

La magie à travers le temps

3^e éd., revue et augmentée

Par Tartuffe Landrevyl

Célèbre historien et professeur émérite à la faculté d'histoire de l'Académie du Mont-Cornu et
professeur invité à l'École Renoise des Sciences Non Magiques

Publié par : Troger Inc

Indulis, Siurasie

863

Première édition 843

Table des matières

Préface : Par le Père Farhan	p.3
Introduction : La magie à travers le temps	p.4-6
Survol historique	
Chapitre I : Les mages à travers le temps	p.7 à 15
Ori	p.7
Günter	p.8
Méphisto	p.9
Cornélius Golfimbur	p.10
Ethinax	p.11
Taro	p.12
Galianus (dit le Blanc)	p.13
Édouard Aquinoctalis	p.14-15
Chapitre II : Procédés et formules magiques à travers le temps	p.16 à 20
Pourquoi le latin ?	p.16
La règle des 4 ou des 4 + 1	p.17-18
D'où vient le Mana ? <i>Collaboration spéciale du Père Grécus</i>	p.19-20
Conclusion	p.21

Préface

Par le Père Farhan, grand sage du Mont-Cornu, printemps 863

La magie et l'histoire, quoi que peuvent en dire certains, sont des sciences ayant plusieurs choses en commun. Chacune à leur manière, elles peuvent être de puissantes armes si elles sont bien utilisées, c'est pourquoi ceux qui les manient doivent en être digne et s'en servir pour le bien commun.

J'ai donc l'honneur d'écrire la préface de cet ouvrage de mon éminent collègue et ami de longue date. Ce livre est le fruit d'un immense et incessant travail de recherche réalisé par le professeur Landrevyl depuis la première édition en 843. Malgré le fait que l'Académie du Mont-Cornu, ainsi que la Mandralique en général, soient des endroits où la magie est chose commune, pour ne pas dire banale, il s'avère parfois très ardu de retrouver certains détails, certaines dates, certaines informations qui, avec le temps, se perdent, s'oublent où sont carrément censurées. C'est pourquoi cet ouvrage s'avère très important, pour les prochaines générations de magiciens, les gens de lettres ou pour les simples instruits, pour qu'ils puissent se souvenir et se rappeler. De plus, de part sa précision et son exhaustivité, l'ouvrage du professeur Landrevyl est voué à devenir un classique dans son genre.

Sur ce, bonne lecture.

Père Farhan, sage de l'Académie du Mont-Cornu

Introduction

Tenter de dater l'histoire de la magie est quelque chose de très difficile, pour ne pas dire irréalisable. Qui peut vraiment dire depuis quand la magie existe? Les plus croyants d'entre nous diront qu'elle est issue des dieux, que la magie est d'origine divine et qu'ainsi elle fut amenée par eux. Mais alors, à quel moment le monde a-t-il été créé ? Et est-ce bien à la création du monde que les dieux arrivèrent, ou bien est-ce la magie des dieux qui créa le monde? Ou bien peut-être que la magie fut créée non pas au moment de l'arrivée des dieux ou de la création du monde, mais plus tard, soit par hasard, soit volontairement. Mais est-ce que c'est la magie qui créa les dieux ou l'inverse ? D'autres moins croyants affirmeront que la magie est quelque chose de naturelle et que les dieux n'ont rien à voir avec sa création et que comme nous, ils s'en servent. Mais alors dans ce cas, d'où vient la magie si elle n'est pas d'origine divine? Est-elle naturelle comme le sont l'eau, la terre, le feu et l'air ? Est-elle renouvelable comme l'est l'eau des rivières et l'air des montagnes. Peut-elle se cultiver comme les champs des fermiers? Peut-on la nourrir comme on nourrit un feu de foyer. D'où vient la magie ? C'est une des questions existentielle de notre monde et une question qu'ont tentés de répondre plusieurs philosophes à travers le temps et l'histoire.¹

Selon plusieurs grands historiens (notamment Stéraphon et Darvignan), nous nous trouvons actuellement au troisième âge, ayant commencé à la création de l'Empire renois en l'an 0. Toujours selon les historiens précités, pendant le premier âge (il y a entre 40 000 et 50 000 ans; selon les estimations), il y aurait existé une puissante civilisation maintenant disparue qui aurait atteint un tel degré de perfectionnement dans la magie. Certains auteurs vont jusqu'à dire que cette civilisation aurait participé à la création de la magie ou du moins, à son développement. Quelle était cette civilisation? Très peu d'écrits nous sont parvenus, pour ne pas dire aucun. Seuls quelques légendes² et histoires font mention de cette civilisation, quoi que en consultant la littérature drow et elfique, on en retrouve quelques traces. Donc pour le peu que nous en sachions, cette civilisation aurait existé à une époque où certains dragons (s'ils ont vraiment existés) étaient toujours éveillés. On raconte aussi que leurs connaissances et leur maîtrise des sciences non magiques avaient atteint un degré d'avancement inégalé (même à ce jour); que ce soit au niveau de la médecine, d'explosifs non magiques à partir de certaines pierres, de l'architecture, de l'alchimie, etc. Une chose est certaine, si cette civilisation avancée à réellement existée, elle a sombré dans l'oubli, tout comme son savoir, malheureusement pour nous.

