

De l'esprit et des symboles du Sorcier

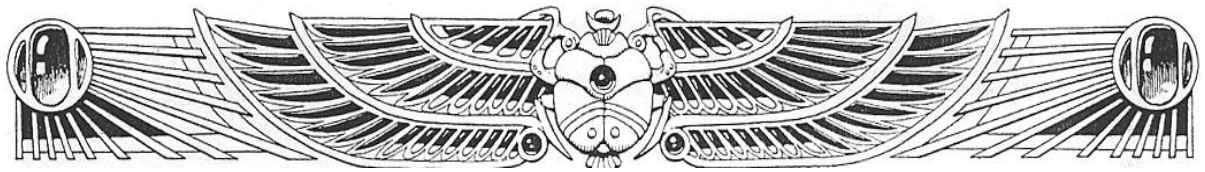
Sous sa forme originale, le document suivant, adressée à la cour de Throal par le Sorcier ork Ajmar l'Admirable en 1504 TH, faisait partie de sa candidature pour le poste de Magicien de la cour. Pour ce recueil, j'ai demandé à Ajmar d'approfondir sa présentation de la discipline partout où il pensait que des clarifications supplémentaires étaient nécessaires.

• **Derrat, Sorcier de la cité d'Yistane, 1507 TH** •



La voie du Sorcier n'est pas simplement la plus avancée des disciplines de lanceur de sorts, c'est aussi la voie la plus complexe et la plus subtile des voies de l'adepte. Tous les grands monarques cherchant le conseil d'un praticien des arts des arcanes devraient écouter d'abord et avant tout celui qui suit le chemin du Sorcier. Pour maîtriser la discipline du Sorcier, un adepte doit développer un intellect supérieur et une excellente capacité d'analyse. Il me semble que ces facultés font des Sorciers, dont je fais humblement partie, des candidats éminemment qualifiés pour le poste de conseiller. En fait, l'acuité mentale du Sorcier fait de lui un pourvoyeur de conseils de premier plan dans tous les domaines possibles. Car il incombe au Sorcier de comprendre toutes les choses du monde, de les placer dans des catégories et de les classer grâce à un système de correspondances. De ces dernières découlent non seulement les pouvoirs magiques du Sorcier, mais aussi une vision complète de l'univers grâce à laquelle il comprend les gens, les créatures et les choses venant de tous horizons. Si la cour m'y autorise avec indulgence, je développerai maintenant mes arguments pour prouver mes dires, apportant des preuves aux vérités qui viennent d'être exposées.



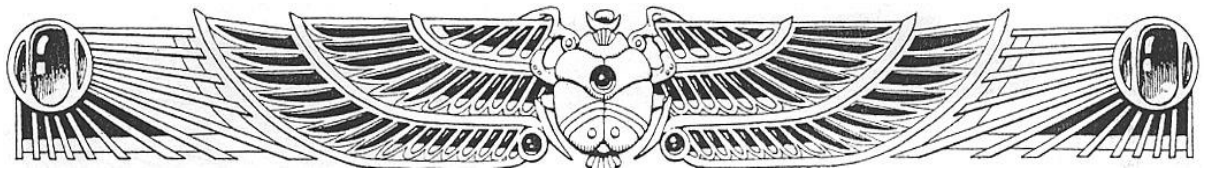


Des symboles et de l'incantation

L'étudiant Sorcier doit d'abord comprendre qu'il doit voir les choses du monde au-delà de leurs apparences. Chaque mot, chaque acte, tout ce que l'œil des donneurs-de-noms peut observer, toutes ces choses ont une signification plus vaste. Le Sorcier apprend à accomplir des actes surnaturels et merveilleux grâce à l'appréciation de ces significations. Acquérir cette compréhension est une étape appelée, chez les professeurs et les étudiants de la voie du Sorcier, le processus de symbolisation. Laissez moi prendre un exemple avec la chaise sur laquelle vous êtes assis, Votre Majesté. «Chaise» semble être un très mauvais mot pour désigner cet objet, même quand il est prononcé dans ma bouche. Le mot «chaise» tombe sur le sol, s'agitant comme un poisson hors de l'eau, refusant de pénétrer nos oreilles. Cela vient du fait que le bon mot pour désigner l'objet sur lequel vous êtes assis est «trône». Un «trône» n'est pas une simple «chaise», c'est un symbole. Un symbole de royauté. Votre trône est l'exemple d'un objet ayant une signification profonde. Une chaise ne fait référence à rien de particulier, contrairement à un trône. De même, Votre Majesté Sérénissime est aussi un symbole. Le nom «Valurus» ne se rapporte pas simplement à un nain. Il se rapporte à une personne symbolisant la royauté et les nains. Les symboles ont du pouvoir car ils sont reliés au Royaume des Idées, dont je parlerais plus longuement par la suite. Parce que c'est un symbole, le trône de Votre Majesté possède plus de pouvoir magique qu'une chaise quelconque. Vous possédez plus de pouvoir magique qu'un nain ordinaire. L'art du Sorcier consiste à puiser ce genre de pouvoir. Un Sorcier gagne en puissance en apprenant à manipuler ces symboles. Chaque chose suffisamment importante pour devenir un symbole renferme une force que l'on peut saisir en utilisant les talents et les sorts du Sorcier. Contrairement à d'autres disciplines, dont les adeptes ressentent physiquement les principes, la discipline du Sorcier suppose une compréhension claire dans son esprit des principes de sa voie. Il doit être un penseur, avoir un cerveau aussi affûté et perspicace qu'un couteau. Il doit apprendre à faire la différence entre ce qui est vrai et ce qui est faux, entre ce qui a de l'importance et ce qui n'en a pas. L'esprit est le plus formidable don qu'ont offert les Passions aux donneurs-de-noms. Les Sorciers empoignent cet outil extraordinairement précieux et s'en servent du mieux possible. À l'aide de son esprit, il change le monde. La plupart des donneurs-de-noms n'utilisent qu'une fraction de leurs capacités intellectuelles. Pour devenir un Sorcier, un étudiant doit éveiller son intellect, assoupi, jusqu'à ce qu'il devienne un feu nourrit par les prodigieuses possibilités de la pensée et les perspectives sans limite de l'imagination. Pour les pratiquants des disciplines inférieures, le premier temps fort de l'initiation peut se faire lors d'un flash de conscience mystique. Notre voie n'est pas aussi aisée. Seuls les esprits entraînés sont préparés à la perception ultime de la voie du Sorcier. Le Sorcier en devenir doit construire une fondation mentale sur laquelle il bâtira la profondeur de ses perceptions à venir. Parvenir à construire cette fondation nécessite des années d'études. Le Sorcier passe donc généralement sa jeunesse à affronter d'innombrables ouvrages plus poussiéreux les uns que les autres, s'immergeant dans les travaux des grands Sorciers de Barsaive.

