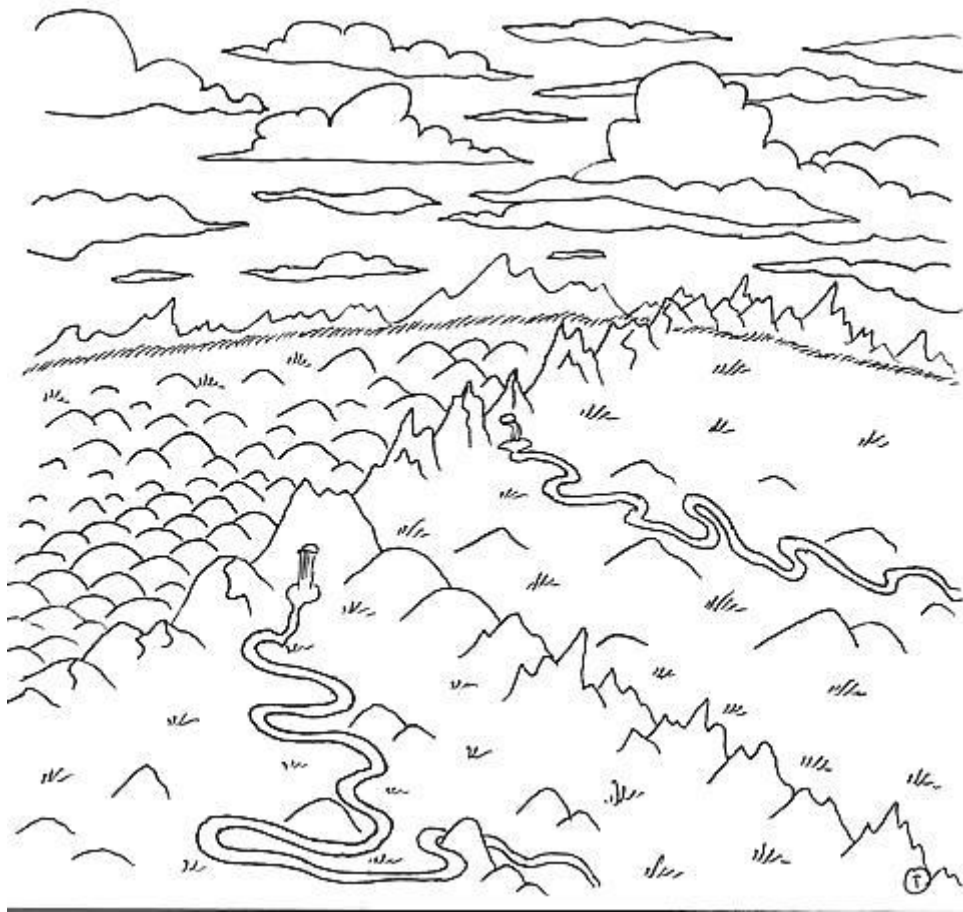


## Feuillets de Fantasia



*Pages de la section « Atlas » du site Fantasia, par Tybalt*  
Document librement téléchargeable sur le site <http://fantasia-univers.chez.tiscali.fr>

## Introduction

Contrairement aux fichiers jusque là présentés en téléchargement sur Fantasia, celui-ci ne se veut nullement un « supplément » cohérent, équivalent aux suppléments d'un jeu de rôle du commerce. Il consiste en un simple groupement de pages du site, tirées des sections « L'Atlas » et « Le Monde » et présentant chacune tel ou tel point de background en relation avec les pays et les peuples présentés dans l'Atlas, ou encore des PNJ ou des informations sur les archétypes, le tout sans la moindre tentative d'ordre ou d'exhaustivité. Certains ne sont même pas terminés, c'est dire...

L'intérêt principal d'un pareil fourre-tout est de permettre aux internautes (donc vous, en toute logique) d'avoir accès facilement et rapidement à toutes ces informations, jusque là éparpillées sur le site et pas très pratiques à consulter. Le tout pourrait s'enrober prétentieusement du titre de « compendium » ou de « florilège fantasien », mais non, même pas. Comme pouvait le dire un de mes anciens professeurs, « on va procéder par morceaux ».

En un mot, c'est d'abord un univers qui vit, qui se crée, qui bouillonne, avec au milieu de vrais morceaux de jeu et d'authentiques fragrances de rôle, et c'est déjà pas si mal à ce stade là, non ?

Bien phantasmagoriquement,

Tybalt  
(1<sup>er</sup> août 2004)

### Remerciements

Parmi les textes présentés ici, ceux consacrés aux Archétypes sont nés de la plume de Wenlock, et plusieurs autres – les Ramasseurs de Monstres Ménagers et les Lévitaires – ont été écrits en étroite collaboration maillesque avec Loonce Selagnes. Qu'ils soient ici tous les deux remerciés pour leur participation à Fantasia, pour leurs bonnes idées et pour leur sympathie.

### Mentions légales

Comme l'ensemble du contenu du site, les textes et les illustrations regroupés ici sont mis gratuitement à disposition des rôlistes pour scénarios phantasmagoriques et plus si affinités, mais restent la propriété de leurs auteurs.

## Feuillets de l'Atlas

# Sur l'Hiscontie

## La tradition nomade

Les Hiscontes étaient à l'origine des nomades. Regroupés en tribus, ils parcouraient Fantasia en une gigantesque caravane comprenant une centaine de véhicules et environ mille cinq cents personnes.

La caravane n'était rien d'autre qu'une longue colonne de véhicules de toutes sortes, parfois automobiles, parfois tirés par des animaux, parfois même tirés par des hommes, parfois volant, parfois rampant, parfois munis de roues, parfois montés sur les créatures qui les portaient ; bref, c'était un joyeux mélange de tout ce qui se fabrique et qui peut se déplacer. Les nomades habitaient dans leurs véhicules ; chaque véhicule représentait une maison, où pouvaient loger jusqu'à quinze ou vingt personnes au maximum, une dizaine en moyenne, et deux ou trois seulement pour les plus petits engins.

La Caravane parcourait Fantasia dans le but de trouver un pays suffisamment stable et ordonné pour s'y arrêter - une terre promise, en quelque sorte. Cette quête, les nomades l'appelaient le Voyage. En attendant ce moment, les futurs hiscontes tentaient de se protéger comme ils pouvaient des multiples incidents dûs aux manifestations du Nonsense : attaques de créatures féroces, changements de terrain subits, boules de feu, inondations, maladies étranges, et que d'autres choses encore ! A cette époque, on n'avait pas la vie facile. Un nomade ne pouvait espérer vivre qu'une quarantaine d'années, juste le temps de grandir entre les famines et les épidémies, d'apprendre à se débrouiller comme on pouvait, de faire trois ou quatre enfants, de commencer à les élever, avant de les laisser orphelins en bas âge lorsqu'un accident mortel finissait par survenir... cependant, la vie pouvait s'améliorer ou au contraire devenir plus impitoyable encore, selon la stabilité des contrées dans lesquelles on passait. Les morts étaient remplacés rapidement par les diverses personnes que les nomades recueillaient sur leur passage : fantasiens égarés ou perdus par leurs compagnons au cours d'un voyage ; malheureux arrivés sur Fantasia sans savoir comment à cause d'un sortilège raté ou lancé à mauvais escient par un enchanteur maléfique ; mages rendus à moitié fous par on-ne-sait quelle vision démente ; rescapés d'une catastrophe incompréhensible cherchant un endroit où s'abriter... les candidats au Voyage ne manquaient pas ; ils étaient de toutes les races, de toutes les origines, de toutes les cultures. On les accueillait en leur donnant à boire et à manger, ainsi qu'un coin de vie dans un des engins de la caravane. Tous maudissaient et craignaient en même temps la force qui était à l'origine de leurs malheurs. Nonsense, tel fut le nom qui la désigna, et porta bientôt la responsabilité de bien des tragédies... on savait qu'il n'existait pas de force semblable dans les autres mondes, d'après les dires de ceux qui rejoignaient la caravane.

Au cours de leur périple, les nomades traversèrent bien des pays, vécurent de nombreuses aventures, manquèrent bien souvent être totalement décimés par leurs conditions de vie infernales. C'est durant cette pré-histoire de l'Hiscontie que naquirent de nombreux récits et de nombreuses légendes qui font encore aujourd'hui la joie des petits enfants. C'est aussi à ce moment que les nomades renoncèrent à toute religion d'un commun accord, effarés par l'absurdité du monde dans lequel ils vivaient.

Lorsqu'enfin la Caravane parvint en Hiscontie, les fantasiens qui la suivaient eurent droit au repos et au soulagement. Ils pourraient vivre et élever leurs enfants sans craindre la mort chaque jour. Ils pourraient édifier des maisons, fonder des foyers immobiles, y vivre sans plus se déplacer, et ne plus voir l'horizon menaçant défiler derrière leurs fenêtres sans vitres... ils pourraient vivre en sédentaires. Ils construiraient des Palais à la sueur de leurs mains et de leurs corps. Ils les rendraient si beaux, si magnifiques, que leur splendeur éclipserait leurs malheurs passés... désormais, ils ne seraient plus des sans-pays. Ils seraient des Hiscontes.

Cependant, certains d'entre les Nomades préférèrent poursuivre ce mode de vie rendu plus facile par la relative tranquillité du pays qu'ils avaient découvert. Ces Nomades parcoururent toujours de nos jours les Steppes de l'Est. Les Hiscontes sédentaires ont aujourd'hui oublié leurs terribles origines. Ils n'ont plus la mémoire de la Caravane, ni de son parcours sanglant fouetté par le Nonsense. Ils ont effacé leur

pré-histoire, oublieux de tant de peine et de folie. La plupart d'entre eux ne veulent plus se déplacer, ni même explorer les pays avoisinants. Ils considèrent même les Nomades d'aujourd'hui comme des hommes étranges, qu'il vaut mieux éviter. Malgré cela, les Nomades sont seuls à perpétuer la Tradition, telle que ceux de la Caravane la vécurent pendant un millier d'années de quête.

Pourtant, la menace rôde encore, quelque part au-delà des frontières. Le Nonsense pourrait bien avoir raison de l'Hiscontie, si un beau jour le Désert des Transplans la recouvrait sous ses dunes mortelles. Adieu paix et tranquillité ! les Hiscontes seraient de nouveau jetés sur les chemins du monde, et dès lors, leur avenir serait ailleurs.

Qu'advierait-il alors de ce peuple abandonné ? "Le Nonsense le sait", dit le proverbe... seuls les érudits, les mages et les rois seraient en mesure de décider du destin des hiscontes.

Du moins, s'ils en ont le pouvoir...

\*

## Les Ondins, entre mythe et histoire

Que savent donc les autres peuples fantasiens des mystères qui nagent sous les eaux ? A vrai dire, pas encore grand-chose. Voici un bref aperçu des connaissances des Hiscontes au sujet des habitants des mers.

Bien que disposant d'une acceptable façade maritime sur le Grand Océan, les Hiscontes, malgré les multiples expéditions maritimes qu'ils ont entreprises au fil des siècles, n'ont obtenu que très peu d'informations concernant les profondeurs. En fait, ils n'ont même pas réussi à trouver trace d'une autre terre par-delà l'Océan. La raison en est que les multiples obstacles naturels ou pas opposés par l'Océan et le Nonsense, qui se manifeste autant sur mer que sur terre, les ont tout simplement empêchés de faire progresser leurs navires suffisamment loin. L'unique terre qu'ils aient jamais abordée était un petit archipel, nommé aussitôt l'Archipel d'Or en raison de ses gisements aurifères fabuleux - mais hélas, à peine une vingtaine d'années après sa découverte, il fut englouti par les flots - sans doute un effet du Nonsense... Devant ces multiples échecs, on comprendra facilement que les rois qui régnaient successivement sur l'Hiscontie aient fini par se décourager et par renoncer aux expéditions en mer, coûteuses tant en financements qu'en matériaux et en vies humaines.

Cependant, des indices nombreux entretiennent la croyance des Hiscontes en l'existence d'une vie sous les mers. De nombreux marins revenant de la pêche racontent souvent avoir entr'aperçu de curieuses créatures, mi-femmes, mi-poissons, qui les regardaient s'approcher avant de se dérober en plongeant au dernier moment. D'autre part, l'immense fonds des contes et légendes hiscontes abonde en récits de rencontres de créatures marines - mais curieusement, ces rencontres se produisaient autant près des lacs ou des rivières que sur les rivages de l'océan. Il semble que nombre de ces récits remontent à une époque très ancienne, celle où les premiers Hiscontes commençaient à peine à s'installer dans le pays. Les légendes et les anciennes croyances au sujet des ondins sont si cohérentes et si étrangement précises - on a même conservé des rudiments d'une langue ondine, que certains anciens seigneurs hiscontes auraient parlée il y a près de mille ans - que nombreux sont les érudits à s'être demandés si ces légendes ne contenaient pas une part de vérité. D'où deux hypothèses, qu'il appartiendra à l'avenir de prouver ou d'infirmer.

La première hypothèse veut qu'un peuple ondin réside effectivement quelque part sous l'Océan et qu'il y ait bâti un empire très étendu. Cet empire se serait même prolongé, avant l'arrivée des premiers nomades hiscontes, jusque dans les eaux douces à l'intérieur de l'Hiscontie. Les premiers hiscontes auraient donc pu rencontrer des ondins, des sirènes, etc. simplement en pêchant ou en naviguant sur les lacs ou les fleuves. Par la suite, avec l'extension de la nation hisconte et le nombre croissant d'hommes et de nains aux environs des cours d'eau, les ondins se seraient retirés dans leur mer originelle, abandonnant leurs colonies des eaux douces, vers 1000 ap. J environ. Quand, comment et pourquoi cette migration s'est-elle produite, on n'en sait rien précisément. Il se peut que, dans un premier temps au moins, les Ondins aient tenté de nouer des relations amicales avec les humains - d'où les restes importants de culture ondine (ou pseudo-ondine) dans les légendes hiscontes. Mais pourquoi auraient-ils subitement décidé d'abandonner lacs, fleuves et rivières ? Certains érudits supposent

qu'humains et ondins finirent par s'affronter, et que les humains, avantagés par leur contrôle des terres cernant les plans et cours d'eau, gagnèrent la guerre - ou que les ondins préférèrent fuir en abandonnant le combat. Cette hypothèse paraît bien simpliste ; surtout, aucun indice historique ne faisant référence à ce prétendu conflit ondino-humain, il n'y a rien pour l'étayer (ce qui n'empêche pas quelques nobles ou bourgeois pompeux de se référer à cette hypothèse, afin de s'inventer une glorieuse généalogie d'ancêtres ayant jadis combattu "Ceux des Eaux Troubles"). Une autre hypothèse veut que les ondins se soient simplement retirés peu à peu au contact des humains, n'ayant tout simplement pas envie de les côtoyer - mais là encore, objection : pourquoi a-t-on dans ce cas gardé tant de descriptions et d'éléments de leur culture ? Troisième option, celle d'une maladie destructrice, bénigne pour les hiscontes - habitués aux maux terrestres - mais mortelle pour les ondins, qui n'auraient eu d'autre choix que de s'éloigner des foyers de contamination. Dernière hypothèse, celle qui fait coïncider l'arrivée des premiers nomades en Hiscontie avec une période de forte activité du Nonsense, laquelle aurait fini par chasser les Ondins - mais là aussi, cela pose problème : d'une part, les Hiscontes ne se seraient pas installés en Hiscontie si le pays ne leur avait pas paru facile à habiter ; et d'autre part, pourquoi les Ondins auraient-ils été affectés par les manifestations terrestres du Nonsense plus que les humains eux-mêmes ?

La seconde grande hypothèse au sujet des ondins évoque directement une longue période de cohabitation amicale entre les ondins et les hiscontes, qui aurait duré entre la fin des Guerres des Vassaux (900 ap. J) et 1200 ap. J environ. Cette théorie se fonde sur une légende bien connue des hiscontes, celle de l'antique cité de Fluence, qui aurait été engloutie par un raz-de-marée dans un passé lointain. Fluence fut autrefois chantée par les anciens chroniqueurs comme une ville-port à mi-chemin entre terre et mer, construite en partie sur un sol ferme, sillonné de canaux artificiels, et en partie sur de larges et somptueux pilotis. Hommes, nains et ondins y auraient cohabité en bonne intelligence, les uns habitant des demeures sous les eaux, les autres, les maisons de la surface, et tous circulant dans les canaux, à la nage ou à bords d'embarcations légères. Léger problème, cependant : l'existence d'une telle ville-port n'est attestée par aucune ruine ni aucun vestige ; de plus, en admettant même qu'elle ait existé, Fluence ne suffirait pas à justifier la présence d'ondins dans *toutes* les eaux douces de l'Hiscontie entière. En outre, on n'a jamais connu aucun raz-de-marée en Hiscontie... Une manifestation du Nonsense spectaculaire et dévastatrice, alors ? Cela reste possible : un tel événement, un Effet Phantasmagorique d'une telle ampleur, a pu causer de gros dégâts et marquer les esprits au point d'engendrer une telle légende. Mais sans preuve, comment en avoir la certitude ?

Décidément, bien des choses restent à prouver pour les érudits et les explorateurs hiscontes...

\*

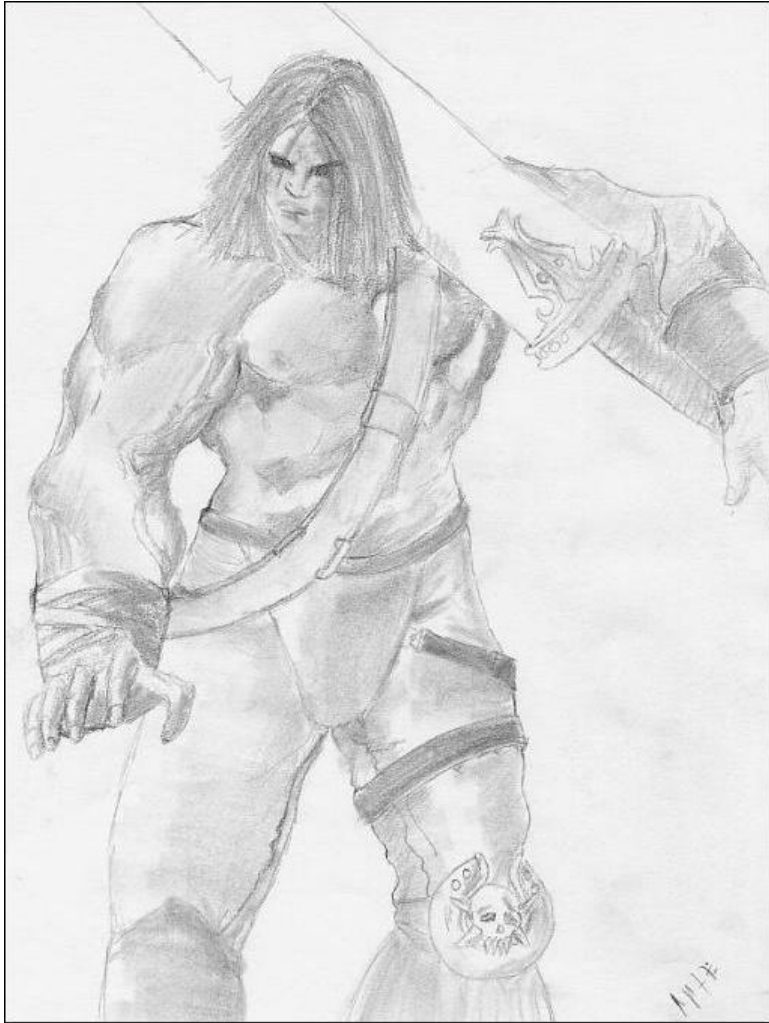
## Les armuriers-forgerons d'Olmart

La majeure partie des armes et des armures qui vous sont présentées dans la section Armes de la rubrique Artefacts sont des créations venues de la ville d'Olmart, en Hiscontie. Cette cité abrite en effet un corps de métier unique en son genre, presque spécifique à la ville, et qui la caractérise partout ailleurs dans le pays : je veux parler des armuriers-forgerons.

Les armuriers-forgerons ont toujours existé à Olmart. En fait, leur métier a été inventé il y a très longtemps, à l'époque où les futurs Olmarois n'étaient encore que des nomades à demi barbares, parcourant les steppes du Sud, bien avant qu'ils ne s'arrêtent pour fonder une ville, puis entrer sous la domination du roi d'Hiscontie Henyas III vers l'an 1100. En ce temps-là, les barbares Guyree (prononcez : "guiré"), comme les appelaient les autres nomades pré-hiscontes, étaient animés de moeurs pour le moins belliqueuses. Leur mode de vie était fondé sur les rapports de force au sein de la société. Les différentes tribus, au nombre d'une quinzaine, passaient leur temps à se combattre entre elles, quand elles n'étaient pas occupées par leurs propres luttes intestines.

De cette époque date le code du Wanna-lag, ou "loi de guerre", qui définissait la façon dont un bon Guyree pouvait - et devait - combattre ses adversaires. Ce code stipulait que chaque guerrier guyree était en droit de fabriquer sa propre arme différente de celle de ses compagnons ; dans la philosophie

guyree, l'arme, l'outil de combat, était le symbole de la puissance virile qui animait les combattants, et à ce titre, elle se devait de surprendre, par sa force, par sa ruse ou par sa cruauté selon le caractère de son possesseur. L'arme reflétait la façon dont se battait celui qui en usait. Evidemment, il était hors de



question de donner ou de prêter son arme une fois celle-ci achevée.