¹ Vous pouvez vous référer au chapitre II à la section D'où vient le mana

² Notamment une légende écrite par le maître conteur Alphonse Sansquartier; Ref : Sansquartier, A, « Le bâton du Génie », Légendes fantastiques et incroyables du monde Tome I, Chapitre 5, Ed. Troger Inc, p.23, an 861

Toujours au premier âge, une autre civilisation, un peu plus connue cette fois, a vécu dans la région de l'actuelle Australie, appelée Royuique à l'époque (vers 3000 ans av. Célestos). Cette civilisation principalement nomade, se divisait en clans autonomes portant un culte à la Terre mère nourricière dont la représentation religieuse et politique était le druidisme. Les druides étaient en charges des différents rites et cérémonies, mais aussi de l'enseignement, la diplomatie, l'histoire, la généalogie, la toponymie, la magie, la médecine et la divination. Chaque clans avaient à leur tête un druide ou un conseil de druides (lorsque la population était plus importante) qui agissaient comme symboles d'autorité, de gestion et d'administration dans le clan. De générations en générations, cette civilisation a atteint un très haut degré de connaissances par la transmission orale. L'écriture était connue mais presque absente de cette société, car on répugnait à l'utiliser pour des motifs religieux, préconisant la transmission orale des connaissances. La forme utilisée, appelée *Ogam*, est représentée par un système de notation composé de 25 lettres dont la graphie est une arête verticale sur laquelle sont encochées des traits à droite ou à gauche, obliques ou perpendiculaires; ces lettres sont associées au symbolisme des arbres. On raconte que leur degré de perfectionnement dans la magie naturelle était incroyablement développé. Cependant il est difficile de savoir exactement à quel niveau, étant donné la réclusion des sociétés druidique et leurs aversion pour la civilisation et la rareté des écrits.

Ainsi, en jetant un bref regard sur l'histoire, on se rend rapidement compte qu'il serait erroné, pour ne pas dire stupide, d'affirmer qu'il n'existe qu'une seule et unique forme de magie. Malgré que certaines théories affirment que ces différentes formes sont issues de la même force (le mana), la magie se présente bel et bien de plusieurs manières. La plus classique est bien entendu la magie de l'esprit, la magie dite « psychique », celle qu'utilise la plupart des grands magiciens et qui est traditionnellement enseignée et qui s'étudie dans les grandes académies et les écoles spécialisées. À son tour, la magie psychique se subdivise en écoles³; Invocation, Abjuration, Altération, Enchantement, Divination, etc. Certains utilisateurs de magie psychique se spécialisent dans une ou plusieurs de ces écoles. Pour d'autres thaumaturges, ce n'est point à la suite d'un long et pénible apprentissage qu'il parviennent à contrôler le Mana, alors qu'il s'agit chez eux d'un don inné et naturel leur permettant d'utiliser les Éléments. Pour eux, point d'écoles et de spécialisations, tout leur vient naturellement, bien sûr, préalablement, ils doivent avoir réussi à maîtriser et utiliser convenablement leurs dons. On raconte que

3 Certaines écoles sont plus acceptés que d'autres, mais elles restent de simples catégories rassemblant des sorts à effets semblables

ces Utilisateurs sont parfois des élus des dieux. On raconte aussi qu'ils réussissent à développer des sorts qui ne sont pas répertoriés par les enchanteurs « classiques » et que leurs dons sont très recherchés.

Une autre forme de magie est celle qualifiée de divine, principalement associée aux prêtres et autres fervents religieux. Dans leurs cas, leur Don leur est attribuable et est l'égal de leur foi envers leur Dieu ou Déesse. C'est par l'intermédiaire de la prière et de la méditation qu'ils peuvent avoir accès au Mana. Il y existe aussi des subdivisions appelés Sphères dont les principales sont le Bien (sphère de vie), le Mal (sphère de nécromancie) et la Neutralité (sphère d'équilibre). L'accès à ces sphères dépendent là aussi du portfolio de leur dieu et la transgression de ce portfolio par un discipline mal avisé peut avoir des répercussions tragiques pouvant aller jusqu'à la disgrâce divine.

La troisième forme de magie classique est celle dite Naturelle. On l'associe principalement aux disciples de Terra, d'Humius et parfois des Faunes, qu'ils soient prêtres, druides ou forestiers. La magie naturelle se divise en domaines, les plus connus sont les domaines animal, végétal et élémental. Cette forme de magie est par contre moins connue que les autres, du fait qu'elle ne fait l'objet que de peu d'écrits et son enseignement se fait principalement par transmission orale directe.

Existe-t'il d'autres formes de magie ? Rien n'est moins certain. On fait parfois référence dans certains ouvrages de forme de magie « éteintes » ou bien encore « inconnues », « secrètes » et même « hybride ». C'est le cas notamment de la fameuse Chronomancie, décrite comme l'art de l'altération temporel. École de la magie psychique ou forme de magie à part entière ? Rien n'est moins certain ... et encore moins son existence. Au niveau des formes de magie éteintes, on parle souvent de celles utilisés par des races maintenant disparus, dont les fameux Gobelins et Orcs jaunes qui font l'objet de quelques ouvrages ... et de légendes. Ces êtres auraient existés il y a des milliers d'années et seraient les gardiens de la connaissance et du savoir, dont le savoir magique. Quant à la magie inconnue ... si de telle forme de magie existent ... eh bien elles sont inconnues ! Cependant, cet ouvrage se concentra sur la forme dite psychique de la magie, afin de ne pas couvrir trop vaste.

