....	27
Autres ères.....	4	Sorts.....	28
Histoire ophidienne.....	6	<i>Premier cercle de magie</i> .....	28
Alphabet ophidien et runes druidiques..	8	<i>Second cercle de magie</i> .....	29
GUIDE A L'INTENTION DES		<i>Tiers cercle de magie</i> .....	29
VOYAGEURS.....	9	<i>Quart cercle de magie</i> .....	30
Villes 9		<i>Quint cercle de magie</i> .....	31
Autres lieux dignes d'intérêt .....	10	<i>Sixte cercle de magie</i> .....	32
Commerce.....	10	<i>Septime cercle de magie</i> .....	32
Chemins de la vie.....	13	<i>Octe cercle de magie</i> .....	33
Armes et armures .....	15	<i>None cercle de magie</i> .....	34
BESTIAIRE .....	17	EPILOGUE.....	35
		REMERCIEMENTS .....	36



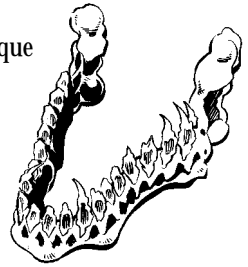
# AVANT-PROPOS



Il m'a fallu beaucoup moins d'efforts que je ne l'aurais pensé pour trouver les Colonnes des Serpents, même si je me sens encore tout étourdi au terme de ce périple. Ce nouveau pays qui s'étend au-delà des Colonnes est merveilleux ! Ici, libre de la domination tyrannique de Lord British, je peux pousser encore plus loin mes recherches sur la magie. Je sais qu'il y a encore beaucoup de choses à découvrir, bien trop de choses si l'on n'en prend pas note, car même mon esprit ne peut conserver les mémoires de tout ce que je vois.

\* \* \*

Il faut peut-être que je précise ce qui a simplifié mes recherches. Alors que j'inspectais les ruines, je remarquai un grand objet couleur ivoire et en forme de demi-lune. De mes deux mains, je le ramassai et me rendis compte qu'il s'agissait d'un os. Aucune dent n'était visible, mais je présumais, malgré tout, que je tenais dans mes mains le maxillaire d'une créature quelconque. Mais de quelle bête s'agissait-il ?



Je revins à mon laboratoire pour faire des analyses. En consultant des carnets, je trouvai une ressemblance entre cet os et des esquisses que j'avais faites dans ce pays et en Sosaria, tout heureux d'avoir toujours été prévoyant en prenant des notes des contrées parcourues. Le maxillaire correspondait à celui d'un serpent dans tous ses aspects, à l'exception de sa taille. Alors, me rappelant les diverses représentations ophidiennes que j'avais vues dans le pays, les runes en particulier, je compris de quoi il s'agissait. Cela devait être, pensais-je, une relique vouée aux premiers habitants du continent. J'avais trouvé le maxillaire d'un serpent géant, une créature qu'ils avaient dû vénérer !

\* \* \*

Déterminé à en apprendre plus, je retournai aux ruines pour y poursuivre mes recherches. Après avoir repéré d'autres objets ressemblant à des os, je me mis à creuser parmi les débris et trouvai ce qui ressemblait à un croc énorme. Et puis j'en vis un autre, et encore un autre ! J'eus tôt fait d'en trouver plusieurs. De retour dans mon bureau, je plaçai les crocs sur le maxillaire. Ils s'imbriquaient à la perfection.



Alors que je soupçonnais être en possession d'un immense pouvoir, je commençai une série d'expériences pour essayer de découvrir quelque secret. Je ne tardais pas à découvrir tout ce dont j'avais besoin. Chaque croc, une fois placé sur le maxillaire, appelait des chemins magiques qui menaient à d'autres lieux de cette contrée. Malheureusement, d'autres sorciers, jaloux de mon nouveau pouvoir, cachèrent la plupart des dents, me laissant ainsi dépourvu de tout pouvoir pour explorer le pays. C'est pourquoi j'ai quitté leur piètre compagnie de voleurs à tout jamais.





## LEÇONS DU PASSE

J'écris cette histoire pour une seule raison : la postérité. Les générations futures doivent connaître les événements qui ont conduit à l'émigration de notre peuple vers l'Île aux Serpents afin qu'ils évitent de faire les mêmes erreurs que leurs aïeux. Sachez qu'il ne faut jamais accorder le pouvoir de gouverner à un seul individu, car cela transformera un seigneur en tyran, surtout s'il a déjà certaines faiblesses de caractère. Rappelez-vous bien ce qui est décrit ici. Si toutes mes recherches n'ont servi à rien, laissant mon corps flétri et sans vie, ces notes constitueront le seul témoignage du passé.

Ce que nous savons sur notre histoire remonte à des siècles, bien avant la malheureuse unification de Sosaria. Huit puissants royaumes coexistaient, quoique souvent avec peine, dans un monde fantastique. Ce pays où nous vécûmes s'appelait Sosaria. Malgré les heurts fréquents, c'était une belle époque et les gens vivaient heureux. A cette époque, même Lord British, monarque de l'un des huit royaumes, gouvernait avec impartialité.

### Première ère des Ténèbres

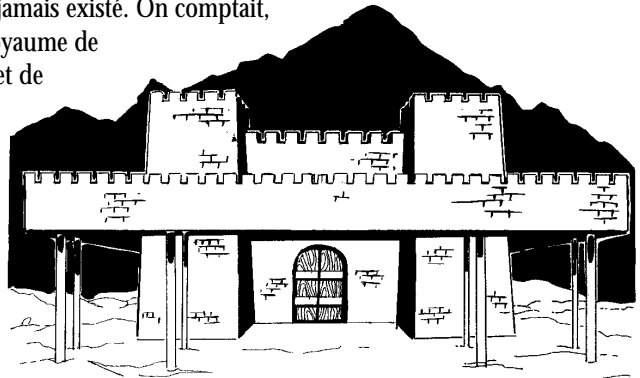
Puis ce fut l'époque où un terrible sorcier arriva au pouvoir. Le cruel Mondain, cherchant ce qui pouvait le rendre immortel — ce qui n'était pas une mauvaise idée en soi — tua son père pour avoir gardé une telle connaissance secrète. Concentrant ses terribles pouvoirs sur les huit royaumes, Mondain commença son invasion dans le but de prendre le contrôle de tout Sosaria.

Lord British, incapable de commander ses propres troupes, fit appel à un héros — un étranger, rien que cela — qui fut chargé de combattre le diabolique mage et de protéger son précieux royaume. Ce n'est qu'avec l'aide de cet étranger que la paix régna à nouveau. Mondain et le joyau du pouvoir qui lui conférait sa puissance de destruction furent tous les deux anéantis.

Une petite remarque intéressante à propos du héros étranger : des rapports firent état que des portes colorées de lumière magique commencèrent à apparaître ; ces portes semblaient être liées directement aux phases des lunes de Sosaria, Trammel et Felucca. Selon des rumeurs, l'étranger était arrivé par une porte identique à celles-ci.

Pour des raisons qui demeurent toujours inconnues, la destruction de Mondain provoqua d'importants bouleversements. Pas moins des trois-quarts de Sosaria disparurent, arrachés violemment comme s'ils n'avaient jamais existé. On comptait,

parmi les pays manquants, le royaume de Shamino (les Terres de Danger et de Désespoir), les Terres des Ténèbres Inconnues et les Pays des Seigneurs Féodaux. Il est intéressant de noter que seul le royaume de Lord British demeurait.





Cependant, certains des pays manquants restaient encore accessibles comme je le découvris en perçant les secrets des Colonnes des Serpents. Selon les contes de marins ivrognes, ils continuaient d'exister sous la surface du Grand Océan. D'autres histoires racontaient que les colonnes ne s'élèveraient que lorsque les deux lunes seraient au-dessus de l'horizon ; d'autres affirmaient que le soleil devait également être visible. D'autres contes laissaient penser que les colonnes n'apparaîtraient que dans les profondeurs de l'hiver. Toutes ces rumeurs combinées à des essais spéculatifs écrits il y a longtemps me permirent de prendre la tête d'un groupe d'émigrants et de partir en direction de ce nouveau pays, et de bien plus comme nous le découvrirons par la suite.

## Deuxième ère des Ténèbres

Quelques années passèrent avant le début de la deuxième ère. L'apprentie de Mondain, Minax, dont les talents magiques et la malveillance surpassaient ceux de son maître (et amant), était maintenant prête à se venger sur les habitants de Sosaria. Son aptitude à commander les armées de morts sema la terreur dans le pays comme jamais auparavant.

Lord British, connu pour sa stupidité, fut pris au dépourvu et s'avéra incapable d'arrêter cette sorcière malfaisante. C'est ainsi que le mystérieux héros revint porter secours au monarque désemparé. La guerre contre les légions diaboliques de Minax fut longue et acharnée, mais l'étranger réussit à tuer la sorcière et à vaincre ses troupes vampiriques.

## Troisième ère des Ténèbres

Le pays de Sosaria ne s'était pas encore totalement débarrassé des forces des Ténèbres. C'est avec la plus grande stupéfaction qu'on apprit qu'une horrible créature était née de l'union de Mondain et de Minax. Ce rejeton, ni homme, ni machine, arriva des profondeurs du Grand Océan pour venir se venger de la mort de ses parents.

Pour la troisième fois, le malchanceux Lord British dut chercher assistance. Cette fois encore, l'étranger apparut pour venir combattre la créature diabolique connue sous le nom d'Exodus. A la stupeur de tous, et tout particulièrement du héros, Exodus était encore plus terrifiant que ses parents et trop impressionnant pour être provoqué en un combat singulier. Un être mystérieux du nom de Time Lord joua un rôle important dans la destruction d'Exodus. C'est ainsi que l'étranger et Time Lord furent victorieux de la puissante créature, mettant fin par la même occasion à la troisième ère des Ténèbres

(Remarque : essayez de trouver ce Time Lord. Sa connaissance sur la longévité pourrait vous être utile.)

## Eres suivantes

La paix régnait enfin et Lord British, se sentant responsable du salut de Sosaria, força les royaumes restants à s'unir en une seule nation. Il choisit de baptiser ce nouveau royaume Sosaria et se déclara souverain. C'est alors qu'il commença à propager des valeurs de son propre cru qu'il appelait Vertus.





Afin de bien établir ces vertus, il fit construire des lieux saints consacrés à chacune d'elles, dont un sur l'île natale d'Exodus, l'île de Feu. Il lança un appel pour qui allait devenir l'Avatar, l'incarnation des vertus tyranniques de Beast British.

Au nom de ces vertus, Lord British transforma l'éthique en loi, c'est-à-dire son éthique et sa loi. Je garderai pour plus tard les détails des injustices engendrées par cette forme de gouvernement, mais il suffit de dire qu'il y avait assez de dissensions pour provoquer notre émigration. Plusieurs communautés parmi les plus sages, Fawn, les Montors et une coalition de mages de Moon, réunirent certains de leurs membres en une assemblée secrète pour discuter des mesures à prendre. Avec les informations dont nous disposions, toutes glanées grâce à mes recherches, nous mîmes le cap sur les Colonnes des Serpents et sur ce que nous baptiserons par la suite "Île aux Serpents".

Le voyage fut long et éprouvant et beaucoup perdirent espoir, moi-même y compris. Mais un matin, alors que notre vaisseau était pris dans un orage qui, nous le pensions tous, allait briser voiles et cordages, un marin aperçut au loin deux énormes colonnes. Mu par une volonté personnelle, le vaisseau fonça en direction de ces colonnes. Alors que nous nous en approchions, nous les regardions avec un sentiment mêlé d'optimisme et de vive inquiétude. Soudain, une lumière blanche fulgurante nous aveugla. Et puis c'était fini. Nous étions vivants et avions passé la tempête. Un de nos compagnons, tout particulièrement observateur, remarqua que le ciel avait changé ; les étoiles étaient différentes. Naviguer en suivant ces nouvelles constellations ne serait pas possible tant que nous ne saurions par les lire. Mais à peine le jour suivant s'était-il écoulé que nous étions déjà arrivés dans notre nouveau pays.