Avant de devenir un guerrier affirmé, chaque guyree devait forger sa propre arme et sa propre armure. Mais bien entendu, tous les guyrees n'étaient pas rompus aux techniques de travail du métal, dont ils avaient pourtant besoin pour la réalisation de leur équipement. Pour contourner cet obstacle, ils faisaient appel à des armuriers-forgerons, des barbares spécialisés dans la conception et la réalisation des armes. Tout adolescent en passe de devenir guerrier pouvait avoir recours à un armurier-forgeron pour forger son arme. Mais cependant, l'armurier-forgeron n'était qu'un assistant ; son savoir-faire couvrait uniquement la façon de chauffer et modeler le métal pour lui donner la forme voulue, ainsi que les différents procédés artisanaux nécessaires à l'achèvement de l'arme (conception de la garde d'une épée, du manche d'une lance, etc.). C'était au guerrier lui-même d'imaginer son futur instrument de combat, de façon à l'adapter à sa force physique d'une part, à sa

stratégie et à sa philosophie de combat d'autre part. Lui seul devait réaliser les plans de son arme personnelle.

Bien entendu, certaines armes se ressemblaient fatalement, mais avec le temps les guerriers mirent un point d'honneur à concevoir des armes de plus en plus différentes les unes des autres, au point qu'il était impossible, avant le début du combat, de connaître la façon dont votre adversaire allait s'y prendre pour vous attaquer. Bien sûr, lorsqu'on se battait plusieurs fois avec la même personne, on finissait fatalement par apprendre à contrer ses attaques, mais l'effet de surprise était bien souvent fatal, car chaque arme étant différente des autres, possédait des utilisations qu'il était impossible de soupçonner...

De là vient le goût qu'ont toujours les armuriers olmartois pour les armes complexes. Ces armuriers-forgerons sont les descendants de cette caste des forgerons guyrees de l'ancien temps. Cependant, ils ont évolué et ont acquis de nouvelles compétences, puisque désormais leur métier n'est plus seulement de fabriquer des armes, mais aussi d'en concevoir l'idée et les plans. Il existe de multiples forges d'armuriers-forgerons à Olmart, mais les clients se disputent les dernières créations des plus célèbres. Chaque armurier-forgeron possède un caractère et un style qui lui sont propres, et forge ses armes en respectant un certain état d'esprit. Il y a les spécialistes des armes puissantes et dévastatrices, celles qui peuvent tuer d'un seul coup de front ; il y a ceux du harcèlement, dont les armes permettent de multiplier les attaques mineures jusqu'à épuiser l'ennemi ; il y a les adeptes des armes sournoises, celles qui paraissent presque normales, celles qui semblent quasiment inoffensives, mais dont la morsure est plus mortelle que celle de l'épée la mieux aiguisée... il y a enfin les forgerons des armes

complexes, composées d'une multitude de petites pièces de métal, de véritables ouvrages d'art dignes de la boutique d'un horloger, et dont le premier venu ne saurait même pas distinguer le fonctionnement tant leur maniement nécessite un entraînement rigoureux. Toutes ces armes sont bien différentes, d'usages et de tailles, car si certaines sont plus petites qu'un doigt, d'autres sont plus grandes qu'un homme.

Les armes des armuriers-forgerons sont fabriquées sur commande, selon un processus presque inchangé depuis l'époque des guyrees : le client et l'armurier travaillent ensemble à la conception des plans détaillés de l'arme, afin de l'adapter au mieux aux besoins de son futur propriétaire ; puis l'armurier réalise l'arme elle-même. Le temps de réalisation peut aller de quelques jours à plusieurs semaines, voire plusieurs mois, suivant la complexité de l'instrument à fondre... et les commandes déjà en attente. Les meilleurs armuriers-forgerons, les plus célèbres, sont si accablés de demandes, qu'ils sont parfois contraints de refuser des clients. Certains ne se privent d'ailleurs pas de faire une sélection parmi les commandes selon leurs envies personnelles, renvoyant les autres sans le moindre égard - et si le client refusé n'est pas content, il a tout intérêt à ne pas trop le montrer, car les armuriers savent se battre... ils connaissent le fonctionnement de toutes les armes qui sortent de leur atelier, pour la bonne raison qu'ils les essayent toutes au moins une fois. Certaines rumeurs parlent même de cercles de combat secrets, où de pauvres gens recrutés par les armuriers pour quelques pièces d'or s'affrontent à mort dans une arène, simplement pour tester les performances des nouvelles armes. Mais ce ne sont que des rumeurs fausses. Enfin, il vaut mieux... et quand bien même, qui oserait accuser un armurier-forgeron, puisque la plupart des fonctionnaires royaux possèdent au moins une arme olmartoise chez eux, ou même sur eux ? Vous l'aurez compris, être un armurier-forgeron - et à *fortiori* un armurier-forgeron réputé - est un statut non dénué d'avantages.

Les armuriers-forgerons travaillent en priorité pour les habitants d'Olmart et leurs clients les plus anciens et les plus fidèles (les familles riches d'Olmart, certaines familles nobles, et tous ceux à qui ils sont redevables... d'une façon ou d'une autre). Mais ils ont aussi souvent participé à l'équipement des armées hiscontes. Les armes des Gardes Royaux, dont la qualité n'est plus à prouver, sont leurs oeuvres. En échange, le Roi leur accorde des privilèges pour leur approvisionnement en matières premières (divers métaux, et, dans une moindre part, le bois). Il leur est également arrivé de travailler en collaboration avec les ingénieurs royaux nains, afin d'élaborer les rouages de machines complexes ou difficiles à réaliser (les balistes des aéroptères de la [Grand'Armada](#), par exemple, ainsi que quelques-unes des pièces de métal des vaisseaux les plus grands). Mais ces collaborations demeurent exceptionnelles, les armuriers-forgerons tenant farouchement à rester indépendants (leur esprit d'indépendance, hérité de leurs ancêtres guyrees, désole beaucoup de gens, et surtout le ministre des Armées, qui aimerait bien profiter des talents réunis des armuriers-forgerons et des ingénieurs royaux...).

De nos jours, les armuriers-forgerons ne sont guère plus d'une centaine à tenir un atelier à Olmart. Ils ne se déplacent jamais dans le reste du pays, et transmettent leur savoir de père en fils - ou de mère en fille... En dehors des armuriers-forgerons proprement dit, il existe d'autres armuriers moins réputés, chargés de la fabrication des armes "ordinaires", épées, haches et poignards tout ce qu'il y a de plus classique. Ceux-là sont relativement méprisés par les armuriers-forgerons, qui les tiennent pour des artisans médiocres. Mais n'oublions pas que "médiocre" dans la bouche d'un armurier-forgeron est tout de même une excellente garantie de qualité n'importe où ailleurs en Hiscontie...

\*

## Les expéditions hiscontes en Fantasia

L'Hiscontie est un pays que nous autres, habitants du monde réel, pouvons avoir beaucoup de mal à comprendre, car sa situation ne ressemble à celle d'aucun pays réel : en effet, l'Hiscontie vit depuis sa création dans un état d'isolement presque complet, en tout cas dépourvue du moindre contact durable avec d'autres pays stables, tout en ne cessant de chercher (à peu près en vain) à établir ces contacts par



d'incessantes expéditions qu'elle organise pour explorer le reste de Fantasia. Le résultat est un fonctionnement interne très particulier, où expéditions et explorateurs tiennent un rôle primordial.

### *Le mythe de l'exploration*

La population hisconte, comme toute population, possède une conscience collective, mais aussi un inconscient et un imaginaire empli de légendes et de mythologies qui influent sur son comportement. Parmi ces mythes, celui de l'exploration du monde est le plus fermement ancré et le plus puissant. Il faut savoir qu'au temps où les Hiscontes n'étaient pas encore les Hiscontes mais seulement des nomades errants ici et là parmi les contrées instables et chaotiques de Fantasia, ils ne se connaissaient qu'à peine les uns les autres, venant de tous les horizons, et malgré les distances immenses qu'ils parcouraient et les innombrables êtres qu'ils rencontraient, ils ignoraient presque tout du monde et de leur propre passé. Le fait de trouver enfin à s'établir dans un pays à peu près vivable a suffi à éveiller durablement en eux le désir de connaître enfin leurs propres origines et la nature exacte de cet univers où ils avaient si étrangement et si péniblement vécu par le passé. De là le mythe de l'exploration du monde : tout Hisconte est persuadé qu'avec du temps et du courage, les explorateurs parviendront un jour à

- se faire une idée précise de la géographie de Fantasia,
- reconstituer l'histoire de Fantasia en général et du peuple hisconte en particulier,
- découvrir les autres pays stables existant actuellement à la surface de Fantasia, nouer avec ces pays des relations durables, amicales et enrichissantes à tous les sens du terme, afin de faire de l'Hiscontie la nation la plus grande, glorieuse et florissante de Fantasia, c'est-à-dire, au bout du compte, faire revivre l'âge d'or du monde disparu de Phantasmagoria.

Ce sont là les trois objectifs principaux que partagent les élites du peuple hisconte : les mages, les érudits et les guerriers (élite ésotérique, élite intellectuelle, élite militaire), et c'est le fait de consacrer sa vie entière à la réalisation de cette grande aspiration nationale qui fait de l'un d'eux un explorateur.

### *Les explorateurs*

La figure de l'explorateur est très présente dans les esprits des Hiscontes, sous la forme du type idéal de l'homme civilisé et civilisateur, stable et stabilisateur, doué tant dans les arts de la guerre que dans ceux de la magie et dans les sciences, et capable de supporter les conditions de vie les plus extrêmes afin de parcourir Fantasia et d'en rapporter de précieuses informations pour contribuer au grand projet commun d'exploration du monde. En fait, les explorateurs sont rarement mages, érudits et guerriers à la fois, mais, du plus modeste au plus aguerris, ils bénéficient pleinement de la place prépondérante qu'ils occupent dans l'imaginaire des Hiscontes, ce qui suffit à les rendre très populaires, à leur conférer un grand prestige et une grande influence, autrement dit une importance tout sauf négligeable dans le jeu politique hisconte. L'organisation d'une expédition, son retour ou son non-retour et les résultats qu'elle obtient ont inmanquablement un retentissement considérable dans la vie du pays, et rejaillissent non seulement sur les explorateurs, mais sur les organisateurs de l'expédition et sur ceux qui l'ont financée. Et un objet ou un artefact ancien, ou ayant un rapport quelconque, réel ou supposé, avec le passé de Fantasia, peut parfois faire la fortune de celui qui l'a rapporté des contrées instables. Autant dire que toutes les personnes qui recherchent un tant soit peu le pouvoir en Hiscontie s'intéressent de très près à tous les voyages hors d'Hiscontie...

### *Les expéditions*

Organiser une expédition est rarement bon marché.

Il existe bien sûr des multitudes de groupes d'aventuriers (au hasard, d'Aventuriers) isolés qui vont tenter leur chance dans les pays lointains : la plupart du temps ils n'en reviennent jamais, ou en reviennent soit fous, soit ruinés (souvent les deux) ; seuls quelques-uns parviennent à attirer l'attention d'un fameux érudit qui retranscrit le récit de leur voyage, ou à rapporter une relique ancienne qu'ils cèdent pour un bon prix à l'Etat royal ou à un riche collectionneur privé.

Mais les vraies expéditions, ce sont de grandes expéditions, qui rassemblent couramment plusieurs dizaines ou centaines de personnes hautement qualifiées, mages, érudits, guerriers, aventuriers-

mercenaires, et partent dans une direction précise, avec des buts définis à l'avance (par exemple "aller jusqu'à cinq mille verstes à l'Ouest, puis revenir, en rassemblant autant de détails que possible sur les manifestations du Nonsense, la faune et la flore et les habitants de la région", ou bien "naviguer au Nord aussi loin que possible pour tenter de parvenir aux côtes d'un autre continent, s'il en existe un", etc.), et qui reviennent presque toujours, même si les gens (voire l'unique personne...) qui reviennent font parfois figure de rescapés ou de survivants plus que de voyageurs de retour... Ces expéditions sont planifiées plusieurs mois ou plusieurs années à l'avance, mettent longtemps à s'organiser, et restent absentes plusieurs années ou plusieurs dizaines d'années, quand elles ne disparaissent pas corps et biens. Elles sont financées par le Roi lui-même ou par de puissantes familles faisant partie de la noblesse ou de la grande bourgeoisie. Quelques-unes se font à l'initiative de l'Institut Pyramidal et ont toujours pour but d'en apprendre plus sur la nature et les manifestations de la magie dans le monde.

"Concrètement", l'organisateur d'une expédition a quatre tâches à accomplir pour la mettre sur pied :

- définir l'ampleur et les buts du voyage ;
- rassembler les fonds nécessaires et au besoin, des soutiens politiques ;

...les deux premières étapes allant souvent de pair : toute personne assurant majoritairement le financement de l'expédition sera en droit de demander une modification ou une redéfinition de ses objectifs, et possèdera plus généralement un droit de regard sur l'ensemble du projet, qu'elle utilisera plus ou moins selon son temps et son intérêt pour la question.

- recruter les explorateurs de façon à former une équipe cohérente et compétente, mais aussi choisir la ville qui servira de point de rassemblement et de point de départ ;

- pourvoir à tout l'équipement nécessaire, ce qui n'est pas très difficile, mais aussi aux moyens de transport de l'expédition, chose nettement moins évidente s'il s'agit d'un voyage par voie de mer ou d'une ascension vers le Haut Ciel.

Une expédition se rassemble toujours en ville et part toujours d'une ville, bien entendu de Stalis pour les plus importantes. L'annonce des préparatifs d'une expédition fait inmanquablement grand bruit dans la ville où elle est proclamée, et se répand comme une traînée de poudre dans tout le pays ; elle inaugure une période de véritable effervescence, qui culmine au moment du départ, lequel se fait en grande pompe et est souvent l'occasion de réjouissances régionales, voire nationales, afin de porter bonne chance aux voyageurs. Mais l'affaire est ensuite rapidement oubliée, surtout en cas d'événement politique important ou de manifestation notable du Nonsense susceptibles de distraire l'attention de l'opinion.

Le retour de l'expédition est souvent synonyme de triomphe ou de ruine pour son ou ses organisateurs : c'est à ce moment que les fortunes se font ou se défont, que les entrepreneurs ou les armateurs se trouvent subitement en possession d'un prestige immense ou bien entièrement ruinés. Pour le Roi, c'est l'occasion de renforcer durablement sa popularité et son pouvoir personnel, ou au contraire de subir un revers cuisant qui l'affaiblit face aux mages et à la noblesse. Quant aux explorateurs qui ont la chance de revenir vivants et sains d'esprit (et il arrive parfois, heureusement, que des expéditions reviennent sans subir de dégâts trop importants), leur popularité est assurée au moins pour plusieurs années, et ils sont à peu près sûrs de ne jamais tomber dans la misère, quand ils ne font pas tout bonnement fortune en vendant certains objets trouvés sur leur chemin ou en recevant les récompenses promises au moment de leur recrutement : fortes sommes d'argent, terres, titres de noblesse ou charges importantes dans l'administration royale (il arrive parfois qu'un explorateur devienne ainsi Baron d'un fief hisconté ou Ministre au Palais du Roi), ces récompenses étant en premier lieu accordées au(x) chef(s) de l'expédition.

### *Enjeux et intérêts*

Comme je l'ai dit, toutes les personnes s'intéressant au pouvoir en Hiscontie s'intéressent aux expéditions hors d'Hiscontie, et cela n'a rien de paradoxal, bien au contraire. Toutes ont des intérêts à faire valoir et des fins auxquelles parvenir :

**Les explorateurs** : malgré tous les dangers que comporte une expédition et l'existence de véritables injustices pour certains voyageurs de retour, il apparaît qu'en général, l'entreprise en vaut la peine. Parvenir à mener à bien un voyage hors d'Hiscontie et à en revenir vivant est un moyen d'ascension sociale très efficace ; en dehors même des récompenses mentionnées plus haut, l'explorateur, mais

aussi toute sa famille et ses descendants, se trouvent dotés d'une aura de considération qui leur attire systématiquement le respect et la bienveillance des Hiscontes, où qu'ils aillent et dans presque dans toutes les circonstances. Par la suite, on peut tomber malade, vivre dans la pauvreté la plus complète, être disgrâcié par le pouvoir royal, on restera toujours "celui qui a eu le courage d'aller voir ce qu'il y a au-delà des frontières". Être explorateur ou être notablement connu pour avoir un parent explorateur enclint votre entourage à ne pas vous laisser tomber et même à vous rendre de menus services à l'occasion. Certains explorateurs tombés dans la misère après avoir été ruinés et chassés de la cour ont ainsi pu survivre modestement, mais décevantement, grâce aux bons soins du voisinage.

Il faut cependant bien faire la différence entre la réputation des explorateurs qui sont partis en voyage hors d'Hiscontie dans le cadre d'une expédition organisée par le Roi ou un notable quelconque, et ceux qui sont partis de leur propre initiative ou en petits groupes isolés. La réputation de ces derniers est nettement moins assurée et souvent beaucoup moins positive : en effet, les Hiscontes ont tendance à assimiler le cadre officiel d'une expédition à une garantie de respectabilité et de bonne santé mentale pour ceux qui y participent (c'est faux, mais c'est ce qu'ils pensent). Et quand un explorateur part tout seul ou avec deux ou trois compagnons et qu'il revient, on a tendance non à l'admirer ou à le respecter mais à se défier de lui, pour une raison simple et fondamentale : les Hiscontes craignent comme la peste les Insensés, les explorateurs qui reviennent en Hiscontie après avoir été "infectés" par le Nonsense au cours de leur voyage. Le voyageur de retour devra donc montrer patte blanche, c'est-à-dire multiplier les signes de "normalité". S'il a le malheur de passer pour un peu trop "excentrique" ou "décalé" (même s'il est parfaitement sain d'esprit !), il n'en faudra pas plus pour que tout le monde le prenne pour un fou, qu'on l'évite autant que possible et qu'on le regarde par en-dessous dans les rues. Au pire, il se trouvera quelqu'un pour appeler la Garde et demander son internement dans un asile d'Insensés. Commenceront alors de longues heures d'examen et d'interrogatoires durant lesquelles le ou les malheureux explorateurs de retour devront faire et refaire d'innombrables fois la preuve que non, ils ne sont pas Insensés, ni même soupçonnables d'être sur le point de le devenir...



Notons à ce propos une différence notable entre les villes et les campagnes : dans les petits villages de province d'où n'est jamais partie la moindre expédition et où on vient rarement recruter des explorateurs, les gens ont bizarrement beaucoup plus tendance à voir des Insensés partout, et d'autant plus qu'ils n'en ont généralement jamais vus. Leurs craintes ne sont pas toujours infondées, mais leurs soupçons tendent souvent à la paranoïa... quand ils ne constituent pas un moyen tout volontaire d'écartier un voisin ou un rival gênant. Dans les villes, en revanche, il est plus fréquent de croiser des voyageurs, de voir partir ou revenir des expéditions, et les citoyens ont moins tendance à trop se méfier ou à accuser n'importe qui d'être un Insensé à la première bizarrerie venue ; cela s'explique en partie par le fait que les principales "villes d'expéditions" (Stalis, Olmart, Karacy, Rod-Ninos et quelques autres plus petites) sont très bien surveillées par la Maison de Veille et abritent de nombreux mages et érudits habitués à reconnaître les manifestations du Nonsense chez un Insensé.

**Les plus riches :** le financement de voyages et d'expéditions en tout genre est l'une des composantes principales de l'activité de "mécénat" exercée par les Hiscontes les plus riches. Même pour eux, les frais occasionnés sont conséquents et les risques importants : on a vu plus d'une fois un riche commerçant ou un armateur fortuné se ruiner entièrement en finançant une expédition qui, manque de chance, n'est jamais revenue ou n'a absolument rien rapporté. C'est pourquoi seuls les gens vraiment très riches peuvent se risquer à monter de grandes expéditions par eux-mêmes ; les autres préfèrent

s'associer entre eux, ou se contenter d'entrer dans le financement d'une expédition royale, cette dernière solution ayant l'avantage de garantir des indemnités en cas d'échec (remboursées à plus ou moins long terme, le délai allant de quelques années à... plusieurs générations si les caisses de l'Etat sont "momentanément" vides). Pourquoi diable risquer des pans entiers de sa fortune dans les hasards d'une expédition dont, au fond, on pourrait apparemment se passer ? D'abord pour le prestige : si les gens riches sont souvent l'objet de la vindicte populaire, passant pour des affameurs et des accapareurs de ressources, ceux qui s'affichent ostensiblement comme mécènes d'expéditions vers le lointain bénéficient aussitôt d'une réputation bien plus favorable, celle d'esprits éclairés, de bienfaiteurs soucieux de trouver les moyens de préserver la stabilité du pays contre les incursions du Nonsense, bref, de véritables humanistes "désintéressés". Avoir du prestige et une bonne réputation auprès du peuple augmente considérablement le pouvoir et l'influence dont on dispose dans les cercles de gens aisés et de nobles et aussi à la cour du Roi. De là l'intérêt du mécénat comme moyen de mener à bien des intrigues financières ou politiques : grâce au mécénat, un commerçant, un armateur, un propriétaire foncier, se trouveront plus facilement des relations, auront leurs entrées au Palais car le Roi sera leur débiteur, et obtiendront ainsi de faire prospérer leurs affaires, d'acheter plus facilement des terres, des concessions dans les mines, des charges d'officiers du Roi...