Chapitre I : Les mages à travers le temps

Nous abordons maintenant le chapitre consacré aux grands mages (psychiques) ayant marqués notre Âge, soit par leurs connaissances poussées de l'Art, soit pour leurs découvertes magiques (créations de sortilèges, découverte d'artefacts) ou leurs savants écrits sur le sujet.

Ori (814-...)

Peu connaissent la véritable histoire d'Ori et peu savent que le sort portant son nom ... vient de lui. Ori est originaire de Tauralie, mais c'est étrangement dans les Mont du Sud qu'il passa la majeure partie de sa vie, alors qu'il fut élevé par les nains, après avoir été capturé lors d'un raid nain dans sa tribu (barbare) natale. Ori grandit dans une atmosphère guerrière, où les arts du combat et de la guerre étaient vénérés. Cependant, sa communauté d'adoption se rendit rapidement compte que le Jeune Ori était voué à un autre domaine que le combat aux armes, la magie. Ori démontra de vives aptitudes à la magie et un engouement pour en apprendre d'avantage. Au cours des années, il devint un spécialiste de l'invocation, un fait qui n'est probablement pas étranger à la culture guerrière naine et ses talents étaient très en demande lors des raids contre les tribus gobelines et orcs. Mais Ori cachait une autre passion, celle pour l'astronomie, une science non magique dont raffole les nains. En effet, du haut du Mont du Sud, l'observation du firmament en est beaucoup facilitée. C'est justement pendant une de ces observations qu'il fut témoin d'un phénomène, bien que connu, mais extrêmement rare, une pluie d'astéroïdes. C'est à ce moment précis de sa vie (alors âgé de 40 ans) qu'il eut l'inspiration de créer un sortilège particulier, mariant Invocation et Astronomie, 2 domaines où il était passé maître en la matière. C'est ainsi qu'après 2 ans de travail acharné et d'essais, il réussit là où peu réussissent, il créa un sort de toutes pièces, maintenant célèbre qu'il appela : Astéroïde fougueux de Ori. Ce sort fut son apogée en tant que mage et sa renommée n'est pas près de s'éteindre.

Günter (524-552)

Qui est Günter ? En fait sa véritable histoire n'est pas très connue tout comme l'origine de la création du sort portant son nom; Coup affaiblissant de Günter. La vie de Günter commence dans un des émirs de Savoie. Fils d'un grand et riche marchand ayant fait fortune dans la vente de tapisseries et de parfums, Günter a grandi dans le luxe et la coquetterie. Selon les dires de plusieurs (en majorité des témoignages féminins), il était doté d'un charisme et d'un pouvoir d'attraction incroyable envers la gent féminine. Bien qu'il a su révéler dès son plus jeune âge un don inné envers la magie, Günter avait tendance à se détourner de ses leçons et de son apprentissage de l'art au profit de son apparence physique et de ses nombreuses conquêtes, au grand dam de son père qui avait investi de grandes sommes pour lui fournir le meilleur professeur⁴. Il est dit qu'il aurait réussi à développer, grâce à la magie et l'alchimie, une formule pour créer un parfum magique imitant les effets d'un onguent et d'un filtre d'amour, mais seulement au niveau des effets liés à l'attraction physique du sexe opposé au porteur. C'est donc grâce à son parfum magique et ses talents de chanteur qu'il réussit à obtenir une telle notoriété ... chez les jolies jeunes femmes. Pour en revenir à la magie, comme il est mentionné, ce n'était pas sa première priorité et son apprentissage en prit un coup, malgré un incroyable potentiel magique. C'est notamment lors d'un duel magique contre un adversaire qu'il prit conscience de ce fait, alors qu'il faillit y laisser la vie. Il se mit donc à chercher un sort qui lui permettrait de vaincre rapidement ses adversaires au combat magique sans déployer d'énergies magiques considérables. C'est à ce moment qu'il se mit à réfléchir sur la création d'un sort ayant ces propriétés; c'est à dire, un sort pouvant déstabiliser un adversaire lors d'un combat magique en réduisant considérablement la force magique en lui. C'est ainsi qu'il mit au point le célèbre Coup affaiblissant de Günter, qui comme tout le monde le sait, a pour effet de diviser par 2 la force magique d'un adversaire. Ironiquement, quelques années après la création de ce sort, il perdit la vie lors d'un combat contre un adversaire pour une histoire de coeur ... malheureusement pour lui, son adversaire à qui il avait laissé le choix des règles du combat, décida d'en découler par un combat martial.

