

# Le Livre des Formules Magiques

## Règles concernant l'usage de la Magie

Au cours de votre entraînement, vous aurez appris plusieurs Formules Magiques qui pourront vous aider dans votre aventure. Vous trouverez la liste complète de ces formules et de leurs effets à la fin de ces explications.

Les Formules Magiques sont chaque fois désignées par un code de trois lettres. Tout au long de votre quête, vous aurez la possibilité de recourir à la magie pour surmonter certaines difficultés ou vous défendre contre vos adversaires. *Dans le déroulement de chaque aventure de la série Sorcellerie !, il n'est fait référence aux diverses formules que par la mention de ces codes de trois lettres : vous devrez donc en apprendre certains par cœur afin de pouvoir les identifier.* Ainsi, avant de vous lancer dans votre quête, il vous faudra consacrer quelque temps à étudier ces formules pour les inscrire dans votre mémoire comme le ferait un mage véritable. Bien entendu, vous ne pourrez pas vous les rappeler toutes du premier coup mais, à force d'en faire usage, elles vous deviendront de plus en plus familières et vous connaîtrez par cœur les plus utiles. Pour commencer, essayez d'en apprendre entre six et dix (celles qui vous aideront le plus au départ de votre quête vous sont indiquées plus loin). Lorsque la magie vous fera défaut, vous vous ferez à votre habileté de bretteur pour combattre certaines créatures de rencontre. Avec un peu de chance, vous pourrez mener avec succès votre aventure grâce à ces quelques formules, mais votre tâche sera bien sûr facilitée à mesure que vos pouvoirs magiques s'étendront. Chaque fois que vous ferez usage de magie - quel qu'en soit le résultat, fructueux ou infructueux -, vous devrez fournir un effort de concentration qui puisera dans vos réserves d'énergie. Vous perdrez ainsi des points d'ENDURANCE pour chaque formule utilisée. Le nombre de points perdus vous est précisé sous chacune des Formules Magiques et vous devrez réduire d'autant votre total d'ENDURANCE.

Quelques-unes de ces formules ne peuvent être mises en pratique qu'avec le secours d'un objet doté de propriétés particulières, un Joyau ou un Anneau magique, par exemple. Si vous essayez de recourir à une telle formule sans être en possession de l'objet nécessaire, vous gaspillerez en

vain vos points d'ENDURANCE, car la formule restera alors sans effet. Vous avez tout loisir d'étudier le Livre des Formules aussi longtemps que vous le désirerez avant d'entreprendre votre quête, *mais dès que vous aurez commencé à jouer vous n'aurez plus le droit de vous y référer : vous ne pourrez compter que sur votre seule mémoire jusqu'à la fin de l'aventure.* Vous n'êtes pas davantage autorisé à recopier tout ou partie de ces formules en guise d'aide-mémoire. En effet, lorsque vous vous trouverez face à une créature qui vous prendra par surprise, vous n'aurez pas le temps de feuilleter vos notes ou les pages du livre, il vous faudra réagir immédiatement en faisant le choix le plus judicieux possible.

Voici les six formules les plus utiles à connaître dans l'immédiat :

*Code - Effet - Coût en points d'ENDURANCE*

ZAP - Fait jaillir un éclair de votre index. - **4**

HOR - Vous permet de vous protéger par un champ de force invisible. - **4**

LOI - Vous donne le pouvoir de contrôler la volonté d'une créature. - **4**

MOU - Rend singulièrement maladroites les créatures qui en sont victimes  
- **4**

FEU - Vous permet de faire jaillir une boule de feu que vous pouvez lancer sur un adversaire. - **4**

MUR - Dresse devant vous un mur magique qui vous met hors d'atteinte de tout projectile. - **4**

ZAP et FEU sont des formules d'attaque particulièrement efficaces. HOR et MUR sont très utiles pour vous défendre contre toutes sortes d'agressions. Quant à LOI et MOU, elles vous permettront de vous sortir de situations délicates.

Sachez que ces formules se révéleront souvent beaucoup plus puissantes qu'il ne serait nécessaire -elles coûtent d'ailleurs assez cher en points d'ENDURANCE - mais elles sont d'un bon secours face à de nombreux adversaires ou obstacles. A mesure que vous apprendrez davantage de formules, vous pourrez en choisir d'autres, aussi efficaces contre certains dangers, mais qui vous coûteront cependant moins de points d'ENDURANCE. A présent, lisez à nouveau la liste ci-dessus, puis cachez

de votre main la colonne *Effet*. De combien de formules êtes-vous capable de vous souvenir ? Lorsque vous les saurez toutes par cœur, vous pourrez commencer votre quête.