**Les nobles :** pour les nobles riches, leurs intérêts sont les mêmes que ceux des riches non nobles ; mais les grandes familles nobles d'Hiscontie (c'est-à-dire les descendants des chevaliers qui combattirent pour Henyas pendant la Guerre des Vassaux, ceux qui sont liés de façon lointaine à la famille royale des Tifelmas ou à l'ancienne branche des Fennovar, voire à la dynastie disparue des empereurs des Trois Empires) ont une inclination certaine pour les intrigues politiques. Certains n'ont pour but que de rester aussi longtemps que possible les favoris du Roi ou de garder le contrôle des postes les plus importants de son administration ; d'autres espèrent secrètement, à terme, obtenir le trône par une alliance ou une succession avantageuses. Pour ces derniers, une grande popularité constitue l'assurance d'un soutien de la foule en cas de contestation d'une succession ou même d'une tentative de coup d'Etat qu'ils pourraient entreprendre... la démagogie n'est pas inconnue en Hiscontie.

**Le Roi :** le Roi trouve de multiples avantages à organiser des expéditions vers l'extérieur. L'argument le plus souvent avancé est tout simplement une continuité avec les tout premiers souverains hiscontes, les Fennovars, qui tentèrent, dès après la Guerre des Vassaux, de lier contact avec d'autres pays stables de Fantasia, afin de rompre l'isolement de l'Hiscontie. Le fait est qu'en plus de 1500 ans d'expéditions successives, cet objectif n'a toujours pas été atteint de façon satisfaisante, même avec les peuples de la Stratosphère, qui demeurent encore bien lointains et semblent peu disposés à nouer des relations durables avec l'En-Bas. De fait, il se passe désormais parfois plusieurs années sans que le moindre voyage vers l'extérieur ne soit entrepris ; mais le pouvoir royal a toujours veillé, dans l'histoire du pays, à lancer périodiquement de grandes expéditions vers le lointain, toujours en exaltant le vieux mythe de l'exploration du monde. Pourquoi ? A peu près pour les mêmes raisons qui faisaient lancer des croisades dans notre monde réel : cela fait rêver le peuple, cela occupe constamment les élites susceptibles de remettre en cause le gouvernement, et cela éloigne durablement ceux qui autrement finiraient par constituer un danger s'ils restaient inactifs dans le pays : les combattants, notamment olmartois. Bref, explorer les pays instables à l'extérieur est aussi un excellent moyen d'assurer la stabilité sociale et politique à l'intérieur. Les Rois d'Hiscontie l'ont très bien compris et n'ont pas fini de mettre cela à profit ; sans compter que toutes les expéditions un tant soit peu réussies remontent durablement la popularité du Roi et contribuent à renforcer la dynastie en place, ce dont elle a toujours besoin face aux ambitions dévorantes des grandes familles nobles (récompenser un noble un peu trop encombrant en lui confiant la direction d'une expédition est d'ailleurs un très bon moyen de s'en débarrasser en l'envoyant se perdre dans les contrées instables...).

**Les érudits et les mages :** ils ne sont pas détachés du jeu politique ou des tentations de l'ambition, loin de là, et certains parmi les plus puissants ou les plus influents, y compris d'anciens explorateurs, ont oublié tout souci de connaissance au profit des luttes de pouvoir. Heureusement, il y en a aussi d'autres qui se préoccupent réellement d'apprendre ce qu'est le Nonsense ou de découvrir la nature profonde de la magie. Ceux-là s'intéressent aussi beaucoup aux explorateurs : ce sont eux qui vont les interroger à leur retour pour recueillir les récits de leurs voyages, lire et dupliquer leurs notes et leurs

carnets de route, examiner les objets qu'ils ont ramenés. Certains, en nombre non négligeable, sont prêts à accompagner des expéditions pour tenir eux-mêmes des journaux de voyage et élaborer leurs théories directement d'après leurs propres observations. Pour les érudits et les mages, l'enjeu à long terme des expéditions hors d'Hiscontie reste la découverte ou l'élaboration d'un moyen de se garantir du Nonsense ; ainsi les mages aimeraient-ils pouvoir trouver une nouvelle forme de magie qui aurait les mêmes capacités que la fameuse chaomancie des Trois Empires, à savoir stabiliser des régions entières et les protéger définitivement de l'Absurde. La chose est loin d'être faite, d'autant que les expéditions ne sont pas toutes des réussites...

### *Quelques expéditions importantes dans l'histoire de l'Hiscontie*

896 et 906 après J : deux expéditions mandatées par Henyas Ier Fennovar, qui achevèrent l'exploration de l'Hiscontie, pas encore entièrement peuplée à l'époque, et reconnurent les limites au-delà desquelles le Nonsense se manifestait de nouveau. Ces limites devinrent et sont toujours les frontières du pays.

1001 après J : première expédition maritime, dans la Mer Notoire. Elle est mandatée par le roi Fariam Fennovar, qui vient alors de construire la toute première flotte de guerre hisconte, et dirigée par Kaer Fennovar, le dauphin. De nombreuses observations sont réalisées concernant la faune (et aussi la flore sous-marine, grâce à trois cloches de plongée embarquées), mais aucune terre n'est repérée, ni continent ni île. Une partie du voyage consiste en un cabotage près des côtes à l'Ouest et à l'Est ; le Nonsense semble se manifester avec une égale intensité dans ces deux directions. Une carte de la côte Nord de ce qu'on nomme alors le Continent hisconte est dressée, mais elle ne reste pas valide longtemps ; toutes les expéditions qui suivent cartographient un tracé (très) différent à chaque fois. Sur une vingtaine de navires, seuls cinq reviennent, les autres ayant été décimés sur le chemin du retour par une gigantesque trombe.

1014 après J : seconde expédition maritime, mandatée par Yz Jala Fennovar. Il sombre dans la démence avant son retour trois mois plus tard. L'expédition découvre un archipel de six petites îles, qui n'existait pas au moment de la première expédition. Ces terres semblent épargnées par l'Absurde. Des gisements aurifères nombreux y sont découverts. Une petite colonie est fondée sur l'archipel et des liaisons régulières avec Rod-Ninos sont établies. La richesse des gens qui viennent s'établir sur ces îles fait nommer l'archipel "Archipel de l'Anneau d'Or" ou "Archipel des Bienheureux". Le chef de l'expédition, Sane Hedrin, renommé pour son excentricité, crée lui-même la première station balnéaire hisconte.

1097 après J : grande expédition maritime vers le Grand Océan, qui revient après presque quatre années de périple. Elle est organisée dans des conditions catastrophiques par Linn, un Cynon aussi connu pour l'immensité de sa fortune que pour la discipline de fer qu'il impose à ses hommes. Le recrutement des 1200 hommes d'équipage et la construction des quelques quinze caravelles ont pris plus de cinq ans. La flotte maintient le cap à plein Nord, mais plusieurs tempêtes et phénomènes aux conséquences similaires l'entraînent à s'égarer quelque part plus à l'Est ; elle parvient de justesse à éviter de se perdre complètement. Si neuf navires sombrent au cours du voyage, à cause des tempêtes, des étranges manifestations de l'Absurde en pleine mer (mer d'huile au sens propre ; soudaine disparition de toutes les eaux ; montée vertigineuse et heureusement momentanée de la température de l'eau, qui fait bouillir toute la mer ; changement de vagues en bulles, et nombre d'autres phénomènes terrifiants) on compte miraculeusement moins d'une centaine de morts, grâce aux compétences hors pair déployés par Linn et les différents capitaines, mais aussi par les marins eux-mêmes. Cette expédition est une réussite éclatante : la somme d'informations et d'observations rapportée est phénoménale et connaît peu d'équivalents dans l'histoire des expéditions hiscontes. C'est au cours de cette expédition que les navires hiscontes atteignent la côte de l'Austrasie, qui ressemble à un pays à peu près stable, mais d'un accès incroyablement long et difficile.

1110 après J : une expédition terrestre est chargée de reconnaître les régions situées au Sud, au-delà d'un petit désert qui s'étend entre les montagnes. On n'entendra plus jamais parler des soixante explorateurs qui partent à ce moment.

1138 après J : expédition vers l'Ouest et des régions encore seulement explorées par de petits groupes. Quatre mois plus tard, la moitié seulement des explorateurs reviennent, et la moitié de ces survivants

sont devenus Insensés. Malgré l'intérêt évident des informations récoltées, on garde le souvenir d'un échec cuisant. Les expéditions qui suivent sont de moindre ampleur et tout aussi insatisfaisantes.

1267 après J : toutes les liaisons maritimes avec l'Archipel de l'Anneau d'Or sont brusquement rompues. Une expédition de secours envoyée par le roi constate que l'archipel tout entier a disparu, englouti sous les eaux selon toute probabilité.

1346 après J : expédition vers les Contrées Souterraines. Une centaine d'hommes et plusieurs machines novatrices disparus à tout jamais. Les organisateurs sont ruinés et le trésor royal est durablement amputé.

1435 après J : retour de l'expédition envoyée en 1445. Un groupe d'une cinquantaine d'Hiscontes se matérialise non loin de la ville d'Enaq ; ces gens expliquent qu'ils auront été envoyés en expédition vers l'Ouest dix ans après, et qu'ils auront été victimes d'une manifestation du Nonsense qui les aura fait reculer dans le temps. Personne ne les croit. Ils n'ont pas trop des dix ans dont ils disposent pour organiser l'expédition en question, qui sera composée de leurs doubles qui ne sont pas encore partis.

1445 après J : les explorateurs de retour en 1435 réussissent à organiser à temps leur propre expédition pour éviter un paradoxe temporel, dont ils redoutent la possibilité. Hélas, trois d'entre eux, qui savent qu'ils sont destinés à mourir en cours de route, puisqu'ils n'ont pas été de retour mais sont désignés pour accompagner les autres, refusent de partir. D'étranges phénomènes se produisent à l'endroit du départ, sur la berge du lac qui s'étend près d'Enaq. La ville est à moitié détruite et restera instable en permanence pendant presque deux cents ans, jusqu'au moment où des Chaomanciens venus des Trois Empires stabiliseront la région par leurs enchantements et permettront à Enaq d'être de nouveau habitée. Entre temps, le retentissement de l'affaire a suscité une telle inquiétude dans le pays que toute expédition hors d'Hiscontie est suspendue. Les voyages ne reprennent qu'après l'invasion tri-impériale.

1599 après J : les descendants d'un groupe de marins de l'expédition de 1097, qui avaient choisi volontairement de rester sur les rivages d'Austrasie pour en entreprendre l'exploration et étaient parvenus à fonder une colonie isolée, parviennent à regagner l'Hiscontie après une incroyable odyssée en terre instable. Mais ils sont issus d'unions entre des explorateurs hiscontes et des tous sont tenus pour Insensés ; personne ne veut les héberger, ni écouter leur récit. Ils meurent tous les uns après les autres dans la misère la plus complète.

1636 après J : premier vol en haute altitude d'un aéroptère, l'Elias, sous la direction du Professeur Arkin.

1643 après J : premier vol d'aéroptère au-dessus de 100 kilomètres d'altitude, avec Gérard Xaphtan pour capitaine.

1650 : premier voyage de Swann Kojà chez les Nuagins du Haut-Ciel (dans la Stratosphère, à peu près au-dessus de l'Hiscontie). Organisée à grand peine en raison de problèmes financiers liés aux nombreuses manifestations du Nonsense pendant la construction et les essais des engins volants : elles rendaient les aéroptères inaptés au vol avant qu'ils ne puissent atteindre la Stratosphère. Les trois aéroptères utilisés seront finalement construits directement dans la Stratosphère, par des ouvriers munis de talismans leur permettant de voler et de survivre convenablement dans les airs.

1649, 1652, 1653 : expéditions de Wilhelm Fennovar, cousin du roi, vers l'En-Haut ; organisées en grande pompe, elles sont peu ambitieuses dans leur exploration des vastes étendues stratosphériques, mais extrêmement fécondes en informations sur la faune et la flore des régions déjà explorées.

1653, 1659, 1665, 1670 : nouvelles expéditions de Swann Kojà dans le Haut-Ciel, principalement chez les Nuagins. Swann parcourt d'immenses distances dans le Ciel. Il parvient à s'éloigner à plus de deux milliers de kilomètres de l'Hiscontie et à survoler plusieurs contrées instables sans subir les manifestations du Nonsense, actif uniquement dans l'En-Bas. Il recueille de précieuses informations sur le mode de vie et les déplacements des Nuagins dans le Haut-Ciel, puis sur les cités volantes des Aéro-Nains, et soupçonne l'existence d'un troisième peuple stratosphérique, les Célusiens, encore très mal connu.

Années 1670-1720 : période faste de l'exploration du Haut-Ciel. Plusieurs centaines d'expéditions stratosphériques organisées en une cinquantaine d'années.

1831 après J : départ d'une grande expédition terrestre vers l'Est, dirigée par Alme d'Enaq, un riche commerçant, et comptant presque trois cents personnes. Ne la voyant pas revenir, on finit par l'oublier. Seules quelques personnes savent comment elle est revenue, par l'Est aussi, en 1868 : cette année-là, le 23 du mois du Dragon, une bonne centaine d'explorateurs, tous métamorphosés en lilliputiens et ne

mesurant pas plus d'une vingtaine de centimètres, entrèrent à Karacy et rendirent compte de leur voyage à un érudit qui parvint à les reconnaître. Leurs descendants vivent toujours dans cette ville.

1875 après J : voyage du Baron Sigmund Von Rawt en Homoventrie, où il découvre plusieurs Peuplades Insensées (Homoventres, Homoballons, Sylvêtres).

1735 après J : expédition catastrophique dans le Haut-Ciel ; les quatre aéroptères rassemblés par Théodore de Zweiz chutent brutalement pour une raison inconnue juste avant d'atteindre les nuages ; pas un seul de leurs occupants ne survit.

2025 après J : une nouvelle expédition vers le Haut Ciel s'organise présentement, sous la direction de Dryphane et Selma, deux mages S'Raal.

\*

## La magie noire en Hiscontie

### *Interdits et transgressions du Code Esotérique*

Comme tous les Hiscontes sont censés le savoir, la pratique de la magie en Hiscontie est réglementée par le Code Esotérique, un complexe corpus de lois, de restrictions et d'interdits précisant l'usage de tous les sortilèges existants à ce jour, les modalités présidant à la création de nouveaux sortilèges, et la façon dont on juge des litiges où est impliquée la magie. En théorie, toute magie, du moindre sorcelet domestique jusqu'à la tentative d'ouverture de portail menant à un autre monde, entre dans le cadre du Code. Le Code prévoit tout, juge tout, règle tout, car sans le Code, la magie proliférerait en Hiscontie, et si c'était le cas, comme la magie attire le Nonsense, l'Hiscontie sombrerait dans le chaos le plus complet.

Bien entendu, ce n'est que la théorie. De multiples infractions au Code Esotérique sont commises tous les jours, et toutes ne sont pas punies avec la même sévérité. Mais les autorités royales et les autorités magiques restent redoutablement strictes sur le sujet : on ne plaisante pas avec la magie. Un mage n'est pas un bricoleur de sorts, ni un savant fou qui s'amuse à tester n'importe quel enchantement sans précaution, ni une personne pouvant s'autoriser à utiliser sa magie à sa guise. Il faut que cela se sache et que le contrôle magique reste fermement ancré partout dans le pays ; aussi les exceptions et les indulgences sont-elles très rares. Même une infraction minimale au Code est sanctionnée ; par une simple amende, certes, mais il serait fou de prétendre y échapper. Ce serait passer pour un "magillon", un de ces mages qui refusent de se soumettre au Code et finissent généralement par se retrouver frappés d'une interdiction définitive de pratiquer la magie au bout de quelques jours à peine, lorsqu'ils ne disparaissent pas dans les Geôles pour une durée mal déterminée... La simple possession d'un artefact ou d'un objet quelconque imprégné d'une magie ne respectant pas le Code, est considérée comme un délit (recel de magie illégale), et ce, même si le possesseur ignore jusqu'à la présence de magie dans l'objet qu'il possède. Les seules exceptions concernent les erreurs de manipulation des Apprentis, qui bénéficient de l'indulgence des Gardemages et de l'Institut (mais pas de celle de leurs maîtres... et la sanction d'un maître vaut largement celle des autorités), et les manifestations du Nonsense au cours du lancement d'un sortilège, lesquelles manifestations sont imprévues par définition et difficiles à empêcher. Et encore, il reste souvent à établir si le mage, en usant de tel sortilège dans tel endroit à tel moment, n'avait pas pris trop de risques d'attirer le Nonsense...

La conséquence logique de la politique du Roi et du Maître-Mage Royal en la matière est une chasse aux sorciers impitoyables. Si l'on prend à la lettre le texte du Code, toute infraction au Code Esotérique, même très mineure, est qualifiable de magie noire (aussi appelée "sorcellerie"), et celui qui l'a commise est un sorcier. En fait, seuls les mages coupables d'infractions à répétition ou de transgressions particulièrement graves sont appelés ainsi. La définition de la magie noire étant extrêmement large, il en existe une infinité de formes. Mais l'habileté des autorités royales et magiques consiste à toutes les rassembler par amalgame sous une ou deux figures lugubres, dangereuses, et à concentrer en elles toutes les craintes de la population, afin de favoriser la délation vis-à-vis de toute

personne soupçonnée, voire simplement soupçonnable de magie noire. Dans l'esprit de la majorité des Hiscontes, le simple nom de "magie noire" ou de "sorcier" suffit à évoquer l'image terrible du Nécromancien encapuchonné de ténèbres, faisant danser des squelettes dans les cimetières à la pleine lune ; ou celle de la sorcière ricanant sur son balai infernal pour se rendre au Sabbat, entourée de chimères tout droit surgies du Grand Absurde ; ou celle de l'Alchimiste, dont les recherches transsubstantificatrices n'aboutiront jamais qu'à de gigantesques explosions ou à des catastrophes magiques susceptibles de ravager des quartiers ou des villages entiers.

Evidemment, tout n'est pas si simple. La magie noire ne se résume pas à ces figures caricaturales ; et si la légitimité du Code Esotérique était si grande et son infailibilité si assurée, il n'y aurait nul besoin d'amalgames aussi réducteurs... N'importe, cette peur habilement distillée permet l'identification rapide de toute personne pratiquant la magie noire. Dans bien des cas, ce ne sont que de fausses alertes, mais mieux vaut trop de suspects que pas assez, n'est-ce pas ?

### *Le marché noir de la magie*

Il existe effectivement un marché noir de la magie en Hiscontie, mais attention : un petit marché noir, redoutablement difficile d'accès, extrêmement cher et pas forcément meilleur que le marché légal. Acquérir un sort soit de faible puissance, soit s'écartant faiblement du Code, s'avère relativement facile, ne serait-ce qu'en cherchant bien au Marché du Grand Tout. Mais dès qu'on cherche quelque chose, soit de plus puissant, soit de franchement illégal, d'abord, cela devient très compliqué et très long ; ensuite, attention les prix... et attention tout court : les gens qui vendent ce genre de choses sont extrêmement regardants sur la discrétion de la clientèle. S'ils pensent avoir affaire à quelqu'un qui utilisera étourdiment un sort illégal, et par là les mettra en danger (car les Gardemages savent parfaitement s'y prendre pour déterminer l'origine d'un sortilège, remonter au mage qui en a dessiné le hiéroglyphe et à ceux qui se sont chargés de le diffuser), ils préféreront largement éconduire le client, voire se débarrasser de lui (en le tuant tout simplement, ou même en le dénonçant pour avoir cherché à se procurer des sorts illégaux !) que risquer de se compromettre. Quant aux mages qui ont le front de créer des sorts illégaux vraiment très puissants, il n'y en a pas trente-six. Deux ou trois au grand maximum... leur nom seul vaut une fortune en or et en cristal.

### *Les sorciers*

A l'image de la magie noire, les "sorciers" qui la pratiquent sont extrêmement divers par leurs sortilèges, leurs pratiques et leurs motivations. Qu'est-ce qui peut bien pousser un mage, quel que soit son niveau ou son statut social, à renier les règles du Code Esotérique, à se placer en marge de la société respectable, à encourir les peines les plus graves et à risquer à chaque seconde de se retrouver avec la Garde Royale et les Gardemages sur le dos ? Certainement pas une broutille, et encore moins la simple envie d'être un rebelle à l'ordre établi. Les "rebelles" existent ; quel mage n'a pas dérogé au moins une fois au Code, même pendant ses études de magie, simplement pour le plaisir de la transgression ? Quel enchanteur n'a pas rêvé de faire ses recherches dans la liberté la plus complète, sans devoir déposer un formulaire à l'Institut chaque fois qu'il entreprend la création d'un nouveau sortilège, sans devoir accepter la présence d'un "assistant" chargé d'inspecter ses travaux jugés par trop "risqués" ? Mais pour être un sorcier, il ne suffit pas de se mettre à ignorer le Code. La plupart de ceux qui s'y prennent ainsi finissent en prison, comme tous les "magillons". Pour être et rester sorcier, il faut savoir dissimuler. Il ne suffit pas de s'isoler pour créer et lancer de nouveaux sorts sans autorisation, de se trouver une "façade" honnête alors qu'on étudie les magies interdites... il faut aussi savoir se mettre à l'abri des sorts de détection de la magie, lancer des sorts de camouflage, des sorts-leurres, s'y prendre assez bien pour que tel sort illégal passe pour une manifestation du Nonsense... il faut savoir faire comme si de rien était, se présenter régulièrement à l'Institut, discuter de bonne amitié avec les Gardemages pour endormir un tant soit peu leur méfiance. Il faut savoir se méfier des confidents et des "taupes-magie", ces jeunes mages que l'Institut charge d'entrer comme apprentis auprès des Maîtres-Mages soupçonnés de magie noire, afin de confirmer ou d'infirmer lesdits soupçons par une curiosité débordante, des yeux promeneurs et quelques innocents sortilèges de détection... Bref, la magie noire n'est pas un simple passe-temps que l'on pourrait se permettre de temps en temps, ou une deuxième vie distrayant quelque peu de la première à l'occasion. La magie



noire est un choix qui bouleverse une vie entière. Et une fois que l'on a choisi la magie noire, il devient extrêmement difficile de faire marche arrière sans échapper aux conséquences : malgré toutes vos précautions, l'Institut a eu vent de certaines rumeurs, il recherche quelqu'un dans votre quartier, dans votre village, peut-être vous... On a vu de paisibles vieillards être arrêtés par les Gardemages pour cause de pratique intensive de la magie noire dans leur première jeunesse. On ne plaisante pas avec la magie au gouvernement, on ne le dira jamais assez !