[Note de l'auteur : j'utilise le terme «ouvrage» comme un symbole de tous les savoirs transmis. De nombreux jeunes Sorciers, notamment ceux venant de l'arrière-pays, doivent, aujourd'hui encore, apprendre ces grands travaux par l'intermédiaire de la tradition orale. Chaque livre représente le dur labeur d'un grand nombre de scribes et implique un investissement considérable pour être produit, ce qui explique pourquoi ils sont toujours rares et précieux. Le Châtiment les a rendus encore plus difficiles à trouver, et c'est la raison pour laquelle les plus petits villages ne parviennent pas à mettre la main sur quelque chose]





ressemblant de manière significative à un corpus complet de textes indispensables pour l'apprentissage du Sorcier. Pour compenser cette terrible insuffisance, les tuteurs en Sorcellerie ont mémorisé de vastes portions de textes manquants à leurs propres collections et les récitent à leurs étudiants. Bien que cette façon d'enseigner soit malheureusement nécessaire, j'ai peur que de nombreux points subtils mais essentiels passent inaperçus. L'arrière-pays de Barsaïve continue de produire de nombreux mages rustres et à moitié formés, qui apprennent par hérésie plutôt qu'en parcourant pour eux-mêmes les travaux éminents du passé. Si cette érosion lente est acceptable pour les Nécromanciens, les Élémentalistes et les Illusionnistes, il est plus que regrettable que la noble tradition des Sorciers se dégrade peu à peu de cette manière.]

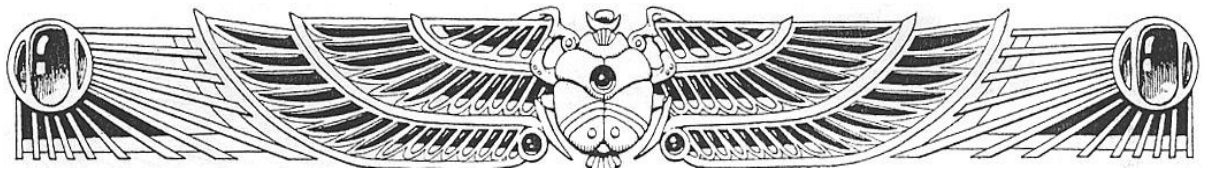
Je ne fatiguerai pas la Cour avec la liste complète de ces textes de base, d'autant que les Sorciers eux-mêmes sont souvent en désaccord pour déterminer quels sont les plus essentiels. Je dirais qu'une douzaine de livres est essentielle à l'apprentissage de la Sorcellerie, dont *Élucidations de la Métaphore et de la signification*, *Les Chemins vers la profondeur de Comborian*, *Catégories des rituels et de la pensée* de Clessio et Tornovir, et *La Substance du désir* par la comtesse de Plus-jamais.

De l'Idée et de sa signification

Bien que ces manuscrits profonds nous enseignent leurs leçons de façon très différentes, tous évoquent l'importance de l'Idée. Pour comprendre comment le Sorcier refaçonne la réalité selon son désir, il faut comprendre ce concept. Toutes les choses de ce monde sont reliées à une Idée. Votre bâton de marche, Votre Majesté, partage avec tous les bâtons de marche l'Idée du bâton de marche. Votre trône partage avec les trônes de tous les monarques ayant existé ou qui existeront l'Idée du trône. Mais d'où viennent ces Idées? Le Sorcier sait que l'Idée du trône et l'Idée du bâton de marche, ne furent pas créés par les donneurs-de-noms. Il existe un endroit, un endroit réel situé au plus profond de l'espace astral, un endroit que même les Horreurs ne peuvent atteindre, où se trouvent toutes les Idées. S'il était possible de voyager jusqu'au Royaume des Idées, nous y trouverions le bâton de marche – le vrai, l'émanation mystique à partir de laquelle sont modelés tous les bâtons de marche. Toutes les choses auxquelles vous pouvez penser possèdent un équivalent dans le Royaume des idées. Si ce n'était pas le cas, vous ne pourriez même pas y penser. À chaque fois qu'un nouvel objet ou qu'un nouvel être est créé dans ce monde, il reflète des événements ayant lieu dans le Royaume des Idées, qui, parfois, génère de nouvelles choses (j'ai choisi le terme très vague de «chose» à dessein: une idée peut être aussi bien une entité, un objet ou un concept abstrait). Quand le peuple t'skrang a conçu (avec l'aide de la Passion Upandal) sa propre machine pour propulser ses navires, ses actes reflétaient l'apparition d'une nouvelle chose appelée la Machine dans le Royaume des Idées. Si la Machine n'y était pas apparue, les t'skrangs n'auraient pas pensé à fabriquer un tel objet dans notre monde. L'Idée existe toujours en premier. Les Passions précèdent-elles dans le Royaume des Idées leur apparition dans notre monde? Cette question a laissé les Sorciers perplexes pendant des siècles. Ma conclusion est que les Passions sont elles-mêmes des Idées, des modèles de nos émotions primaires. Elles sont des exemples particuliers de –