### Indications relatives à l'exercice de la Magie

Plus vous vous familiariserez avec les Formules Magiques contenues dans ce livre, plus vous aurez de chances de mener à bien vos différentes aventures.

En apprenant dès maintenant les six formules de base, vous pourrez très vite commencer à jouer. Ces formules vous permettront de faire face à la plupart des obstacles que vous rencontrerez, mais elles vous coûteront cher en points d'ENDURANCE, et vous devrez, bien souvent, vous en remettre plutôt à votre épée, notamment lorsqu'il s'agira de combattre des créatures peu redoutables. Sinon, votre total d'ENDURANCE aura tôt fait de baisser dangereusement. D'autres formules sont plus économiques en matière d'ENDURANCE mais l'occasion de les utiliser vous sera offerte moins fréquemment, et elles vous demanderont un plus grand effort de mémoire. Les formules les moins coûteuses sont celles qui nécessitent le secours d'un objet magique qu'il vous faudra tout d'abord trouver avant de pouvoir y recourir. Sachez aussi qu'il pourrait vous en coûter cher si vous vous mêliez de vouloir deviner certaines formules sans les avoir préalablement apprises ! En effet, certains codes de trois lettres qui vous sont donnés au cours de l'aventure ne correspondent à rien : ce sont des pièges destinés à mettre vos connaissances à l'épreuve. Si vous choisissiez une telle formule fantaisiste, vous perdriez aussitôt plusieurs points d'ENDURANCE sans en retirer le moindre avantage. De même, si vous choisissiez d'utiliser une formule qui exige la possession d'un objet magique, vous serez également pénalisé si vous ne disposez pas de cet objet. Votre mémoire devra donc être fidèle ! D'autant qu'en certaines circonstances, de telles erreurs pourraient tout simplement vous faire passer de vie à trépas !

Enfin, il reste à préciser que les Formules Magiques ne se retrouvent pas toutes dans cette première aventure. Certaines d'entre elles n'apparaîtront que dans la deuxième, la troisième ou la quatrième aventure de *Sorcellerie* !. Il en est même quelques-unes qui ne sont pas utilisées du tout ! Dans les prochains livres, les six formules de base seront moins souvent offertes à votre choix. D'une manière générale, les formules sont classées selon leur utilité mais *jusqu'à un certain point seulement*. Il ne s'agit pas là d'une

règle absolue. Un apprenti Sorcier devrait pouvoir réussir la première quête sans trop de difficultés mais, par la suite, les aventures qui lui seront proposées deviendront progressivement plus ardues.

Vous ne tarderez pas à acquérir une certaine expérience dans l'usage des formules de magie. Les codes qui les désignent, la façon dont elles sont classées et soumises à votre choix, comportent une certaine logique : à vous de découvrir peu à peu cette logique. La pratique vous rendra de plus en plus habile à exercer vos pouvoirs magiques : c'est ainsi que vous deviendrez un expert dans l'art de la sorcellerie.

### **ZAP**

Cette formule constitue une arme très puissante : elle vous permet en effet de faire jaillir de votre main un éclair qui viendra frapper l'ennemi vers lequel vous aurez pointé votre index. La formule ZAP se révèle efficace contre pratiquement toutes les créatures qui ne disposent pas de protections magiques. Elle exige cependant une forte concentration et une grande dépense d'énergie.

Coût : 4 points d'ENDURANCE.

### **FEU**

Grâce à cette formule, vous pouvez lancer une boule de feu jaillie de votre main en direction d'un ennemi. Cette arme est efficace contre toutes les créatures -qu'elles disposent ou non de pouvoirs magiques - à l'exception de celles qui sont invulnérables au feu. La boule enflammée inflige de graves brûlures à l'adversaire qui en est frappé, mais elle s'éteint dès qu'elle a atteint son but.

Coût : 4 points d'ENDURANCE.

