

INITIATION A L'ARCANÉ

Livret de Synthèse du cours

d'Ombriel Clairlamé,

Professeur du Kirin Tor.

Avant-Propos

Ce que vous avez entre les mains est le *Livret de Synthèse* d'un cours donné par l'Archimage-Professeur Ombriel Clairelame aux étudiants commençant leur cursus à Dalaran pour à la fois leur présenter la Magie Arcanique et les aider à choisir une spécialisation, mais également pour les avertir de la puissance et de la dangerosité de l'énergie qu'ils s'apprêtent à maîtriser. Ainsi, le présent cours ne dresse que le strict nécessaire, ce qu'il y a de plus certain et connu, et n'a aucune volonté à révolutionner le monde de la recherche magique.

Glossaire et définitions.

Afin de comprendre convenablement ce qu'est la *Magie Arcanique*, nous devons déjà poser quelques concepts importants.

La *Magie*, dans sa définition la plus générique, est une force rassemblant l'ensemble des effets dits « non-naturels ». Pour citer le Gardien Medivh : « *La Magie est l'art de contourner la nature. Les étoiles avancent dans l'ordre dans les cieux, les saisons s'enchaînent les unes aux autres avec la régularité d'une montre, et les hommes comme les femmes vivent et meurent. Si cela n'arrive pas, c'est de la magie, la première déformation de l'univers* ».

Le *Néant Distordu* est un plan né du choc entre les énergies du Vide et de la Lumière, et connectant tous les mondes physiques (connus pour l'instant tout du moins). Il est parallèle au *Ténèbres de l'Au-Delà* (notre monde physique). C'est le plan astral où évoluent les Démons, et d'où nous tirons l'Arcane pour l'utilisation de nos sorts.

Le *Mana* est une énergie « vitale » présente partout autour et en nous, servant de « carburant » pour le lancement et l'alimentation de toute action « magique ». Il est, en général, invisible, mais peut se cristalliser et se stocker, et possède dans ce cas tout un panel de nuances de bleu.

Les *Lignes Telluriques* sont présentes sur la plupart des mondes connectés par le Néant Distordu. Elles forment des « veines » parcourant la planète, très souvent en sous-terrain, et charriant mana et Arcane. Les lignes telluriques peuvent former des croisements, qui deviennent alors de haut-lieu de concentration magique, rendant la pratique plus aisée, comme la Tour de Karazhan. Il est également possible de former artificiellement de tels croisements en redirigeant des lignes telluriques vers un point donné (et nous avons un récent exemple avec Meredil pour alimenter l'Arcan'Dor.)

Un *sort* est le résultat final d'une manipulation magique. En règle générale, un sort se lance en trois temps : *visualisation*, *incantation*, *propulsion*. L'arcaniste visualise sa cible et le sort désiré, incante pour lui donner forme, et le lance sur la zone/cible visée.

Nous parlons de *sort réflexe* (ou *sort naturel*) lorsque l'incantation n'est plus nécessaire, la manipulation magique étant devenue naturelle pour l'incantateur.

L'*incantation* est le fait de donner forme à un sort, par la prononciation de mots de pouvoir et par des mouvements précis. En cas de sort demandant plus de temps d'incantation que la

moyenne, ou bien des composants et conditions particulières, nous parlons alors de *rituel*. Voici une petite formule-mémoire : (Mana + Arcane (+Catalyseur)) –Incantation> (Sort).

Une *rune* est un symbole de puissance arcanique. S'il en existe autant de types que d'utilités, elles permettent, par exemple, de préparer des parchemins de sorts, de ponctionner directement dans les lignes telluriques, de placer des pièges, d'enchanter des objets... Grossièrement, nous pouvons considérer les mots *glyphe*, *sigil* et *sceau* comme des « synonymes », puisqu'il s'agit d'autres formes de la même magie.

Les Lois de la Magie Arcanique

La Magie Arcanique est toute puissante.

La Magie Arcanique est corruptrice.

La Magie Arcanique est addictive.

La Magie Arcanique attire les habitants du Néant Distordu vers ceux qui la manipule.

Si vous ne devez retenir quelque chose sur les Arts Arcaniques, ne retenez que ces quatre lois. Elles sont les premières connaissances que tous les étudiants apprennent, et elles synthétisent à la fois la puissance de cette magie, mais également sa violence et sa dangerosité.