[Note de l'auteur: à ce moment du discours, il me paraissait évident que mes auditeurs, non initiés, ne me prêtait plus toute leur attention. Pour attirer à nouveau leur attention, je fus donc obligé de recourir à un artifice visuel spectaculaire. La combinaison des sortilèges suivants, illustre ce qui me paraît être un point abstrait. Le bouffon de la cour de Sa Majesté, un ork farceur et baveur, du genre qui contribue au discrédit de mon peuple, avait commencé à gambader dans le hall, dérangeant les personnes auxquelles je m'adressais. Préparé à cette éventualité, je me liai à une de mes matrices et lançai un sort de Pattes





d'araignée sur l'idiot. Il me regarda, interloqué: aucun effet ne semblait se manifester. Je projetai ensuite un Trait de feu à ses pieds. Surpris et effrayé, il fit ce que j'espérais, à savoir sauter instinctivement en direction du mur, sur lequel il grimpa avec la démarche d'une araignée aux longues pattes. Encore plus troublé, il repoussa le mur sur lequel il était grimpé et chuta lourdement sur son généreux postérieur, poussant une plainte de réprobation. J'improvisai ensuite ce laïus:]

Ce que vous venez de voir, Votre Majesté et les notables de la Cour, servira d'exemple pratique de manipulation des Idées. Ici, j'ai usé de mon intellect et de mes talents de Sorcier pour puiser dans l'Idée de l'araignée. Comme il est écrit dans le chapitre sept de *Correspondances et Continuum* d'Alloron, l'une des premières choses que l'araignée symbolise est l'acte de grimper. J'ai utilisé la magie pour manifester l'Idée de l'araignée dans notre monde, prêtant à notre bouffon bien-aimé cette caractéristique essentielle de l'araignée. J'ai ensuite puisé dans la magie l'Idée de la flamme, plus spécifiquement dans la destruction qu'elle symbolise. En tissant des filaments à cette Idée, j'ai transformé le symbole dans ma pensée en une réalité physique, produisant un jet de feu ardent qui obligea notre bouffon à participer à mon humble démonstration. Cet incident m'offre une excellente opportunité pour faire la distinction entre le symbole et l'Idée. L'Idée est parfaite, ultime, intouchable. Nous ne pouvons pas percevoir directement une Idée, car nous ne pouvons pas voyager jusqu'au Royaume des Idées. Le mieux que nous pouvons faire est de penser à une Idée. La pensée qui apparaît alors dans notre esprit en est le symbole. Le symbole est le lien entre notre être imparfait et inférieur et la primauté de l'Idée. Le symbole est ce que l'Idée signifie pour nous. Dans notre cas, l'araignée, dans mon esprit, a signifié grimper, et a donc servi de symbole à l'Idée de grimper. La flamme a signifié la destruction, et a donc servi de symbole de destruction. Je ne peux pas contrôler une Idée, mais je peux utiliser son symbole pour tirer d'elle une partie de son pouvoir. À travers le symbole, je peux conjurer l'aptitude d'escalade ou encourager la destruction. De tels sorts ne sont que des manifestations mineures des capacités du Sorcier. Il conquiert la réalité en la comprenant, et donne ensuite à ses désirs une forme et une solidité. C'est notre monde qu'il modifie, pas le Royaume des Idées. Bien sûr, je conçois que le poste vacant de Magicien de la Cour pour la Famille royale de Throal ne se gagne pas grâce à une vulgaire démonstration de sortilèges. D'ailleurs, je serais très heureux de rembourser au trésor le prix du remplacement du carreau ébréché.

Il me paraît nécessaire de rappeler au lecteur que la théorie du Royaume des Idées a été sujette à de nombreuses conjectures par le passé. Des magiciens, dont certains de mes disciples Sorciers parmi eux, ont critiqué cette théorie en affirmant qu'elle n'était rien de plus qu'une manière simple d'expliquer la nature de la magie, chose que personne ne parvient réellement à comprendre.