Qui sont donc les mages prêts à vivre une telle vie, à prendre de tels risques ? Eh bien, ils se répartissent en une multitude de groupuscules plus ou moins secrets, rarement nombreux, souvent très recherchés par les autorités royales ; mais leur statut est radicalement différent d'une minorité à l'autre : dans certains cas, ce sont de francs criminels, aux intentions véritablement maléfiques, vraiment dangereux, que l'on ne peut faire autrement que poursuivre pour les empêcher de mettre à exécution leurs sombres projets ; mais dans d'autres, ce sont simplement des mages suffisamment déterminés pour mettre le doigt sur les problèmes de droit magique que l'Institut a vaguement ou mal résolu, et dont les tenants et les aboutissants ressortent parfois de véritables dilemmes et de problèmes d'éthique extrêmement difficiles à affronter. Petit tour d'horizon de ces pratiquants de magies noires...

### *Magies noires, magies grises...*

#### **Les Nécromanciens**

Le "nécromancien" est sans doute la plus employée et la plus efficace des figures plus ou moins légendaires entretenues par les mages légaux dans l'espoir de tenir la population dans une peur et une haine constantes de toute magie noire, afin d'éradiquer celle-ci entièrement, par délation et plus encore par simple dissuasion. De fait, les vrais Nécromanciens sont les premières victimes de la fausse image que l'on entretient à leur sujet. Ils passent pour de sombres sorciers avides de pouvoir, désireux de lever des armées entières de morts et de changer les vivants en zombies dociles. De tels individus existent, mais ils se nomment eux-mêmes les Thanatarques, et ils ne sont qu'une poignée. Les Nécromanciens, eux, sont tout aussi rares, mais nettement mieux intentionnés. Ce sont généralement des mages par ailleurs tout à fait respectueux des lois et attachés au Code ; ils sont même plutôt doués et souvent pourvus d'un parcours plus qu'honorable dans la hiérarchie magique ; nombreux sont les Maîtres-Mages parmi eux. Mais tous sont animés d'un esprit particulier, qui leur fait poursuivre, depuis leur apparition dans les années 1600, ce qu'on pourrait appeler une utopie magique. Comme leur nom l'indique, ils cherchent en effet à entrer en contact avec les morts, voire à les ramener à la vie si possible, dans le but de "faire avancer la science magique" et de rendre service à la population. Magiquement, il s'agit de capter les dernières traces de conscience intime et végétative qui restent dans un corps un certain temps après sa mort, et de les raviver pour relancer l'ensemble des processus vitaux (l'autre facette de l'opération, redémarrer le muscle cardiaque et éliminer les séquelles physiques du vieillissement ou de la dégradation du cadavre, est un jeu d'enfant pour n'importe quel mage : seule la "récupération" de la vie à sa racine la plus profonde avant qu'elle ne se dissipe complètement est vraiment complexe). L'opération est très difficile, mais pas impossible : des mages de leur niveau peuvent tout à fait y parvenir, et y sont d'ailleurs parvenus.

Or, dans les faits, la pratique de la Nécromancie pose un problème qui, bien qu'étant exactement inverse de celui de l'euthanasie dans notre monde réel, aboutit au même genre de questions insolubles : si l'on parvient à contacter un mort et que celui-ci souhaite être ressuscité, doit-on accéder à sa demande ? (Ne riez pas : il se trouve que tous les morts ne désirent pas nécessairement revenir à la vie) Si une famille souhaite ressusciter un mort sans que l'on puisse connaître auparavant les volontés de celui-ci, que faut-il faire ? Y a-t-il un droit fondamental du mort à être ressuscité, ou un droit pour les vivants de refuser son retour à la vie, et qui doit en décider ? Etc. Les Nécromanciens tentent de plaider leur cause à l'Institut Pyramidal en avançant les multiples avantages de la Nécromancie : elle permettrait de résoudre les problèmes d'héritage, de testaments disparus ou incompréhensibles, de remédier à l'injustice des enfants morts-nés ou morts en bas âge, les époux séparés par le tombeau, et bien d'autres situations douloureuses de ce genre. Mais leurs tentatives régulières sont jusqu'ici restées vaines, car, quoique le problème se pose véritablement, l'écrasante majorité des érudits et des dignitaires de l'Institut Pyramidal reste actuellement farouchement opposée à la pratique de la Nécromancie. A l'époque actuelle, les Nécromanciens mènent une vie anxieuse, toujours dans la

crainte d'être découverts ; ils prêtent leur assistance à ceux des Hiscontes qui connaissent leur secret sans le trahir, recevant parfois de menues récompenses, selon qu'ils demandent ou non un salaire et selon ce que leurs "patients" peuvent leur offrir. Ils vivent souvent en déplacement permanent, offrant discrètement leurs services un peu partout, ici ressuscitant un enfant à la demande d'une mère, là un jeune homme à la demande de son amant, ailleurs partant à la recherche d'un ami ou d'un parent à la demande d'un mort qu'ils ont contacté, etc. Si les Aventuriers croisent un jour la route d'un ou plusieurs Nécromanciens, ils se retrouveront probablement en face de véritables dilemmes ; les affaires de Nécromancie sont extrêmement complexes en terme d'éthique, et il se pourrait bien qu'ils se retrouvent finalement avec d'amers regrets ou de cruels doutes sur la conscience... Une chose est sûre : presque tous les Nécromanciens sont des mages sincèrement de bonne volonté, et pourvus de la ferme conviction que la magie nécromantique n'est autre que la branche la plus avancée de la médecine magique.

### **Les Thanatarques**

Contrairement aux Nécromanciens, les Thanatarques correspondent presque entièrement à la figure assez caricaturale du "nécromancien" telle que les Hiscontes se le représentent. Ce sont effectivement des sorciers assoiffés de puissance, dont les recherches nécromantiques ne visent nullement à prolonger la médecine magique, comme le font les Nécromanciens, mais au contraire à changer les morts en outils de combat redoutablement efficaces. Il faut dire que la figure légendaire du "sorcier leveur de morts", que l'on trouve encore dans les contes et les récits à la veillée des campagnes hiscontes, et que le gouvernement utilise allègrement, remonte en fait aux anciennes chroniques historiques, qui ne font elles-mêmes que relater une triste vérité : celle d'un des pans les plus sombres de la Guerre des Vassaux, dans les années 890 après J.

C'est au temps où le Code Esotérique n'existait pas encore que des mages se mirent en tête d'asservir les morts. Pompeusement autoproclamés Thanatarques, "Seigneurs des morts", ils cherchèrent à redonner vie à toutes sortes d'êtres théoriquement trépassés depuis plus ou moins longtemps, à seule fin de s'en faire obéir comme d'esclaves absolument soumis et dévoués, voire comme soldats. Pendant la Guerre des Vassaux, les Thanatarques furent considérés comme des mages comme les autres et utilisés en tant que tels par les seigneurs de guerre révoltés contre Henyas. Il était si pratique, quand on venait de perdre une bataille, de faire appel à eux pour relever tous ses soldats morts, dont les rangs étaient en outre augmentés par les morts de l'ennemi ! Mais dès la rédaction du Code Esotérique, les Thanatarques furent bannis de la cour du Roi et de toutes les baronnies. Depuis lors, la population les hait autant qu'elle les craint. Les souvenirs de la Guerre des Vassaux sont trop affreux pour s'éteindre, même après des siècles de paix relative... A l'époque actuelle, les Thanatarques sont très peu nombreux ; ils fomentent bien des complots, des machinations, des coups d'état, des révolutions, rêvent à des légions de morts surgissant des cimetières, mais ils n'ont pas les moyens de concrétiser ces fantasmes de puissance. Heureusement, car leurs opinions politiques sont encore plus détestables que les monstres qu'ils cherchent à créer...

En termes de théorie magique, la manipulation consistant à animer un cadavre pour en faire un zombie ou un esclave dévoué est beaucoup plus facile que ce que cherchent à faire les Nécromanciens. En effet, contrairement aux Nécromanciens, dont tous les efforts tendent à ranimer dans un corps la vie et la conscience de la personne même qu'était ce corps avant son décès, les Thanatarques ne se préoccupent nullement d'animer dans un cadavre la conscience même qui y a vécu ; ils se contentent d'y insuffler une forme de vie très primitive, presque végétative, plus ou moins propre à développer une conscience intelligente selon leur besoin du moment. L'être ainsi ranimé n'a plus rien à voir avec ce qu'il a été pendant sa vie précédente : il n'a aucun souvenir, ignore jusqu'au nom qu'il portait ; si la vie conférée par le sortilège est très primitive, le défunt ranimé ne possède aucune de ses anciennes compétences et c'est parfois tout juste s'il sait marcher ou tenir un objet. Après de telles précisions, il devient inutile d'ajouter que les Nécromanciens et les Thanatarques n'ont rien en commun et s'opposent farouchement quand ils sont confrontés les uns aux autres. Ajoutons, pour terminer, que les dernières sociétés de Thanatarques ont été rudement atteintes par l'arrestation et le remplacement d'Obscante, le Maître-Mage Royal, qui pratiquait leur magie et constituait leur plus solide espoir de renouveau (voir, mais seulement si vous êtes Chroniqueur et non joueur, le [scénario du Livre de Base](#), "Karyanda la Mayeucienne").

## Les Mayeuciennes (ou Mayeuticiennes)

Les Mayeuciennes figurent parmi les plus anciens groupes de "gens de magie" en Hiscontie ; leur pratique magique remonte à l'arrivée dans le pays des futurs Hiscontes, lorsque la magie puissante n'était pas encore réservée aux spécialistes, mais existait aussi sous forme de traditions magiques entretenues dans certaines régions et certains villages par des personnes que l'on appelait alors rarement "enchanteurs", bien qu'ils en eussent les pouvoirs, mais qui portaient des noms liés au domaine spécifique d'application de leur magie dans la vie de tous les jours : Forge-maux (voir plus loin) Ventremages (mages liés à la cuisine, à la qualité des aliments et souvent aux activités festives et carnavalesques), Parleurs des Bois (ancêtres lointains des Sylvomages actuels chargés par le Roi de l'entretien des forêts), Sourcils-bleus ou "Hommes aux longs chapeaux" (illusionnistes liés au théâtre, à divers spectacles semi-magiques, à la fabrication d'artefacts peu puissants mais très utiles, et souvent conteurs ou Chroniqueurs en même temps que magiciens). Parmi eux, les Mayeuciennes étaient des femmes douées de pouvoirs magiques concernant la fertilité, la procréation et tout ce qui avait trait à l'accouchement des enfants. Elles étaient capables de déterminer si une femme était enceinte et depuis combien de temps, d'assurer le bon déroulement de la grossesse, de faciliter l'accouchement et de favoriser la survie de l'enfant dans les premières années. Elles étaient également capables de remédier à la stérilité ou à l'impuissance, de prédire quel serait le sexe de l'enfant, et parfois - mais dans des conditions bien précises, par exemple si un couple n'avait d'enfants que du même sexe, ou si la pauvreté des parents pouvait à leurs yeux justifier le besoin d'un enfant mâle capable de travailler tôt - de le changer, du moins si elles pouvaient intervenir dans le premier mois. Les Mayeuciennes étaient toujours des femmes, car la pratique et, disons, l'éthique particulière de cette forme de magie, la Mayeutique, l'interdisait aux hommes.

Peu nombreuses mais jouissant d'une réputation extrêmement favorable qui dépassait souvent le cadre de leur village, ces Mayeuciennes vinrent pourtant à disparaître progressivement au fur et à mesure que la magie hisconte se formait des cadres érudits, des lois avec le Code Esotérique, et se restreignait, empêchant les "gens du commun" de se prétendre mages, et réservant ce genre de pratiques risquées à des praticiens déclarés, généralement des Mages ayant passé par les circuits devenus classiques des études magiques, c'est-à-dire les écoles de magie prévues pour ça. Les quelques Mayeuciennes qui souhaitèrent continuer à pratiquer leur métier durent soit devenir Mages tant bien que mal par l'intermédiaire de ces écoles, soit entrer dans l'illégalité, qui implique toujours une certaine discrétion. Mais la plupart finirent par renoncer, partir en retraite magique, choisir un autre métier, et à peu près partout, les anciennes formes de magie s'éteignirent avec leurs dernières pratiquantes. En 2020 après J, les Mayeuciennes en Hiscontie ne sont pas plus d'une quinzaine.

Elles étaient encore une petite cinquantaine avant l'affaire Karyanda (voir le scénario du Livre de Base... mais seulement si vous êtes Chroniqueur ! joueur, renoncez !), car les autorités magiques se montraient relativement conciliantes à leur égard (la Mayeutique ne constituant pas vraiment une magie noire dans la mesure où elle respecte le Code Esotérique et a pour seul défaut d'être pratiquée par des mages non assermentés) mais le colère du Roi contre Karyanda, figure emblématique de la Mayeutique, a provoqué une vague d'arrestations et d'interdictions de magie dans leur milieu. Cependant, l'heureux dénouement de l'affaire et la réhabilitation finale de Karyanda semblent ouvrir la voie à une reconnaissance de leur magie au sein de la magie institutionnalisée : les dernières Mayeuciennes à avoir hérité de cette magie sans passer par les écoles ou l'enseignement d'un Maître-Mage devraient se voir accorder le statut de Mages assermentées à titre exceptionnel (*NdT* : si vous avez joué "Karyanda la Mayeucienne" mais que ça s'est mal terminé pour Karyanda, il en est bien sûr tout autrement pour ces malheureuses. C'est bien entendu à vous de nuancer ce background en fonction de ce que vous avez effectivement joué ou non.)

Flous juridiques et horizons magiques...

*(page en cours de rédaction !)*

\*

## Les cabinets d'érudits

Les cabinets d'érudits sont un phénomène relativement récent en Hiscontie ; on les rencontre surtout dans la capitale, Stalis, où se concentre l'élite de la société scientifique. Jusqu'alors, les gens qui avaient la chance de savoir beaucoup de choses et le désir d'en apprendre encore plus se contentaient d'un poste de professeur à l'Université, de Maître-Mage à l'Institut ou de conservateur au Musée, quand ils ne partaient pas s'établir dans la campagne proche, loin du vacarme de la ville, pour avoir la paix. Leurs recherches n'avaient rien d'officiel, il ne s'agissait que de simples lubies, des curiosités d'érudits, une sorte de sport : un érudit s'attaquait à un problème de mathématiques, de philosophie, de magie ou de toute autre science, et il passait quelques années à le résoudre hors de ses horaires de travail, simplement pour le plaisir d'apprendre quelque chose.

Mais vers les années 2000 après J, lorsque la République Hisconte connut son avènement véritable et que les dernières générations bouillonnèrent de jeunes esprits curieux, alors que les initiatives fusaient de toutes parts, que l'envie de savoir et d'apprendre, de découvrir et de rechercher, s'étendait au pays tout entier, il vint à l'esprit de certains érudits et de quelques mages de s'établir à leur propre compte, non plus dans le but d'effectuer des recherches subsidiaires, mais afin de faire de leurs recherches personnelles une profession à part entière ; c'est ce qu'on appela plus tard les cabinets d'érudits.

Les érudits ainsi professionnalisés tiennent des cabinets de travail, où ils restent presque toutes leurs journées à rechercher, à travailler, à écrire, à commenter, à réfléchir, à se poser des questions, bref, tout ce qu'un érudit fait dès qu'il possède un peu de temps libre, au moment où les simples citoyens se donnent rendez-vous à l'auberge pour vider quelques choppes en discutant de choses et d'autres. Ces érudits-là ne se rendent pas à l'Université ou à l'Institut pour y donner des cours magistraux, non ; ils attendent que quelqu'un vienne leur demander conseil pour résoudre un problème. Leur porte est ouverte à à peu près n'importe qui : ainsi, tout le monde peut frapper à leur porte et profiter de leur savoir, lequel, vous le savez, est très étendu, et repartir avec la réponse à une question plus ou moins pointue, moyennant un certain prix. Si la question nécessite des recherches approfondies, l'érudit vous donne un certain délai au bout duquel on peut revenir en espérant obtenir une réponse plus détaillée. Les prix sont d'autant plus élevés que les recherches à faire sont longues et difficiles, mais ils restent très raisonnables, et un érudit vous sera toujours reconnaissant de lui avoir posé une question, si celle-ci lui donne l'occasion d'apprendre encore de nouvelles choses.

Le principe des cabinets d'érudits eut tout de suite beaucoup de succès, pour la bonne raison que les gens qui avaient besoin de consulter les érudits étaient très nombreux. Aventuriers, armateurs, naturalistes, agents royaux, tous recherchaient les conseils d'un érudit pour des raisons différentes, et dans des buts différents. Certains voulaient avoir des renseignements sur tel ancien aventurier disparu dans les régions instables, d'autres recherchaient les différentes façons dont le Nonsense pouvait affecter un sortilège, d'autres encore comment faire rebondir un carreau d'arbalète sur les murs des maisons de façon à atteindre un adversaire placé derrière soi... Leurs nouvelles occupations plaisaient bien aux érudits, car ils avaient le droit d'accepter ou de refuser les demandes selon leur bon plaisir, et pouvaient ensuite se consacrer à leurs recherches avec un intérêt toujours renouvelé. toujours est-il que de nombreux érudits purent ainsi s'assurer un train de vie convenable, eux qui vivaient autrefois dans la précarité, pour ne pas dire dans la pauvreté. Quant aux autorités royales, elles encouragent encore de nos jours l'ouverture de nouveaux cabinets d'érudits, car ce principe de "commerce du savoir" assure des échanges de connaissances on ne peut plus bénéfiques pour le niveau général d'éducation de la population.

Ainsi, de nombreux aventuriers sont devenus des habitués de certains cabinets d'érudits ; en effet, même si une bonne partie de leurs gains y passent, consulter un érudit leur fournit des informations précieuses dans la résolution de leurs quêtes.

\*

# Le Calendrier hisconte

## Les mois de l'année

Le Calendrier hisconte compte 364 jours, divisés en douze mois inégaux. Le premier mois de l'année compte 24 jours, les onze autres durent 31 jours. Chaque mois porte le nom d'un animal de la faune hisconte. Pour donner une date, les hiscontes procèdent de deux façons : à l'oral, ils disent couramment, par exemple, le "premier Bartuk" ou le "cinquième Requin", le premier et le cinquième désignant bien sûr la place du jour dans le mois. A l'écrit, l'orthographe impose de donner la date en entier ; on écrira donc : "le premier du mois du Bartuk" et "le cinquième du mois du Requin". On utilise peu les numéros des mois pour les représenter. Seuls quelques érudits ou commerçants hâtifs écriront par exemple "le 07/5" pour désigner le septième jour du mois du Serpent, mais tout le monde les regardera de travers avec un air consterné s'ils le font ailleurs que sur des brouillons ou des notes personnelles.

Voici la liste des mois de l'année en Hiscontie :

1. Le mois du Shamulz
2. Le mois du Bartuk
3. Le mois de l'Hexapode
4. Le mois du Rorqual
5. Le mois du Serpent
6. Le mois du Dragon
7. Le mois du Cuissard
8. Le mois du Requin
9. Le mois de la Baleine
10. Le mois du Navial
11. Le mois de l'Argus
12. Le mois du Schmürxzl

## Décades et semaines

Chaque mois est divisé en trois décades, dont la première compte onze jours et les autres dix. Ces décades sont à leur tour divisées en semaines de cinq jours. Il y a deux semaines par décade, la première semaine du mois comptant six jours au lieu de cinq. Vous suivez ? :o) En fait, les décades servent surtout aux institutions politiques et magiques, et à l'administration (pour les retards d'impôts, les mariages, les permissions et les vacances... ce genre de choses). Pour l'hisconte lambda, la division la plus utilisée reste la semaine.

Les décades ont des noms : la première du mois est appelée la Primane, la deuxième la Biane, et la troisième la Triane. Chaque semaine porte également un nom. La première semaine d'un mois est appelée l'Initiante, la deuxième la Suivante, la troisième l'Heptante, la quatrième la Miramante, la cinquième la Précédente (nom logique, étant donné que la cinquième semaine précède la sixième) et la dernière la Terminante. Le premier jour du mois est appelée l'Initial et le dernier le Terminal. On nomme aussi parfois le premier jour de chaque décade ; le premier jour de la deuxième décade est alors appelé le Suival, le premier de la troisième l'Heptanal, puis le Miramanal, le Précédal et le Terminanal. Les mois qui ne comportent que cinq semaines n'ont pas de semaine Miramante. Mais ces noms restent moins courants.