Je ne sais rien de plus sur l'histoire de Sosaria, ou si quelqu'un arriva au rang de l'Avatar Suprême. Je suis sûr que Lord British a conduit son peuple dans une quatrième ère des Ténèbres et espère seulement que l'étranger reviendra pour porter secours à ceux qui ont décidé de rester.

---

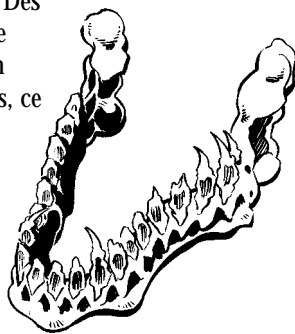
Quant aux événements qui suivirent notre arrivée, il n'y a pas grand chose d'intéressant à raconter en termes de conflit. Ceux qui firent le voyage étaient originaires de trois régions principales, à savoir Moon, Fawn et les deux hameaux des Montors. Pour des raisons de simplicité, les colons se divisèrent pour former trois villes basées sur les régions d'origine : Moonshade, Fawn et Monitor respectivement. Bien que la coexistence pacifique soit de règle, les trois villes ont peu de contacts entre elles. C'est pourquoi les informations doivent être transmises par l'intermédiaire des quelques voyageurs qui sillonnent les routes anciennes que nous avons découvertes lors de notre arrivée.

Plusieurs colons projettent un voyage de retour en passant par les Colonnes des Serpents, mais je pense qu'il s'agit là d'une vaine tentative. Il est peu probable qu'un vaisseau puisse revenir dans le royaume de Sosaria, et même si cela était possible, je doute qu'il arrive intact.

## Histoire ophidienne

A l'origine, nous pensions donner le nom de "Nouvelle Sosaria" au continent qui s'étendait derrière les Colonnes des Serpents. Mais ce que nous découvrîmes dès notre arrivée nous conduisit (pour ne pas dire nous força) à choisir un nom différent. Des ruines étaient éparpillées dans tout le pays, ce qui indiquait que d'autres cultures avaient existé. Des hiéroglyphes inhabituels en forme de serpents couvraient de nombreux édifices abandonnés, ce qui nous donna l'idée du nom "Ile aux Serpents". A part cela, il n'y avait pas beaucoup d'autres objets, même si nous avions encore de nombreuses choses à explorer.

Je découvris pourtant un objet digne d'intérêt. Pour être plus précis, je devrais mentionner deux choses. La première est un maxillaire de serpent que j'ai décrit en plus de détails précédemment. Toujours est-il qu'en utilisant le pouvoir



inimaginable de ce maxillaire qui me permit de voyager sur de longues distances et à une vitesse incroyable, je découvris un parchemin qui avait survécu à l'injure des ans. Il me fallut beaucoup de temps pour en traduire les écritures anciennes, mais je supposais que l'ensemble des serpents juxtaposés dans des positions diverses décrivait les croyances des habitants – ou créatures – qui peuplaient jadis l'île. J'ai reproduit ici cette traduction pour ceux qui aimeraient s'en servir un jour :



A la postérité,

J'écris ces quelques lignes à la hâte, car j'entends déjà les forces de l'Ordre briser les murailles de la forteresse. Je ne sais comment cette missive parviendra aux autres pays ou aux générations futures. J'espère seulement que cette lettre écrite précipitamment sera le témoignage de notre sainte philosophie. Pour que notre culture puisse survivre aux vicissitudes du temps, quelqu'un quelque part doit trouver cette lettre. Lecteur, je te conjure de répandre ces informations. Fais ressortir l'essence de nos paroles et tire les leçons de la sagesse du passé.

L'*Equilibre* — harmonie entre les principes de l'*Ordre* et du *Chaos* — est le seul axiome que nous tenons pour vrai. Les trois principes sont symbolisés dans nos hiéroglyphes : le grand Serpent de la Terre, garant de l'équilibre, se tient sur un plan vertical autour duquel s'enroulent les deux serpents opposés de l'Ordre et du Chaos.

Le Chaos et l'Ordre se composent chacun de trois Forces. Les six forces, une fois combinées, forment les trois Principes de l'Equilibre. Les Forces du Chaos sont la *Tolérance*, l'*Enthousiasme* et l'*Emotion* ; celles de l'Ordre sont l'*Ethique*, la *Discipline* et la *Logique*.

#### **Chaos**

- La *Tolérance* est ce qui encourage l'acceptation de toutes choses.
- L'*Enthousiasme* est l'énergie qui permet à quelqu'un d'accomplir des tâches colossales.
- L'*Emotion* est la capacité de percevoir les sentiments qui viennent du cœur, contrairement à ceux qui viennent de l'esprit.

#### **Ordre**

- L'*Ethique*, c'est croire que la soumission à des règles de conduite est une grande vertu.
- La *Discipline* est l'énergie qui permet de mener à bien une tâche tout en évitant de se laisser distraire.
- La *Logique* est la base d'une pensée claire, raisonnée et exempte de tout préjugé.

#### **Equilibre**

Né du mariage de deux Forces, l'une en provenance du Chaos, l'autre de l'Ordre, l'équilibre se caractérise par les principes suivants :

- La Tolérance et l'Ethique se combinent pour former l'*Harmonie*, c'est-à-dire, la capacité d'être en paix avec soi-même, les autres et le reste du monde.
- De l'union de l'Enthousiasme et de la Discipline naît le *Dévouement*, qui permet de surmonter les difficultés et de guider autrui.
- L'Emotion tempérée par la Logique donne la *Rationalité*, qui est l'aptitude à comprendre la vie et le monde qui nous entoure.

Comme tu peux sûrement le voir, cher Lecteur, l'éclatement de notre monde est imputable au non-respect de l'Equilibre, notre axiome préféré ! Si tu prospères dans des temps moins violents, je ne peux que te prier de ramener l'Equilibre sur l'I le aux Serpents. Je dois maintenant finir cette brève explication car j'entends les attaquants tambouriner en bas contre la porte d'entrée en chêne. Je te souhaite ainsi qu'à ton monde des jours meilleurs que le mien.

— Ssithnos, le Grand Hiérophante



Il n'y a pas de doute que cet écrivain était quelqu'un de très illustre, même si ce petit bout de parchemin ne fait pas mention de son statut, mis à part le titre mystérieux qui suit son nom. J'espère en apprendre davantage à son sujet et sur la guerre qui semble avoir anéanti une civilisation toute entière. A ce moment-là, lorsque j'aurai trouvé des informations supplémentaires à transmettre, je continuerai ce récit qui retrace l'histoire de ce pays inhabituel.

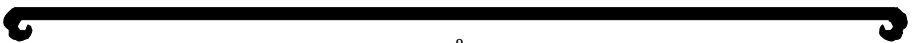
## Alphabet ophidien et runes druidiques

Voici les symboles originaux à partir desquels j'ai traduit le parchemin dans notre langue. Il est facile de remarquer combien ma tâche fut difficile car les combinaisons ne sont pas intuitives du tout. Comme il se peut que ma compréhension soit légèrement faussée, je fais confiance à tous ceux qui se serviront de mon travail dans leurs études pour qu'ils excusent toute information erronée. Faites-en l'usage que vous pourrez.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
A	B	C	D	E	F	G	H	I	
J	K	L	M	N	O	P	Q	R	
S	T	U	V	W	X	Y	Z		

J'inclus également un alphabet des runes druidiques à titre de comparaison seulement, car je ne peux qu'espérer que la découverte de similitudes entre notre langue, les runes druidiques et l'alphabet ophidien puisse permettre une meilleure compréhension de leur ancienne culture.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
Y	Z	TH	EE	NG	EA	ST					







# GUIDE A L'INTENTION DES VOYAGEURS

## Villes

Trois villes se sont implantées sur le nouveau continent. Avec beaucoup de chance et d'efforts, chacune d'entre elles pourra prospérer et devenir une ville plus grande et autonome. Elles ont déjà toutes commencé à mettre sur pied leur législation et leur propre monnaie.

### *Fawn*

Ce village porte le même nom que celui qui existait à Sosaria. Il est dérivé du nom de sa reine fondatrice, Lady Fawn. Renommée pour sa splendeur, elle considérait la beauté comme la seule vraie vertu. Le village adopta en son honneur la même croyance. Bien que Lady Fawn ne soit plus de ce monde, ses valeurs plutôt superficielles sont toujours vivaces. Fawn est une ville portuaire qui tire ses principaux revenus des activités liées à la mer, dont la construction navale et la pêche. La monnaie acceptée à Fawn est le Filari.

### *Monitor*

Bien que les guerriers en constituent encore la base, la ville de Monitor ne ressemble guère aux villes d'origine que sont les Deux Montors. La ville s'est rapidement divisée en trois clans, à savoir l'Ours, le Loup et le Léopard. Même si ces trois clans semblent avoir conservé leur admiration pour le principe du Courage, cette noble aspiration est devenue, en raison de leur esprit de concurrence, un sujet de querelle mesquine. Ils ne sont même pas d'accord sur la définition du Courage. Il est prévu de créer une épreuve de courage, même si je n'attends à voir aucune coopération pour faire avancer les choses. La monnaie utilisée par les habitants de Monitor est le Monetari.

*Remarque ajoutée : un test de courage fut bel et bien élaboré. Alors que je pensais le contraire, les trois clans travaillèrent main dans la main pour donner forme à cette épreuve. En plus de deux siècles, les liens ténus qui existent entre les trois clans n'ont que peu faibli. Des dissensions existent néanmoins. Les membres de chaque clan peignent leurs visages de tatouages symbolisant leur animal totem.*

### *Moonshade*

Que ce soit à Sosaria ou ici sur le nouveau continent, la ville de Moonshade comprend une majorité de membres de ma profession. En voulant nous débarrasser du pouvoir tyrannique de Lord British, nous partîmes, accompagnés des habitants de Fawn et des villes jumelles des Montors, à la recherche des Colonnes des Serpents. Dès notre arrivée sur ces terres, mes compagnons et moi-même nous installâmes sur les rives du lac de l'Île de l'Au-delà. Nous avons, jusqu'à ce jour, accepté le gouvernement représenté par un conseil de mages. Ceux qui vivent à Moonshade commercent avec la Guilde.





*Remarque ajoutée : comme les alentours de la ville sont riches en ressources utiles, Moonshade a attiré un grand nombre d'artisans. Ils font le commerce du bois, du verre, des armes et du vin en plus de notre propre approvisionnement en réactifs. Je sais que les autres, moi y compris, sont mécontents. Mais je continue à trouver moins de plaisir dans les propositions ridicules de mes compagnons enchanteurs. Beragdole a même eu l'outrecuidance de prétendre que je devenais paranoïaque ! Leurs petites chamailleries et leurs sortilèges sans importance ne m'intéressent pas car mes recherches m'ont conduit bien au-delà de leurs capacités.*

*Remarque supplémentaire : je dois quitter Moonshade. A l'instar des deux autres foyers de population, la ville de Moonshade a prospéré et j'en suis fier, mais les rumeurs incessantes du Conseil des Mages, une organisation que j'ai toujours critiquée, se font de plus en plus envahissantes et minent ma santé spirituelle. Un Seigneur-mage règne maintenant à la tête du Conseil, presque comme un roi ! Ici, loin des autres, je peux poursuivre la véritable discipline de la magie.*

## **Autres lieux dignes d'intérêt**

### *Les Marais de Gorlab*

Cette zone sombre contient un secret diabolique jalousement gardé par les forces surnaturelles. Il est impossible de pénétrer dans ces marais, car bien avant que quelqu'un ne réussisse à s'en approcher, il sera victime de pouvoirs enchanteurs soporifiques. De nombreux témoins attestent de la véracité de cette rumeur, mais je dois le voir de mes propres yeux.