La Magie Arcanique est toute puissante.

Les Arts Arcaniques forment potentiellement le type de magie le plus puissant. Contrairement au Chamanisme, un arcaniste n'a pas besoin d'être « *en de bons termes* » avec les Éléments pour les contraindre à lui obéir. Contrairement à la Lumière et au Druidisme, aucune divinité ne régit cette puissance, et peut empêcher le praticien d'agir. La Magie Arcanique ne demande pas, elle fait, prend par la force, transforme contre les volontés naturelles. C'est une magie violente, autant par ses effets que par sa méthode. Elle est la magie la plus polyvalente, capable de contrôler les éléments, l'environnement direct du lanceur de sorts, mais aussi les démons, le Temps et la Vie elle-même.

Les seules véritables limites d'une personne utilisant les Arts Arcaniques sont, au final, sa propre puissance et sa faculté à maîtriser l'Arcane.

La Magie Arcanique est corruptrice. La Magie Arcanique est addictive.

L'utilisation des Arts Arcaniques se paie d'un double prix. Le premier est l'addiction que provoque l'utilisation d'une telle magie. Plus elle est utilisée, plus l'arcaniste en aura besoin, que ce soit par la simple présence d'une source, ou par son utilisation. Dans certains cas extrêmes, l'utilisation ne suffit plus, le frisson du sort n'est plus assez, et le praticien cherchera alors à être plus puissant, ce qui est un véritable problème puisqu'un sort mal lancé peut consumer, au sens propre, son lanceur.

Second revers de la médaille, et sans doute le plus dangereux, l'Arcane corrompt ses utilisateurs, à la fois physiquement et mentalement. Tout comme l'addiction, ces changements sont plus ou moins violents, et peuvent aller d'une légère perte de la personnalité aux changements physiques profonds. Les Gangrorcs forment un exemple de cette corruption, poussée à son quasi-paroxysme.

Il est important de noter qu'il n'y a pas besoin de pratiquer les Arts Arcaniques pour subir ces deux effets. L'exposition prolongée à une source (telle que les Puits elfiques, par exemple) suffit.

La corruption provoquée par l'Arcane n'est d'ailleurs pas forcément « mauvaise » et violente, elle peut également être douce et méliorative. C'est grâce à la proximité du Puits d'Eternité que, par exemple, les Trolls Noirs sont devenus au fil du temps Elfes de la Nuit que nous connaissons aujourd'hui.

La Magie Arcanique attire les habitants du Néant Distordu vers ceux qui la manipule.

Comme nous l'avons dit dans la partie définition de ce cours, l'arcaniste puise l'Arcane nécessaire directement dans le Néant Distordu. Il faut alors imaginer le Néant Distordu comme une immense toile noire, et chacun de nos sorts comme un clignotement au même endroit. C'est l'utilisation abusive de la Magie Arcanique qui guida, par deux fois, la Légion Ardente à Azeroth.

Une cinquième loi : la Loi de Sympathie.

Cette loi énonce que tout objet restant avec un arcaniste est marqué par l'aura magique de son propriétaire. Ainsi, il est possible de retranscrire le sentiment qu'un arcaniste a eu pendant l'écriture d'un courrier, les experts en Divination pouvant même le lire sans même l'ouvrir. C'est d'ailleurs grâce à cette même loi que la Divination est une puissante alliée lors de la traque d'un arcaniste. Ses effets personnels étant marqués par son aura, il est plus simple de « remonter la piste » lors d'un rituel divinatoire.

Cet acte, involontaire, peut également être mis volontairement à contribution lors de la création d'un artefact, transférant au fil du temps puissance et savoir à l'objet. C'est le cas des plus puissantes armes magiques connues, tels que les bâtons Atiesh et Frissébène, l'un d'entre eux ayant même développé sa propre personnalité, prêt à prendre le dessus sur son possesseur.

Les Ecoles de la Magie Arcanique

La Magie Arcanique peut être manipulée sous diverses formes que nous appelons écoles. Si elles sont officiellement au nombre de huit, les récentes découvertes chamboulent la classification. Néanmoins, nous nous concentrerons sur les neuf « *Ecoles Primaires* ». Moyens mnémotechniques : « Aideinte », « Antonidas Illumine Dalaran En Instruisant Nos Têtes Eteintes ».