### **HOR**

Voici une formule particulièrement efficace qui vous permet de dresser autour de vous une barrière magique : cette protection invisible interdit à toute créature - y compris la plupart de celles disposant de pouvoirs magiques - de s'approcher de vous. La mise en pratique de cette formule vous demandera un grand effort de concentration mais le champ de force ainsi créé comporte des avantages certains : d'une part, il est extrêmement puissant et, d'autre part, vous pouvez l'orienter et le modeler selon vos

besoins, en ménageant, par exemple, un passage étroit qui donne la possibilité de le franchir si vous le jugez nécessaire.

Coût : 4 points d'ENDURANCE.

### **MUR**

Encore une formule qui vous permet de créer devant vous un mur invisible. Vous resterez ainsi hors d'atteinte de tout projectile ou adversaire qui pourrait vous menacer. C'est là un moyen de défense très utile en de nombreuses circonstances.

Coût : 4 points d'ENDURANCE.

### **LOI**

En faisant usage de cette formule, vous parviendrez à contrôler la volonté d'un adversaire qui vous attaque. L'agression cessera aussitôt, et l'ennemi vous obéira sans réserve. Cette formule, cependant, n'est efficace que lorsqu'elle s'applique aux créatures dénuées d'intelligence, et ses effets sont de courte durée.

Coût : 4 points d'ENDURANCE.

### **MOU**

Lorsqu'on utilise une telle formule contre un adversaire qui tient un objet quelconque (une arme par exemple), la créature devient maladroite et incapable de coordonner ses gestes. Elle laissera alors tomber l'objet, le ramassera tant bien que mal, le laissera échapper à nouveau, bref, elle ne pourra plus vous faire le moindre mal avec son arme tant qu'elle restera sous l'influence du sortilège.

Coût : 4 points d'ENDURANCE.

### **GRO**

Lorsque vous ferez usage sur vous-même de cette formule, votre corps triplera de volume. Vous deviendrez donc beaucoup plus fort et vous pourrez ainsi mieux combattre des adversaires de grande taille. Faites attention, cependant, de ne pas utiliser cette formule dans des espaces réduits : vous risqueriez de rester coincé !

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

### **ECU**

Pour vous servir de cette formule, vous aurez obligatoirement besoin d'une Pièce de monnaie, quelle qu'elle soit. Vous devrez poser cette Pièce sur votre poignet et prononcer la formule. Aussitôt, la Pièce se collera à votre peau et produira un champ magnétique circulaire d'un mètre de diamètre. Ce disque invisible fera office de bouclier et vous protégera contre toutes les armes courantes. Lorsque les effets de la formule se seront dissipés, la Pièce de monnaie ne sera plus utilisable en tant que telle.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **CLE**

En ayant recours à cette formule, vous aurez le pouvoir d'ouvrir toutes les portes fermées à clé. Le sortilège agit directement sur la serrure et il ne vous reste plus qu'à pousser le battant. Si la porte est fermée de l'intérieur par un verrou, celui-ci se libérera immédiatement. La formule CLE reste cependant sans effet lorsqu'on se trouve devant une porte fermée par quelque procédé magique.

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

### **FIL**

Pour utiliser cette formule, vous aurez besoin de Cire d'Abeille. Vous devrez frotter avec cette Cire le fil de toute arme tranchante (épée, hache, poignard, etc.) en prononçant simultanément la Formule Magique. L'arme deviendra alors aussi coupante qu'un rasoir et infligera des blessures deux fois plus graves à vos adversaires. Ainsi, au lieu de perdre 2 points d'ENDURANCE à chaque coup porté, ils en perdront **4**.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **DEV**

Vous pourrez avoir recours à cette formule lorsque vous soupçonnerez la proximité d'un piège quelconque. Une fois prononcée, la formule DEV vous indiquera par communication télépathique si oui ou non un piège existe dans les environs et, si oui, quel est le meilleur moyen de l'éviter. Au

cas où vous seriez déjà pris dans un piège, ce sortilège pourra dans certains cas en minimiser les effets.

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

### **SIX**

C'est sur vous-même que vous pourrez faire usage de ce sortilège. Il a pour effet de créer cinq images de vous-même. Ces images sont toutes semblables et chacune d'elle a le pouvoir de prononcer une Formule Magique ou de lancer une attaque. Toutes cependant se comporteront exactement de la même manière, comme si elles étaient reflétées dans un miroir. Les créatures qui se trouveront en présence de ces répliques de vous-même seront incapables de discerner l'original des différentes copies et elles vous combattront tous les six, vous et vos cinq images, sans savoir où se tient leur véritable adversaire.