⁴Selon les dires de certains, le grand Kazoum en personne aurait été son précepteur à un certain moment de sa vie

Méphisto (234-271)

L'Histoire du mage Méphisto, légende ou réalité ? Rien n'est moins certain sur ce mage invocateur ayant vécu au III^e siècle. On dit qu'il était d'un tempérament quelque peu impulsif et très distant avec les inconnus, pour ne pas dire agressif semble-t-il. Il était par contre très proche des membres de son équipe d'aventuriers avec qui il parcourait le monde et il les aidait du mieux qu'il pouvait, mais ne se gênait pas pour envoyer une boule de feu si la situation l'exigeait, même si des coéquipiers étaient à proximité ! On raconte qu'il s'est lié d'amitié avec un des membres de l'équipe, un chevalier désireux de devenir paladin. Lors de leurs aventures, Méphisto était considéré comme un grand instruit et arrivait toujours à résoudre les énigmes qui se présentaient à eux. On raconte que vers la fin de sa vie, il aurait trouvé un démon enfermé dans un miroir qui le suppliait de le libérer. En fait ce serait grâce à sa force mentale et sa maîtrise psychique que Méphisto aurait réussi à repousser le démon de son esprit, comme il l'avait fait avec les autres membres de l'équipe. Plutôt que de le libérer, il aurait décidé de forger une épée dans un matériel rare ressemblant à une pierre de couleur noire et y aurait enfermé le démon. Il remit ensuite l'épée à son fidèle ami chevalier. C'est lors d'un combat contre des adversaires redoutables, alors que Méphisto et son ami chevalier étaient toujours vivants, que le démon proposa un marché au chevalier. Il lui dit « Si tu me libères, j'anéantirais tes adversaires et te laisserai en paix. » Voyant la situation perdue, le chevalier prit la décision d'accepter l'offre du démon au grand malheur de Méphisto qui connaissait ce dont le démon était capable. C'est ainsi que le démon respecta sa promesse, il élimina les adversaires, mais aussi le mage Méphisto qui n'eut aucune chance de se protéger. C'est ainsi que s'acheva la vie du grand Méphisto, créateur du célèbre et puissant sort « Bandes de Méphisto ».

Cornélius Golfimbur (vers 805- ...)

“Il fut un temps, bien avant que les pères de nos pères n’existent, où ce monde était celui des Dragons. Ne vous méprenez pas, c’est uniquement parce qu’ils ont somméillé que nous avons pu les remplacer.”
(*Golfimbur, Grand Maître à l’académie du Mont Cornu, campus de Magicus, Mandralique*)

Voici ce qui m'est parvenu du maître Golfimbur, un des grand mage de notre époque, tel que raconté par une source très près de sa personne.

Il aurait environ 55 ans. Grand et mince, les cheveux noirs longs et porte des lunettes. Il porte habituellement une toge rouge vin, aux manches bordée de motifs noirs et dorés. Il ne se sépare jamais de son tube à parchemin. Il affectionne particulièrement un bâton de marche en bois sculpté. Celui-ci est surmonté d'un oeil, lui-même entouré d'un serpent avec des ailes de chauve-souris. On raconte qu'il a parcouru le Monde dans sa jeunesse avec un Orque du nom de Kogne. Certains disent qu'il s'en servait un peu comme bouclier humain. Bien qu'assez faible d'esprit, l'Orque étant beaucoup plus fort et habile au combat que lui, c'était en quelque sortes son garde du corps. Ils eurent cependant une amitié sincère. C'est maintenant un mage spécialisé dans l'altération mais qui a étudié toutes les sortes de magie psychiques et même certains types de magie dits "hybrides" qui combinent les effets des magies divine et psychique, ou encore psychique et naturelle pour donner des effets bizarres et souvent imprévisibles. Le sort "Main de Golfimbur Interposée" a été créé par lui il y a une vingtaines d'années. Il habite sur les pentes du Mont Cornu et enseigne à temps partiel à l'Académie du Mont Cornu. C'est lui qui a créé le portail virtuel multibranché permanent de la Grande Bibliothèque de l'Académie du Mont Cornu, qui permet d'accéder aux documents de la bibliothèque de plusieurs endroits dans le monde. Pour réaliser ce portail très spécial, il travailla avec le frère Tegrim, de l'église de Maramis à Magicus et le gnome inventeur Theredinalgarominus de Savoisie. Pour ce qui est de sa personnalité, il est assez froid et distant. Certains le trouvent hautain ou prétentieux mais d'autres disent que c'est parce qu'il n'a aucune patience envers ceux qui lui font perdre son temps. Cependant, la plupart de ceux qui l'ont côtoyé reconnaissent sa grande intelligence. Curieux, il prend tout avec scepticisme. Sans être athée, il ne prie aucun dieu en particulier, préférant croire au potentiel de chaque être intelligent, plutôt que de remettre son destin entre les mains d'entités à la puissance inquiétante. Il a des contacts au sein de la Fraternité de l'Ascension, un groupe qui croit que les dieux ne sont que des être plus haut que les mortels dans l'échelle de l'évolution, donc que tout le monde a le potentiel de devenir un dieu par un processus qu'ils appellent "l'ascension".

Ethinax (807-854)