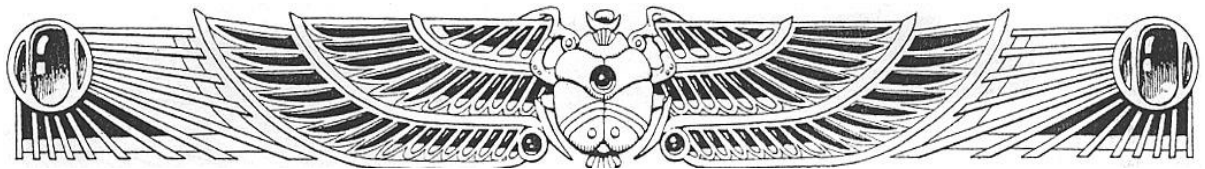
• Derrat, Sorcier de la cité d'Yistane •

C Comprendre à travers les Idées et les Symboles

[Note de l'auteur : ayant gagné à nouveau leur attention, je revins donc au propos initial de mon discours.]

Le conseiller que vous recherchez, Votre Majesté, doit savoir faire plus que lancer de simples sorts. Il doit être capable de comprendre des choses complexes et d'en déduire les éléments clés. En tant que Sorcier, ma formation m'a parfaitement préparé à de tels raisonnements. Une fois que le Sorcier prend conscience que n'importe quelle situation peut être ramenée à une connexion entre des symboles et des Idées, il peut percevoir l'ordre qui se trouve sous la surface confuse des choses. Le Sorcier bâtit ses perceptions à partir des sages paroles de ses illustres prédécesseurs. Il s'attache à l'Histoire, aux précédents. C'est pourquoi un Sorcier ne





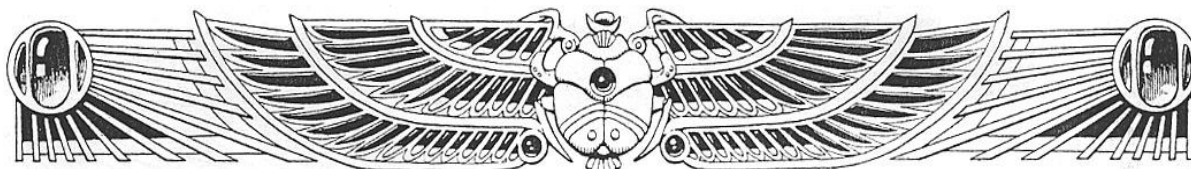
doit jamais s'arrêter d'apprendre, ne doit jamais se lasser de sa quête de savoir, celle qui consiste à déterrer les connaissances du passé. Grâce à une bonne compréhension des choses et une vaste liste de symboles à portée de main, le Sorcier peut, pour n'importe quel événement, potentiel ou effectif, choisir la meilleure route à –

[Note de l'auteur: à ce moment-là, Sa Bienveillante Grandeur m'interrompt et me demanda de faire preuve de mes qualités de réflexion en me livrant à un petit exercice pratique. Je ne me permettrai pas de paraphraser les paroles de mon suzerain, mais il me demanda, pour faire court, que je le conseille au sujet du statut de Grand-Foire. Il me dit que ses chambellans tenaient de grands débats à propos du destin de cette cité désobéissante et désordonnée, qui s'est blottie sans permission à l'extérieur des portes du grand royaume. Il dit qu'il n'avait pas encore pris de décision à ce sujet, mais il souhaitait m'entendre de sorte qu'il puisse déterminer si j'avais le même avis que ses chambellans. Après quelques instants d'intenses réflexions, voici ce que je lui répondis:]

Regardons bien Grand-Foire, Votre Majesté, et devinons quels symboles et quelles Idées sont impliqués ici. Une fois seulement que nous aurons découvert ses éléments pourrions-nous ébaucher une décision. Tout d'abord, Grand-Foire est la manifestation de l'Idée de la cité. Qu'est-ce qu'une cité? Et bien c'est un rassemblement de donneurs-de-noms partageant un but commun et un moyen d'existence commun. Ainsi, la cité symbolise l'unité et la coopération. Ces deux termes sont des symboles positifs, et je suis certain que vous serez d'accord avec cela. Mais toutes les cités ne sont pas des endroits où il fait bon vivre. Kratas, par exemple, allie l'Idée de la cité à l'Idée du Voleur, et la seconde exerce une terrible influence sur la première. Kratas est, comme toutes les autres cités, un rassemblement de donneurs-de-noms, mais dont le but est l'escroquerie. Si Kratas se trouvait aux portes du royaume, je vous recommanderais d'essayer de la détruire. Mais Grand-Foire porte dans son nom un deuxième symbole: le troc. Grand-Foire est donc liée à l'Idée de commerce. Qu'est-ce que le commerce? C'est l'échange, la libre circulation des biens entre deux partenaires consentants. Le commerce est une autre forme de coopération, et ainsi, Grand-Foire est doublement liée à l'idée de coopération. Ce symbole augure de très bonnes choses pour vous et vos objectifs, Votre Majesté. Le Royaume de Throal n'est-il pas lui aussi un symbole d'unité et de coopération? Vous cherchez à rassembler notre province, à l'unir sous le règne de la justice et de la compassion. Grand-Foire peut sembler négligée et indisciplinée, elle peut sembler offenser le sens de l'ordre qui vous vient de votre héritage nain, mais en vérité, Grand-Foire est une haute manifestation de l'ordre. Elle peut être un outil grâce auquel vous pouvez unir nos territoires sous la bannière bienfaisante de votre contrat. Grand-Foire peut vous y aider en ajoutant à l'unité et à la coopération une troisième Idée, plus vitale encore, celle de la liberté. Notez ceci, Votre Majesté: l'unité sans la liberté est le joug de l'oppression. Pour éviter de commettre la folie terrible des Thérans qui régnèrent ici autrefois, vous devez toujours faire en sorte que vos décisions soient reliées à l'Idée de liberté autant qu'à celle d'unité. Grand-Foire est une expression de la liberté. Elle a surgi du sol vierge de notre nouvelle Barsaive, mais c'est une plante sauvage plutôt qu'un roseau. Limiter sa croissance revient à condamner notre noble vision des choses, celle-là même qui m'a amené devant cette Cour pour vous offrir mes services. Tant que vous êtes attaché aux Idées de liberté, de coopération et d'unité, je me lie à vous si vous le souhaitez.