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

### **JIG**

Lorsque vous jetterez ce sort, quiconque en sera victime éprouvera une irrésistible envie de danser. Mais, pour pouvoir faire usage de cette formule, vous aurez besoin d'une petite Flûte de Bambou sur laquelle vous jouerez des airs de gigue. Tant que vous continuerez à jouer, la créature dansera, ce qui devrait vous donner le temps de vous échapper à moins que vous ne préfériez assister au spectacle...

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **GOB**

L'utilisation de cette formule nécessite la possession d'une ou plusieurs Dents de Gobelins. Une fois la formule prononcée, chacune de ces Dents donnera naissance à un Gobelin tout entier. Plus vous aurez de Dents, plus ils seront nombreux. Vous pourrez même créer toute une armée de Gobelins. Une fois apparus, ces Gobelins combattront tout ennemi que vous leur désignerez ou accompliront n'importe quelle tâche selon vos désirs. Dès qu'ils se seront acquittés de la mission dont vous les aurez chargés, ils disparaîtront d'eux-mêmes.

Coût : 1 point d'ENDURANCE par Gobelin ainsi créé.

## **OGR**

Pour jeter ce sort, vous aurez besoin d'une Dent de Géant. Lorsque vous aurez prononcé la formule, la Dent fera naître un Géant de **3,50** mètres. La créature ainsi créée vous obéira en tout point et vous pourrez lui faire combattre un ennemi ou accomplir une tâche qui demande une force exceptionnelle. Dès qu'il se sera acquitté de la mission que vous lui aurez confiée, le Géant disparaîtra de lui-même.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

## **COL**

Si vous disposez d'un Pot de Colle, vous pourrez faire usage de cette formule : vous obtiendrez alors une colle extra-forte qui prendra instantanément. Grâce à cette substance aux propriétés décuplées, vous pourrez coller n'importe quelle créature sur le sol ou contre un mur. Il sera nécessaire, cependant, que votre victime entre en contact avec la Colle contenue dans le Pot. Pour parvenir à ce résultat, il vous suffira de jeter le Pot au pied de votre adversaire, ou de le poser au sommet d'une porte légèrement entrebâillée ; lorsque la créature ouvrira la porte elle recevra la Colle sur la tête.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

## **UBI**

Cette formule vous sera utile dans certaines situations périlleuses, lorsque vous aurez besoin de savoir quel est le plus sûr moyen de vous échapper d'un endroit. Dès que vous aurez prononcé la formule, vous serez immédiatement attiré vers la sortie la plus sûre et, s'il existe à proximité un objet grâce auquel vous pourriez vous défendre contre une créature qui vous menace, vous serez aussitôt poussé vers lui par une étrange force psychique.

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

## **DOC**

Grâce à ce sortilège, les potions médicinales que vous possédez verront leurs effets décuplés et vous pourrez ainsi guérir les blessures de toute créature, homme ou animal, à qui vous ferez boire l'un quelconque de ces



breuvages. Vous pourrez faire usage sur vous-même de cette formule, mais sachez qu'elle ne permet pas de ramener à la vie une créature morte.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

### **LEN**

En jetant ce sort à l'un quelconque de vos adversaires vous diviserez par six la rapidité de ses mouvements et de ses réflexes. La créature semblera alors se mouvoir au ralenti, comme dans un rêve, et vous pourrez ainsi prendre la fuite ou remporter la victoire beaucoup plus facilement.

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

### **SOU**

Grâce à ce sortilège, vous pourrez créer l'image d'un fabuleux trésor composé de pièces d'or ou d'argent, de pierres précieuses et de bijoux. Ces richesses vous permettront de détourner l'attention d'une créature, de lui payer une somme due ou de la corrompre. Mais dès que vous serez hors de vue, le trésor disparaîtra de lui-même.

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

### **MAG**

Voici une Formule Magique qui vous protégera contre les effets de la plupart des sorts qu'on pourrait vous jeter. Il vous faudra la prononcer très vite, avant que votre adversaire n'ait eu le temps d'user de son sortilège. Votre formule neutralisera aussitôt la magie de votre ennemi et il s'agit donc là d'une arme défensive très efficace. Elle ne vous protégera pas cependant contre tous les sortilèges adverses : face à certains d'entre eux, en effet, elle restera inopérante.