Encore une fois on ne sait pas grand chose sur ce mage qu'on suppose spécialiste de l'école de l'altération. Fut-il instruit au Mont-Cornu ? Ailleurs en Mandralique ? À la Grande École Renoise des Sciences Magiques ? Nous n'en savons rien. La seule information dont nous savons avec certitude c'est qu'il est le créateur du sort portant son nom, « Sphère de capture selon Ethinax ». La création de ce sort très puissant est aussi rempli de mystères. Certaines rumeurs veulent qu'Ethinax aurait décidé un bon jour de partir seul à l'aventure et d'explorer des domaines non conventionnels de la magie, des types de magie dit « inconnus ». On dit qu'il était fasciné par ces types de magie et les créatures obscures qui l'utilisent. Il aurait étudié pendant un moment de sa vie les vampires et aurait tenté de percer les secrets de ces êtres qui posséderaient une grande puissance magique. On dit qu'il aurait fait le tour des grandes bibliothèques de Mandralique et de Renoisie afin d'accumuler le plus d'informations possibles sur les capacités magiques de ces créatures. Certains de ses anciens collègues racontèrent qu'à la fin de sa vie il suivait les traces d'une société vampire (une théorie qui ne fait d'ailleurs pas l'unanimité chez les historiens), non pas physiquement, mais à travers l'histoire, les contes et les légendes. Il aurait réussi à tisser un lien entre plusieurs grands événements historiques et certains hommes et certaines femmes ayant des positions très élevées dans la hiérarchie tant sociale, politique qu'économique et cette fameuse société vampire. Thèse farfelue ou réalité sociale ? Selon la plupart des hommes de lettres, il ne s'agirait que d'une théorie farfelue parmi tant d'autres.

Où se trouve le mage Ethinax de nos jours ? Vivant ou mort ? On raconte qu'il aurait été tué par le célèbre vampire Varco (qu'il aurait reconnu comme un des plus anciens vampires du monde) il y a quelques années lors d'une recherche terrain. Que Maramis veille sur son âme.

Taro (777-???)

Que dire de Taro ... bien évidemment, il s'avère être l'un des plus puissants thaumaturge du VIII et IXe siècle, mais jusqu'à quel point sa puissance était elle un bienfait pour notre monde? On ne connaît rien de son enfance ou de son passé, mais ses faits et gestes de sa vie adulte le sont tout autrement ... malheureusement. Dans l'esprit de Taro, le Monde était une vaste forêt qui ne valait rien de mieux qu'être coupée à blanc et c'est en ayant cet esprit en tête qu'il grandit. Taro était doté d'une très forte estime de soi, additionné d'un égocentrisme narcissique et d'un orgueil à l'égal de sa mégalomanie. Tout ce qui comptait pour Taro était sa propre personne et sa recherche de puissance, magie bien entendu. Mis à part sa personnalité, on ne peut ignorer son impact sur les connaissances magiques d'aujourd'hui. Il est entre autre l'auteur des sorts portant son nom, rayon de force de Taro, répulsion d'objet de Taro et Pyre funèbre de Taro, un trio de sorts à l'image même de sa personne. D'abord un sort d'invocation permettant d'immobiliser lâchement ses adversaires, un sort d'abjuration permettant de protéger ses biens et un sort d'altération permettant de réduire en cendre ses ennemis. Mis à part ses 3 sorts, Taro est aussi connu pour ses études dans sa recherche de la Pierre philosophale, du contrôle de l'esprit (une oeuvre inachevée) et des mondes parallèles. En fait selon lui, ces 3 domaines étaient complémentaires en lui permettant de mettre le monde, puis les autres mondes à sa botte. La Pierre philosophale lui permettrait d'atteindre la vie éternelle pour lui donner le temps d'arriver à ses fins, le contrôle de l'esprit serait une des armes contre ses ennemis afin de soumettre les puissants de ce monde et l'accès aux voyages temporels lui permettrait d'accéder à d'autres monde afin de conquérir d'autres univers et d'acquérir encore plus de pouvoirs et de puissances. Malheureusement pour lui et heureusement pour nous, sa folie mégalomane eu raison de lui, alors qu'il avait réussi vers 855 à ouvrir une brèche sur un monde parallèle similaire au nôtre (selon ses notes il s'agirait d'un continent portant le nom de Milandes), il fut pris dans cette brèche qui se refermât sur lui alors qu'il tentait de la franchir. Nul ne sait si Taro est encore vivant, ou mort, ou s'il survit sous une autre forme.

Galianus (dit le Blanc) (803-...)

Galianus est née en Siurasie d'une famille noble proche de celle de la baronnie d'Orbourg. Lointain cousin du défunt baron Frédérik Ulric Godefroi DeNonville, il passa son enfance à Nostraland, mais fut envoyé en Mandralique par ses parents pour compléter ses études magiques, car démontrant un très grand potentiel magique. Quoiqu'il gardait contact avec sa ville natale et sa famille, il ne revient que très rarement à Nostraland. Au fil des années, son pouvoir et ses connaissances augmentèrent sans cesse tout comme son dévouement pour la déesse Maramis. Après ses études, il élu domicile au Mont-Cornu pour approfondir ses connaissances et faire de plus amples recherches, tout en enseignant à l'occasion afin de transmettre ces connaissances. Il acquies une très grande renommée tant en Mandralique que dans son pays natal et acquies le surnom de Galianus dit le mage blanc. Certaines rumeurs veulent que ce surnom lui ait été octroyé par la déesse de la connaissance en personne, alors qu'il en serait un de des rares élus. Galianus s'est aussi rendu célèbre lors de son célèbre duel magique contre la sorcière Hedda en Siurasie. L'histoire remonte à plusieurs années, du temps du Baron Ulric, une sorcière du nom d'Hedda voulait prendre le dessus sur le Baron d'Orbourg en créant une armée indestructible. Lorsque ses plans furent mis à jour, le mage Galianus affronta la sorcière pour le bien d'Orbourg et réussit à l'éliminer. Cependant, certaines rumeurs voudraient qu'elle ait réussi à cacher son âme dans un artefact magique avant de disparaître.

Édouard Aquinoctalis (786-...)