[Note de l'auteur: à ce moment là, le Roi Valurus annonça que je pouvais me considérer comme étant le nouveau Magicien de la Cour officielle de Throal. Ses paroles semblèrent prendre bon nombre de ses courtisans par surprise. L'un d'eux commença à trembler et nécessita l'intervention d'un guérisseur. Dans la confusion qui s'ensuivit, je ne pus terminer mon discours. Je vous présente donc ici, pour la première fois, ce que je m'apprêtais à dire avant que le Roi ne me nomme Magicien de Cour de Throal.]

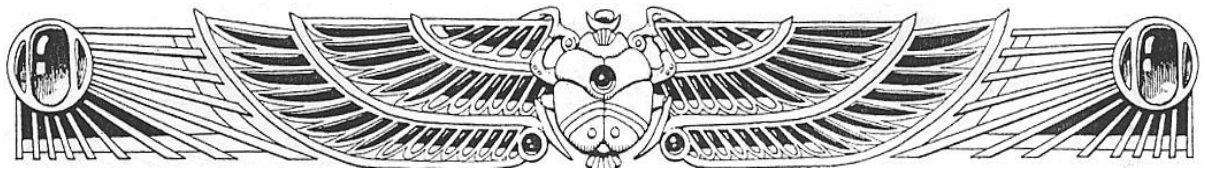




Des correspondances et des antipathies

Peu de Sorciers voyagent sans, au minimum, une copie réduite du *Concordance des correspondances* de Vomon ou de l'*Encyclopédie de la symbologie* de M'chuda. Ces textes de référence contiennent les listes des Idées les plus courantes et des symboles qui y ont trait. La plupart des Sorciers en ont appris la majeure partie, mais il y a toujours un moment où la capacité à se relier à une Idée obscure peut être une question de vie ou de mort. Ma propre copie du texte de Vomon m'a aidé à prendre des décisions qui ont non seulement sauvé ma vie à plusieurs reprises, mais aussi celle d'autrui. L'histoire suivante servira d'exemple sur la manière dont les correspondances et les antipathies fonctionnent dans notre monde. Il y a quelques années, je fus fait prisonnier avec mes compagnons d'aventure dans le petit village d'un kaer situé au milieu des plaines du sud du lac Vors. Après que nous ayons pénétré le kaer, je m'étais aperçu que l'Idée du kaer était liée à une autre Idée, une Idée très étrange. Les murs du kaer étaient couverts d'un métal poli et ouvragé. L'architecture du lieu m'évoquait celle d'un labyrinthe. Et quand le dernier de notre troupe posa le pied à l'intérieur du kaer, une porte de pierre massive se referma derrière nous, bloquant notre sortie. N'ayant pas d'autre choix que de s'enfoncer plus profondément dans cet endroit bizarre, nous nous retrouvâmes piégés dans un lieu immonde et dépravé. Pour commencer, une autre porte de pierre nous enferma tous à l'intérieur d'une autre salle couverte de métal poli et ouvragé. Puis une trappe s'ouvrit soudainement sous les pieds de notre Maîtresse des animaux qui disparut dans un cri sinistre. Nous nous précipitâmes furieusement sur la trappe pour essayer de la rouvrir et de suivre notre compagnon. Nous étions tous liés à une trame de groupe pour symboliser notre unité, et nous avions tous juré de ne jamais nous séparer. Mais cette terrible trappe était parvenu à annihiler tous nos efforts consentis pour rester ensemble. Nous ne pouvions pas rouvrir la trappe et notre Maîtresse des animaux semblait perdue. Alors que nous frappions le sol et criions, un des murs de métal commença à s'enfoncer dans le sol. Derrière lui se trouvait un autre mur, composé d'une mystérieuse substance transparente que je n'ai toujours pas pu associer à la moindre Idée. À travers ce mur transparent, nous pouvions voir notre camarade, assise, étourdie, dans une salle ressemblant beaucoup à celle dans laquelle nous nous trouvions. Nous apercevant, elle se précipita sur le mur. Nous le frappâmes de chaque côté, sans parvenir à le briser. Il ne faisait aucun doute que le symbole du mur transparent était l'invulnérabilité. Une partie des murs de la chambre de la Maîtresse des animaux se mirent soudainement à bouger, révélant un déploiement d'orifices desquels se déversèrent des flots d'eau. La deuxième salle était un piège à noyade conçue de manière diabolique pour que l'on ne puisse rien faire d'autre que regarder, impuissants, la longue et terrible agonie de notre compagnon. Notre Archer fit un rapide calcul mathématique et nous dit qu'il se passerait trois minutes avant que la salle soit remplie d'eau. Ensuite, notre Maîtresse des animaux vivrait aussi longtemps qu'elle avait d'air dans les poumons. Je me mis immédiatement au travail, parcourant rapidement mon sac à la recherche de notes que j'avais prises quelques semaines plus tôt alors que j'avais eu la rare opportunité de consulter le dangereux livre intitulé *Horreurs*, un volume compilé à contrecœur et gardé jalousement par les bibliothécaires de la Grande bibliothèque de Throal. Quelque chose, dans la nature de cet endroit, avait évoqué quelque chose encore enfoui au fond de ma mémoire. C'est alors que je trouvai, après avoir feuilleté nombre de pages, mes notes à propos d'une grande Horreur appelée l'Artifceur. Lisant à toute vitesse, j'apprenais que l'Artifceur parcourait Barsaive à la recherche d'endroits parfaits pour attirer les aventuriers. Il recomposait ensuite la structure de ces lieux, la remplissant de pièges mortels et de constructions retorses. Je compris que ce piège en forme de kaer n'était pas seulement lié à l'Idée du kaer, mais aussi à celle de l'horreur et, à travers elle, à l'Idée de machine. Je me concentraï entièrement sur ma tâche,