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

### **PAN**

Voici une formule aux effets spectaculaires ; elle demande cependant une grande concentration mentale. Vous devez la prononcer en dirigeant votre énergie psychique sur de petits Cailloux. Une fois qu'ils auront été soumis à vos pouvoirs, vous pourrez vous en servir comme projectile : ils

exploseront alors dès qu'ils atteindront leur cible. Ces Cailloux peuvent causer de grands dommages et ils ont également la propriété de produire une forte détonation lorsqu'ils explosent.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **CHU**

Cette formule vous sera fort utile si vous tombez dans une fosse ou de quelque hauteur que ce soit. Dès que vous l'aurez prononcée en effet, vous deviendrez aussi léger qu'une plume et vous atterrirez en douceur sans vous faire de mal.

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

### **FOL**

Ce sortilège constitue un bon moyen de défense : il vous permet en effet de jeter la plus grande confusion dans l'esprit d'une créature qui vous attaque. Votre agresseur perdra alors la notion de la réalité, mais vous devrez cependant user prudemment de cette formule car une créature ainsi égarée peut agir de manière irrationnelle et imprévisible.

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

### **NUI**

Cette formule ne peut être utilisée que dans une pièce fermée et dépourvue de fenêtres. Dès qu'elle est prononcée, une obscurité d'un noir d'encre règne aussitôt dans la pièce, même si des torches et des chandelles y sont allumées. Vous serez alors le seul à voir clairement les lieux, tandis que toute autre créature se trouvant en votre présence deviendra ainsi totalement aveugle. Les effets de ce sortilège ne sont que temporaires.

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

### **BOU**

En prononçant cette formule, vous devrez répandre du Sable sur le sol à l'endroit désiré (devant une créature qui vous attaque, par exemple). Aussitôt, ce Sable formera une mare de sable mouvant dans laquelle votre adversaire s'enlisera dès qu'il y aura posé le pied.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **PUE**

Lorsque vous prononcerez cette formule, une odeur infecte se répandra aussitôt alentour. Cette puanteur est si épouvantable que toute créature en ayant respiré une bouffée sera immédiatement prise de vomissements. Vos adversaires dotés d'un sens de l'odorat se trouveront ainsi considérablement affaiblis. Mais attention : vous-même serez victime de cette répugnante odeur si vous ne prenez pas la précaution de vous boucher le nez à l'aide de Tampons enfoncés dans les narines. Les créatures pourvues de grands nez seront plus sensibles que les autres à ce sortilège.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **TEL**

Pour faire usage de ce sortilège, vous devrez porter une Calotte de toile. Grâce à cette Calotte, vous pourrez lire les pensées de toute créature douée d'intelligence ; vous obtiendrez ainsi tous les renseignements dont vous aurez besoin : force et faiblesses de la créature en question, disposition des lieux, objets contenus dans tel ou tel endroit etc.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **HOU**

Pour pouvoir utiliser ce sortilège, vous devrez être en possession d'un Masque Noir qu'il vous faudra porter pendant que vous prononcerez la formule. Vous provoquerez alors une peur panique dans l'esprit de votre adversaire. Les créatures courageuses seront moins sensibles à ce sortilège que les êtres couards, et ses effets iront d'une simple sueur froide à un état d'épouvante spectaculaire qui réduira votre adversaire à un petit tas de chair tremblotante blottie peureusement dans un coin de la pièce.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **BOF**

Ce sortilège n'a d'effet qu'au cours d'un combat : il vous permettra alors de démoraliser complètement votre adversaire qui n'aura plus aucune volonté de vaincre. Toute créature atteinte par cet état dépressif deviendra plus

facile à neutraliser ; méfiez-vous cependant, car votre victoire ne sera pas forcément assurée pour autant.