Édouard Aquinoctalis est née de parents mandrales bourgeois et à toujours eu une vie aisée. Très jeune, il fut inscrit à l'Académie de magie de Magicus où il se démarqua par sa grande maîtrise de l'art et fut admis par la suite à la célèbre Académie du Mont-Cornu pour parfaire ses études. À l'âge de 16 ans, il fut choisi comme apprenti par le haut mage Octave Deloncourt, spécialiste en altération. Après 4 ans, il quitta son mentor pour entreprendre des recherches dans les archives de l'Académie du Mont-Cornu, à la recherche de trésors et d'artefacts perdus. Lui qui avait toujours été un rat de bibliothèque, se retrouva dans un milieu familial où la magie lui était utile pour approfondir ses recherches. S'est ainsi qu'il fit la connaissance de celui qui allait devenir son ami et collaborateur, Grégoire Malpertuis. Ensemble, ils mirent leurs forces en commun pour ce qui allait devenir leur passion et unique but dans la vie, la recherche d'artefacts magiques. Pendant plusieurs années, ils firent de nombreuses recherches et découvertes : fouillant les livres et archives de dizaine de bibliothèques en Mandralique et même en Renoisie. Rapidement, ils acquirent une certaine renommée dans le domaine de la chasse aux trésors et montèrent de nombreuses expéditions avec divers associés.

Depuis une dizaine d'années, les 2 comparses ont entrepris, séparément, des recherches concernant une antique civilisation disparue et oubliée. Alors que Malpertuis était sur les traces d'une antique fragment d'un très ancien grimoire magique de l'époque, Édouard tentait de retrouver la trace de ce qui semble être l'exemplaire unique d'un antique parchemin d'arrêt du temps, un sort maintenant oublié. En effet, il y a 8 ans, alors qu'il s'adonnait à ses recherches dans une bibliothèque privée d'un comte de Racassonne en Renoisie, il découvrit le journal d'un ancêtre de la famille, Guillaume Chateauvert, Centurion de l'armée renoise basé en Savoisie (alors province Renoise) vers l'an 260 (calendrier Renois). Le journal relate qu'en l'an 263, des explorateurs mandrales ont menés une expédition dans les terres arides avec l'aide de Guillaume et une petite décurie et firent une étrange découverte; un village de créatures jaunes s'apparentant à des orques. Les croyant hostiles, ils attaquèrent le village et le pillèrent. (Mystérieusement, les orques se volatilèrent en un éclair). Bref, il est dit que Guillaume ramena au pays quelques trésors dont le fameux parchemin. Malheureusement, quelques années plus tard (selon les archives familiales), Guillaume décéda (en 270), laissant en héritage tous ses biens à ses enfants. Étant donné le manque d'intérêt de ses fils aînés pour les affaires magiques, Édouard découvrit qu'en 273, le successeur de Guillaume, le comte Henry Chateauvert, fit une donation au Haut Collège d'Étude Magique Renois (ancêtre de la Grande École Renois des Sciences Magiques), donation contenant le parchemin. Édouard se rendit ensuite à la Grande École Renois des Sciences Magiques à

titre de chercheur et fouilla les archives. Il acquit la certitude, que le parchemin se trouvait encore ici, quelque part. La raison ? La langue avec laquelle est écrit le parchemin est inconnue (d'après les archives) et donc les autorités de l'École l'ont mises de côté, ne la jugeant pas d'importance. Mais après des années de recherches et de fouilles, Édouard mit finalement la main sur le dit parchemin en 862. C'est donc à ce grand magicien que nous devons la découverte de ce parchemin d'arrêt du temps, un sort extrêmement puissant qui avait sombré dans l'oubli. Depuis, de grands spécialistes tentent de percer les secrets de ce parchemin afin de le reproduire, mais il s'agit là d'une tâche d'une très grande complexité et nul ne sait combien de temps cela prendra.

Chapitre II : Procédés et formules magiques à travers le temps

Pourquoi le latin ?

Comme toutes personnes lettrées se respectant le savent, la langue latine est la langue communément (pour ne pas dire exclusivement) utilisée par les jeteurs de sorts. Pour connaître l'origine de cette utilisation, on doit jeter un coup d'oeil dans l'histoire, au moment où l'écriture fut créée par nos vénérables ancêtres. Selon plusieurs historiens, les humains ont fait leur apparition après les dragons, les elfes, les nains, les orques, les gobelins et les gnomes, il y a de cela entre 10 000 et 15 000 ans (selon les auteurs). Il faut cependant attendre 5000 ans pour retrouver des traces d'humains s'étant regroupés ensemble. Selon les historiens Steraphon et Darvignan, c'est en fait à cette époque (10 000 et 15 000 av Célestos) que les humains (du moins une partie d'entre eux) auraient été admis dans cette puissante civilisation ayant existée au premier âge⁵. Il faut comprendre que cette civilisation aurait regroupée plusieurs races différentes et que donc plusieurs dizaines de langues (parlées et/ou écrites) se seraient côtoyées dans cette civilisation multiethnique. Au niveau des humains présents, la langue majoritairement parlée était l'ancien commun (un mélange de plusieurs dialectes tribales; semblable au commun moderne, à quelques différences près) et quelques langues tribales dont plusieurs ont malheureusement disparues (certaines à cause des politiques colonisatrices de l'Empire renois), ou ne sont connues que par quelques linguistes. La création du latin est plus complexe, Steraphon et Darvignan racontent qu'elle est l'aboutissement du désir d'une certaine élite (tant humaine, elfique, gnome, orcque, naine...) de la « dite civilisation » de créer une langue afin de mieux communiquer entre eux (la plupart étant des jeteurs de sorts; la magie étant très importante dans cette civilisation). Steraphon et Darvignan expliquent que le latin est basé sur une symbolique magique, tant au niveau de son écriture, de sa prononciation, de sa structure et de sa forme grammaticale. On ne sait cependant pas quelle était la langue utilisée avant la création du latin par les incantateurs. On peut cependant affirmer que le latin depuis sa création a fait ses preuves et s'est affirmée comme LE médium par excellence pour la quasi totalité des mages, quoi qu'il est aussi possible d'envisager l'utilisation par certains d'une autre langue.