*Remarque ajoutée : aussi étonnant que cela puisse paraître, ces histoires sont vraies ! J'en ai été témoin, même si je dois admettre que la peur m'empêcha de faire moi-même l'épreuve de ce sommeil mystérieux.*

### *Les Montagnes de la Liberté*

Cette chaîne de montagnes s'étend au nord de Moonshade. Ses sommets et vallées ne sont pas source de grand intérêt, mais de nombreuses personnes fuyant la vie de nos grandes cités s'y rendent souvent à la recherche de la solitude. On parle de transformer les cavernes de la Liberté en prison — l'ironie de cette conversion m'enchanté, mais je ne sais pas si cela se fera.

### *Les montagnes de Spinebreaker*

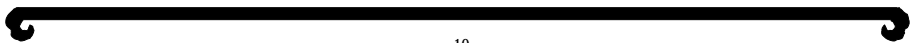
Mis à part leur nom et leur situation géographique, je ne dispose d'aucune information sûre au sujet de ces montagnes. Cependant, les rumeurs font largement état qu'elles regorgent de caves et repaires souterrains.

### *Forêt de l'Ouest*

Selon des rumeurs, des bêtes diaboliques vivent dans cette forêt, mais je n'ai pas encore pu m'y rendre ni trouver quelqu'un qui pourrait m'en parler sérieusement.

## **Commerce**

J'ai fait traîner les choses durant la préparation de ce chapitre, dans l'espoir de pouvoir y ajouter de nouveaux développements, mais il semble que notre système commercial se soit développé et stabilisé rapidement. Il n'y a pas de signe que nos ressources se sont épuisées durant les deux siècles passés. J'avais espéré que Sosaria abolisse cette pratique ridicule et superflue de payer en argent pour revenir au système de troc, mais ce dernier était jugé peu pratique. Je dois par conséquent me plier au système basé sur l'utilisation d'une monnaie. Nonobstant, laissez-moi vous parler de ceux qui utilisent ce système.





## *Paysans*

Ce terme englobe tous ceux qui font l'élevage d'animaux ou cultivent la terre. Le climat tempéré que l'on rencontre dans la zone centrale, contrairement aux températures glaciales du nord, permet aux paysans d'exercer leur activité presque de la même façon que leurs ancêtres lorsqu'ils arrivèrent pour la première fois. Passez devant un paysan et il y a de fortes chances qu'il vous offre un œuf, un poulet, des fruits ou tout autre produit de la ferme.



## *Marchands*

Les marchands, qui sont en réalité les véritables adeptes de notre économie monétaire, recherchent toujours des produits à acheter en grandes quantités à bas prix pour les revendre ensuite en plus petites quantités au public et à un prix plus élevé. Alors que le troc empêche rarement cette pratique, il permet de standardiser les valeurs. Après tout, toute personne éduquée est en mesure de déterminer la valeur d'un autre bien ou service selon le besoin qu'elle en a.

## *Tavernes*

Les tavernes sont des lieux que je fréquente rarement car je ne trouve aucun intérêt dans les bagatelles racontées par les clients en comparaison avec les connaissances que j'ai glanées grâce à mes recherches. La nourriture et les boissons qui y sont servies ne sont pas non plus une raison pour quitter son domicile lorsqu'on a du bon pain et du beurre chez soi. Bien sûr, si l'on s'intéresse aux chansons, aux contes et aux commérages, alors les tavernes sont certainement très divertissantes.



## *Auberges*

Comme le froid a déjà coûté la vie à plus d'un voyageur, surtout les nuits glaciales d'hiver, plusieurs personnes ont décidé d'ouvrir des maisons où les voyageurs peuvent passer la nuit au chaud et en sécurité. Le prix de la nuitée est parfois onéreux, mais pour ceux qui font de longs voyages, cela en vaut souvent la peine. L'Auberge du Bœuf Endormi, située au bord de l'ancienne Voie Rapide des Serpents, est un lieu idéal pour ceux qui veulent se reposer une nuit. Elle appartenait autrefois à un de mes ennemis, mais il est mort depuis longtemps et elle est maintenant tenue par des personnes plus hospitalières.





### *Fournisseurs*

Les fournisseurs sont peut-être la seule catégorie de marchands de qualité. Ils fournissent des produits nécessaires et non de luxe. Lorsque nous sommes arrivés sur le continent, il était évident que nous aurions un grand besoin en fournitures diverses et équipement. Un petit groupe de personnes décida de devenir les fournisseurs de produits en échange, à l'origine, d'un toit et de nourriture. Lorsque je n'ai plus de bougies ou de vélin, c'est vers eux que je me tourne.

### *Mages*

Les praticiens de mon art — surtout ces charlatans de Moonshade — sont souvent prêts à vendre des sorts et des réactifs. Mais comme la création de la magie coûte très cher, ils sont souvent contraints à cette pratique pour s'assurer un revenu. Alors que j'espère ne jamais devoir recourir à cette nécessité, je serai toujours prêt à partager mes connaissances avec d'autres maîtres de cet art obscur, s'il y en a.

### *Artisans*

Cette appellation regroupe tous les ouvriers qualifiés qui fabriquent des outils et des bibelots en vue de les vendre. Alors que vous me verrez rarement en train d'acheter de telles babioles, d'autres en raffolent. Mais ne laissez pas mon jugement sévère vous induire en erreur : ces artisans créent des objets plutôt jolis, quoique parfois dépourvus de toute utilité.

### *Maréchaux-ferrants*

Ces hommes et femmes qui travaillent avec acharnement sur leurs enclumes méritent d'être mentionnés, car l'aptitude à travailler le métal n'est pas courante. Certains, qui portent le nom d'armuriers, travaillent spécifiquement pour fabriquer et vendre des armes et des armures. D'autres fabriquent des couverts, d'autres encore des outils pour couper le bois ou dont on se sert en construction. Certains ont fait appel à la magie. Alors que nos connaissances ne nous permettent pas de penser qu'ils utilisent la magie, ils méritent d'autant plus cet hommage.





## Guérisseurs

L'art de guérir est peut-être la seule forme de magie qui ne soit pas entièrement comprise par les mages. Alors que tout guérisseur vous dira que le corps, avec des herbes et un traitement approprié, peut se guérir lui-même avec une force exceptionnelle, il est évident qu'une magie quelconque est utilisée. J'ai vu maintes fois un guérisseur appliquer un mélange sur une blessure et les traces disparaître instantanément. Il n'y a pas de doute, la magie y est pour quelque chose !

## Apothicaires

Peu de temps après la fondation des villes, plusieurs habitants se sont mis à ramasser des herbes et des plantes et à les transformer en élixirs. Certaines de ces potions rendent invisibles, d'autres ont un effet soporifique et d'autres encore n'ont aucun effet, si ce n'est qu'elles font des bulles. Cependant, les potions sont d'excellents remèdes pour ceux qui ne peuvent se servir de la magie, à condition qu'ils en aient les moyens.

## Marchands de vêtements

Prendre des fils, les tisser pour fabriquer des morceaux de tissu avant de les coudre pour confectionner un vêtement est un art en soi. J'ai assisté durant les deux cents dernières années à un changement dans la mode, mais l'effort demandé pour fabriquer un vêtement a toujours été une chose pour laquelle je n'ai jamais eu de temps. C'est pourquoi je trouve les services d'un marchand de vêtements plutôt utiles.

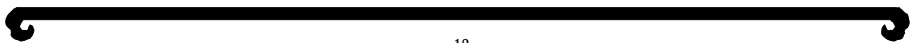
## Constructeurs de navires

En général, voyager d'une île à l'autre serait impossible pour une personne normale (c'est-à-dire sans l'aide de la magie). Afin de répondre aux besoins de ces pauvres esprits forcés de vivre sans le luxe des arts obscurs, plusieurs artisans commencèrent à construire des bateaux et à les vendre à ceux qui prévoyaient des voyages sur les mers. Pour dissuader les voleurs potentiels de ces bateaux coûteux, les habitants de l'Île aux Serpents ont mis au point un système par lequel un titre de propriété est remis à ceux qui achètent un bateau.

*Note rajoutée : en raison d'une baisse du nombre des voyages maritimes, aucun nouveau bateau n'a été construit ces dernières années et les titres de propriété appartiennent maintenant au passé. Par conséquent, le travail dans les chantiers navals, qui était jadis une activité courante, a perdu sa valeur et les ouvriers ont dû se tourner vers d'autres métiers.*

## Chemins de la vie

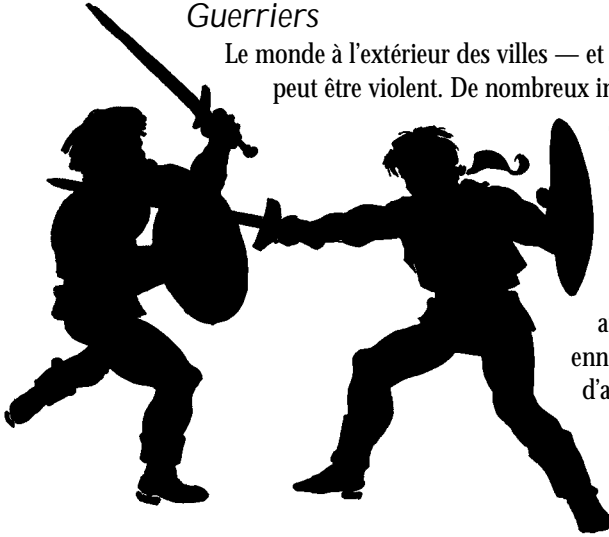
Il arrive souvent que de nombreuses personnes décident que la vie de commerçant ou d'artisan est trop sédentaire. Ces individus, avides d'émotions fortes et recherchant l'inédit, se lancent dans l'aventure et l'exploration. Leurs motifs sont aussi variés que la nature des individus. Certains veulent découvrir l'inconnu, d'autres voyager dans les pays civilisés pour en apprendre plus sur les peuples, d'autres encore aspirent à la gloire et aux honneurs. Quelle que soit l'inspiration qui les guide, deux éléments les unissent : la connaissance et le danger.





## Guerriers

Le monde à l'extérieur des villes — et parfois à l'intérieur de celles-ci — peut être violent. De nombreux indigènes monstrueux de l'île aux



Serpents vouent une haine sanglante à l'égard des hommes, et même certaines plantes dépourvues de sensations ont des défenses à base de poison mortel. Les guerriers portent les armes pour se battre contre les ennemis à la fois naturels et venus d'autres mondes. Certains guerriers voyagent très loin pour recevoir la formation appropriée, d'autres apprennent par la force des choses. Ils découvrent très tôt

l'importance de la force, de l'agilité et de la perception, sinon c'est la mort assurée. Entraînés au maniement de plusieurs armes, ils constituent la majeure partie de cette population à la recherche d'aventures et sont souvent les protecteurs de communautés entières.

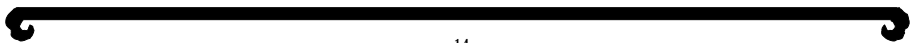
## Bardes

Guerrier, chanteur, conteur et sage, ce ne sont que quelques-unes des caractéristiques d'un barde. Vifs d'esprit ou habiles au maniement de l'arbalète, les bardes ont leur place dans le monde des aventuriers. Les guerriers les recherchent pour leur sens de l'observation et leur aptitude à conserver les brillants exploits dans un langage imagé. Et nous, sorciers, les tolérons pour leur charisme en diplomatie, don qui nous fait souvent défaut car nous passons trop de temps dans la solitude. J'ai entendu récemment une phrase qui résume à merveille ce qu'est un barde : "La valeur d'un barde dans la société est mesurée dans la façon dont l'histoire est bien racontée".

## Mages

Lorsqu'à l'avenir je parlerai de l'ensorcellement, je m'attacherai à décrire la véritable essence des mages et de notre art. Cependant, ici, je vais me contenter de répertorier ce qui pousse une jeune personne à choisir une profession dans le monde mystérieux et impitoyable de la magie.