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

### **AMI**

Vous ne pourrez faire usage de ce sortilège que si vous possédez un Bijou en Or. Dès que vous aurez prononcé cette formule, toute créature, homme ou animal, se trouvant à proximité éprouvera tout à coup une très grande affection à votre égard. Cela ne signifie nullement que les créatures en question renonceront à vous combattre si telle est leur mission : vous pourrez simplement obtenir d'elles des renseignements qu'elles ne vous auraient jamais donnés en temps normal. Parfois, elles vous apporteront même leur aide, bien qu'elles vous soient fondamentalement hostiles.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **BIS**

Ce sortilège, fort utile lors des combats, nécessite l'utilisation d'un Miroir au Cadre d'Or. En dirigeant ce Miroir vers votre adversaire, vous créez aussitôt son double. Cette réplique de la créature sera sous le contrôle de votre volonté et combattra l'original. Les deux adversaires, la créature réelle et son image, disposeront des mêmes armes et seront de force égale. Seule la chance décidera de la victoire de l'un ou de l'autre. Dès la fin du combat - que la créature réelle l'ait emporté ou qu'elle ait été vaincue par son double -, la réplique ainsi créée disparaîtra immédiatement.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **FOR**

Pour pouvoir faire usage de cette formule, vous devrez tout d'abord boire une Potion d'Eau de Feu. Le sortilège augmentera alors les effets du breuvage et vous disposerez d'une force deux à trois fois supérieure à la normale. Le sortilège n'agit que provisoirement, mais suffisamment longtemps en principe pour vous permettre de remporter un combat ou d'accomplir un exploit exigeant une force exceptionnelle.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

## **ROC**

L'usage de cette formule nécessite l'emploi d'une Poudre de Pierre. Lorsque vous prononcerez la formule, vous devrez jeter cette Poudre sur la créature que vous souhaitez neutraliser. Les mouvements de votre adversaire se feront aussitôt plus lents, puis il s'immobilisera et sa peau prendra une teinte grise. Quelques instants plus tard, il se sera transformé en une statue de pierre.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

## **HOP**

En utilisant cette formule sur vous-même, vous deviendrez extraordinairement rapide et vous pourrez courir, parler, penser ou vous battre trois fois plus vite qu'à l'ordinaire. Vous devrez toutefois renifler de la Poudre Jaune avant de pouvoir faire usage de ce sortilège.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

## **VEN**

Pour utiliser cette formule vous devrez être en possession de la Trompe à Vent, un instrument en forme de trompette qui produit un son discordant. En prononçant la formule, vous vous concentrerez sur la Trompe puis vous soufflerez dans cette dernière après l'avoir orientée dans la direction choisie par vous. Il en sortira alors un vent terriblement violent, capable de renverser une créature de la taille d'un homme ou de balayer toutes sortes d'objets.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

## **FIX**

Ce sortilège peut s'appliquer indifféremment à des créatures ou à des objets. Il a pour effet d'immobiliser la créature ou l'objet en question à l'endroit où il se trouve, même s'il est en train de voler. Pour pouvoir utiliser cette formule, vous devrez disposer d'une Branche de Jeune Chêne. La créature ou la chose ainsi paralysées ne bougeront plus jusqu'à ce que vous ayez quitté les environs.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

## **SOM**

Ce sortilège permet d'endormir les créatures qui en sont victimes. Pour en faire usage, vous aurez besoin d'un Pendule de Cuivre. La Formule Magique aura pour effet de concentrer l'attention de votre adversaire sur ce Pendule que vous balancerez lentement devant lui. La créature commencera alors à somnoler et tombera bientôt dans un sommeil profond.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

## **VOL**

Pour recourir à ce sortilège, vous devrez porter autour du cou un Médaillon Incrusté de Pierreries. En prononçant cette formule, vous aurez alors la faculté de flotter dans les airs à la hauteur qui vous conviendra. Vous pourrez rester ainsi suspendu entre ciel et terre aussi longtemps qu'il vous plaira et vous déplacer à volonté.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

## **INV**

Vous ne pourrez recourir à ce sortilège que si vous portez un Anneau de Perles Fines. Si vous possédez cet Anneau et que vous prononcez la formule, vous deviendrez aussitôt complètement invisible aux yeux de toute créature intelligente. Vous disposerez ainsi d'un avantage considérable lors de certains combats et vous aurez également, en d'autres circonstances, la possibilité de vous enfuir plus facilement. Sachez cependant que les créatures dotées d'un système auditif vous entendront vous déplacer et que les créatures de moindre intelligence se révéleront beaucoup moins sensibles à ce sortilège fondé sur l'illusion.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