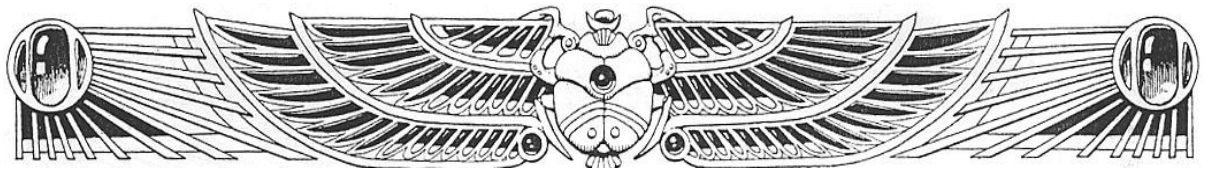
faisant fi des cris horrifiés de mes compagnons alors que l'eau montait de plus en plus haut dans l'autre pièce. Je récupérai ma copie de Vomon et m'empressai de trouver la référence «machine». Dans son livre, Vomo a listé les symboles reliés à une Idée (appelés correspondances) ainsi que les Idées et les symboles opposés à ces correspondances (appelés antipathies). Une des antipathies pour la machine est l'Idée d'air. Le texte expliquait que l'un des symboles de l'air est la rouille, lequel est aussi l'ennemi du métal, et donc de la machine. Air, pensais-je alors, frénétiquement. Air! Comment puis-je me relier à ce symbole? Pendant ce temps, l'eau avait atteint le haut de la pièce. Mes compagnons pleuraient ou hurlaient de désespoir. La Maîtresse des animaux avait rempli ses poumons d'air et nous observait maintenant avec tristesse, attendant l'inévitable moment où ses lèvres s'ouvriraient en grand et ne pourraient plus empêcher l'eau de s'engouffrer en elle. J'étais déjà en plein travail, réharmonisant ma matrice pour y insérer le sort dont j'avais besoin. Sans perdre une seule seconde, je tissai les filaments et lançai le sort Bulle de compression autour de ma chère camarade. D'habitude, Bulle de compression inflige des blessures à la cible, mais je savais que les dommages que je causerais à ma résistante collègue seraient mineurs comparés à sa noyade programmée. Une large bulle d'air apparut autour d'elle et lui permit de respirer. Mes compagnons exultèrent, hurlant leur joie après cette victoire. Et tandis que leurs larmes devenaient des sanglots de joie, les eaux commencèrent à descendre, ce que je savais qu'elles feraient. Le texte sur l'Artificier révélait que l'entité tirait ses pouvoirs mystiques de la souffrance provoquée par ses pièges. À partir de cela, j'en avais conclu que les pièges eux-mêmes étaient provoqués par les émotions négatives, comme l'inquiétude et le désespoir. Mon sort de Bulle de compression donna un moment de répit à notre Maîtresse des animaux, ce qui eut pour effet de remonter le moral de mes compagnons. Leur joie, soudaine et intense, effaça l'énergie émotionnelle qui actionnait le piège, sauvant notre partenaire. Le reste de notre fuite du kaer est une histoire que je vous raconterai un autre jour. Mais vous avez pu voir, à travers mon histoire, la manière dont le Sorcier résout les problèmes. D'abord, il consulte tous les textes qui se trouvent à portée de main. Ensuite, il recherche les correspondances et les antipathies en jeu. Et finalement, il utilise ses capacités de déduction pour obtenir la meilleure conclusion au problème et la convertir en acte. Comme de nombreuses autres personnes de ma discipline, j'utilise aussi cette méthode pour les choses de moindre importance, comme décider quel type de robe acheter ou quel type de déjeuner commander dans une taverne. Pour les choses simples comme pour les choses d'une extrême importance, les symboles et les Idées régissent tous les aspects de la vie du Sorcier.

Des branches de la voie

[Note de l'auteur : le texte suivant est le condensé d'un texte plus long qui, bien sûr, se trouve être un peu redondant du fait de l'acceptation immédiate de mon suzerain au poste de Magicien de la Cour. Veuillez m'excuser pour la fin abrupte de ce récit.]