Nous avons un proverbe qui dit : "On ne devient pas mage, on est mage de naissance". Cela semble correct pour ceux qui choisissent la voie de la magie à un âge précoce. Je me rappelle mon attrait pour l'ensorcellement dès ma plus tendre jeunesse. Mes sens explosaient avec la vie, détectant les ondes d'éther avant même d'être en âge de savoir de quoi il s'agissait. En l'espace de quelques années, j'avais déjà rassemblé des réactifs, trouvant les ingrédients naturels avec une étrange facilité. Tous les sorciers ne sont pas aussi compétents si jeunes et j'en ai rencontré très peu qui prétendent avoir appris la magie après avoir maîtrisé un autre métier.





Nous, les mages, sommes naturellement doués d'un esprit vif et capables de comprendre des concepts inhabituels et d'être au-dessus de croyances terre à terre. Les bardes peuvent parfois être rusés, mais seuls les sorciers peuvent vraiment saisir les ondes intangibles de l'éther et les plier à leur volonté. Prenez garde à un sorcier en colère car il n'y a pas d'égal au courroux de celui qui commande les éléments.

## Armes et armures

Bien que je n'en aie nul besoin, nombreux sont les voyageurs qui voient l'utilité de porter une armure et des armes et l'aventurier qui aura choisi ses armes avec sagesse vivra plus longtemps. Mon indifférence pour les armes et autres objets de ce type me laisse inexpérimenté, mais j'ai entendu assez de langues bien pendues raconter les actes de bravoure et je suis en mesure de vous en parler.



### *Armures et boucliers*

La principale fonction de l'armure ne consiste pas à empêcher un coup d'être porté, mais à prévenir, ou du moins à réduire, les dégâts infligés par le coup de l'adversaire. La plupart des armures sont faites de six morceaux qui couvrent six parties principales du corps, les trois plus vitales d'entre elles étant le torse, le cou et la tête. Ces parties du corps plus souvent protégées que les membres, ces derniers sont néanmoins nécessaires à la survie. Il est par conséquent important de protéger tout le corps, dont les trois parties restantes que sont les bras, les jambes et les pieds. Même si ces membres sont ceux sans lesquels il est le plus facile de vivre lorsqu'on en perd l'usage, ils se trouvent directement dans la ligne de tir et sont les plus souvent touchés.

Les armures sont fabriquées à partir de quatre types de matériau : le cuir, les plaques de métal, les mailles métalliques (cotte de mailles) et les écailles de métal. Pour la plupart des armures, plus le matériau est épais, meilleure est la protection. En outre, plus le matériau est épais, plus l'armure est lourde et plus elle coûte cher. Le cuir, matériau léger et peu onéreux,

convient à ceux qui risquent le moins de se retrouver nez à nez avec un puissant ennemi. Mais si quelqu'un s'aventure sans armure en métal sur un champ de bataille, j'assumerai que le guerrier est pauvre, faible ou complètement fou !





Même si le bouclier sert également à protéger le guerrier, sa forme est complètement différente. Il ne réduit que faiblement les effets d'un coup asséné, sa principale fonction étant de faire dévier les coups de l'attaquant. Personnellement, je ne vois guère de différence, mais de nombreux guerriers en sont convaincus. Je sais, cependant, que le guerrier le plus expérimenté porte la meilleure armure et le bouclier le plus résistant qu'il est capable de payer et de porter.

## Armes

Selon les sources, la définition la plus simple d'une arme est tout ce qui permet à un guerrier d'augmenter la portée de ses coups et les possibilités de dégâts qu'il peut infliger. Je ne peux argumenter sur ce sujet, car cette définition me semble logique.

Le choix des armes semble être aussi important que celui de l'armure, car chaque type d'armes a un effet particulier. Il existe quatre types d'armes : armes contondantes, armes tranchantes, armes pénétrantes et projectiles. Certaines armes échapperont à ce classement car elles ont plusieurs usages, ce qui leur confère une valeur exceptionnelle.

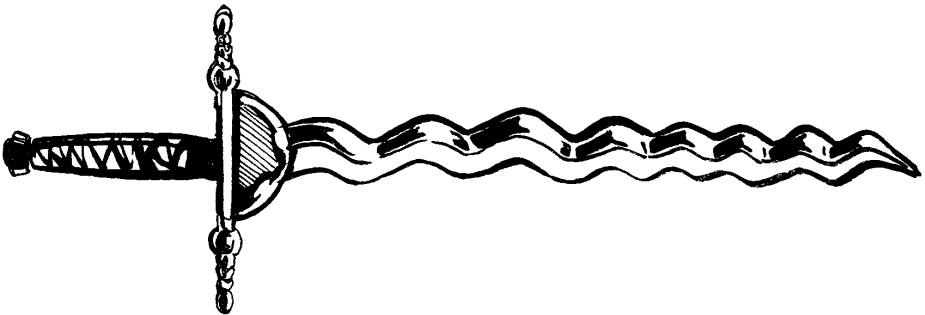
Les épées sont très utiles, car les lames peuvent facilement trancher la peau. L'inconvénient majeur est, paraît-il, que l'armure offre une protection efficace contre ce type d'armes.

Par contre, pour les armes contondantes telles que les massues et les gourdins, le coup infligé, aussi limité qu'il puisse être, dépend de la force brute du guerrier, l'armure de l'adversaire n'amortissant que faiblement ce type d'attaque.

Les armes pénétrantes fonctionnent un peu sur le principe des armes tranchantes, si ce n'est qu'elles requièrent moins de force pour pénétrer dans l'armure de l'adversaire et qu'elles infligent des blessures plus importants.

Les projectiles comprennent tous les instruments qui permettent à l'attaquant de tirer à distance.

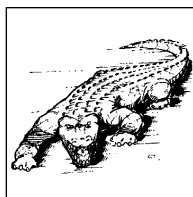
Pour autant que je puisse en juger, nombre de ces armes ne sont pas limitées à un seul usage. La plupart des épées peuvent couper et pénétrer dans la chair, une épée tenue à deux mains peut asséner un coup et couper, une flèche est à la fois un projectile et une arme pénétrante, et une pierre lancée devient un projectile et une arme contondante. Il incombe vraisemblablement à chaque guerrier de choisir la forme d'attaque la plus appropriée en tenant compte de ses points forts et de ses points faibles. Je finirai en toute franchise pour dire que je trouve le sort Vas Corp Hur bien plus efficace.



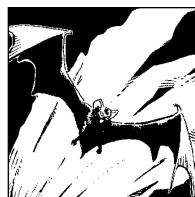




Acid Slug (Limacide.)



Alligator (Alligator.)



Giant Bat (Chauve-souris géante.)

## BESTIAIRE

Comme je m'y attendais, la faune de cette île ressemble beaucoup à celle du pays que nous avons quitté. Elle aux Serpents, qui faisait jadis partie de Sosaria, n'a connu guère de changements depuis l'époque antérieure à Mondain. Il m'incombe cependant de répertorier ici les détails que j'ai pu relever sur toute la vie animale, quoique commune, et ceci dans le seul but de la comparer à celle de Sosaria. Il existe sans doute des formes vivantes indigènes qui me sont inconnues. Je laisse aux plus aventureux le soin de les découvrir et de m'en faire part afin que je puisse mettre cette liste à jour.

**Limacide.** Plus grosse que sa cousine, la limace commune, elle préfère les habitats bien enfouis dans le sol. L'enveloppe gélatineuse de cette créature est plutôt acide et brûle facilement le métal ou la chair. Si c'est la même que celle rencontrée à Sosaria, le feu est la méthode la plus efficace pour la combattre.

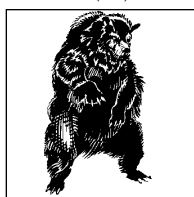
**Alligator.** Cet énorme lézard amphibie est rapide et dangereux et utilise tous ses appendices au combat.

**Chauve-souris géante.** Comme son nom l'indique, il s'agit de la version géante de la chauve-souris commune, petit mammifère volant capable de repérer des créatures dans l'obscurité la plus totale. Ces chauves-souris font en général leurs nids dans des cavernes et autres endroits peu éclairés.

**Ours.** Cette créature peut se tenir debout et alors elle dépasse largement la taille d'un homme. Capables de déchirer la chair avec leurs dents et leurs griffes, les ours sont des adversaires plutôt redoutables, surtout lorsque leur repaire est menacé.

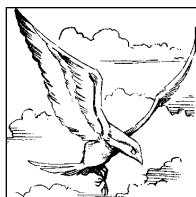
**Ours polaire.** Tout comme l'ours brun qui vit dans des climats plus chauds, l'ours polaire est un prédateur terrifiant. Les ours polaires, au pelage blanc, vivent en général dans les régions les plus froides du pays et hibernent plus longtemps que les autres ours.

Bear (Ours.)

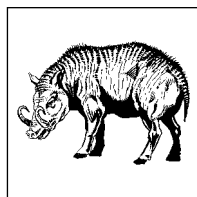


Bear (Polar) (Ours polaire.)

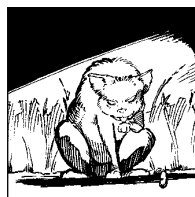




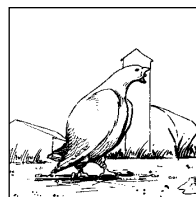
Bird (Oiseau.)



Boar (Sanglier)



Cat (Chat)



Chicken (Poule)

Oiseau. Il existe, certes, une pléthore de créatures volantes qui vivent dans le pays, mais un charmant oiseau aux ailes argentées semble être l'espèce dominante. Se nourrissant de fruits et de légumes, les oiseaux attaquent rarement les humains, même si j'ai pu en voir quelques-uns qui avaient tendance à le faire. On dit que le perroquet aux couleurs chatoyantes est capable de parler notre langue.

Sanglier. Cette créature sauvage a méchant caractère. Bien que sa chair soit plutôt délicieuse, de nombreux humains, de peur de se faire embrocher par une défense de sanglier se tournent vers une source de nourriture moins violente.

Chat. Compagnons des vieux mages (un autre mythe que j'espère faire disparaître), les chats vivent dans tous les coins et recoins du monde. Ces animaux, qui sont plutôt gênants, semblent être suffisamment rusés pour survivre dans les grandes villes.

Poule. Oiseau poltron pouvant à peine voler voire pas du tout, la poule constitue une excellence source de nourriture tant pour sa chair que pour ses œufs. Reste à savoir s'il existe des poules sauvages.

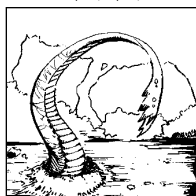
Corpser. Aucune description exhaustive de cet esprit maléfique n'a jamais pu être établie, car tous ceux qui l'ont rencontré en sont morts. Cependant, quelqu'un a indiqué la présence de cette créature reconnaissable à ses tentacules qui surgissent du sol pour s'emparer de sa proie. Comme pour la limace acide, le feu est, paraît-il, le seul moyen de tuer un corpser.

Vache. Ce mammifère est notre principale source d'approvisionnement en lait et en viande.

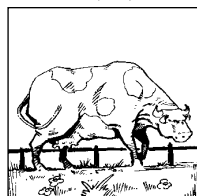
Cyclope. Les cyclopes sont des créatures géantes ressemblant à l'homme et reconnaissables à l'œil unique au centre du front. Les cyclopes aiment bien les armes contondantes telles que les gourdins et les grosses pierres et sont des combattants mortels.

Démon. Ces bêtes diaboliques de couleur rouge éprouvent pour les humains encore moins d'affection que nous en avons pour elles. Elles se font appeler "Gargouilles", mais cet autre nom ne change pas pour autant leur nature.

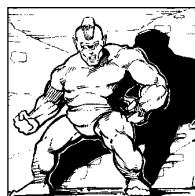
Corpser (Corpser.)



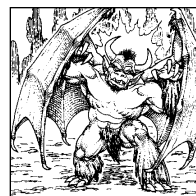
Cow (Vache.)