Il est important de noter que cette classification n'est faite que pour faciliter l'étude de la Magie Arcanique. De nombreux sorts convoquent deux à trois écoles de magies différentes pour être lancés.

L'Abjuration

L'*Abjuration* est l'école de la magie défensive. Les sorts de cette école sont, la plupart du temps, extrêmement rapides à incanter (s'ils ne deviennent pas très rapidement des sorts réflexes) et assez faciles à prendre en main. Néanmoins, c'est une école qui, à haut niveau, est extrêmement dure à maîtriser.

Exemples : les barrières, les armures élémentaires...

Abjurateurs célèbres : l'Arcaniste Doan, le Prince Kael'thas Haut-Soleil.

L'Invocation (ou Conjuración)

L'*Invocation*, comme le nom l'indique, est l'art d'invoquer objets comme créatures. C'est une école à la fois utile au quotidien, mais également sur un champ de bataille. L'Élémentaire d'Eau fait, depuis toujours, un allié de choix, à la fois obéissant et puissant. D'après certains, il ne serait pas mauvais terme de goût non plus. Moins puissant mais plus « passe-partout », le Familier Arcanique est un excellent compagnon de voyage.

Exemples : l'invocation de rafraîchissement, d'élémentaires.

Conjurateurs connus : l'Archimage Nielas Aran (*qui, soulignons-le, invoquait un cidre pétillant d'une qualité rare*), la Capitaine Balinda Gîtepierre.

La Divination

Cette fois-ci, le nom est trompeur. En Magie Arcanique, la *Divination* n'est pas l'art de voir dans le futur, mais de récolter des informations. Un divinateur peut, ainsi, détecter ce qui n'est pas visible, mais également voir ce qu'il se passe dans un endroit où il n'est pas. Un rituel de divination peut également « remonter une piste », s'appuyant sur les traces magiques de la cible pour la retrouver. De très bons divinateurs peuvent d'ailleurs utiliser leurs compétences sans même s'en rendre compte, les informations leurs parvenant sous formes d'impressions.

Exemples : sorts de vision lointaine, de détection...

Divinateurs connus : Medivh fut sans doute l'un des meilleurs que notre monde a connu, capable de placer sa vision sur d'autres mondes tout en restant sur Azeroth. Khadgar, son ancien apprenti et aujourd'hui Dirigeant du Kirin Tor, semble lui-aussi être doté d'impressionnantes capacités dans cette école.

L'Enchantement

L'art de donner de la puissance (voir la vie !) aux objets. En fonction des besoins, un enchantement peut être temporaire, ou bien permanent. L'enchantement d'un objet demande à l'enchanteur « d'insuffler » du mana dans un objet, mana qui est récupérable en partie sous forme cristallisée (voir même de poussière) lors d'un désenchantement. Il va sans dire que le désenchantement est, pour un arcaniste, un outil dont la maîtrise est impérative pour sa survie.

Exemples : Bougies et livres volants, armes enchantées, le Vol de Sort...

Enchanteurs connus : l'Archimage Ansirem Tisserune, Kael'thas Haut-Soleil.

L'Illusion

Changer la réalité, ou tout du moins sa perception. L'*Illusion* est l'école de la tricherie, de la duplicité, permettant à l'illusionniste de changer l'apparence de ce qu'il l'entoure, et même se transformer lui-même.

Exemples : L'Invisibilité.

Illusionniste connu : Jandace Barov, capable de créer de nombreux doubles d'elle-même.

La Nécromancie

CETTE MAGIE EST PROHIBÉE. TOUTE UTILISATION DE CETTE DERNIÈRE EST STRICTEMENT PUNIE. Ceci étant dit, la *Nécromancie* est la plus sombre des écoles de la Magie Arcanique. Un nécromancien entraîné est capable de relever les morts, mais aussi de jeter contre les vivants de terribles maladies et malédictions.

Même si elles sont très proches, cette école de magie n'est pas à confondre avec le *Fel*, qui puise son énergie directement dans le chaos, et ne prend pas la peine de passer par l'Arcane pour manipuler les fils de la vie. La *Nécromancie* est la forme de Magie Arcanique la plus corruptrice, la plus addictive et la plus dangereuse.