## **LUX**

Pour pouvoir recourir à ce sortilège, vous devrez posséder le Joyau Solaire. Dès que vous aurez prononcé la formule, le Joyau se mettra à resplendir et vous pourrez en contrôler l'éclat à volonté : si, par exemple, vous voulez aveugler une créature, vous ferez briller le Joyau comme un soleil mais, s'il s'agit simplement de vous éclairer dans un endroit sombre, une lueur équivalente à celle d'une torche vous suffira.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **REV**

Cette formule ne peut être utilisée que si vous disposez d'un Bracelet d'Or. En prononçant la formule, vous concentrerez votre esprit sur l'illusion que vous voulez créer, par exemple un sol de charbons ardents, votre propre transformation en un démon, etc. Cette illusion apparaîtra alors comme une réalité aux yeux de la créature que vous aurez choisie pour victime ; vous pourrez ainsi prendre la fuite plus facilement ou impressionner suffisamment la créature en question pour qu'elle se montre moins dangereuse à combattre. Il est à noter que ce sortilège reste sans effet sur les êtres dénués d'intelligence. Sachez également que, si vous agissez en contradiction avec l'image créée (par exemple, en vous lançant à l'attaque d'un adversaire alors que vous vous êtes transformé en souris), l'illusion disparaîtra aussitôt.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **BLA**

Pour faire usage de ce sortilège, vous devrez porter une Perruque Verte. Grâce à cette Perruque et à la Formule Magique, vous aurez la faculté de comprendre le langage de créatures non humaines (Gobelins, Orques, etc.) et de communiquer avec elles.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **WAF**

Cette formule nécessite, tout comme la précédente, que vous disposiez d'une Perruque Verte. Le sortilège vous permettra alors de comprendre la plupart des animaux et de communiquer avec eux.

Coût 1 point d'ENDURANCE.

### **ZIP**

Vous ne pourrez vous servir de ce sortilège que si vous possédez un Anneau constitué d'un Métal Vert provenant du Pic de la Roche. Lorsque vous aurez prononcé la formule en vous concentrant sur l'Anneau Vert, vous aurez la faculté de vous déplacer instantanément de quelques mètres

en disparaissant puis en reparaissant un peu plus loin. Vous pourrez traverser de cette manière certains matériaux tels que le bois et l'argile, mais la pierre et le métal resteront infranchissables. Sachez que ce sortilège peut vous réserver de mauvaises surprises et, parfois même, ses effets se révéleront désastreux.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **VUE**

Vous aurez besoin, pour recourir à cette formule, d'un Globe de Cristal grâce auquel vous pourrez, dans certaines limites, avoir une vision de l'avenir. Vous devrez prononcer la formule en vous concentrant sur le Globe de Cristal que vous tiendrez dans vos mains. Vous n'aurez guère la faculté de choisir les moments de l'avenir que vous souhaitez connaître, sachez simplement qu'il s'agit, la plupart du temps, d'événements appartenant à un futur proche.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **RES**

Pour faire usage de cette formule, vous devrez disposer d'Eau Bénite. Le sortilège vous permettra de ramener à la vie le cadavre d'un homme ou d'un humanoïde (c'est-à-dire d'un être possédant deux bras, deux jambes, une tête, etc.). Il vous suffira pour cela de prononcer la formule en aspergeant d'Eau Bénite le corps de la créature. Cette résurrection ne s'opère pas instantanément - ne vous attendez pas à voir le mort se relever d'un bond - et celui qui en bénéficie n'en devient pas invulnérable pour autant, il peut être tué à nouveau. Après être ainsi ressuscitée, la créature restera pendant quelque temps somnolente et engourdie, mais elle aura cependant la force de répondre à vos questions.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **ZED**

Seuls les magiciens de première force peuvent jeter ce sort, les autres n'ont pas suffisamment de facultés de concentration. En fait, dans toute l'histoire de la sorcellerie, cette formule n'a été employée qu'une seule fois. Celui qui en a fait usage était un Nécromancien aux pouvoirs considérables : on ne Ta jamais revu, cependant, et nul ne peut dire quels effets ce sortilège a



entraînés. Les notes de ce Nécromancien ont été retrouvées par la suite, mais elles ne comportaient que de vagues indications et aucun magicien vivant ne peut décrire les conséquences de cette formule. Sachez seulement que c'est sans doute *le* sortilège le plus puissant dont on ait jamais entendu parler dans la tradition des grands sorciers.

Coût : 7 points d'ENDURANCE.