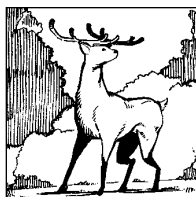


Cyclops (Cyclope.)

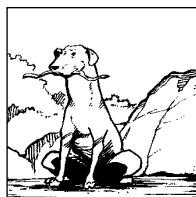


Daemon (Démon.)

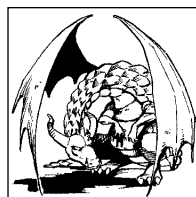




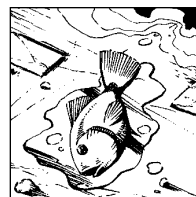
Dear (Cerf.)



Dog (Chien)



Dragon (Dragon)



Fish (Poisson.)

**Cerf.** Les cerfs habitent les forêts et sont une autre source de nourriture. Leurs bois constituent des moyens de défenses plus qu'appropriés contre la plupart des prédateurs.

**Chien.** Animal aux multiples qualités, le chien peut être un partenaire pour le chasseur, une aide pour les parents, un compagnon pour les enfants et un gardien pour la maison. Le chien est en fait le meilleur compagnon de l'homme et son ami le plus fidèle.

**Dragon.** Proches des féroces lézards volants connus à Sosaria, les dragons que l'on rencontre ici ont une apparence différente. Les dragons de glace sont recouverts de squames d'un bleu lumineux et lancent des flammes bleues mortelles.

**Poisson.** Les poissons, ce sont tout simplement de la nourriture que l'on trouve dans les rivières. Alors que d'aucuns prétendent que certaines espèces plus grandes font preuve d'un niveau d'intelligence non négligeable, je dois maintenant en trouver un qui mérite mieux que de finir dans mon assiette.

**Renard.** Ces animaux rusés, parents moindres des loups et des chiens, préfèrent se nourrir de créatures plus petites.

**Serpent des neiges.** Cousin éloigné du serpent de mer que l'on trouve à Sosaria, le serpent des neiges préfère les eaux arctiques du nord.

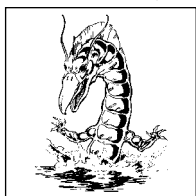
**Gazer.** Ces boules de chair semblent passer leur temps à chasser. Leur nom vient de leurs yeux multiples qui, sauf l'œil du milieu, se trouvent à l'extrémité de tentacules. Ayant moi-même combattu une de ces créatures, je peux dire que la mort d'un gazer se solde par une explosion qui laisse s'échapper des millions d'insectes.

**Fantôme.** Manifestations des défunts, les fantômes sont connus pour leur capacité d'ignorer la plupart des lois naturelles en flottant dans les airs comme bon leur semble. C'est sûrement par égards pour leur origine que les fantômes ont tendance à graviter vers des lieux qui, d'une manière ou d'une autre, ont un rapport avec les morts.

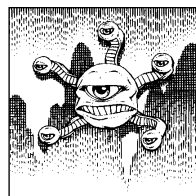
Fox (Renard.)



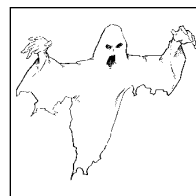
Frost Serpent (Serpent des neiges.)



Gazer (Gazer.)

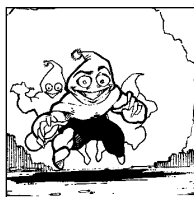


Ghost (Fantôme)





Goblin (Lutin)



Gremlin (Gremlin)



Gwani (Gwani)

Lutin. Résultats d'expériences magiques menées autrefois (expériences qui, j'en suis sûr, ont mal tourné), les lutins ne ressemblent que vaguement aux hommes à partir desquels leurs ancêtres sont issus. On a certes essayé de les civiliser, mais leur air revêché domine toujours leur nature.

Gremlin. Il est difficile d'identifier les traits individuels de ces créatures embarrassantes car elles se déplacent toujours en bandes. Peureux de nature, les Gremlins représentent plus une menace pour nos réserves alimentaires que pour nous. Quelques bruits, que je n'ai pas encore confirmés, font état de l'usage de la magie chez les Gremlins.

Gwani. Ces créatures au pelage blanc semblent être le produit d'un croisement entre l'homme et le singe. Malgré leur forme inhabituelle, elles semblent plus naturelles que magiques et j'ai des preuves qu'elles n'ont aucun lien avec la magie. Il existe dans leur culture un élément de civilisation, quoique minime, car je les ai vues ensevelir leurs morts dans les pays glacés où elles habitent. Si tel est le cas, j'espère trouver rapidement un moyen de communiquer avec elles.

Harpie. Cette horrible créature mi-homme, mi-oiseau a un comportement tout aussi vil que son apparence. Les harpies préfèrent les attaques aériennes et cherchent à utiliser leurs serres semblables à celles d'un aigle.

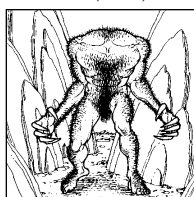
Sans-tête. Comme leur nom l'indique, ces créatures n'ont pas de tête. Tout en tenant compte de cette différence, malgré tout significative, ces bipèdes ressemblent aux humains. Je n'en ai pas encore capturé un pour l'étudier, mais la facilité avec laquelle ils agissent sans sens apparents défie toute logique.

Corpser de glace. On en sait encore moins sur ces êtres exécrables que sur leur homonyme légèrement plus commun. Des tentacules de glace sont les seules choses jamais vues par les humains qui ont vécu pour en témoigner.

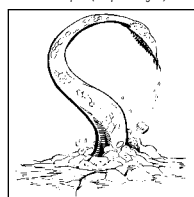
Harpy (Harpie)



Headless (Sans-tête.)



Ice Corpser (Corpser de glace)

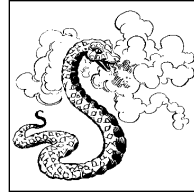




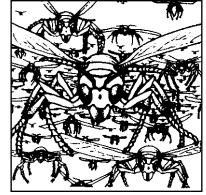
Ice Elemental (Elément de glace.)



Ice Troll (Troll de glace)



Ice Worm (Ver de glace.)



Insect (Insecte.)

Elément de glace. Cette créature bipède, formée entièrement de glace, attaque en balançant ses bras de pierre.

Troll de glace. Comme les vrais Trolls, les Trolls de glace ne sont rien de plus que des brigands et des tueurs. Cependant, leur sang froid les rend encore plus dangereux car plus on s'approche d'eux, plus la température environnante baisse. J'ai malheureusement vu un homme mourir littéralement de froid alors qu'il se battait contre l'un de ces monstres terrifiants.

Ver de glace. C'est à partir de ces créatures sans appendices et qui se déplacent en se tortillant que nous obtenons un réactif rare, le cœur de ver.

Insecte. Ce terme fait référence à une variété de petites créatures à six pattes. Certains insectes volent, d'autres piquent, d'autres encore se déplacent en essaims, mais ils représentent tous un vrai fléau.

Mongbat. Issue d'un croisement entre un petit garçon et une chauve-souris, cette créature agile est capable de faire des attaques aériennes rapides. Heureusement, en raison de leur petite taille, les attaques de ces créatures ne sont que désagréables.

Souris. Il s'agit de l'un des plus petits rongeurs connus. Cet animal omnivore est utile comme cobaye pour les expériences sur la magie.

Momie. La momie, apparemment une forme de mort-vivant, ressemble en fait à un mort entièrement enveloppé de bandelettes en putréfaction. Je ne sais pas s'il existe un lien, mais l'histoire de ce pays que j'ai découverte par hasard, indique que les premières civilisations enterraient leurs morts d'une manière similaire, enveloppant les dépouilles des morts de morceaux de tissu.

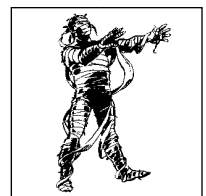
Mongbat (Mongbat)

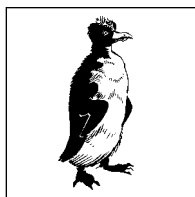


Mouse (Souris)

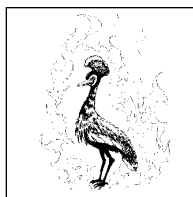


Mummy (Momie)





Penguin (Pingouin.)



Phoenix (Phénix.)



Rabbit (Lapin.)

**Pingouin.** Ce sont des oiseaux aquatiques noirs et blancs sans ailes. Leurs mouvements lents en feraient des proies faciles pour les humains, encore faudrait-il que leur chair en vaille la peine.

**Phénix.** Cet oiseau unique au plumage orangé vit pendant mille ans avant de revenir dans son nid pour y mourir. Si son corps est ensuite brûlé, le phénix renaît de ses cendres et vit à nouveau pendant un millénaire.

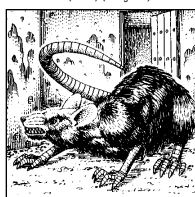
**Lapin.** Ce rongeur, qui se nourrit généralement de restes, est friand de carottes trouvées dans les fermes.

**Rat géant.** Plus gros et méchant que son petit cousin, le rat géant est le roi de la charogne. Lorsqu'ils sont en groupes, leur faible peur des hommes disparaît complètement. Tant sur cette île qu'à Sosaria, nous avons essayé de nous en débarrasser par le poison, mais la substance qui permet à leur organisme de se nourrir de déchets les immunise également contre la plupart des substances toxiques.

**Homme-rat.** Ces créatures mi-homme, mi-rat sont une vraie calamité à Moonshade. Elles infestent les catacombes, empêchant l'accès aux parties souterraines de la ville. Elles sont bien trop nombreuses pour que nous puissions les éliminer, mais le jour viendra où il nous faudra nettoyer les catacombes.

**Faucheur.** Le Faucheur, esprit cruel d'une plante vivante, est une des créatures les plus destructrices. Bien qu'il soit fixé au sol par ses racines, il possède des branches telles des tentacules, assez puissantes pour s'emparer des guerriers les plus robustes. De plus, cette créature peut faire usage de ses capacités magiques pour lancer des éclairs terrifiants. Bien que la forme naturelle intangible du Faucheur rende impossible toute tentative de lui infliger des dégâts, son corps n'est fait que du bois de l'arbre mourant dont il est devenu le parasite. Tuer l'arbre dépoussède le Faucheur de tout pouvoir.

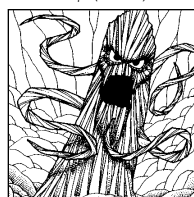
Rat (Giant) (Rat géant)

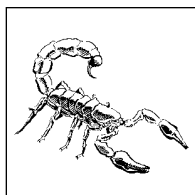


Ratman (Homme-rat.)

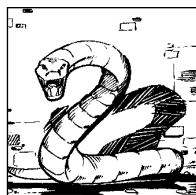


Reaper (Faucheur.)

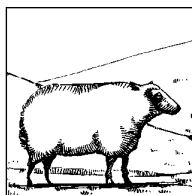




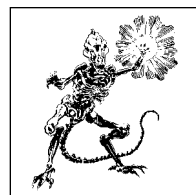
Scorpion (Scorpion.)



Serpent (Serpent.)



Sheep (Mouton.)



Skeletal Dragon (Dragon squelette.)

Scorpion. Cette grande arachnide est une créature effroyable, car sa grande taille lui donne la force de chasser même les humains pour se nourrir. Les scorpions aiment à prendre leurs proies entre leurs pinces avant de leur infliger une piqûre paralysante à l'aide de leur aiguillon.

Serpent. Les serpents sont de grands reptiles prédateurs. Leurs réflexes rapides leur permettent d'infliger un coup rapidement, tuant leurs cibles sans effort.

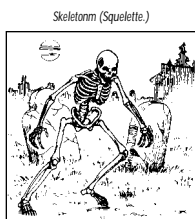
Mouton. Cet autre animal domestique fournit de la viande et de la laine.