Tristement célèbre, nous pouvons citer le traître Kel'Thuzad comme étant le « père fondateur » de la *nécromancie* telle que nous la connaissons aujourd'hui.

La Transmutation

L'école de Magie Arcanique la plus connue, la *Transmutation* consiste en la transformation/altération d'une chose en une autre, comme un élève un peu trop bruyant en pingouin ou la téléportation (en altérant l'espace). Liée à l'évocation, la transmutation permet également de donner forme aux sorts offensifs tels que le javelot de glace, la boule de feu, etc...

Exemples : Polymorphes, téléportations...

Transmutateurs connus : Dame Jaina Portvaillant, qui inventa littéralement la téléportation de masse. L'Archimage Antonidas fut également fervent adepte de cette école : il fut le plus jeune mage à recevoir l'écharpe de sagacité suprême du Kirin Tor pour ses travaux sur les voyages temporels.

L'Evocation

Avec la Transmutation, l'*Evocation* forme la base de la Magie Arcanique. Sans cette école, qui permet de capter et de manipuler l'énergie arcanique et le mana, aucune des huit précédentes écoles ne serait praticable. L'*Evocation* permet également l'augmentation temporaire des compétences magiques de l'Arcanistes, comme avec l'enchantement du *Flux de l'Incantateur*.

Quelques sous-écoles de Magies Arcaniques

Comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, il existe neuf grandes écoles de Magies Arcaniques. Comme les exemples suivants l'illustrent, il découle de ces grandes écoles d'autres formes de manipulations magiques, appelées « sous-écoles ».

La Runomancie

Sous-école de l'Enchantement, la *Runomancie* est l'utilisation de tracés pour le lancement de sorts. D'une polyvalence formidable, le nombre de tracés (glyphes, sceaux, sigils...) et d'effets (ponction, détection, piège...) est quasi-infini.

La Runomancie permet également la conception de parchemin de sort à usage unique, permettant au Runomancien de préparer ses sorts à l'avance. Contrairement à un sort standard, il n'y a pas besoin d'incantation pour poser une rune, seule compte le tracé et les gestes, ce qui en fait une magie d'une discrétion incroyable.

Si cette forme de magie entre progressivement dans nos mœurs, les Vrykuls en font une utilisation formidable, et nous aurions beaucoup à apprendre en étudiant leurs manières de pratiquer la Runomancie.

La Chronomancie

Sous-école de la Transmutation, la *Chronomancie* est l'art de tisser la trame temporelle qui nous entoure, de la modifier. Si la « petite » Chronomancie est désormais tolérée, le Vol de Bronze a formé un groupe, les Marcheurs du Temps, à une utilisation parfaite de cette magie. Ils ont la lourde mission de veiller à ce que personne, quelle que soit l'intention même la plus louable, n'altère l'Histoire et la trame temporelle.

La Démonologie

La *Démonologie* est une sous-école particulièrement dangereuse et corruptrice. Puisant son énergie dans des âmes capturées et asservissant des démons invoqués directement depuis le Néant Distordu, le Démonologue est capable de faire pleuvoir la destruction, et d'entrer en communion avec ses démons, se dotant alors de dangereux pouvoirs.

Il est fortement déconseillé de s'aventurer dans les eaux troubles de cette pratique.

L'Ématomancie

L'*Ématomancie*, ou la *Magie de Sang*, est une forme de Magie Arcanique qui base sa puissance sur le sang et le feu, et qui découle tout droit de la Nécromancie. Chaque sang étant différent d'un autre, cette sous-école est, heureusement, particulièrement difficile à manipuler et maîtriser. Les Chevaliers de la Mort sont de fidèles adeptes de cette école, manipulant directement le sang de leurs adversaires comme source de pouvoir. Les Elfes de Sang semblent également être très friands de sang, leurs mages étant devenus inséparables des Golems de Sang et de l'Anima.

La Télémancie

Sous-école de la Transmutation, la *Télémancie* se consacre à l'étude de la téléportation sous toutes ses formes : en solitaire, en masse, via un portail...

Encore très peu développée, cette branche a de beaux jours devant elle, la première question la plus posée aux Mages étant « Est-ce possible d'avoir un portail pour telle destination ? ».