## Les jours de la semaine

Voici les noms des jours de la semaine :

(Initial)

Chtonis  
Hydral  
Onis  
Pyrion  
Zentin

L'Initial est le premier jour de la première semaine, et le premier jour du mois. On lui donne parfois le nom de Synal.

Pour votre culture, apprenez que ces noms tirent leurs origines des forces primordiales du monde, auxquelles les anciens nomades ancêtres des hiscontes accordaient beaucoup d'importance. Ainsi Chtonis symbolise la Terre, Hydral l'eau, Onis l'air, Pyrion le feu et Zentin le Nonsense. Quant à Synal, il désigne le soleil et, par extension, la lumière. Il est généralement rattaché à Pyrion.

A titre d'information, les travailleurs ont un jour de repos par semaine (le Zentin), plus un jour au début du mois et un jour à la fin (ce qui revient à trois jours de congé à chaque changement de mois, sauf pour certaines professions comme la Garde-Feu, par exemple). Ces congés n'étant pas payés, les travailleurs les plus pauvres (ou les plus courageux) peuvent décider de venir travailler quand même à ces jours-là. Je m'arrête là, je vous parlerai des congés payés et de la façon dont on les a obtenus plus tard !

### Chronologies

Les Hiscontes utilisent depuis longtemps comme date zéro de leur histoire le jour du Repos (l'Anakinèse pour les érudits), qui marque l'arrivée des premiers nomades en Hiscontie. D'après les Voyageurs de la Guilde Multiverselle, cette date correspond approximativement à l'an 920 avant J. Ainsi, pour les hiscontes, nous sommes en 1100 après l'Anakinèse. Jusqu'ici le Jour du Repos était la référence des historiens, mais ceux-ci ont récemment opté pour le système de datation de la Guilde des Voyageurs Multiversels, la Référence Chronologique Fantasiennne ; le nouveau système tend à remplacer l'ancien, mais on trouvera encore de nombreuses références à l'Anakinèse dans les documents historiques hiscontes. Pour plus de détails sur la chronologie universelle de Fantasia, rendez-vous à la Chronogyre.

Et voici les différentes **fêtes** que l'on trouve dans l'année :

**Yourka, le Nouvel An Hisconte, aussi appelé la Fête du Foyer (Premier du Mois du Shamulz) :** chaque année au premier jour du Mois du Shamulz, les hiscontes se réjouissent de pouvoir encore habiter leurs maisons à l'abri du Nonsense. Ils célèbrent la fin de l'ancienne année et souhaitent que la nouvelle soit riche et prospère. Ils formulent des vœux afin de pouvoir encore, au début de l'année prochaine, fêter le Nouvel An en terre hisconte. Tous les ans, de grandes fêtes sont organisés à cette occasion et le Roi fait un discours - discours de peu d'intérêt en soi, mais que tous les Hiscontes écoutent avec une ferveur quasi religieuse, d'autant que c'est presque la tradition la plus ancienne du pays.

**Fanolka, la Fête du Repos, ou Jour de l'Ana-kinèse (Neuvième du Mois du Dragon) :** ce jour est, selon la légende, le jour où les premiers ancêtres des hiscontes, les Nomades, arrivèrent sur Fantasia après une errance de près de mille ans. Ils purent enfin s'arrêter, ayant trouvé la terre de paix et de repos qu'ils cherchaient. En ce jour, les hiscontes ne vont pas au travail, mais restent chez eux et se consacrent à leur famille et à leurs amis. De nombreuses cérémonies sont organisées sur les places des villes et des villages, soit des concerts publics gratuits, soit des rendez-vous culturels ayant trait à l'histoire hisconte. Souvent, on invite des conteurs et des voyageurs à raconter leurs aventures et les légendes qu'ils connaissent, en mémoire des premiers habitants de l'Hiscontie, dont descendent - théoriquement au moins - tous les hiscontes de l'époque actuelle.

**Solma, la Fête de la Pêche (Quinzième du Mois du Requin - Cinquième du Mois de la Baleine) :** en Hiscontie, la fête de la Pêche est une période où tout le monde est autorisé à pêcher autant qu'il le souhaite, partout et par tous les moyens. Si c'est principalement la date de rendez-vous la plus célèbre pour les pêcheurs de toutes sortes, c'est aussi une occasion pour les inventeurs de tester de nouvelles techniques de pêche, des machines maritimes et de nouveaux prototypes d'engins flottants. C'est ainsi qu'il y a trois ans, on a sauvé de justesse un ingénieur nain qui s'était audacieusement enfermé dans

une machine de métal censée lui permettre de naviguer sous la surface de l'eau, et qu'il nommait "bathyscaphe"...

**Warykna, le Jour de l'Étrange (Deuxième du Mois du Navial) :** ce jour est celui où se produisit le Cataclysme Étrange, en 1723 après J, il y a presque trois cent ans. Depuis, chaque année, les hiscontes se réunissent pour commémorer cette journée de l'étrange, où de multiples événements phantasmagoriques se produisirent en même temps dans toute l'Hiscontie, marquant la fin de la domination hiscascir et celle des Trois Empires. Le Jour de l'Étrange est dédié à tout ce qui concerne le Nonsense ; les hiscontes restent généralement chez eux ou s'invitent entre amis, pour se raconter tout ce qu'ils savent à propos du Nonsense et tout ce qui leur est arrivé d'étrange au cours de leur vie. Cette fête est peu appréciée des enfants, pour qui l'attitude apeurée des adultes face au Nonsense est des plus inquiétantes.

**Drillya, le Jour de Naël (Vingt-Troisième du Mois du Schmürxzl) :** tous les ans à cette date, les hiscontes trouvent, au pied de leur lit ou cachés dans leur maison, des cadeaux et des offrandes de toutes sortes. Personne ne sait exactement quand a commencé ce cycle, ni quand il finira, mais le Jour de Naël est devenu pour les hiscontes une journée de joie et de bonheur, où toute l'Hiscontie se réjouit. Les habitants ne cherchent pas à savoir d'où viennent ces cadeaux, et la plupart pensent qu'il s'agit d'un effet - pour une fois bénéfique - du Nonsense. Même si certains n'hésitent pas à rajouter des cadeaux à ceux qu'offre le hasard, à l'intention de leurs aimé(e)s...

### **Les vacances scolaires**

Les écoliers hiscontes... - je ne vous ai pas parlé de l'école ? et flûte... bon, un post-it pour noter "parler de l'école en Hiscontie aux internautes rôlistes curieux... - les écoliers hiscontes, disais-je, disposent de quatre périodes de vacances dans l'année. Les premières vacances, qui durent du Troisième au Vingt-Quatrième du Mois du Rorqual, sont appelées "vacances de l'Herbier" parce qu'elles ont lieu au printemps et que c'est à cette époque que les jeunes enfants vont dans les campagnes pour cueillir des fleurs et remplir leurs herbiers. Oui, ils utilisent bien leur temps, eux ! en plus, cela fait partie de leurs devoirs. Les deuxièmes vacances, qui durent du Cinquième du Mois du Dragon au Troisième du Mois du Cuissard, sont appelées "vacances de la Fortune", mais on ne sait plus pourquoi. Les troisièmes vacances, qui commencent le Vingt-Huitième du Mois du Requin et s'achèvent le Douzième du Mois de la Baleine, sont nommées les "vacances du Ressac", pour la bonne raison que les enfants aiment à aller se promener au bord des cours d'eau à cette époque de l'année. Les quatrièmes vacances, les plus grandes, durent en règle générale du Seixième du Mois de l'Argus jusqu'au Cinquième du Mois du Shamulz. Ce sont les Vacances d'Hiver, équivalent de nos grandes vacances. Les enfants peuvent ainsi se reposer pendant la mauvaise saison, selon une tradition extrêmement ancienne. La plupart des travailleurs cessent le travail pendant le dernier mois de l'année.

\*

## **Maladies de Fantasia**

Fantasia, comme tout univers, possède ses maladies. Certaines sont des maladies normales, dues à des virus ; d'autres sont magiques, d'autres encore inexplicables. Malheureusement, le Nonsense y est souvent mêlé, pour le plus grand désespoir des personnes atteintes. Toutes ces maladies ne sont pas incurables - heureusement ! - mais certaines n'ont toujours pas trouvé de remède à l'heure actuelle. Pour chacune d'entre elles, vous trouverez une fiche décrivant ses symptômes, les personnes infectées, ses voies de propagation, sa virulence, ses effets, sa durée et les moyens de la guérir, quand il en existe.

### **Le Syndrôme Phantasien**

Voies de propagation : après un séjour dans une région fortement affectée par le Nonsense, certaines personnes contractent ce Syndrôme propre à Fantasia. On ignore pourquoi certaines personnes sont

contaminées et d'autres non. Selon les théories actuelles, il s'agit d'une réaction de l'esprit par rapport au Nonsense : certaines personnes "l'accepteraient" plus ou moins bien selon leur métabolisme. Le Syndrôme est parfois fatal, mais il peut aussi disparaître au bout d'un certain temps ou diminuer en intensité petit à petit.

Personnes infectées : tout voyageur arrivant sur Fantasia ou arrivé depuis moins de dix ans est susceptible d'être contaminé. Au-delà de ce laps de temps, si on n'a pas été contaminé, on ne le sera plus. Les natifs de Fantasia sont à l'abri de cette maladie, car leur esprit s'est habitué au Nonsense dès leur gestation dans le ventre de leur mère, et n'y oppose plus aucune résistance puisqu'il s'y est naturellement adapté.

VIRulence : lancez 1d20 deux fois de suite, ajoutez les résultats obtenus et divisez le tout par deux, arrondi à l'inférieur. Vous obtenez la VIRulence de la maladie à BaSIC. Opposez cette VIRulence à l'INTelligence de la personne infectée une fois tous les deux mois pendant la première année après l'arrivée sur Fantasia, une fois par trimestre pendant les 4 années suivantes, et 2 fois par an pendant les 5 années suivantes. Quand la maladie l'emporte sur la personne, elle développe le Syndrôme ; opposez VIRulence et INTelligence tous les 2 mois pour savoir ce qu'il advient. Si la personne vainc la maladie, le Syndrôme régresse. Lorsque le nombre de jets réussis par la personne dépasse le nb de jets emportés par la maladie, le Syndrôme est guéri et disparaît. Effectuez néanmoins les jets prescrits pendant les premières années après l'arrivée sur Fantasia pour savoir si le Syndrôme réapparaît ou non. Si après la fin de la 10ème année le Syndrôme est vaincu, il ne réapparaît plus chez la personne ; si au contraire la personne est encore malade, continuez à opposer VIR et INT une fois tous les 6 mois pour connaître l'évolution de la maladie. Si le Syndrôme est vaincu après la fin de la 10ème année, on considère qu'il l'est définitivement.

Symptômes : deux groupes de symptômes bien déterminés : symptômes physiques et psychiques. Les symptômes physiques impliquent soit la formation de tumeurs et de cancers, soit des métamorphoses de tout ou partie de l'organisme de la personne en structure organique entièrement différente. Les symptômes psychiques comprennent des changements de caractère et de personnalité, nervosité, stress, et parfois des troubles nerveux de tous ordres, phobies, comportements anormaux menant à terme à la démence complète.

Durée d'action : le temps que met le Syndrôme à se déclarer chez une personne varie considérablement en fonction du patient. Il peut le porter pendant des années sans en être conscient, puis être affectée très rapidement de façon foudroyante, ou présenter les premiers symptômes quelques jours à peine après son arrivée sur Fantasia. Dans ce dernier cas, mieux vaut appliquer le remède sans attendre, car les risques sont trop grands.

Remèdes : les personnes qui présentent ce type de symptômes doivent immédiatement être emmenés dans des lieux stables de Fantasia, et être tenues à l'écart de toute manifestation du Nonsense susceptible de raviver leurs troubles. Si cela ne suffit pas, il devient urgent de les téléporter vers un plan stable, faute de quoi le syndrome peut s'accélérer et leur être fatal. Cependant, il arrive que certains esprits "s'acclimatent" peu à peu au Nonsense et parviennent à le supporter durant de longues périodes ; cette réaction semble être une adaptation naturelle des forces mentales du patient au Nonsense.

### **La Maladie de l'Homme de Pierre**

Voie de propagation : certains Elémentaux, Golems ou créatures-artefacts affectés par le Nonsense deviennent parfois porteurs sains de la maladie : ils n'en sont pas atteints mais peuvent la transmettre et sont très contagieux. Il est donc recommandé aux Mages de se tenir à l'écart de toute créature dont ils ne connaissent pas les origines exactes.

Personnes infectées : les Mages utilisant des créatures-artefacts et des Elémentaux sans précaution, ainsi que les personnes de leur entourage durant le premier stade de la maladie.

VIRulence : 15, augmente de 1 chaque année après l'infection où le test n'est pas réussi. Un test par an contre la CONstitution du malade.

Symptômes : les personnes affectées par la Maladie de l'Homme de Pierre voient leur peau se durcir peu à peu et prendre la couleur du marbre. Puis elles éprouvent des douleurs aux articulations et ont de plus en plus de difficultés à s'en servir. Au stade final de la maladie, elles sont complètement paralysées, puis se changent en statues de pierre. Le pire dans cette maladie est que, jusqu'à la fin, le malade est lucide et conscient de ce qui lui arrive.



Durée d'action : la Maladie de l'Homme de Pierre agit très lentement au départ ; le premier stade de la maladie dure près de deux ans ; le second dure trois autres années, au bout desquelles la personne atteinte est presque entièrement paralysée. Ensuite, la maladie traîne en longueur... sept à huit ans après avoir été contaminé, le malade est entièrement pétrifié, et meurt à la dixième année.

Remèdes : il existait autrefois une herbe médicinale capable de guérir cette maladie ; hélas, cette herbe médicinale poussait uniquement sur l'Archipel de l'Anneau d'Or, lequel fut englouti sous les eaux en 2016. Heureusement, les médecins royaux en avaient importé une petite réserve en cas d'épidémie. Mais ces réserves ne sont pas éternelles, et la Maladie de l'Homme de Pierre, pourtant presque totalement éradiquée en 2010, réapparaît peu à peu et recommence à faire des ravages parmi les populations pauvres... seuls demeurent quelques sortilèges médicaux capables de retarder le processus de pétrification, mais leur efficacité est très limitée.

### **Le spleen du Paresseux**

Voie de propagation : se contracte dans les villes et parfois dans certains villages, on ne sait pas trop comment. Les personnes atteintes par la maladie peuvent la transmettre à leur entourage ; la VIR de la maladie à affronter pour ne pas être contaminé n'est alors que de 10.

Personnes infectées : les érudits, les mages, les poètes et les écrivains. Egalement certains hommes politiques et dirigeants haut placés au sommet de leur carrière. En général, seules des personnes riches, aisées ou bien placées sont atteintes.

VIRulence : 14. Un test tous les mois contre l'INTelligence du malade.

Symptômes : le Spleen du Paresseux se caractérise par une sorte d'abattement doublé d'une immense paresse. La personne infectée, pourtant si active d'ordinaire, ne peut plus rien faire et n'a plus envie de rien. Les magiciens n'ont plus envie de poursuivre leurs études magiques ou de lancer leurs sorts ; les hommes politiques se demandent pourquoi ils devraient diriger eux et pas un autre ; les écrivains sont trop fatigués pour écrire, même s'ils en ont toujours envie ; les poètes sombrent dans la déprime, pensent ne jamais parvenir à réaliser l'Oeuvre Suprême... à long terme, la maladie non soignée peut amener le patient à se laisser dépérir, refusant de se nourrir et de rien faire, restant dans son lit tout le jour et plongé dans un demi-sommeil. Il est rare que des gens meurent de cette maladie, exceptée les personnes solitaires ou abandonnées qui n'ont personne pour s'occuper d'elles et les soigner.

Durée d'action : le Spleen du Paresseux peut se manifester sous deux formes : sa forme habituelle, qui agit par périodes plus ou moins brèves séparées par des guérisons où le malade se sent guéri, suivies de rechutes légèrement plus graves ; et une forme chronique, exaspérante pour le malade mais moins lourde de conséquences à long terme.

Remèdes : une bonne psychanalyse, ou de bons amis pour s'occuper du malade. Il faut lui redonner goût à la vie et à ses anciennes occupations, en lui parlant, en l'emmenant visiter des lieux qu'il aime, etc. Si un ami s'en charge pendant 1 semaine, il pourra opposer son POUvoir à la VIRulence de la maladie ; s'il gagne, la VIRulence de la maladie sera diminuée de 3 au prochain test qu'effectuera le malade. Un choc psychique important et positif (une très bonne nouvelle pour le malade, par exemple) peut mettre fin à la maladie ; un choc psychique négatif (perte d'un proche, accident) peut avoir soit l'effet d'un "coup de fouet" (le malade reprenant le contrôle sur lui-même) ou au contraire aggraver son cas selon sa personnalité.

### **Le syndrome des jumeaux de Taschik ou syndrome des mémoires-soeurs**

Voie de propagation : inconnue, peut-être génétique. Seules quelques personnes sur quelques centaines de milliers sont atteintes par ce syndrome extrêmement rare.

Personnes infectées : bébés au stade embryonnaire ou foetal, presque uniquement des jumeaux ou des frères et soeurs, parfois du même sexe. Le syndrome continue ensuite durant toute la vie des personnes atteintes.

VIRulence : aucune, contamination inéluctable ; pas de retour à la normale possible.

Symptômes : Les mémoires des deux personnes (jumeaux ou frères et soeurs au nombre de deux, très rarement trois) s'entremêlent, fournissant à chacune d'entre elles des parcelles des connaissances et des souvenirs de l'autre. Cela permet aux personnes liées par ce syndrome de savoir à peu près à tout instant où se trouve leur "jumeau-mémoire", ce qu'il ressent, ce qu'il fait. Ce syndrome semble également "inverser", échanger une partie des mémoires de jumeaux, les contraignant à rester relativement l'un près de l'autre pour consulter mutuellement leurs propres souvenirs auprès de leur

jumeau lorsqu'ils en ont besoin. Par exemple, pour retrouver un nom, un lieu, une date de sa vie, un jumeau doit contacter son jumeau-mémoire et lui poser la question.

Ce syndrome occasionne parfois des relations télépathiques privilégiées intermittentes, souvent à l'occasion d'une forte émotion (danger, plaisir, peur...), mais c'est moins fréquent.

Durée d'action : toute la vie, jusqu'à la mort du jumeau-mémoire (laquelle entraîne souvent de graves troubles nerveux et troubles de la mémoire chez le jumeau survivant).

Remèdes : aucun remède n'a été trouvé à ce jour ; on commence à peine à connaître un peu mieux cette maladie.

\*

## Rod-Ninos, principale ville-port d'Hiscontie

Rod-Ninos est la plus grande ville portuaire d'Hiscontie. Ville construite au coeur de la pierre, ouvrant sur la Mer Notoire, idéalement située à l'embouchure principale du fleuve Hys-Martad, elle constitue un fort potentiel économique autant qu'une porte ouverte à l'exploration de l'Océan...

Histoire de la ville

### *La fondation de Rod-Ninos : histoire d'un défi architectural*

La ville de Rod-Ninos fait partie des plus anciennes cités hiscontes. Elle fut fondée en 935, alors que le règne de Henyas Ier Fennovar connaissait son apogée. Tout commença lorsque le roi exprima devant ses vassaux son désir d'affirmer son contrôle sur le fleuve Hys-Martad, véritable colonne vertébrale de l'Hiscontie. L'un des seigneurs présents, dont le domaine se situait en bordure de la Mer Notoire, proposa alors de fonder une ville portuaire située à l'embouchure du fleuve ; cette position idéale permettrait d'entretenir un commerce très actif avec l'intérieur du pays, tout en exploitant les ressources de la mer et en lançant des expéditions de reconnaissances au-delà de l'Océan. Le roi accepta le projet ; Ortanc, le baron qui avait eu cette idée, fut nommé futur gouverneur de la ville à construire.

C'est alors que les colons hiscontes se trouvèrent devant un problème de terrain on ne peut plus gênant. En effet, l'Hys-Martad ne s'achevait ni par un delta, ni par une large baie, ni même par de modestes plages : peu avant son embouchure, il s'enfonçait sous une épaisse falaise, qu'il traversait par en-dessous avant de rejoindre la mer. Son embouchure n'était alors qu'une grotte exigue dont l'entrée donnait sur la mer, et dont le plafond était tout juste assez haut pour livrer passage à de petits navires. Construire une cabane dans un endroit pareil aurait été un exploit ! Quant à y fonder une ville, l'idée relevait de l'utopie la plus démente...

Confus, le baron Ortanc s'apprêtait à renoncer à son projet, et se maudissait de n'avoir pas songé à explorer les lieux au lieu de parler sans savoir, quand il reçut un message d'un certain Tlink, un nain qui se prétendait "ingénieur en architecture". Le message disait à peu près ceci : "vous me croirez ou non, mais il est possible de creuser cette falaise qui vous importune et d'y fonder le plus magnifique port qu'on ait jamais vu. L'ingénieur Tlink et ses confrères se proposeront de réaliser cela pour le compte de votre Seigneurie."