Dragon squelette. Certains dragons arrivent à un niveau d'intelligence tel qu'ils perdent le besoin de leur corps. Une fois que le temps a rongé leurs écailles et leur chair, seul leur esprit reste intact, enfermé dans les os gris-blancs du corps d'origine. Ces monstres continuent d'approfondir leurs connaissances, dépassant de loin le niveau des dragons vivants.

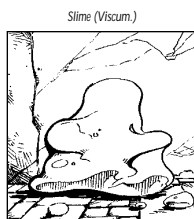
Squelette. Les squelettes, restes morts-vivants de guerriers du passé, combattent aussi bien que leurs homologues vivants. A l'état immobile, un tel squelette est, en apparence, identique à tout autre. Le sage voyageur devra toujours rester sur le qui-vive lorsqu'il rencontrera des ossements.

Viscum. Il est difficile de décrire ces créatures si ce n'est en répétant leur nom. Elles se reproduisent par scissiparité, parfois sous les coups de l'adversaire, et peuvent grossir rapidement en se mélangeant entre elles. Une torche allumée est utile pour combattre ces créatures, car le feu les empêche de se diviser et partant, de se reproduire.

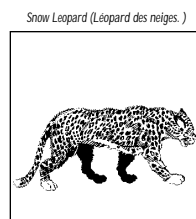
Léopard des neiges. Les léopards des neiges sont des félins de grande taille originaires de pays froids. Ces bêtes anthropophages sont munies de suffisamment de crocs et de griffes pour taillader d'autres créatures en un éclair.



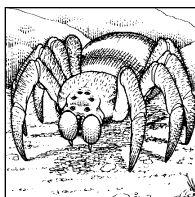
Skeleton (Squelette.)



Slime (Viscum.)



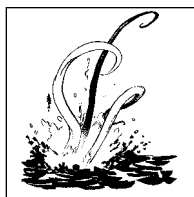
Snow Leopard (Léopard des neiges.)



Spider (Giant) (Araignée géante.)



Stone Harpy (Harpie fossilisée.)



Swamp Tentacle (Tentacule des marais.)

Araignée géante. Elle préfère tisser sa toile dans l'obscurité, pensant ainsi prendre au piège ses victimes avec plus de facilité. Non seulement sa piqûre est venimeuse, mais elle peut lancer son poison à des distances considérables.

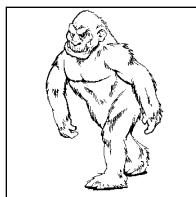
Harpie fossilisée. Il est faux d'utiliser le mot Harpie dans ce cas, car la Harpie fossilisée décrit, en fait, toute statue ensorcelée capable de se comporter comme un humain. En général, ces édifices de pierre sont utilisés pour veiller sur des objets de valeurs gardés depuis longtemps dans l'obscurité des tombes.

Tentacule des marais. A l'instar des cadavres, on ne sait rien sur ces monstres si ce n'est que leurs appendices semblent happer les victimes dans les profondeurs sombres de leur repaire.

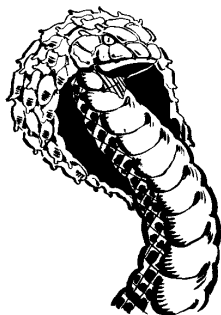
Troll. Les Trolls ne sont rien de plus que des bandits, grands bandits redoutables, peut-être, mais néanmoins des bandits. Ils foncent sur leurs victimes, armés de lourdes massues, dans l'espoir de les assommer ou de les tuer rapidement avant de s'emparer de leurs biens. Il est probable que les Trolls choisissent comme demeure un pont isolé.

Loup. Plus grand que le chien ou le renard, le loup est l'un des prédateurs les plus efficaces dans les zones sauvages. Les loups se déplacent en bandes dans les plaines et s'attaquent à des proies aussi variées que les rongeurs et les moutons. Il est arrivé toutefois que des loups, dans des moments critiques, s'en soient pris à des humains, mais seulement lorsqu'ils étaient en bandes.

Troll (Troll)



Wolf (Loup)





---

# ARTS MYSTIQUES

## Composants des sorts

J'écris ces quelques notes pour personne car je ne suis pas sûr de vouloir souhaiter que d'autres les lisent, mis à part moi. Cependant, comme je l'ai déjà souligné, la postérité est une grande motivation et c'est pourquoi j'écris une version de l'étude de la magie à l'intention des néophytes .

Il est intéressant de noter que certains des sorts que j'avais créés autrefois n'ont plus d'effet ici dans ce nouveau pays. J'ai, par contre, découvert sur l'île aux Serpents des sorts qui ont un effet identique ainsi que d'autres entièrement nouveaux à base de réactifs et paroles magiques uniques en leur genre. Je pense que le climat plus froid n'est pas étranger à cette différence, car les températures très basses sont bien plus dangereuses que le feu. Mes découvertes ont peut-être aussi un rapport avec la civilisation inconnue qui nous a précédés. Hélas, il faudra peut-être encore de nombreuses années pour découvrir la vérité sur la disparition de cette culture.

L'art de la sorcellerie comprend les trois éléments suivants : le livre de sorts, les réactifs et les mots magiques.

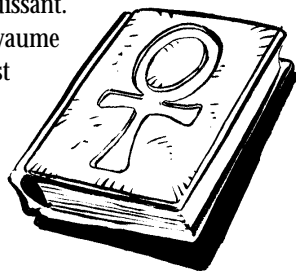
### *Livre de sorts*

Le livre de sorts est à la base même de l'utilisation des sorts, car il contient les détails complets de tous les sorts au répertoire de chaque mage : descriptions des réactifs nécessaires, explications des formules magiques et liste des sortilèges. Un tel livre de références ne peut être lu par le commun des mortels, mais un vieil ensorceleur peut comprendre tout sort qu'il a déjà appris. Plus un sorcier a de sorts dans son livre, plus il devient puissant.

Je pourrais aussi souligner que j'ai découvert dans ce nouveau royaume des parchemins sur lesquels des sorts étaient écrits. Je sais qu'il est possible de jeter de tels sorts directement à partir du parchemin (ce qui malheureusement annihile toute utilisation ultérieure), et je travaille actuellement sur la possibilité de les traduire dans mon livre de sorts afin de pouvoir les réutiliser.

### *Réactifs*

Voici une liste des réactifs connus, composants nécessaires à la transformation de la matière en énergie magique. Pris séparément, les réactifs n'ont aucun effet, mais lorsqu'ils sont combinés de diverses manières et associés à des chants et à des mots magiques appropriés, ils sont très efficaces et confèrent à un sorcier des pouvoirs magiques considérables.





Perle noire. Il faudra la réduire en une fine poudre pour jeter le sort, mais cette perle rare doit être parfaitement sphérique à l'origine. La poudre est l'élément qui donne à certains sorts l'énergie de propulsion nécessaire. Ici, sur l'Île aux Serpents, les pêcheurs de la ville de Fawn connaissent le seul lieu où on peut se la procurer.

Musculus sanguinis. Ce champignon rouge, trouvé seulement dans les marais au sud de Moonshade, pousse en général sur les arbres morts entre l'écorce et la dernière couche de bois. Cette mousse de sang est utilisée pour donner à un sort le pouvoir d'augmenter la vitesse et la mobilité.

Particules de sang. La formation de ce réactif est quelque peu inhabituelle. En effet, le cœur de pierre, pierre rouge ramassée dans les stalagmites, doit être écrasé puis mélangé au sang du jeteur de sort ! Le réactif ainsi obtenu est un additif qui exacerbe le pouvoir de plusieurs sorts offensifs du cercle le plus à l'intérieur. Inutile de dire, peut-être, que ce n'est pas un réactif à acheter et à vendre.

Ail. Ce condiment est souvent utilisé en cuisine sous forme écrasée, mais pour servir de réactif, il doit être finement moulu pour former une pâte odorante. Il permet de jeter des sorts protecteurs et les horticulteurs de Fawn ont commencé à vendre de l'ail moulu à un prix raisonnable.

Ginseng. On trouve également ce réactif à Fawn. Il faut faire bouillir la racine de ginseng 40 fois dans de l'eau de rivière jusqu'à obtention d'une mélasse. Connue pour ses propriétés curatives, le ginseng est en général préparé dans des serres où il peut être traité dès qu'il est récolté.

Racine de mandragore. Il s'agit, peut-être, du réactif le plus difficile à se procurer, car pour cueillir une racine, il faut la couper précisément en-dessous du lit boueux d'un marais. Une fois bouillie et séchée, la racine de mandragore est un excellent réactif qui permet d'augmenter le pouvoir de nombreux sorts. Les marais de Gorlab regorgent de racines naturelles et on m'a également dit qu'on en trouve sur l'Île aux Moines.

Belladone. La préparation de ce champignon demande le plus grand soin, car il est extrêmement toxique. En faisant bouillir le chapeau dans du thé ou en écrasant tout le champignon, vous transformez la belladone en réactif qui augmente le pouvoir des sorts conçus pour infliger des dégâts sur une autre personne. On trouve ce champignon dans la terre molle des marais de Gorlab.

Écailles de serpents. Les sorts trouvés dans les ruines des Serpents utilisent un réactif étrange, les écailles de serpent. Ces écailles doivent être préparées d'une certaine manière, mais l'ancienne méthode de préparation a été perdue. On ne trouve ce réactif ancien qu'à l'intérieur même des ruines des Serpents.

Soie araknéia. Même si les fils de toile de n'importe quelle araignée fera l'affaire, il est très difficile de trouver suffisamment de soie à partir d'une seule toile. De nombreux mages élèvent leurs propres araignées pour rassembler des toiles à l'image d'un paysan qui élève des vaches pour le lait. Cependant, j'ai remarqué que sur l'Île des Cryptes, où reposent de nombreux défunts, il y a un nombre incroyable d'araignées et de toiles, plus que jamais je ne l'aurais imaginé.





Cendres sulfureuses. Il s'agit ni plus ni moins des cendres provenant d'une éruption volcanique. Dans ce nouveau pays, c'est dans la caverne connue sous le nom de Furnace que les aventuriers en trouvent, s'ils ne se font pas tuer par les Démons.

Cœur de ver. Ce réactif, extrait des entrailles du ver glacé, est utilisé dans une multitude de sorts, permettant souvent de créer des ensorcellements impliquant la neige ou le froid.

## Mots magiques

Alors que la liste ci-dessous ne semble être rien de plus qu'une juxtaposition de syllabes sans aucun lien entre elles, les mots magiques ont une grande signification. Lorsqu'ils sont prononcés à voix haute, ils invoquent l'énergie nécessaire pour compléter les sortilèges et le réactif.

Les mots magiques sont, dans une certaine mesure, les sorts eux-mêmes !

De nombreuses recherches ont été menées pour les perfectionner. Le rythme, la prononciation et l'intonation doivent être respectés exactement, car une seule faute peut changer radicalement les effets d'un sort. Des légendes racontent qu'un mage pouvait se métamorphoser en vache pendant qu'il essayait de prendre la forme d'un dragon.

La liste ci-dessous est, à ma connaissance, une compilation de toutes les syllabes connues qui peuvent être combinées pour former un des mots magiques.

Syllabe.....	Signification
AN.....	Annuler/Dissiper
BET.....	Petit
CORP.....	Mort
DES.....	Plus bas/Bas
EX.....	Liberté
FLAM.....	Flamme
FRIO.....	Froid
GRAV.....	Energie/Champ
HUR.....	Vent
IN.....	Faire/Créer/Causer
JUX.....	Danger/Piège/Mal
KAL.....	Invoyer
LOR.....	Lumière
MANI.....	Vie/Guérison

Syllabe.....	Signification
NOX.....	Poison
ORT.....	Magie
POR.....	Déplacement/Mouvement
QUAS.....	Illusion
REL.....	Changement
SANCT.....	Protéger/Protection
TYM.....	Temps
UUS.....	Lever/Haut
VAS.....	Grand
WIS.....	Savoir/Connaissance
XEN.....	Créature
YLEM.....	Matière
ZU.....	Sommeil





# SORTS

L'étude des neuf cercles de la magie est tout aussi profonde et complexe que celle de toute autre dans le royaume. Chaque cercle représente un anneau d'ondes dans le vide appelé l'Éther, enveloppe d'énergie qui permet de jeter des sorts. Les sorts de l'anneau le plus à l'extérieur sont appris en premier et les mages expérimentés auront presque tous les sorts, voire tous, dans leurs livres. Cependant, comme un sorcier veut apprendre chaque cercle l'un après l'autre, les sorts deviennent de plus en plus difficiles à apprendre et à maîtriser. Seuls les sorciers des cercles les plus élevés sont capables de comprendre l'essence des sorts des cercles les plus à l'intérieur. Vous trouverez ci-dessous une description de tous les sorts connus, classés par cercle, y compris ceux qui exigent l'utilisation de réactifs et de mots magiques.