5 Voir introduction

La règle des 4 ou des 4 + 1

Ne peuvent incanter ceux qui le désirent, c'est pourquoi la plupart des jeteurs de sorts doivent suivre un entraînement et un apprentissage rigoureux pour parvenir à maîtriser les forces magiques qui nous entourent. En fait, tout utilisateur de magie doit inévitablement suivre la règle des 4, ou la règle des 4 + 1 (tout dépendamment de la puissance du sortilège).

Règle I : Le mage doit avoir en lui une quelconque force magique afin de lui permettre de canaliser le mana. Cette force magique peut s'acquérir de 3 manières. Premièrement de manière naturelle à la naissance, ou encore suite à un long apprentissage ou bien par l'effet (temporaire) d'une potion alchimique. Comme tout le monde sait, cette force magique intérieur n'est pas inépuisable, c'est pour cela qu'elle doit être renouvelée et cela de plusieurs manière : méditation, sommeil, potions alchimique, Tai Chi, transferts magiques, etc.

Règle II : Le mage doit utiliser un médium afin d'extérioriser sa force magique; le médium classique est la langue, habituellement le latin. Bien des gens et bien des jeteurs de sorts font l'erreur de dire que c'est la formule qui sert de médium. Il faut bien comprendre que la formule n'est qu'un assemblage linguistique formant une ligne de magie (un peut comme un assemblage de notes de musique peuvent former une mélodie). Le fait est qu'il existe plusieurs séquences de notes (mots) pouvant être utilisées afin de créer la même mélodie (sort). Tout comme on peut utiliser plusieurs instruments (différentes langues) pour jouer la même mélodie. Bref, on peut jouer avec les mots, les formules, les langues, les intonations, les notes, etc pour arriver à ses fins. On ne doit pas voir la magie comme une formule mathématique : 1 formule = 1 sort. Non, la magie est un art et c'est avec les 4 ou les 4 + 1 qu'on peut la modeler et l'influencer comme on veut.

Règle III : La règle III se situe au niveau des gestes, car tout comme la langue, le jeteur de sort classique doit avoir les 2 mains libres et effectuer des gestes précis afin, encore une fois, d'extérioriser sa force psychique. Tout comme la langue, il existe une infinité de gestes que l'on peut utiliser, mais chaque geste, comme chaque mot, comporte une symbolique unique et c'est cette addition de gestes qui forme, encore une fois, une ligne de magie. Quoi que la Règle III est absolument nécessaire pour bien contrôler la magie, il est dit que certains jeteurs de sorts ou certaines races spécifiques, auraient remplacer la gestuelle par un autre médium; on parle généralement d'objets fétiches ou de puissants catalyseurs de magie tel que les pentacles.

Règle IV : La règle IV se rapporte à la projection du sort par le mage dans la nature et se sous divise en 3 catégories : par le touché, par l'effet de la voix/la pensée et par l'effet d'un catalyseur. Le sort au touché, tel que son nom l'indique, est la projection par le jeteur de sort par l'effet du touché sur la chose qu'il veut affecter magiquement. Au niveau des sorts à voix/à pensée (très rares), le mage doit se concentrer sur ce qu'il veut affecter magiquement. Les sorts à catalyseurs est en fait un prolongement des sorts au touché; le catalyseur servant d'extension du corps du mage alors qu'il concentre le sort incanté dans un catalyseur qu'il projette.

Règle IV + 1 : La règle IV + 1 est en fait une règle « optionnelle » pouvant s'appliquer à certains sortilèges (habituellement très puissants) qui demandent un support matériel magique supplémentaire pour fonctionner. Les plus classiques sont les runes qui permettent de créer des effets magiques très puissants ce qui explique leur rareté. Un autre objet médium très connu sont les pierres précieuses, qui renferment une certaine forme de magie spéciale, pas très bien comprise. On retrouve aussi les herbes et les plantes, les objets shamaniques (bâtons, totems, encens, instruments de musique, etc), les sacrifices : aliments, animaux, objets (communs, magiques), et plusieurs autres.

D'où vient le Mana ?

Chroniques du Père Grécus

Chronique #2 : Le mana

Cette chronique discute de ce que les mages appellent le mana. Elle s'adresse en particulier à ceux qui n'ont pas la faculté d'utiliser cette énergie. Le terme mana est utilisé partout dans le monde mais il existe aussi d'autres appellations pour désigner ce concept. Par exemple, plusieurs druides de Renoisie de l'ouest le surnomment plutôt énergie vitale et certains prêtres de Siurasie, de Sarbasie et des environs l'appellent l'essence divine.