Bien sûr, au début, Ortanc prit Tlink pour un fou. Mais lorsqu'il rendit visite à l'ingénieur, il fut si stupéfait des machines que lui et ses nains pouvaient fabriquer, qu'il commença à voir cette utopie comme réalisable. Il s'engagea à récompenser fortement le nain si celui-ci trouvait un moyen pour élargir suffisamment la grotte. Tlink ne répondit rien, resta plusieurs jours d'affilé à mesurer les dimensions de la grotte, à étudier des prélèvements de la roche qui formait ses parois, et à dessiner des plans et des schémas compliqués. Il déclara enfin que le projet était réalisable, mais qu'il coûterait cher. Devant les sommes faramineuses réclamées par le nain, Ortanc se décida à risquer sa réputation et se rendit chez le Roi pour le mettre au courant de l'utopie de Tlink. Henyas Ier demanda à voir le

nain et resta admiratif devant son assurance et son ingéniosité. Il eut alors cette parole célèbre : "Tu es un fou, mais si tu rêves juste, tu deviendras un génie. Je te crois." Et il accorda tous les crédits nécessaires.

Les travaux commencèrent quelques mois plus tard. Pour creuser la falaise, les nains avaient imaginé des machines toutes plus impossibles les unes que les autres - impossibles, du moins, tant qu'elles restaient sur le papier, car ils les construisirent toutes et toutes fonctionnèrent. De nombreux humains et de tout aussi nombreux nains s'étaient rassemblés de tous les coins du pays - c'étaient des gens qui n'habitaient encore aucune ville, et qui étaient désireux de pouvoir construire celle qu'ils habiteraient un jour de leurs propres mains. On vit des bateaux-excavateurs, des chariots-taupes, des perceuses à vapeur portées par des animaux de bât ; on vit des constructions à étages en bois de plusieurs dizaines de mètres de haut. Il fallut d'abord creuser et aplanir une plage de terrain suffisante pour faire débarquer les excavatrices qu'apportaient les bateaux par le fleuve. Ensuite, on passa encore trois ans à élargir l'excavation et à creuser en hauteur, après quoi on put construire un petit village pour que les ouvriers puissent dormir sur place. Pour creuser la voûte qui forme aujourd'hui le plafond de la grotte, et pour éviter tout effondrement, on dut édifier des échafaudages en bois de plusieurs dizaines de mètres de hauteur dont les piliers reposaient au fond du fleuve - de véritables cathédrales de bois flottantes ! les travaux durèrent en tout près de quinze ans. Le Roi patientait, sachant fort bien que la chose en valait la peine. Les ingénieurs, eux, travaillaient sans relâche, donnant instruction sur instruction, veillant à ce que l'on creuse la voûte suivant les plans qu'ils avaient tracés - si la falaise s'était effondrée sur elle-même, c'étaient le port et ses ouvriers qui disparaîtraient en même temps ! Malheureusement, Ortanc ne vit pas son port achevé ; il mourut un an avant la fin des travaux d'excavation. On le remplaça par un nain, Grymal, jeune et compétent.

### *Naissance d'un centre économique*

Au bout de quinze années de travaux acharnés, la minuscule ouverture creusée dans la falaise par l'eau avait grandi jusqu'à devenir le toit d'une ville entière. Les premiers habitants de la ville furent tout naturellement les ouvriers qui avaient participé aux travaux. Ils formèrent assez rapidement une petite communauté de pêcheurs dont les navires légers partaient en mer le temps de rapporter quelques filets remplis de poissons. Peu à peu, la ville prit forme, s'agrandit, s'étoffait, s'embellit ; elle eut ses quartiers, ses rues ; elle s'organisa, tout en conservant quelque chose de la fébrilité quelque peu désordonnée qui avait accompagné sa naissance. On utilisa comme matériau de construction les dizaines de tonnes de pierre arrachées à la falaise, que l'on avait accumulées en prévision contre les parois. Les rodininois (habitants du port nouvellement-né que l'on avait appelé Rod-Ninos, ce qui veut dire "Au coeur de la pierre") y taillaient de lourds blocs cubiques, qui formaient de solides murs pour les maisons.

La ville s'étant développée en même temps des deux côtés de l'embouchure, il fallut construire un pont pour en relier les deux quartiers principaux ; ce fut le pont levant, que l'on nomma Pont d'Ortanc en hommage au premier concepteur de la ville. Après Henyas, les rois de la dynastie Fennovar ajoutèrent chacun à leur tour quelque chose de nouveau. A l'origine, le port de guerre devait se situer sur la rive Est et le port civil sur la rive Ouest ; mais avec le temps et les nombreux nouveaux arrivants qui augmentaient la population, la distinction fut moins nette que ne l'avaient prévu les premiers constructeurs de la ville. Au fil des ans, Rod-Ninos devint l'une des principales villes d'Hiscontie et le deuxième plus grand centre économique et commercial après Stalis. Nains et humains, ainsi que d'autres gens d'origines diverses, se mêlèrent joyeusement les uns aux autres pour former l'une des communautés urbaines les mieux soudées du pays.

### *Sous le règne tri-impérial*

L'arrivée de la domination tri-impériale et le règne des Rois-Lézards Hiscascirs furent au départ assez mal vécus par les rodininois. La morgue des fonctionnaires des Empires, et surtout la politique menée par les Hiscascirs, qui se préoccupèrent plus d'exploiter le potentiel agricole de l'Hiscontie que ses ressources maritimes, firent de nombreux mécontents. Peut-être est-ce pour cette raison que Rod-Ninos fut, avec Olmart, l'une des grandes villes où les tri-impériaux eurent fort à faire avec la résistance clandestine - sans compter que les résistants bénéficiaient du soutien de la population. Les

fréquentes expéditions menées par les tri-impériaux vers le Grand Océan qui prolongeait la Mer Notoire se soldèrent par de cuisants échecs - on se heurtait à la résistance de la nature, monstres marins, phénomènes météorologiques improbables et aucun continent en vue, sans parler des redoutables manifestations de l'Insens, apparemment très puissant quand on s'éloignait trop des côtes. Cependant, il y eut aussi de bons côtés à cette domination : on assista à de considérables améliorations des techniques de pêche et de navigation ; des engins nouveaux furent inventés, qui renforcèrent la puissance des vaisseaux de guerre. On construisit même un tunnel à travers la falaise, qui relia la ville portuaire aux chantiers navals et au port aérien destiné aux aéroptères que l'on avait construit sur les grandes plages à l'Ouest du fleuve. Les nombreux inventeurs qui bénéficièrent des conseils des érudits venus des Trois Empires enrichirent leur savoir de multiples connaissances nouvelles. Ce fut l'ère des premières machines à vapeur véritablement fiables.

Le Cataclysme Etrange affecta profondément Rod-Ninos ; en effet, les tri-impériaux y résidaient en grand nombre, et on assista pendant quelques mois au spectacle déroutant de maisons isolées, brûlées, désintégréées au beau milieu de la ville, ou tout simplement abandonnées, leurs habitants ayant disparu d'un coup au moment du Cataclysme. La ville mit quelques années avant de reprendre son activité normale, car la disparition subite des impériaux avait laissé les rodininois on ne peut plus désorientés. Mais peu à peu, le port redressa son économie, on recommença à envoyer des navires à la pêche, on songea à étudier d'autres inventions possibles.

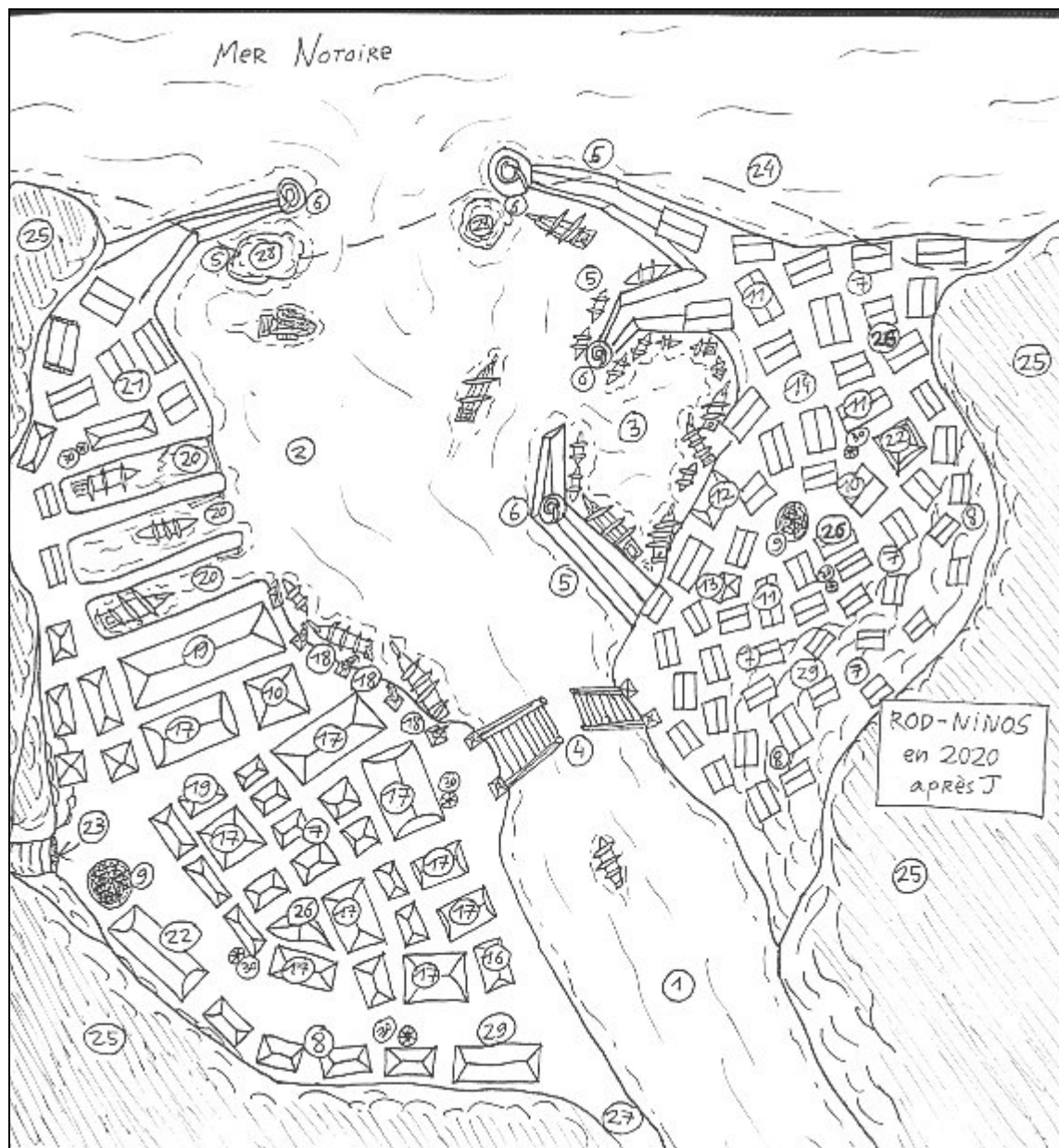
### ***Rod-Ninos aujourd'hui***

Aujourd'hui, même s'ils ne disposent plus du soutien formidable apporté par les érudits des anciens Empires, les inventeurs nains et humains de Rod-Ninos continuent d'améliorer leurs dernières trouvailles ; les techniques de pêche sont extrêmement efficaces et produisent la grande majorité du poisson consommé par les hiscontes. Les expéditions vers l'Océan reprennent peu à peu, et même si elles n'apportent que peu d'informations sur ce qui se trouve réellement au-delà de la Mer Notoire, les marins sont plein d'espoirs et de confiance en l'avenir.



## Géographie du port

Voici un plan de la ville de Rod-Ninos telle qu'elle peut être vue aujourd'hui par les voyageurs (le Nord c'est vers le haut).



### Légende du plan

#### **1. Embouchure du fleuve Hys-Martad**

Le fleuve Hys-Martad débouche sur la mer après avoir disparu pendant plusieurs kilomètres sous une immense couche de pierre creusée par l'eau au fil des siècles. L'embouchure en elle-même n'était à l'origine qu'une petite grotte de la falaise donnant sur la mer. Les gigantesques travaux menés par l'ingénieur Tlink permirent de l'agrandir considérablement et ainsi d'y construire une ville entière. Tlink employa également ses engins excavateurs à rendre praticable la navigation tout au long du fleuve. Grâce à lui et à ses ouvriers, il est aujourd'hui possible de traverser l'Hiscontie sur près de 1000 km d'Olmart jusqu'à Rod-Ninos.

## ***2. Port de commerce - port civil***

C'est la partie Ouest de la baie, agrandie par Tlink, qui accueille les navires de commerce apportant et emportant les marchandises à Rod-Ninos. Une dizaine de navires s'y relaient en permanence ; l'activité y est fébrile. Des grues déchargent le fret, que l'on emporte dans des halles où il est revendu aux marchands. Tous les matins, la flotte de pêche accoste et c'est alors une marée de poissons qui emplit la ville. Cette partie de la baie abrite également des cales sèches où des ouvriers assurent le carénage (entretien de la coque) des navires.

## ***3. Port de guerre - chantiers navals***

Lorsque le port de guerre fut construit, la flotte de guerre hisconte était quasi inexistante. Aujourd'hui, la rade encadrée par deux solides jetées de pierre et éclairée par deux tours-phares paraît bien petite en comparaison avec la large étendue du port civil. Il parvient avec peine à abriter la totalité des galères royales, et il est question de l'agrandir.

## ***4. Pont ouvrant***

Ce pont, aussi nommé "pont d'Ortanc", relie entre elles les deux parties de la ville. C'est un pont en deux parties, lesquelles peuvent être relevées pour livrer passage à un navire entrant ou sortant du port depuis le fleuve. Etan donné l'important trafic maritime, comptez bien une ouverture toutes les dix minutes environ ; cela occasionne de nombreuses files d'attente devant le pont, donc de nombreux mécontents. De petits malins ont profité de cet état de faits pour proposer d'autres moyens de transport d'une rive à l'autre. Ainsi, vous pouvez louer les services d'un schmürxzl ou d'une barque légère pour traverser sans passer par le pont.

## ***5. Jetées***

Ces solides jetées de pierre, faites de la même roche que les parois de la grotte, sont d'une solidité à toute épreuve. On y trouve souvent des pêcheurs à la ligne, la pipe aux lèvres, les jambes pendantes au-dessus des flots.

## ***6. Tours-phares***

Ces tours arrondies, d'une hauteur de vingt mètres environ, font office de phares grâce à une torche brûlant en permanence à leur sommet ; on peut y monter par un escalier extérieur. Chaque tour est habitée par un gardien, qui s'occupe plus d'entretenir le bâtiment que le feu, lequel, étant magique, ne s'éteint et ne s'éteindra jamais, grâce aux bons offices des Maîtres-Mages habitant la ville.

## ***7. Maisons***

Les maisons de Rod-Ninos sont presque toutes bâties dans la roche de la falaise. On utilise toujours comme matériau de construction les éclats de roche arrachés par les ouvriers nains aux parois au moment de l'agrandissement de la grotte. Ceux-ci forment une réserve quasi inépuisable dans laquelle chacun peut puiser librement, afin d'y tailler pavés et parpaings. Quant aux toits, ils sont recouverts de tuiles provenant d'une carrière située à l'Ouest de la ville (à laquelle on se rend par le tunnel en 23).

## ***8. Quartiers ouvriers***

Ces maisons sont les plus anciennes de la ville ; elles ont été construites juste après l'achèvement des travaux d'excavation, et ont abrité les premiers habitants de Rod-Ninos. Ceux qui y vivent aujourd'hui en sont d'ailleurs les lointains descendants. Ces ouvriers travaillent, soit dans les cales sèches du port de commerce, soit dans les halles en tant que manutentionnaires. Beaucoup s'engagent comme matelots sur des navires en partance pour l'inconnu, ou sont recrutés par la Garde pour devenir marins-soldats. D'autres se mettent au service des inventeurs nains qui construisent les prototypes de nouveaux navires, ou vont travailler sur les chantiers navals de la rive gauche.

## ***9. Maisons de la Garde (milice locale)***

Les Maisons de la Garde sont deux tours imposantes couronnées par un toit pointu, se trouvant chacune sur l'une des rives du fleuve. La Garde est présente à Rod-Ninos sous la forme d'une Milice

locale, comme dans toutes les villes d'Hiscontie, mais aussi par les instructeurs des casernes d'entraînement du port de guerre, qui forment les futurs marins-soldats des galères royales.

#### **10. Capitaineries**

Il y a une capitainerie sur chaque rive du port, l'une pour le port de commerce, l'autre pour le port de guerre. On vient y consigner les entrées et les sorties de tous les navires évoluant dans la baie.

#### **11. Casernes d'entraînement des marins-soldats**

Ces deux grands bâtiments sont en quelque sorte des annexes de la Maison de la Garde de la rive droite. C'est là que les marins viennent s'entraîner au maniement des armes en compagnie d'instructeurs de la Garde royale. Ils rejoindront ensuite les galères du Roi pour y terminer leur formation, avant de partir bientôt vers l'inconnu sur les flots agités de la Mer Notoire...

#### **12. Maison des Nautes**

La Maison des Nautes a toutes les apparences d'une taverne classique, où se retrouvent chaque soir une bonne trentaine d'habités. Mais en fait, la "taverne" joue un rôle autrement plus important dans la vie quotidienne du port. C'est en effet le siège de la Guilde des Nautes, fondée en même temps que la ville, et qui a en charge la distribution de l'eau sur les deux rives. Ses caves abritent une bonne vingtaine de distilleries et de machines d'épuration permettant de rendre potable l'eau de mer puisée dans le port, ainsi qu'un système élaboré de pompes et de tuyauteries, qui alimentent tous les puits et toutes les fontaines grâce à des égouts souterrains aménagés il y a près de mille ans. Les Nautes entretiennent avec passion cette petite merveille de plomberie, grâce aux crédits apportés à volonté par le gouverneur de la ville. C'est grâce à eux que tous les rodininois peuvent aller puiser de l'eau chaque jour pour leurs moindres besoins, tout en payant un impôt minime. La Maison des Nautes produit également du sel, résultat de la distillation de l'eau de mer. Il va sans dire que gaspiller trop d'eau puisée aux puits ou polluer l'eau du port de façon irraisonnée peut entraîner de graves conséquences. Il ne fait pas bon être l'ennemi des Nautes, surtout quand on sait que la Milice ferme souvent les yeux sur certains réglemens de compte...

#### **13. Auberge hexagonale (le bâtiment a la forme d'un pentagone)**

Cette auberge de la rive droite jouit d'une excellente réputation auprès des érudits et des mages du port, qui s'y réunissent régulièrement pour discuter sortilèges. On y rencontre aussi les élèves de l'Ecole de Magie, qui s'élève à seulement quelques rues de là.

#### **14. 15. 16. Auberges**

Le port compte de nombreuses auberges, où se retrouvent matin et soir les marins et les habitants de la ville. Chacune compte son lot d'habités.

#### **17. Halles aux marchandises**

Ces vastes hangars servent tout à la fois d'entrepôts pour les produits frais rapportés par les navires de pêche, et de lieux de vente à la criée. Les marchandises y sont amenées dès leur débarquement, puis vendues aux principaux poissonniers qui à leur tour les revendent à la population.

#### **18. Grues**

Ces grues ont été inventées par des ingénieurs nains pour faciliter et accélérer le déchargement des marchandises depuis les navires. Elles fonctionnent grâce à de complexes engrenages et à des machines à vapeur alimentées en eau depuis les canalisations souterraines. Les pannes ne sont pas spécialement fréquentes, mais aucune mécanique n'étant totalement infallible, il n'est pas rare de voir l'une des grues s'immobiliser pour quelques jours, le temps de la réparer...

#### **19. Maisons de carénage**

Les maisons de carénage abritent des ouvriers spécialisés dans la réparation et l'entretien des coques des navires. Tous les bateaux doivent être carénés à intervalles réguliers ; pour cela, on les conduit dans les cales sèches (20) où ils sont mis à sec pour être réparés. Les maisons de carénage, quant à elles, abritent tout le matériel nécessaire aux réparations ; les ouvriers viennent y prendre des outils selon les besoins du jour.

## **20. Cales sèches**

Les cales sèches consistent en de vastes bassins artificiels remplis d'eau, capables d'accueillir chacun deux navires au maximum. Une porte étanche permet de les isoler du reste du port, après quoi des pompes vident l'eau afin d'échouer doucement les navires. Les ouvriers des maisons de carénage se chargent alors d'y pratiquer tous les travaux de réparation et d'entretien nécessaires. Après quoi, on remplit de nouveau le bassin et on rouvre la porte pour faire sortir le navire caréné.

## **21. Quartiers des ingénieurs**

C'est là que se concentrent la plupart des ingénieurs, inventeurs, architectes novateurs, qu'abrite Rod-Ninos. On y trouve en majorité des nains, lesquels se passionnent pour tout ce qui concerne la mécanique, l'ingénierie et les inventions, mais aussi un certain nombre d'humains qui ne sont pas les moins enthousiastes. Ce quartier est aussi le lieu de naissance des dernières inventions à la pointe de la technique, notamment les bateaux à vapeur, qui commencent à se perfectionner grâce à la collaboration active entre les habitants du quartier, et aussi les premiers prototypes de sous-marins (même si ceux-là sont encore nettement moins fiables).

## **22. Entrepôts des excavateurs**

Dans ces entrepôts extrêmement anciens, dont la plupart sont aujourd'hui délabrés, reposent les engins excavateurs jadis utilisés par l'ingénieur Tlink pour creuser la caverne où est édifiée le port. Bien que datant d'il y a près de mille ans, ces mécaniques rudimentaires ne sont pas dépourvues d'intérêt, car elles témoignent du génie de celui qui les fit construire. Certains parmi les habitants du Quartier des Ingénieurs rêvent de remettre ces engins en état de fonctionnement, et luttent pour préserver les entrepôts.