## Premier cercle de magie

IN MANI YLEM (Créer nourriture)

*Réactifs : ail, ginseng, racine de mandragore*

Ce sort crée suffisamment de nourriture pour rassasier le jeteur de sort et tout invité se trouvant avec lui, comme si un seul repas avait été servi.

AN NOX (Guérir)

*Réactifs : ail, ginseng*

Ce sort neutralise les effets de tous les poisons sur la personne concernée, dont les poisons paralysants.

WIS JUX (Détecter piège)

*Réactifs : belladone, soie araknéïa*

Ce sort informe l'ensorceleur de la présence de pièges dans les parages.

VAS AN FLAM (Pluie diluvienne)

*Réactifs : ail, soie araknéïa*

Ce sort éteint toutes les flammes dans le champ de vision du jeteur de sort.

VAS IN FLAM (Brasier)

*Réactifs : cendres sulfureuses, soie araknéïa*

Ce sort fait prendre feu à toutes les matières combustibles dans la région.

IN LOR (Lumière)

*Réactif : cendres sulfureuses*

Ce sort crée une source lumineuse mobile active pendant une demi-heure.

IN WIS (Localiser)

*Réactif : belladone*

Ce sort indique la position de l'ensorceleur au moment où le sort est jeté.

ORT POR YLEM (Télékinésie)

*Réactifs : perle noire, mousse de sang, racine de mandragore*

Ce sort permet à l'ensorceleur de manipuler des objets sans intervention des forces physiques.





## Second cercle de magie

AN ZU (Réveil)

*Réactifs : ail, ginseng*

Ce sort fait sortir une personne de sa torpeur, que son sommeil ait été provoqué par la fatigue ou le sortilège.

AN JUX (Détruire piège)

*Réactifs : mousse de sang, cendres sulfureuses*

Lorsque ce sort est jeté sur un objet ou un lieu piégé spécifique, il élimine à la fois la menace d'effets dangereux et le piège lui-même.

REL YLEM (Contrefaçon)

*Réactifs : belladone, cendres sulfureuses*

Ce sort, une fois jeté sur une pièce de monnaie, en crée cinq à la place. Il n'a cependant aucun effet sur une des pièces créées par la magie.

VAS FRIO (Vague de froid)

*Réactifs : perle noire, cendres sulfureuses, cœur de ver*

Ce sort crée une sphère d'énergie froide, un peu comme une boule de neige, mais qui permet d'infliger beaucoup plus de blessures.

VAS LOR (Lumière vive)

*Réactifs : racine de mandragore, cendres sulfureuses*

Ce sort crée une lumière, comme le sort Lumière, à la différence qu'elle dure quatre fois plus longtemps.

MANI (Cicatriser)

*Réactifs : ail, ginseng, soie araknéia*

Ce sort puissant permet d'accélérer la cicatrisation de la plupart des plaies, comme si la personne touchée se reposait des jours durant.

VAS AN NOX (Panacée)

*Réactifs : ail, ginseng, racine de mandragore*

Ce sort fonctionne comme le sort Guérir, si ce n'est qu'il permet de guérir l'ensorceleur ainsi que ses compagnons de toutes les substances toxiques dont ils sont victimes.

UUS SANCT (Protection)

*Réactifs : ail, ginseng, cendres sulfureuses*

Non seulement ce sort réduit la vulnérabilité du sujet à attaquer, mais il supprime temporairement la possibilité de subir des dégâts à cause de pièges ou autres dangers de ce genre.

## Tiers cercle de magie

DES SANCT (Malédiction)

*Réactifs : ail, belladone, cendres sulfureuses*

Ce sort mine sérieusement les capacités du sujet au combat, ce qui affecte à la fois ses qualités défensives et offensives.





### ORT YLEM (Charmer projectiles)

*Réactifs : perle noire, racine de mandragore*

Ce sort ensorcelle les flèches et les carreaux, ou un groupe entier de projectiles le cas échéant, afin d'améliorer leur efficacité.

### WIS JUX YLEM (Intuition)

*Réactifs : perle noire, ail*

Ce sort permet d'identifier les sources de danger possible en les imprégnant d'une luminescence. Il a un effet bien plus important loin des zones peuplées.

### VAS UUS SANCT (Protection totale)

*Réactifs : ail, ginseng, racine de mandragore, cendres sulfureuses*

Ce sort est une version plus avancée du sort Protection et protège tous les membres du groupe de l'ensorceleur.

### AN POR (Paralyse)

*Réactifs : belladone, soie araknéia*

Ce sort immobilise le sujet pour une courte durée.

### IN ZU (Sommeil)

*Réactifs : perle noire, belladone, soie araknéia*

Ce sort plonge le sujet dans un sommeil pour une période qui peut varier.

### REL WIS (Traduction)

*Réactifs : perle noire, racine de mandragore, soie araknéia, cendres sulfureuses*

Une fois jeté, ce sort permet temporairement au sujet de comprendre des langues inconnues, dont les runes et textes anciens. Ce sort est très pratique pour les mages érudits.

## Quart cercle de magie

### REL POR (Clignotement)

*Réactifs : mousse de sang, racine de mandragore*

Il s'agit d'une forme très limitée de télétransport qui projette le jeteur de sort et ses compagnons à quelque vingt pas de l'endroit où ils se trouvaient. Ce sort ne leur permet pas de franchir des portes verrouillées ou d'autres régions impénétrables.

### AN XEN JUX (Dissuasion)

*Réactifs : ail, soie araknéia*

Ce sort décourage souvent les animaux hostiles et dépourvus d'intelligence d'attaquer la personne sur laquelle le sort est jeté.

### IN VAS LOR (Rayon)

*Réactifs : racine de mandragore, cendres sulfureuses*

Ce sort crée une lumière brillante et éphémère qui éblouit toutes les créatures se trouvant dans la zone touchée, à l'exception de l'ensorceleur.





### VAS DES SANCT (Super-malédiction)

*Réactifs : ail, racine de mandragore, belladone, cendres sulfureuses*

Ce sort produit le même effet que le sort Malédiction du Tiers cercle, si ce n'est qu'il touche toutes les créatures adverses présentes.

### WIS QUAS (Révéler)

*Réactifs : mousse de sang, cendres sulfureuses*

Ce sort annule les effets de tous les ensorcellements qui rendent invisibles.

### REL ORT WIS (Transcription)

*Réactifs : perle noire, soie araknéia*

Ce sort permet à l'ensorceleur de copier des sorts qu'il trouve sur des parchemins ou autres supports de ce genre sans devoir acheter la page du livre de sorts d'un autre sorcier.

### EX POR (Déverrouiller)

*Réactifs : mousse de sang, cendres sulfureuses*

Ce sort déverrouille une porte qui fut verrouillée par la magie.

## Quint cercle de magie

### KAL XEN (Conjurer)

*Réactifs : racine de mandragore, soie araknéia*

Malgré son nom, ce sort sert plus invoquer qu'à conjurer une bête sauvage de se battre pour le jeteur de sort.

### VAS FRIO HUR (Explosion)

*Réactifs : mousse de sang, perle noire, racine de mandragore, cendres sulfureuses*

Ce sort envoie une grande sphère de flamme bleue qui explose au contact d'une cible choisie.

### VAS MANI (Hyperguérison)

*Réactifs : ail, ginseng, racine de mandragore, soie araknéia*

Ce sort supprime toutes les plaies sur le sujet.

### SANCT LOR (Invisibilité)

*Réactifs : mousse de sang, belladone*

Ce sort rend le sujet invisible et indétectable à tout organe visuel.

### VAS ZU (Sommeil généralisé)

*Réactifs : ginseng, belladone, soie araknéia*

Ce sort fait s'endormir tous les adversaires avoisinants.

### UUS VAS GRAV (Surprise)

*Réactifs : perle noire, ail, racine de mandragore, cendres sulfureuses*

Je suis le créateur de ce sort que d'autres appellent Surprise d'Erstam. Il crée d'énormes nuages de gaz qui ont des effets variés sur les personnes qui le respire : poison, sommeil et peur pour ne citer que les plus courants.





## Sixte cercle

### AN XEN EX (Trahison)

*Réactifs : perle noire, belladone, soie araknéia*

Ce sort encourage le sujet, alors ennemi de l'ensorceleur, à changer de camp durant la bataille et à venir se battre contre ses anciens camarades.

### AN QUAS (Dissiper illusion)

*Réactifs : ail, racine de mandragore, belladone*

Ce sort détruit les nœuds de force qui créent une illusion, touchant aussi bien les constructions que les créatures vivantes.

### QUAS WIS (Provoquer peur)

*Réactifs : ail, racine de mandragore, belladone*

Ce sort puissant sème la terreur parmi les membres de forces adverses, ce qui fait fuir les plus poltrons.

### IN FRIO GRAV (Champ de feu)

*Réactifs : perle noire, cœur de ver, soie araknéia, cendres sulfureuses*

Ce sort crée un champ de flammes bleues qui inflige des dégâts à quiconque essaie de le traverser.

### KAL FRIO GRAV (Anneau de feu)

*Réactifs : perle noire, cœur de ver, racine de mandragore, soie araknéia, cendres sulfureuses*

Ce sort est identique au sort précédent si ce n'est qu'il forme un anneau protecteur de flammes bleues.

### VAS IN FRIO GRAV (Vague de froid)

*Réactifs : mousse de sang, perle noire, cœur de ver, cendres sulfureuses*

Ce sort crée temporairement un champ de flammes bleues aux pieds de toutes les créatures hostiles dans la zone touchée.

### IN JUX YLEM (Créer missile)

*Réactifs : mousse de sang, ginseng, cendres sulfureuses*

Ce sort crée des projectiles qui peuvent être utilisés avec les arcs ou les arbalètes, selon l'arme que le groupe de l'ensorceleur possède en plus grande quantité. Si le groupe n'a pas d'armes ou un nombre égal de chaque type, le sort créera des flèches.

### IN ORT XEN (Créer automate)

*Réactifs : racine de mandragore, cendres sulfureuses, soie araknéia, écailles de serpent*

Ce sort, qui m'était jusqu'alors inconnu, nécessite le sort Traduction pour le comprendre. Il sert apparemment à réparer un "automate" cassé. Je ne sais pas vraiment ce que les créateurs de ce sort avaient comme idée derrière la tête, mais il semble qu'un "automate" réparé ne vaut pas mieux qu'une bête de somme.

## Septime cercle de magie

### IN SANCT GRAV (Champ d'énergie)

*Réactifs : perle noire, racine de mandragore, soie araknéia, cendres sulfureuses*

Ce sort crée un champ d'énergie qui inflige des dommages sur quiconque essaiera de le traverser.







### IN HUR GRAV YLEM (Brouillard d'énergie)

*Réactifs : mousse de sang, racine de mandragore, belladone, cendres sulfureuses*

Le nuage d'énergie créé par ce sort flotte directement du jeteur de sort en direction de la cible choisie.

### Vas An Zu (Réveil de groupe)

*Réactifs : ail, ginseng*

Ce sort fonctionne comme le sort Réveil du Second cercle, si ce n'est qu'il fait se réveiller tous les alliés proches de l'ensorceleur.