Le mana est une forme d'énergie présente partout. Elle est en chacun de nous et dans l'espace tout autour de nous. On la retrouve dans chaque être vivant, dans chaque objet inanimé et dans toute matière première. Elle forme une toile complexe qui a des ramifications jusque dans les coins les plus reculés du monde. On prétend que cette énergie est plus concentrée chez les êtres vivants que dans la matière inerte, et davantage chez les êtres intelligents que chez les organismes sans intelligence. Enfin, la plupart s'entendent pour dire qu'elle est, et de loin, la plus concentrée dans les dieux, qui en disposent d'une quantité vraiment phénoménale. De plus, ceux-ci ont la faculté de distribuer une partie de leur mana à qui bon leur semble, peu importe la distance.

C'est grâce à celle-ci que les sorts peuvent être lancés, que les potions peuvent prendre effet et que les objets magiques peuvent fonctionner. Bref, c'est grâce au mana que l'on peut imposer notre volonté sur la réalité objective. Lorsqu'on lance un sort, par exemple, l'importance de l'effet sur la réalité objective détermine la quantité de mana utilisée. Certains sorts mineurs changent peu la réalité (par exemple un sort de guérison élémentaire). Ils ne nécessitent donc que peu de mana. Par contre d'autres sorts changent dramatiquement la réalité (par exemple, un sort de résurrection). Ceux-ci nécessitent beaucoup de mana.

Cette énergie existe tout autour de nous mais reste imperceptible pour le commun des mortels. Certains Elfes très âgés prétendent pouvoir parfois sentir ce qu'ils appellent des “noeuds” de mana, qui consistent selon eux en des endroits où la concentration locale de mana est particulièrement forte. Peut-être s'agit-il d'endroits où la “toile” du mana est emmêlée... N'ayant jamais perçu moi-même ces

phénomènes, je ne sait pas trop qu'en penser. Pourtant, étant donné la précision des témoignages et la crédibilité de leurs sources, je suis enclin à accepter ce phénomène comme réel. Jusqu'à présent, par contre, je n'ai jamais eu la moindre raison de croire que ces noeuds de mana facilitaient le lancer des sorts à leur proximité.

Par contre, même si le mana est présent partout, ça ne veut pas dire qu'il peut être utilisé facilement et par n'importe qui. Il existe quatre façons d'exploiter cette énergie pour produire de la magie. La première façon, la plus primitive, consiste à utiliser le mana de background, qui est présent partout, un peu comme un bruit de fond derrière une pièce de musique. Cette méthode permet de changer la réalité à un niveau fondamental en utilisant la magie coïncidente. La deuxième, un peu plus élaborée consiste à aspirer une partie du mana présent dans les formes de vies qui nous entourent, puisque celles-ci en possèdent une plus grande concentration que l'espace vide ou la matière inerte. La troisième, relativement évoluée, consiste à la puiser dans la réserve contenue dans son propre esprit. La dernière, certainement la plus noble, consiste à canaliser le mana en le recevant d'un dieu dans le but de faire la volonté de celui-ci.

Et pour ceux qui ne savent pas du tout utiliser le mana, il existera toujours des objets magiques, des composés alchimiques et des parchemins magiques majeurs, qui permettent tous de stocker le mana sous forme d'effets magiques automatiques, ne nécessitant aucune connaissance magique.

L'un des aspects les plus intéressants du mana est le fait qu'on puisse l'apercevoir avec nos yeux nus, pendant un bref moment, juste avant que certains sorts à distance soient lancés. Cela ne se produit pas avec tous les sorts, mais seulement avec certains sorts précis. Dans ces cas particuliers, le mana prend l'apparence d'un petit paquet de lumière pouvant avoir diverses formes, textures, intensités et couleurs, en réponse à divers facteurs, comme par exemple le type et la puissance du sort en train d'être incanté, l'humeur de l'incantateur, l'origine du mana utilisé, etc. On appelle ces petits paquets de mana à l'existence éphémère des catalyseurs. Un catalyseur n'a pas d'existence tangible sauf pour l'incantateur qui le manipule. Il ne peut pas être donné, conservé ou volé. Il n'existe pas avant que l'incantateur ne commence à réciter sa formule, et il cesse d'exister aussitôt que le sort a pris effet.

Père Grécus

Académie du Mont Cornu,

An 858 de la sage Maramis

Conclusion

Tel qu'il est dit dans l'introduction, la magie est un domaine très large et complexe qui pose encore de très nombreuses questions aux spécialistes et aux chercheurs. De très nombreux ouvrages ont été écrits et de très nombreux autres restent à écrire afin d'élucider tous ces mystères que posent la magie. J'espère par contre que cet ouvrage vous a permis d'en apprendre d'avantage en approfondissant vos connaissances et votre compréhension de la magie et des mystères qui l'entoure !

Tartuffe Landrevyl

Les Éditions Troger Inc...

Des livres à découvrir !

Dr Vandrius Ladius, Le grand livre des maladies effroyables et infectieuses du monde Tome VI, 814

Alphonse SansQuartier, Légendes fantastiques et incroyables du monde, 861

Alphonse SansQuartier, Légendes fantastiques et incroyables du monde Tome II, 862