Soyez certain que je suis la voie approuvée et accréditée du Sorcier. Dans le sillage du Châtiment, de nouvelles approches très discutables de la discipline apparurent malheureusement, en même temps qu'une considérable chute du niveau général des adeptes de la discipline. J'ai, par exemple, rencontré de nombreux Sorciers se faisant appeler des Sorciers instinctifs. Ces pâles imitations de magiciens préféreraient mourir que de se faire prendre avec une collection de livres en poche. Ils apprennent leurs talents et leurs sorts par d'autres Sorciers selon une tradition orale. Bien qu'ils aient constamment en tête des souvenirs embrouillés du système des Idées et des symboles ainsi qu'une liste inadéquate de correspondances et d'antipathies, ils prétendent qu'ils peuvent néanmoins atteindre une véritable maîtrise de la discipline du Sorcier grâce à l'expérience accumulée. Ils inventent purement et simplement leurs propres correspondances et antipathies, en les basant sur les





maigres fruits de leurs expériences! C'est un miracle qu'un si grand nombre d'entre eux survive au-delà du Premier cercle. Ces Sorciers «instinctifs» sont souvent francs, trop sensibles et terre à terre. Ils leur manquent la dignité qui sied au comportement du Sorcier. Il y a aussi ceux qui suivent la voie de la maîtrise, qui, d'après moi, s'éloigne de la dignité pour entrer dans une sorte de fierté dangereuse. Ces Sorciers se voient comme étant plus que de simples emprunteurs du pouvoir des Idées. Ils pensent qu'ils peuvent contrôler et dominer les émanations du Royaume des Idées. Ils pensent qu'ils peuvent manipuler le monde comme bon leur semble et ne voient dans la sorcellerie qu'un chemin menant au pouvoir. Les Sorciers thérans choisissent souvent cette voie-là. Au cours de la période précédent le Châtiment, ils introduisirent cette lamentable tradition dans notre belle province et, depuis lors, celle-ci nous contamine. Le Sorcier qui place avant toute chose le souhait de contrôler croit que sa personne compte plus que toute autre personne ou chose. Il utilise sa suffisance pour plier les symboles à sa volonté. Cette voie est une voie dangereuse, car les Idées sont plus puissantes que les individus. Ceux que l'on appelle les Sorciers du contrôle devraient se méfier du jour où les Idées auront le dernier mot.

Informations pour le jeu

Les Sorciers sont des magiciens qui ont travaillé avec assiduité les aspects théoriques de la magie. Ceux qui suivent les autres disciplines magiques les qualifient parfois de «rats de bibliothèques», mais il est intéressant de noter que rares sont ceux qui se risquent à les appeler de la sorte en face.

Attributs principaux: Perception et Volonté.

Restrictions raciales: aucune.

Rituel de karma: pour accomplir son Rituel de karma, le Sorcier trace un cercle d'au moins deux mètres de diamètre, puis inscrit un triangle à l'intérieur. N'hésitant pas à reprendre son dessin pour qu'il soit le plus précis possible, il trace alors un autre cercle à l'intérieur du triangle, puis un triangle dans cet autre cercle et ainsi de suite. Bientôt, il est contraint de dessiner des figures trop petites pour la main et le stylet. Il doit alors recourir à la magie pour continuer le processus, alors même que le résultat devient trop petit pour être perceptible à l'œil nu. Le rituel prend fin au bout d'une demi-heure, une fois que le Sorcier a tracé le dernier triangle.

Compétences d'Art : Broderie.

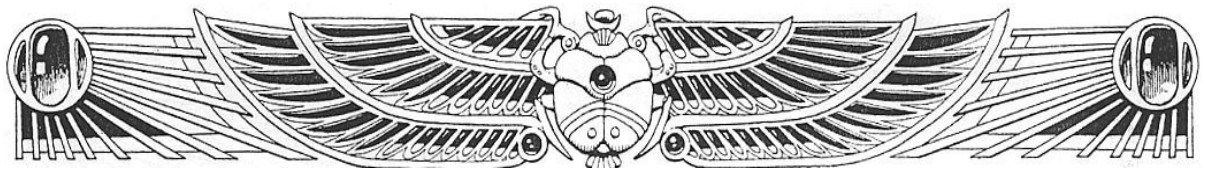
Demi-magie

Les Sorciers peuvent effectuer des tests de demi-magie pour reconnaître les différents types d'utilisation de la magie, pour identifier les utilisations spécifiques de la sorcellerie, et pour reconnaître les rituels magiques.

Suggestions d'interprétation

Ajmar l'Admirable, dont le récit sur la voie du Sorcier est décrit dans ce chapitre, s'attache à la vision de la discipline connue sous le nom de la voie de l'esprit. Les joueurs souhaitant interpréter ce type de Sorcier peuvent s'inspirer de certains des traits caractéristiques d'Ajmar: la volubilité, le côté pompeux et la propension à faire constamment référence à de grands ouvrages classiques mais abscons pour la majorité des gens. Les Sorciers de l'esprit croient à la supériorité du discours écrit sur la tradition orale et ne se sentent pas à l'aise quand ils n'ont pas plusieurs ouvrages à portée, dans leurs sacs. Ils ont tendance à prendre le concept des Idées et des symboles au pied de la lettre, et nombre d'entre eux ont mémorisé une masse importante de textes fondateurs de cette voie. Avant de prendre une décision, la