## **23. Tunnel**

Grâce à ce tunnel, creusé plus récemment que la caverne elle-même (durant la période tri-impériale), on peut accéder aux chantiers navals et au port aérien qui constituent les faubourgs de Rod-Ninos. Ces quartiers se trouvent non pas à l'intérieur de la falaise, comme le port lui-même, mais sur la côte à l'Ouest de celle-ci. De nos jours, une bonne partie des nouveaux venus à Rod-Ninos préfèrent construire leurs demeures à l'extérieur de la caverne, celle-ci étant depuis longtemps au bord de la surpopulation. Ils continuent néanmoins à venir travailler dans la vieille ville ; le tunnel constitue donc une voie de communication majeure entre les vieux quartier et les quartiers récents.

## **24. Limite de la falaise qui surplombe la ville**

Comme le montre ce tracé, Rod-Ninos toute entière se trouve dans la caverne creusée dans la falaise. Il y a de quoi avoir froid dans le dos quand on pense à ce qui pourrait se passer si la voûte de la caverne s'effondrait sur la ville... fort heureusement, cela ne risque pas d'arriver... du moins avant très longtemps...

## **25. Falaise**

La falaise est constituée en majorité de roches granitiques extrêmement résistantes. Cela a posé beaucoup de difficultés à Tlink, lorsque celui-ci entreprit les gigantesques travaux d'agrandissement de la caverne où aboutissait le fleuve. Néanmoins, c'est aussi une garantie de solidité pour la caverne une fois achevée. Il est intéressant de noter que ces roches granitiques, bien que très denses, sont parcourues de trous minuscules permettant les infiltrations d'eau. Ainsi, même si la ville se trouve sous un toit naturel, il n'est pas rare qu'il "pleuve" sur Rod-Ninos à l'intérieur de la caverne... même si cela ne gêne nullement les habitants. Les voyageurs arrivant pour la première fois dans la caverne pendant une averse seront sans doute surpris par le spectacle étrange de la pluie tombant en cascade le long du bord de la falaise, mais pleuvant également sur les toits bleus de la ville. A moins qu'ils ne soient absorbés dans la contemplation des miroitements de l'eau qui se reflètent sur la paroi de la gigantesque grotte, créant des effets de lumière que les habitants du vieux port sont bien les seuls à ne pas admirer...



### **26. Ecoles de magie**

On trouve trois écoles de magie à Rod-Ninos. De taille réduite, elles sont bien moins importantes que celles de la capitale. Il faut aussi signaler qu'à Rod-Ninos, en raison du petit nombre d'infrastructures scolaires, l'étude de la magie et des autres disciplines se confondent, ce qui explique qu'il n'y ait pas d'Université dans cette ville. Les Maîtres-Mages regrettent cette situation peu favorable à l'étude, mais ils s'y sont adaptés avec un dynamisme à faire pâlir d'envie les érudits de Stalis. Les trois écoles de magie (servant aussi d'universités, si vous avez suivi) collaborent étroitement le sunes avec les autres. Des activités "extra-scolaires" sont organisées, notamment des visites du vieux port guidées par des érudits et des Mages, qui commentent l'architecture aux élèves et leur apprennent les multiples manifestations de la magie à Rod-Ninos, notamment comment fonctionnent les torches des phares, les grues du port de commerce, et comment les mages des temps anciens ont participé à la construction de la caverne en aidant de leur mieux l'ingénieur Tlink. De ce fait, malgré le peu d'institutions spécialisées, on trouve à Rod-Ninos de nombreux étudiants et de nombreux apprentis mages, dont l'envie d'apprendre n'a d'égale que l'énergie.

### **27. Route longeant le fleuve**

Cette petite route, pas plus importante à certains endroits qu'un sentier forestier, longe l'Hys-Martad pour s'élargir petit à petit et aboutir à la porte Nord-Est de Stalis, celle qui conduit tout droit au Boulevard de l'Écu d'Or. Des chariots et des convois de matières premières en grand nombre longent le fleuve en suivant cette route. Le bois et le fer destinés aux chantiers navals, par exemple, sont contraints de passer par là pour ensuite rejoindre la ville nouvelle en empruntant le tunnel de l'Ouest, car aucune route directe depuis la région stalisoise n'a encore été construite à ce jour. Les fréquentes attaques menées par les brigands et les Guildes de voleurs ont conduit le Roi à y faire établir des patrouilles régulières ; des torches magiques semblables à celles des tours-phares éclairent la route tout le long de la falaise jusqu'à la ville.

### **28. Colonnes de pierre soutenant la voûte ("l'Arc de Tlink")**

Ces deux colonnes hautes et épaisses soutiennent la voûte au-dessus de la ville dans sa partie la plus avancée vers la mer. Chacune d'elle est sculptée du côté du port. La colonne Est représente Ortanc, premier gouverneur du port en construction ; la colonne Ouest, quant à elle, figure Tlink, l'ingénieur génial qui creusa la falaise. On désigne souvent les deux colonnes sous le nom d' "arc de Tlink", car la statue Ouest est nettement plus populaire et célèbre que la statue Est (je sais, ce n'est pas juste pour ce pauvre Ortanc, mais c'est comme ça). Quand un navire passe entre ces deux colonnes en direction de la mer Notoire, les marins lancent souvent un regard de prière aux statues en espérant les revoir, s'ils reviennent un jour au port...

### **29. Maisons des Postes**

Il y en a deux, une sur chaque rive. Comme dans toutes les villes, ce sont elles qui centralisent le courrier porté à dos de schmürxzl et assurent sa bonne distribution aux différents habitants de la ville. Les rodininois s'écrivent peu d'une rive à l'autre, mais la correspondance avec le reste du pays est extrêmement importante.

### **30. Puits**

Sur le plan de la ville, vous ne voyez que quelques-uns des puits creusés dans le sol de la grotte. Ils sont entretenus par les Nautes (voir en 12). Lorsque les habitants n'ont pas envie d'aller chercher eux-mêmes leur eau aux puits, ils peuvent faire appel à des porteurs d'eau (eux aussi employés par les Nautes) qui se font payer quelques pièces de cuivre le seau. Seuls quelques rares bâtiments de la ville (notamment les écoles de magie) possèdent l'eau courante.

*(page actuellement en attente d'être poursuivie)*

\*

# Sur le Ciel de Fantasia

## La Cosmogonie nuagine

Voici diverses informations sur la cosmogonie et la mythologie du peuple nuagin. Ces éléments sont plus ou moins aboutis, mais ils vous seront extrêmement utiles pour comprendre l'état d'esprit des habitants du Haut-Ciel.

Selon les Nuagins, les Dieux sont liés au Wholstream, le Souffle de vie ou Vent Divin. Le vent, les nuages, la brume et les phénomènes météorologiques souvent spectaculaires qui se produisent dans la Stratosphère, jouent un rôle extrêmement important dans leur religion. Il faut vous préciser que les Nuagins possèdent, dans leur langue, près d'une cinquantaine de mots pour désigner le vent et ses formes diverses, plus d'une centaine pour les nuages, et presque autant pour les pluies et les orages...

Ainsi, les mythes fondateurs de leur culture et de leur religion sont tous liés au ciel. On verra également qu'ils déterminent grandement leur comportement vis-à-vis des autres peuples de cette partie de Fantasia. Vous pourrez lire ci-dessous les principaux éléments de la cosmogonie nuagine.

### *L'Histoire Mythique de Fantasia selon les Nuagins*

Aux origines, l'univers était englouti dans **Frême**, l'Océan primordial. C'est là que naquirent les premiers êtres jamais apparus en ce monde : les Dieux. Les Dieux, par leur simple nature, renfermaient en eux l'essence du monde et le pouvoir de création. Rapidement, le premier d'entre eux à être né, celui qui avait précédé et engendré tous les autres, **Wholz** (ou Whôlz, ou Wholl, ou Fheulz dans l'ancienne langue des Caelusiens) prit la tête des premiers Dieux. Il était le plus ancien, et ainsi le plus puissant, les autres lui devaient obéissance et ne pouvaient le vaincre.

Dans le même temps étaient apparues (mais cela, Wholz lui-même ne s'en rendit compte que plus tard) les Puissances Primitives : **Org**, le Temps, et **Kanoutos**, le Destin. Les Puissances Primitives ne disposaient pas de volonté propre - elles se contentaient d'exister, et c'était tout. Mais leur puissance dépassait celle des Dieux eux-mêmes - il n'y avait pas à lutter contre elles, car elles étaient la condition même de l'existence de toute chose. Elles n'étaient pas nées, et leur existence ne pourrait jamais s'achever. Wholz l'ignorait, mais, de même que Frême, l'Océan, il était le fils de Kanoutos et d'Org. Et tous ceux qui suivirent furent les fils de Wholz et des autres dieux, mais ils furent en même temps les petit-fils d'Org et de Kanoutos, et furent soumis à leurs ancêtres Primitifs, puisqu'ils contenaient une parcelle de leur essence.

Wholz commença par regarder les immenses étendues de Frême autour de lui. De l'infinie perspective où il avait porté son regard, naquit **Rhéan**, l'Horizon. Rhéan prit la forme d'un grand poisson et s'amusa à parcourir l'Océan.

Wholz contempla son premier fils et en fut satisfait. Il sourit, et de ce sourire naquit **Yania**, la Joie, qui fut sa première fille.

Ensuite, Wholz souffla dans l'Océan, et fit naître en même temps son deuxième fils, **Yaz**, et sa deuxième fille, **Treem**. Yaz était en même temps l'Air et le mouvement que l'on fait lorsqu'on siffle. Treem était à la fois l'Onde, le courant qui fait clapoter l'océan et déplace l'air dans l'espace, et le Bruit, car elle faisait vibrer l'air.

*(On remarquera que le nom sous lequel les Nuagins adorent Wholz n'est autre que le Wholstream, nom formé à partir de Wholz et de celui de sa fille, Treem. De fait, le sens originel de Wholstream est "Wholz créateur de l'Onde" ; mais par la suite, Treem deviendra la déesse de la Parole, et le nom prendra le sens, plus courant aujourd'hui, de "Wholz, celui qui prononce la Parole").*

Par la suite, Wholz créa de nombreuses autres divinités : de son premier geste au sein de Frême naquit **Zje**, le Mouvement ; puis une multitude d'enfants, et de petits-enfants.

Cependant que Wholz engendrait la troisième génération des Dieux, il ne remarqua pas l'émergence d'une nouvelle Puissance PrIMITIVE : **Pfarxal**, l'Imprévu. Nul ne sut jamais si Pfarxal était fils d'Org et de Kanoutos, s'il était apparu en même temps qu'eux ou s'il était là avant eux, car il ne se manifesta

qu'à ce moment là. S'il avait été là avant, il avait dû se tenir caché (mais pour quelle raison, personne ne le sait non plus).

Pfarxal ignore Wholz et les autres Dieux, et engendra de sa propre initiative **Int**, la Pierre, puis **Kerg**, la Terre. La nature d'Int et de Kerg était fondamentalement différente de celle de Frême, si bien qu'ils s'accrochèrent l'un à l'autre et formèrent une agglomération difforme et disharmonieuse au beau milieu de l'Océan Primordial : l'Amas, un embryon des futurs continents.

Wholz, voyant l'oeuvre de Pfarxal, qu'il n'avait pas remarqué, devint furieux en constatant combien Frême, son ancêtre, avait été bafoué. Mais il ne put défaire l'oeuvre de Pfarxal, car ce qui était fait était fait. Mais il parvint à chasser Int et Kerg dans l'abysse le plus profond de Frême, loin de lui et des autres Dieux.

Wholz et ses fils, n'accordant plus aucune attention à Pfarxal, à Int ou à Kerg, se mirent en devoir de créer les premiers **êtres vivants**. Ce furent d'abord les Poissons, les Baleines, les Serpents de Mer, créés à l'image de la première incarnation de Rhéan ; puis Rhéan façonna une multitude d'autres créatures marines. Ces créatures, les **Premières Nées**, furent les premiers serviteurs des Dieux. Par la suite, Wholz et ses fils ordonnèrent aux Baleines, Rorquals, Raies et autres Narvals, de leur édifier une demeure à leur échelle. Les Premières Nées exécutèrent magnifiquement l'ordre de Wholz et créèrent le **Palais d'Ecume**. Voyant qu'elles s'étaient bien acquittées de leur tâche, les Dieux récompensèrent les Premières Nées en leur donnant le pouvoir de se reproduire entre elles, et ainsi d'acquérir une presque immortalité en traversant indirectement Org au fil de leurs générations. C'est pourquoi, aujourd'hui encore, on trouve dans l'Océan des baleines, des raies et des serpents de mer.

Très contents de leur oeuvre, les Dieux s'amuserent à créer encore et toujours de nouvelles créatures. C'est alors que Wholz eut l'idée de donner la vie à des serviteurs qui ressembleraient en tous points aux Dieux eux-mêmes. Il les façonna dans l'Ecume qui formait les murs du Palais ; puis Yaz et Treem accordèrent aux Nouveaux-Nés chacun une parcelle de son essence. Rhéan les dota en outre d'une queue de poisson. Ainsi naquirent les **Ondins**, les premiers êtres doués d'intelligence, qui habitèrent Frême.

Pendant qu'apparaissaient les Premières Nées, Pfarxal, lui aussi, continuait de faire des siennes. Sans demander l'avis des autres Dieux, il engendra d'autres créatures qui vécurent par la suite sur la Terre et sur la Pierre : ce furent les **Secondes Nées**. D'abord apparurent les **Golems** et les **Elémentaux**, êtres sans esprits nés de la substance d'Int et de Kerg. A la suite des Golems virent d'innombrables créatures terrestres habitant les profondeurs de Kerg et les grottes rocheuses d'Int. Puis les insolences de Pfarxal allèrent jusqu'à créer un second peuple intelligent : les **Gnomes**, modelés dans la Pierre. Pendant que les Dieux coulaient des jours paisibles dans leur Palais d'Ecume, et que les Ondins édifiaient une civilisation heureuse, les Gnomes et les séides de la Terre et de la Pierre croissaient et se multipliaient, et avec eux l'**Amas** formé par Int et Kerg s'étendait au milieu de Frême. Pfarxal engendra alors (à l'image de sa propre démesure, dit-on par la suite) un peuple fait d'êtres plus grands que les Gnomes et les Ondins, atteignant presque la taille des Golems, mais possédant l'intelligence : les **Géants**, nés de la Terre.

Lorsque, trop tard, il s'en aperçut, Wholz ne put tolérer davantage qu'on remette en cause sa toute-puissance. Il résolut de détruire Pfarxal et d'annihiler les êtres créés par lui. Il lança contre eux tous ses serviteurs, Ondins compris, et se jeta lui-même dans la bataille en compagnie de tous les Dieux. Ce fut une bataille titanesque, à laquelle on donna par la suite le nom de **Fagnah'Kepfh**, car ce combat vit l'apparition d'un nouvel enfant de Wholz, né de sa fureur de tuer : **Fagnah'**, le Chaos et la Destruction.

En laissant naître Fagnah', Wholz commit une erreur, car bientôt Fagnah', corrompu par les esprits sombres et rampants qui hantaient l'Amas, se retourna contre les autres Dieux et défendit les Gnomes. Au Fagnah'Kepfh, il n'y eut ni vainqueur, ni vaincu. Les Gnomes furent repoussés à l'intérieur des profondeurs de l'Amas, qu'ils avaient creusé de mille galeries et trous obscurs. Mais les Dieux ne purent les en déloger et les détruire. Au cours de la bataille, Fagnah' combattit contre sa propre soeur, Yania, et lui infligea de cruelles blessures. Horrifié devant ces combats fratricides, et anxieux à l'idée que sa fille immortelle puisse mourir, Wholz cessa les combats et se retira dans le Palais d'Ecume. Là, il réunit les Dieux en conseil.

Il apparut rapidement que les séides de la Terre et de la Pierre étaient bien trop résistants pour être vaincus, même par les Dieux : ils étaient la création de Pfarxal, et, même en tant que rejets de l'Imprévu, restaient enfants d'une Puissance Primitive, dont l'oeuvre, une fois faite, ne pouvait être défaire. Wholz renonça à détruire l'Amas ; il admit que, de l'Océan Primordial, surgiraient un jour des

Continents, et que les Gnomes habiteraient les profondeurs de cette terre. Mais il ne put admettre de continuer à vivre aux frontières d'un domaine hostile, et où rôdait encore Fagnah', avide de carnage. Et c'est ainsi que les Dieux convinrent de quitter l'Océan Primordial.

A cette époque, Rhéan, l'Horizon, marquait les limites de l'Océan Primordial et ainsi de la création. Il avait pris la forme d'un long serpent de mer, qui étirait son corps le long de la limite. Wholz pria alors Frême, l'Océan Primordial, d'engendrer un autre océan où les Dieux puissent s'installer. Frême accepta, et créa **Wel**, le Ciel, en se reflétant dans les écailles de Rhéan, le Serpent-Horizon.

Les Dieux quittèrent alors les abysses infinis de Frême pour les jeunes hauteurs de Wel. Ils laissèrent en héritage les restes de leur Palais d'Ecume à leurs serviteurs et à leurs défenseurs les plus fidèles, les Ondins, ainsi qu'aux créatures marines. Quant à Rhéan, il conserva sa forme de serpent et resta à la frontière entre Frême et Wel. Frême, où baignaient à présent les sombres masses terreuses des Continents, fut appelé l'En-Bas, car il s'étendait sous l'Horizon ; Wel fut appelé le **domaine d'En-Haut**, car il était sis au dessus. Les Dieux maudirent les Continents et jurèrent de ne plus jamais revenir en **En-Bas** : l'En-Haut serait désormais leur seul royaume. Cependant, ils restèrent bienveillants à l'égard des Ondins, à qui ils confièrent la garde de la mémoire des anciennes batailles. Ils voulurent aussi conserver un souvenir des Premières Nées. Frême conseilla alors aux créatures marines d'aller se refléter, comme lui l'avait fait, dans les écailles de Rhéan. Elles obéirent à son conseil, et c'est ainsi que leurs reflets apparurent dans le Ciel pour tenir compagnie aux Dieux dans leur nouvelle demeure, comme elles l'avaient fait dans l'ancienne. Cette légende explique pourquoi on rencontre dans l'En-Haut tant de créatures semblables ou très ressemblantes à celles de l'Océan d'En-Bas.

Wholz était satisfait d'habiter le Ciel. Cependant, il n'était pas encore certain que Pfarxal ne vienne pas faire de nouvelles facéties et provoquer de nouveaux impondérables dans ses nouveaux quartiers de l'En-Haut. Il demanda à Rhéan un moyen d'isoler à jamais l'Imprévu dans les limites de l'En-Bas. Rhéan trouva rapidement la solution : il se recourba sur lui-même, forma un cercle de son corps et ferma ce vivant rempart pour l'éternité en se mordant le bout de la queue. C'est ainsi que l'Océan, de plat, devint rond, et que l'Imprévu fut à jamais enfermé dans l'En-Bas, ne pouvant franchir la barrière inexpugnable formée par le corps de Rhéan.

Les Dieux une fois tranquillisés, Wholz se mit en devoir de peupler son nouveau domaine : avec l'aide des Créatures de l'En-Haut (qui étaient, si vous avez suivi, les reflets des Premières Nées de l'Océan), il édifia un nouveau palais dans le Ciel : ce fut le **Palais de Brume**, dont vous pouvez apercevoir les tours de Limbes et de Brouillard, les jours de beau temps, si vous vous promenez dans le Ciel. Et en regardant bien, vous vous apercevrez qu'elles sont construites sur le dos de Rhéan, le Serpent-Horizon, qui est resté là lui aussi depuis cette époque.

Les **Nuagins** furent le peuple de l'En-Haut ; les Dieux les créèrent, comme ils avaient créé les Ondins, avec la substance des Nuages et des Limbes qui formaient les murs de leur nouveau Palais. Mais cette fois, ils apportèrent plus de soin encore à leur oeuvre : ils teintèrent leur peau de la couleur bleue de Wel, et donnèrent à leur cheveux les reflets des écailles du Serpent-Horizon. Voilà pourquoi les Nuagins ont la peau bleue et les cheveux argentés...

### *Les personnages de la légende... et de la réalité*

Afin de vous permettre de mieux vous repérer dans le récit ci-dessus, voici un récapitulatif des différentes figures apparaissant dans cette Cosmogonie, assorti de quelques informations supplémentaires.

### **Les Puissances Primitives**

Ce sont les toutes premières à apparaître, avant même les Dieux. Elles n'ont pas vraiment de conscience ou de volonté propre, elles se contentent d'exister simplement, ou d'engendrer de nouvelles divinités.

**Org (le Temps) et Kanoutos (le Destin)** : Prononcez Org comme *orgue*, et Kanoutos avec un *s* comme dans *Athos* et *Porthos*. Org et Kanoutos sont souvent mentionnés comme des jumeaux indissociables dans les textes religieux, les codex et les chants de prières nuagins. On raconte qu'ils se sont engendrés l'un-l'autre. Ce lien de gemellité-parenté est extrêmement étrange, mais il est fondé sur

une évidence : il n'y aurait pas de Temps sans Destin, ni de Destin sans Temps... On raconte aussi que c'est Kanoutos qui donne naissance à Pfarxal, l'Imprévu.