### IN VAS POR (Super-puissance)

*Réactifs : perle noire, ginseng, racine de mandragore*

Ce sort augmente toutes les capacités physiques et mentales qui affectent le combat, doublant ainsi leur efficacité jusqu'au maximum possible que l'homme peut atteindre.

### IN HUR NOX (Brume de poison)

*Réactifs : mousse de sang, belladone, cendres sulfureuses*

Ce sort crée une zone stationnaire embrumée qui empoisonne tous ceux qui y pénètrent.

### VAS MANI (Remise sur pied)

*Réactifs : ail, ginseng, racine de mandragore, soie araknéia*

Il s'agit du sort suprême pour guérir tous les membres du groupe de l'ensorceleur. Il permet de supprimer tous les effets nocifs provoqués par un empoisonnement, des blessures ou une malédiction, à condition que les sujets soient toujours vivants.

### AN GRAV EX (Vibration)

*Réactifs : perle noire, mousse de sang, racine de mandragore, soie araknéia*

Ce sort entoure une cible spécifique d'énergie physique intense, comme si un Troll géant s'emparait de cette personne et la secouait pour y trouver de l'or. Il inflige non seulement des dégâts sur la personne concernée, mais pousse cette dernière à se défaire de ses biens.

### ORT GRAV (Eclair)

*Réactifs : perle noire, racine de mandragore, cendres sulfureuses*

Ce sort lance un éclair électrique sur une cible choisie.

## Octe cercle de magie

### IN FRIO (Créer glace)

*Réactif : cœur de ver, soie araknéia*

Ce sort crée un bloc de glace qui immobilise sa cible pendant un court instant jusqu'à ce qu'il se fragmente, libérant par la même occasion sa victime. Il est possible d'utiliser ce sort sur une région afin de créer une barrière infranchissable pour une durée limitée.

### CORP POR (Coup d'esprit)

*Réactifs : mélange de sang, perle noire, belladone, cendres sulfureuses*

Ce sort, dont les effets dépendent largement du pouvoir spirituel de l'ensorceleur, libère un éclair d'énergie mortelle.





### **TYM VAS FLAM (EXPLOSION À RETARDEMENT)**

*Réactifs : mousse de sang, perle noire, racine de mandragore, soie araknéia, cendres sulfureuses*

Ce sort crée une sphère magique qui doit exploser après huit secondes, blessant tous ceux qui se trouvent dans les parages.

### **POR YLEM (Saisir à distance)**

*Réactifs : mousse de sang, perle noire, racine de mandragore*

Version plus avancée du sort Télékinésie du Premier cercle, ce sort permet à l'ensorceleur d'atteindre tout objet qui se trouve dans son champ de vision, indépendamment du lieu ou de la présence d'obstacles.

### **KAL FRIO XEN (Invoquer serpent des neiges)**

*Réactifs : mousse de sang, ail, soie araknéia, cœur de ver, écailles de serpent*

Ce sort complexe invoque un serpent terrifiant pour aider le jeteur de sort pendant la bataille.

### **KAL FRIO XEN EX (Lien ophidien)**

*Réactifs : mousse de sang, perle noire, ail, soie araknéia, cœur de ver, écailles de serpent*

Ce sort permet à l'ensorceleur et à un serpent des neiges choisi d'échanger leur forme, leur permettant ainsi de se déplacer différemment pendant la durée du sort.

### **KAL VAS FRIO GRAV (Serpent de feu)**

*Réactifs : ail, racine de mandragore, cendres sulfureuses*

Ce sort envoie, à partir de l'ensorceleur, une traînée de feu qui franchit tout ce qui se trouve sur sa trajectoire avant d'aller exploser sur sa cible.

### **IN JUX POR YLEM (Coup d'épée)**

*Réactifs : perle noire, mélange de sang, racine de mandragore, belladone*

Ce sort crée une roue munie de huit lames rotatives conçue pour couper sa victime en petits morceaux.

## **None cercle de magie**

### **VAS CORP HUR (Tourbillon de la mort)**

*Réactifs : mousse de sang, racine de mandragore, belladone, cendres sulfureuses*

Ce sort crée un nuage tourbillonnant de mort macabre qui va suivre sa cible jusqu'à ce que cette dernière s'effondre ou que la durée du sort arrive à expiration.

### **VAS CORP (Massacre)**

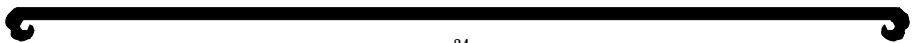
*Réactifs : mousse de sang, mélange de sang, ail, ginseng, racine de mandragore, belladone*

Ce sort très puissant tue instantanément tous les ennemis se trouvant dans le champ de vision de l'ensorceleur. Cependant, l'importante quantité d'énergie éthérée requise pour jeter ce sort laisse également l'ensorceleur presque mort.

### **VAS SANCT LOR (Invisibilité totale)**

*Réactifs : perle noire, mousse de sang, racine de mandragore, belladone*

Ce sort rend l'ensorceleur et ses compagnons invisibles à tout le monde.





### UUS VAS JUX YLEM (Projectile spiralé)

*Réactifs : mousse de sang, mélange de sang, perle noire, belladone, cendres sulfureuses*  
Ce sort est extrêmement utile contre les ennemis multiples, car il permet d'envoyer un nombre de projectiles mortels égal au niveau de l'ensorceleur sur des adversaires pris au hasard.

### AN HUR (Arrêter orage)

*Réactifs : perle noire, ail, racine de mandragore, soie araknéia, cendres sulfureuses*  
Lorsque l'ensorceleur est dérangé par le tonnerre et les éclairs incessants durant un violent orage, il peut faire usage de ce sort pour calmer l'orage et éclaircir le ciel.

### KAL VAS XEN (Invoquer)

*Réactifs : mousse de sang, ail, racine de mandragore, soie araknéia*  
Ce sort fait naître une puissante créature, quoique jamais prédéterminée, qui va venir se ranger du côté de l'ensorceleur pour combattre l'ennemi quel qu'il soit.

### AN TYM (Arrêter temps)

*Réactifs : mousse de sang, ail, racine de mandragore*  
Ce sort rend tout le monde immobile, à l'exception de l'ensorceleur et de ses amis, pendant une durée environ égale à vingt secondes. Comme la marche du temps est arrêtée, la véritable durée de ce sort est un sujet de grand débat.

### KAL VAS AN GRAV (Déséquilibre)

*Réactifs : belladone, cendres sulfureuses, cœur de ver, écailles de serpent*  
Ce sort chaotique difficile à contrôler ne doit être jeté qu'en cas de force majeure. Il provoque une vague de champs de feu, d'explosions et d'éclairs.

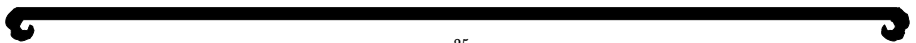
## EPILOGUE

Il a fallu plusieurs siècles pour glaner toutes les informations rassemblées ici car beaucoup de choses ont changé depuis notre arrivée. Maintenant que la rédaction de mon ouvrage est terminée, je me demande qui le lira un jour. Mes compagnons sur l'île en savent autant qu'ils s'en donnent la peine et il est peu probable que tous ceux qui vivent encore dans le royaume de Lord British aient un jour l'occasion de bénéficier de la sagesse contenue dans ce livre. Toutes nos tentatives de contacter Sosaria n'eurent d'autre résultat que de briser le cœur de plus d'une épouse de marin.

Toutefois, je ne regrette pas les efforts que j'ai fournis, car je dispose maintenant d'une précieuse source d'informations. Tout y est, l'histoire de mon peuple, celle de cette île — dans la limite de nos découvertes — et des créatures qui y vivent. Alors que je m'accorde un instant de repos, libre de la tâche de scribe que je m'étais assignée, je peux cesser d'observer ce qui m'entoure et commencer à sentir ce monde. J'entends le crépitement du feu et le bourdonnement d'une mouche gênante. J'entends dehors un grondement, sans doute celui d'un nouvel orage qui se prépare à se déchaîner sur le pays. Et j'entends des volets cogner contre le rebord d'une fenêtre.

Dans un instant, je me lèverai pour aller les fermer avant de continuer mes études sur l'immortalité...

— Erstam





# REMERCIEMENTS

Producteur ..... Warren Spector  
Chef de projet ..... Bill Armintrout  
Directeur de la création ..... Richard Garriott  
Producteur en chef ..... Dallas Snell  
Assistants du producteur ..... Alison Campbell, Beth Loubet

## EQUIPE DE PROGRAMMATION

Ingénieurs système ..... Brendan Segraves, Phil Sulak  
Codage cinématique et mage extraordinaire ..... Philip Brogden  
Codage sonore et codeur en chef ..... Phil Sulak  
Paperdolling & codage du système général ..... Brendan Segraves  
Codage ..... Eric Brown, Todd Hartmann,  
Justin Lee McKinnerney, Herman Miller,  
Brendan Segraves, Mark Vittek, John Watson  
Installation ..... Rey Castro, Ken Demarest III  
Créateur des sprites ..... Todd Hartmann  
Système sonore AIL ..... John Miles  
Débogage et amélioration des codes ..... Ken Demarest III,  
Zack Simpson, Tony Zurovec  
Codage supplémentaire ..... Tony Bratton,  
Charles Cafrelli, Jeff Everett,  
Will McBurnett, Mike McShaffry, Jeff Wilson

## ASSISTANTS A LA CONCEPTION

Construction du monde ..... Brian Adams, David Beyer,  
Steve Powers, Mark Vittek  
Créateur des catégories ..... Brian Adams  
Créateur des graphiques ..... Steve Powers  
Responsable de la vaisselle ..... Mark Vittek  
Responsable de la cuisine ..... David Beyer

## EQUIPE DE REDACTION

Idee originale ..... Sheri Hobbs, Bill Armintrout  
Conversations ..... Jack Herman, Andrew Morris, Lisa Smith,  
John Watson, Raymond Benson, Bruce Adams  
Edition ..... Beth Loubet, Bruce Adams, Joye McBurnett  
Livres et parchemins ..... Brian Adams, Jean-Marc Chemla,  
Roswitha Shoemake

## EQUIPE ARTISTIQUE

Paysage ..... Bob Cook  
Objets ..... Karl Dolgener, Glen Johnson  
Portraits ..... Bob Frye, Micael Priest  
Animation des créatures et personnages ..... Glen Johnson,  
Steve Powers  
Cinématique ..... Denis Loubet

## EQUIPE SONORE

Musique composée, arrangée et dirigée par ..... Dana Glover  
Musique supplémentaire ..... Marc Schaeffen, Raymond Benson,  
Kathleen Jones, Herman Miller,  
David Watson, Kirk Winterrowd

## Voix:

Great Earth Serpent & Dupré ..... Denis Loubet  
The Guardian ..... Bill Johnson  
Lord British ..... Richard Garriott  
Chaos Serpent ..... Eric Brown  
Order Serpent ..... Phil Sulak  
Enregistrement et mixage ..... Randy Buck  
Effets sonores ..... Marc Schaeffen  
Son supplémentaire ..... Kirk Winterrowd

## EQUIPE ASSURANCE QUALITE

Directeur Assurance qualité ..... Jeff J. Shelton  
Superviseur des tests ..... Scott Shelton  
Chef de projet Assurance qualité ..... Michael Chenault  
Tests ..... Marshall Andrews, Charles Angel,  
Don Derouen, Andrew Hofmann, Bill LaCoste,  
Starr Long, Ben Potter, Jason Smith, Dee R. Starns

## EQUIPE DE DOCUMENTATION

Manuels ..... Andrew Morris  
Edition ..... David Ladyman  
Réalisation artistique du manuel ..... Glen Johnson,  
avec Gary Washington et Denis Loubet  
Création des cartes ..... Terry Manderfeld  
Conception des graphiques du manuel ..... Al Carnley  
Conception des graphiques du coffret ..... Jennifer Davis,  
Craig Miller  
Traduction du manuel ..... Alpha CRC, Cambridge