plupart des Sorciers de l'esprit consulteront leurs ouvrages de référence pour déceler les Idées en présence, avant de discuter de leur signification ultime. Ils placent généralement l'approche réflexive avant toute autre et pensent que celui qui possède un intellect supérieur finit toujours par gagner. Bien que les Sorciers humbles existent, nombreux sont ceux qui pensent que leur discipline est supérieure aux autres et leurs actes reflètent cet état d'esprit. Les Sorciers de l'esprit sont suffisamment intelligents pour dissimuler cette conviction en présence des fidèles des autres disciplines, mais ils ont souvent plus de mal à dissimuler leur mépris des autres catégories de Sorciers. Certains magiciens suivant la voie du Sorcier, notamment ceux habitants l'arrière-pays de Barsaive, apprennent la discipline grâce aux savoirs transmis par leurs maîtres, plutôt que grâce aux connaissances apprises dans les livres. Les Idées et les symboles sont toujours au centre de la philosophie de la voie et de la réflexion sur la magie, mais ils se réfèrent plus aux expériences personnelles qu'aux écrits d'autres Sorciers. Chacun de ces Sorciers «instinctifs» apprend la magie en décidant de la signification que revêtent chaque Idée et chaque symbole pour lui, personnellement. Ils ont tendance à penser et à agir avec moins d'arrogance que les Sorciers de l'esprit. Certains ont même un sens de l'humour emprunt d'ironie et se sentent humbles face aux merveilles de ce monde. Ils ont souvent un accent rustique et font preuve du légendaire bon sens rural. Leurs conversations sont souvent étayées de proverbes et de dictons. Ils sont prompts à remettre en cause l'intérêt de l'apprentissage dans les livres et font parfois preuve d'un snobisme inverse envers les gens de la ville. Les Sorciers du contrôle ressemblent aux Sorciers de l'esprit, sauf qu'ils pensent qu'ils peuvent obtenir le contrôle du monde des Idées et des symboles. Ce genre de Sorciers sera plus aisément utilisé par le maître de jeu, car la voie du contrôle génère des ennemis détestables et jouissifs. L'attitude du Sorcier du contrôle envers le monde ne se contente pas de l'arrogance et tend plus vers la simple mégalomanie. Ils pensent que grâce au véritable savoir, ils peuvent avoir le contrôle sur toutes les situations. Ils perçoivent les gens qu'ils rencontrent soit comme des fidèles potentiels, soit comme des ennemis potentiels. Et quoiqu'il en soit, ils ont toujours pour l'un ou pour l'autre un grand mépris.

Violations de discipline

Un Sorcier de l'esprit peut enfreindre sa discipline s'il agit stupidement ou si sa dignité est mise à mal. Pour certains Sorciers de l'esprit, une réponse émotionnelle trop extrême peut provoquer une crise de talent. Les Sorciers instinctifs se reposent plus sur leur expérience personnelle et peuvent subir une crise de talent lorsqu'ils se trouvent dans une situation qui ne leur ait pas familière, notamment s'ils ne parviennent pas à l'analyser en faisant un parallèle avec leur valeurs rurales (dans une soirée mondaine ou un grand événement typiquement citadin). Les Sorciers du contrôle subissent souvent une crise de talent quand leurs plans vont de travers ou quand ils perdent le contrôle de la situation.

Rituels de progression

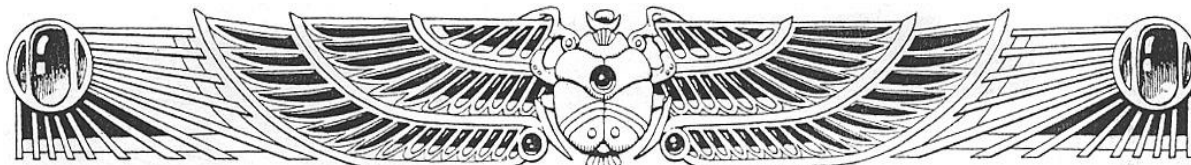
Les rituels des Sorciers consistent en de brillantes et habiles démonstrations de magie, notamment d'incantation, de tissage de filament, de construction de matrice et de conception de sortilège.

Recrutement : les Sorciers recrutent de nouveaux adeptes en œuvrant discrètement. Une fois qu'ils ont identifié une recrue potentielle, ils essaient de la troubler en lui récitant de longs pans de texte dans d'obscurs langages et lui demandent de les répéter. Le candidat qui réussit à répéter au moins un passage peut prétendre à suivre la discipline.

Novice (2-4) : l'adepte lance un sort de son nouveau cercle en présence de Sorciers plus expérimentés.

Compagnon (5-8) : l'adepte étudie le travail d'un Sorcier légendaire, souligne les mérites et les défauts de la façon dont il suivait la voie, discute des mystères entourant le passé du magicien et fait connaître ses conclusions aux Sorciers et aux érudits intéressés par cette étude. Une analyse particulièrement pertinente pourra d'ailleurs révéler de nouveaux éléments devant faire l'objet de recherches lors d'une aventure.





Gardien (9-12) : l'adepte recherche et présente un nouveau sort de son nouveau cercle devant d'autres Sorciers, puis soutient sa méthode de travail face aux arguments éclairés de ses pairs.

Le Sorcier ork

«Les adeptes peuvent être très bons dans ce qu'ils font, mais ils ne comprennent pas ce qu'ils font. Ils agissent et réagissent en se basant sur leur instinct et leur intuition, mais leur manque de connaissances leur interdit l'accès au véritable pouvoir».

«Seuls ceux qui comprennent pourquoi et comment fonctionnent les choses peuvent réellement appréhender le monde. La compréhension, donc, est le domaine des Sorciers. Et seul l'apprentissage et la discipline peuvent offrir cette compréhension. Le Sorcier les endure avec plaisir, car la compréhension est le but de leur vie».