### Les Entités Primordiales

Elles sont à mi-chemin entre les Puissances Primitives et les Dieux : elles possèdent un embryon de conscience et disposent d'un grand pouvoir, mais n'ont aucune volonté de puissance, de création ou de domination. Les Entités Primordiales représentent chacune un élément matériel : par exemple, Frême représente l'Eau, Int la Pierre et Kerg la Terre. Ce sont les trois plus importantes, mais il en existe bien d'autres, mineures.

**Frême, l'Océan Primordial (l'Eau) :** Frême est la plus ancienne des Entités Primordiales. C'est la première entité matérielle à apparaître pour donner une substance au monde, et elle apparaît avant même Wholz et les Dieux. Aux origines, Frême constitue l'ensemble de l'univers matériel : un océan infini. Plus tard, avec l'apparition d'autres Entités Primordiales, telles Wel, Int ou Kerg, Frême ne constituera plus l'ensemble du monde et on pourra habiter ailleurs que dans son sein. Mais Frême reste l'Entité la plus respectée et la plus puissante, car c'est la plus ancienne.

**Int (la Pierre) :** Prononcez *innt* et non *inte*. Int est créée en même temps que Kerg, la Terre, sa jumelle. Les deux Entités s'entremêlent aussitôt l'une à l'autre pour former l'Amas. On remarquera que Int est l'Entité Primordiale de la Pierre, mais aussi de tous les minéraux, métaux, diamants et pierres précieuses. Le peuple des Gnomes est associé à Int.

**Kerg (la Terre) :** Prononcez *kerque*. Kerg, jumelle d'Int, naît en même temps qu'elle et se lie à elle pour former l'Amas. Le peuple des Géants est associé à Kerg.

**Int, Kerg, l'Amas et les Peuples du Continent :** Int et Kerg sont toutes deux créées par le Dieu Pfarxal. L'association de leur substance forme l'Amas, une agglomération de terre, de pierre et de divers minéraux entremêlés, qui flotte au milieu de l'Océan primordial. Par la suite, au moment où est créé Wel, le Ciel, l'Amas monte à la surface de Frême. Dans sa montée, il est arrêté par le corps du Serpent-Horizon, Rhéan, et commence ainsi à flotter à la surface de l'Océan. Il prend alors le nom de Continent. Au fil des siècles, le Continent va s'agrandir et se diviser en plusieurs morceaux, qui dériveront à la surface de l'Océan.

Les **Gnomes** (affiliés à Int) et les **Géants** (affiliés à Kerg), ainsi que les **Golems** et les **Elémentaux** (nés d'Int ou de Kerg selon le matériau qui les constitue) sont appelés les Peuples du Continent (ou, anciennement, les Peuples de l'Amas), du nom de leur habitat naturel.

Yaz, affilié à l'Air, n'est paradoxalement pas une Entité Primordiale, mais un Dieu à par entière. Cela s'explique par le fait qu'il est fils de Wholz, et n'est pas une simple création du Destin, comme les autres Entités.

### Les Dieux

Les Dieux sont les êtres les plus aboutis. Ils disposent d'une conscience, d'une volonté, et du pouvoir de création. Ils sont immortels, mais il semble qu'ils puissent être tués ou blessés au combat, comme lors du Fagnah' Kepfh.

**Wholz, le Dieu des Dieux :** Prononcez le *wh* comme un *h* aspiré, tel que le *half* anglais ou le *hund* allemand. Wholz est le tout premier Dieu à apparaître, c'est pourquoi il dirige tous les autres (qui d'ailleurs, pour la plupart, sont ses enfants et lui doivent naturellement obéissance). Il peut donner la vie d'un simple souffle, d'où ses nombreux épithètes, le plus connu étant Wholstream, ce qui signifie "Wholz, le créateur de parole". Même si le Souffle est aussi associé à Yaz, l'Air, fils de Wholz, c'est au Dieu des Dieux lui-même que l'on prête les plus grands vents, tels ceux qui poussent les Nuages et les plaines stratosphériques d'un bout à l'autre du monde.

**Yania, Déesse de la Joie :** Yania est la première fille de Wholz, née de son sourire. Elle incarne la Joie et l'état d'esprit heureux. Les Nuagins lui attribuent la création de tous les arts liés au plaisir et aux réjouissances, tels les danses, les giges, les rondes, ou encore les chants de liesse. Lors du Fagnah'Kepfh, Yania a manqué être tuée par son frère, le Destructeur ; elle a gardé une trace de sa blessure, c'est pourquoi on lui attribue aussi le sentiment de mélancolie.

**Rhéan, le Serpent-Horizon :** Prononcez *rhéann*. Rhéan, premier fils de Wholz, naît de son regard porté dans le lointain. Il est associé à l'Horizon, ainsi qu'à la perspective artistique ; sous sa forme

première, le poisson, il incarne aussi l'esprit de voyage et de découverte. Par la suite, Rhéan prend un rôle opposé, puisque sous sa forme de Serpent, il incarne la frontière, la limite. Il est alors vu, soit comme celui qui encourage le voyageur à aller plus loin, à dépasser les limites auxquelles il s'arrête d'ordinaire, ou bien comme un gardien d'une frontière infranchissable, qu'il ne faut pas passer outre. Rhéan est celui qui a donné au monde sa forme actuelle, puisqu'il a d'abord délimité les fins de l'Océan Primordial, avant de se recourber sur lui-même et de rendre le monde rond.

**Yaz, Dieu de l'Air et le Souffle :** Prononcez *iazz*. Yaz est d'abord le Souffle de Wholz dans l'Océan Primordial et le jumeau de Treem. Puis il devient autonome et incarne l'élément aérien, l'Air. Il a conservé ces deux attributions. Le Souffle de Wholz est lié au Souffle de vie, l'âme et la respiration. Le Wholiaz, art guerrier nuagin, est avant tout lié à une ancienne tradition de danse dans les airs : la beauté, la grâce avec laquelle les gestes sont exécutés et l'habileté à se déplacer en bondissant comptent beaucoup pour les Nuagins, experts en acrobaties et en cascades. Par suite, le Wholiaz est devenu un art guerrier, mais sans jamais oublier ses origines : ainsi, on compare souvent un habile combattant à un danseur exécutant des figures dans les airs. On dit aussi que les Guerriers des Limbes, en dansant, prient Yaz de bien vouloir accueillir en son sein les derniers souffles de leurs ennemis qui expirent... Yaz est bien entendu associé aux Vents, dont il est le maître ; mais il ne s'agit pas du Vent divin, réservé à Wholz : seulement les diverses sortes de vents et de courants aériens, ainsi que les tempêtes et autres orages.

**Treem, Déesse de l'Onde, du Bruit et de la Parole :** Prononcez *trimm* comme dans le *stream* anglais (mais sans le roulement du *r* !). Treem, soeur jumelle de Yaz, est d'abord une vibration dans l'eau et dans l'air, une onde qui se propage. Cette onde crée le Bruit, seconde attribution de Treem, puis Musique. On associe la plupart des airs de musiques à la Déesse, mais surtout ceux qui impliquent de faire vibrer quelque chose : instruments où l'on pince ou frotte la corde, percussions... les airs joués à l'aide d'instruments à vent sont souvent dédiés à Yaz. De Bruit à Musique, on est enfin passé à la Parole, mais en gardant l'idée de vibration. Ainsi, plus que le récit en lui-même, c'est la poésie ou l'ode, que l'on psalmodie ou que l'on scande, qui est attribuée à Treem. Un Dieu mineur, **Zje**, est réservé au Mouvement au sens de "force qui permet de se déplacer et de voyager".

**Fagnah', Dieu de Destruction :** Prononcez le *gn* comme un *gue-ne* (comme dans *gnou*), et pas *nie*. Fagnah' est né involontairement de la colère de Wholz pendant les âpres combats des Dieux contre les Peuples de l'Amas. Ces batailles portent d'ailleurs son nom : Fagnah'Kepfh signifie *naissance de Fagnah'*. Fagnah' est le Dieu de la guerre dans tout ce qu'elle a de chaotique, de destructeur, d'enragé et de vain. C'est l'Instigateur du Pandémonium, le Maître de Furie. Wholz exclut vite ce fils indigne et veule, c'est pourquoi Fagnah' sera enfermé dans l'En-Bas avec les Peuples du Continent. Malheureusement, c'est un Dieu, et ses pouvoirs s'étendent parfois jusqu'aux cieux, sous forme de violentes tourmentes, de perfides cyclones et d'orage destructeurs. On prête aussi à Fagnah' la folie furieuse qui aveugle parfois les Nuagins dans leurs conflits fratricides.

**Pfarxal, le Dieu Imprévu :** Prononcez le *x* en *ks* et non en *gz*. Pfarxal a des origines relativement obscures. On ne sait pas s'il est une Puissance Primitive, au même titre qu'Org et Kanoutos, ou s'il est un Dieu fils de Kanoutos. Toujours est-il que personne n'avait prévu son apparition. Pfarxal n'a jamais servi Wholz, même s'il ne semble pas vouloir le supplanter, et a toujours agi de sa propre initiative ; il poursuit un dessein inconnu. C'est Pfarxal qui a créé Int et Kerg, et est à l'origine des Peuples du Continent. Notez que pour les Humains, Pfarxal porte le nom de Nonsense, ou d'Insens, et qu'on le nomme non l'Imprévisible, mais l'Absurde...

### Les serviteurs des Dieux

Ce furent les premiers êtres à peupler le monde tel que nous le connaissons.

**Les Premières Nées, Créatures marines :** Baleines, raies, orques, poissons innombrables. les Premières Nées servirent les Dieux dans leur royaume sous-marin des abysses de Frême et bâtirent pour eux le Palais d'Ecume. En échange, elles acquérirent le pouvoir de se reproduire (et, grâce à elles, tous les êtres vivants qui suivirent). Leurs cousines, les Créatures de l'En-Haut, sont leurs reflets dans les écailles du Serpent-Horizon. Elles sont douées d'une parcelle de conscience, c'est pourquoi elles possèdent un esprit vif et fidèle.

**Les Créatures de l'Amas, Golems et Elémentaux :** ces êtres dénués de tout esprit sont les rejetons d'Int et de Kerg grâce à la volonté de Pfarxal, l'Imprévu. Ces êtres sont entièrement constitués de la

substance de leurs mères, c'est-à-dire soit de Terre, soit de Pierre, soit d'une agglomération des deux. Les Élémentaux sont les plus primitifs : ils n'ont pas de forme distincte, ni tête, ni bras, ni jambes, seulement quelques protubérances qui émergent et se dissolvent. Les Golems sont légèrement plus évolués : ils possèdent une ébauche de silhouette vaguement humanoïde. Tous deux sont de taille colossale. Même s'ils sont censés avoir disparu complètement après le Fagnah'Kepfh, on dit qu'il en vit encore, quelque part dans les profondeurs de l'En-Bas.

### **Les Peuples**

Les Peuples qui furent créés par les Dieux pour les servir sont, selon les Nuagins, les plus nobles : les Ondins et les Nuagins eux-mêmes. Les deux autres peuples primitifs, les Gnomes et les Géants, créés par Pfarxal, s'opposèrent aux Dieux lors du Fagnah'Kepfh et furent maudits par Wholz avant son exode vers l'En-Haut.

**Les Ondins, Ceux de l'Océan :** Les Ondins furent modelés par Wholz à partir de l'Ecume qui formait les murs du premier Palais des Dieux. Jusqu'à hauteur du torse, les Ondins ont la figure des Dieux ; mais en dessous, ils possèdent une queue de poisson, à l'image de la première incarnation de Rhéan. Ils servirent loyalement les Dieux pendant des siècles et luttèrent pour eux pendant le Fagnah'Kepfh. On dit qu'avant de quitter l'En-Bas, Wholz, en échange de leurs services, leur accorda une vie longue de plusieurs millénaires selon certaines versions de la légende, voire l'immortalité selon d'autres versions. Les dires de la légende n'ont jamais pu être vérifiés, car les Nuagins n'osent plus descendre en dessous des nuages, et *a fortiori* en dessous de l'Horizon : ils n'ont jamais exploré les profondeurs sous-marines.

**Les Nuagins, Ceux du Ciel :** les Nuagins sont nés des Limbes, les murs du second Palais des Dieux, dans l'En-Haut ; la légende explique en détail pourquoi leur peau est bleue et leurs cheveux argentés. Aujourd'hui, ils continuent à servir les Dieux et à haïr les séides du Continent, en souvenir de l'apocalyptique Fagnah'Kepfh. Ils ne quittent jamais l'En-Haut, de peur de se trouver à la merci de Pfarxal, l'Imprévisible, ou de Fagnah', le Pandémonien, qui étendent leur influence dans les régions du monde les plus basses.

**Les Géants, Avatars de Démesure :** Ces êtres aux proportions énormes furent créés par Pfarxal peu avant le Fagnah'Kepfh. On raconte qu'ils étaient presque immortels, qu'ils possédaient plusieurs torsos et plusieurs têtes, des bras innombrables pourvus d'ongles interminables, une longue queue de serpent à la place des jambes, ainsi que cinq larges nageoires en forme d'ailes sur leurs dos. Leur force était telle qu'ils pouvaient soulever des montagnes entières et les fracasser d'un coup de poings devant les Dieux pour faire pleuvoir sur eux des éclats de roche. Fort heureusement, ces êtres de démesure furent tous anéantis après le Fagnah'Kepfh. Tous... sauf, dit la légende, un seul : Hybride, le plus terrible d'entre tous. Blessé à mort par Wholz, il fut recueilli par Fagnah', qui le soigna dans une grotte, aux confins des roches de l'Amas. Depuis, convalescent, il repose au centre du monde, plongé dans un coma profond - nul ne sait ce qu'il en adviendra lorsqu'il s'éveillera. D'autres versions du mythe racontent qu'il est déjà réveillé, et qu'il est devenu le Gardien de l'Horloge de l'Armageddon.

**Les Gnomes, Rampants des Roches :** Les premières créations intelligentes de Pfarxal habitaient sur et dans l'Amas, au milieu de l'Océan. Un petit nombre d'entre eux réchappa au Fagnah'Kepfh et se réfugia dans les profondeurs du sol, là où Terre et Pierre se confondent. Depuis lors, les Gnomes n'ont plus osé en ressortir. Ceux qui pensent qu'ils ne se sont pas éteints assurent qu'ils vivent toujours dans un complexe réseau de galeries, de grottes et de salles, à plusieurs kilomètres de profondeur. Les Nuagins pensent que les Nains sont les descendants de quelques-uns des Gnomes les plus courageux, ceux qui osèrent explorer la surface du Continent après que celui-ci ait émergé de l'Océan. C'est pourquoi ils les haïssent féroceement, en tant que séides de la Pierre.

**Et les Humains ?** Il existe aussi une légende nuagine justifiant l'apparition des Humains à la surface des continents. Elle raconte comment certains Ondins, désireux de vivre en voyant le Ciel où habitent les Dieux, se hissèrent à la surface du Continent et, peu à peu, changèrent en jambes leur queue de poisson. Les Nuagins sont ainsi presque amicaux envers les Humains, puisque ces derniers habitent juste à hauteur de l'Horizon. Mais ils restent méfiants à leur égard : ces Humains ne risquent-ils pas d'être corrompus par les puissances chtoniennes résidant dans les profondeurs du Continent ? Prennent-ils suffisamment garde à ne pas succomber à Fagnah', Dieu de Fureur ? Ils fuient Pfarxal,

l'Imprévu, et sa horde d'impondérables : c'est honorable de leur part - certains Nuagins se demandent d'ailleurs s'il ne faudrait pas aider les Humains dans cette tâche...

\*

## Les Nuagins et l'En-Bas

On rencontre peu de Nuagins dans les pays de l'En-Bas : pourquoi donc ? en effet, malgré l'orgueil, bien connu des Hiscontes, des habitants de l'En-Haut, rien a priori ne les empêche de se rendre en l'En-Bas, sous les nuages, voire de coloniser la terre ferme si l'envie leur en prenait ! cependant, de nombreuses raisons s'opposent à cela ; nous allons les passer en revue, en espérant que ces conseils vous seront utiles dans votre interprétation des Aventuriers Nuagins.

Les premières raisons qui empêchent les Nuagins de vivre convenablement dans l'En-Bas sont tout simplement des raisons physiques ; les mêmes, d'ailleurs, qui rendent l'exploration de la Stratosphère particulièrement ardue aux aéronautes. Dans la Stratosphère, en effet, règne un froid quasi polaire, de moins cinquante degrés en moyenne, avec des pointes à moins soixante, voire moins soixante-dix lorsque soufflent les vents les plus froids. Les Humains, les Nains, les S'Raal, et les Aéro-Nains eux-mêmes, ont beaucoup de mal à supporter de pareilles températures. Les Nuagins, eux, s'en sont parfaitement accommodés et n'en souffrent pas le moins du monde. (D'ailleurs, beaucoup de scientifiques de l'En-Bas se demandent par quel miracle l'eau de la Stratosphère continue de pleuvoir, alors qu'il devrait geler à pierre fendre à de pareilles hauteurs. Mais avec le Nonsense, c'est une autre histoire : personne ne s'étonne plus de rien...) Dans de pareilles conditions, on imagine facilement que les tourments d'un Nuagin descendant vers le sol soient les mêmes que ceux d'un Humain s'élevant vers l'En-Haut : pour les Nuagins, il règne à la surface du sol une canicule incroyablement étouffante ! un Nuagin descendu dans l'En-Bas devra passer au moins deux à trois semaines au repos, afin que son corps s'adapte à l'atmosphère ambiante.

Ajoutons à cela que l'atmosphère de la Stratosphère est nettement moins dense que celle de l'En-Bas : c'est d'ailleurs ce qui permet aux guerriers nuagins d'accomplir des sauts et des acrobaties aériennes qui, dans l'En-Bas, seraient des prouesses irréalisables sans l'aide de la magie. Un Nuagin descendu sur la terre ferme sera gêné dans tous ses déplacements par la densité de l'air, qui lui interdit de se mouvoir aussi rapidement qu'il le ferait dans sa Stratosphère natale. Pour simuler ce handicap, diminuez de 1 le Mouvement de tout personnage Nuagin lorsqu'il se déplace dans l'En-Bas et imposez un malus de -20% à toutes les acrobaties ou cascades qu'il tente. Bien sûr, il est possible à un Nuagin de s'adapter peu à peu à l'atmosphère de l'En-Bas, mais cela risque de prendre plusieurs années... cependant, lorsqu'il rentrera chez lui, le Nuagin aura acquis une vigueur et une force physique supérieures à celle de ses confrères restés dans l'En-Haut : toutes ses actions sont alors facilitées par un bonus de 5 à 10%.

Mais ce ne sont pas là tous les inconvénients liés aux voyages entre En-Haut et En-Bas. Nés et vivant au-dessus des nuages, les Nuagins ont de tous temps été habitués à une luminosité extrême, puisqu'étant exposés directement aux rayons de l'astre solaire, ainsi qu'à leur réverbération sur la blancheur des nuées, ils s'y sont adaptés et accoutumés. Un Nuagin descendu sous les nuages sera beaucoup plus loin du soleil que d'ordinaire : il manquera cruellement de lumière, et se croira descendu dans une cave à peine éclairée par un soupirail minuscule, quand lui viendra d'une vaste terrasse exposée au plein jour.

Tous ces phénomènes entraînent bien souvent des changements physiques et psychologiques importants chez les Nuagins qui restent longtemps dans l'En-Bas. Ces phénomènes sont mal connus, car les Nuagins ayant émigré vers les pays de l'En-Bas tels que l'Hiscontie sont très peu nombreux. On constate cependant des troubles tels que des affections du souffle, dûs à l'épaisseur de l'atmosphère troposphérique ; en même temps, la carrure du Nuagin se renforce petit à petit au fur et à mesure que son organisme s'adapte à cette atmosphère. Mais les difficultés les plus persistantes et les plus difficiles à surmonter ne sont pas d'ordre physiologiques, mais psychologiques. Il semble que chez tous les Nuagins ayant gagné l'En-Bas, sans exception, se déclare au bout de quelques mois un mal



que les érudits nuagins nomment "Galastream", c'est-à-dire "regret du souffle" ou, comme l'ont traduit les Hiscontes, "nostalgie du vent". Il s'agit d'une sorte de dépression progressive, que certains savants attribuent au manque de lumière, mais dont la manifestation principale se rapproche assez d'un mal du pays beaucoup plus grave que chez les Humains. Les Nuagins, liés depuis plusieurs milliers d'années à la Stratosphère et aux nuages où ils vivent, isolés des autres peuples, se sont attachés de façon extrêmement forte à leur culture du vent et du souffle sous toutes leurs formes. Les Nuagins sont aériens, non terrestres... et les vents leur manquent, puisqu'ils sont beaucoup plus faibles à la surface de la terre que dans l'En-Haut, ce qui renforce encore l'impression d'étouffement qui les fait s'étioler peu à peu, coupés de leurs racines naturelles et culturelles.

Ainsi que le fait très justement remarquer un érudit hisconte du nom d'Algaal, connu pour avoir passé plusieurs années en compagnie des Nuagins et pour s'être lié d'amitié avec l'un d'eux : "Tous les Nuagins, pour avoir vécu pendant deux mille ans en complète autarcie dans la Stratosphère, se sont pénétrés jusque dans leur sang de leur habitat naturel. Leur relation à l'air, aux vents, aux nuées et aux nuages est une admiration profondément ancrée en eux, mêlée d'une vénération quasi instinctive pour la nature qui les entoure. Leur religion, et par conséquent leur culture, leur magie, leur vie entière, jusqu'à leurs morts, qu'ils rendent au ciel couchés dans des jonques volantes, symbolisent ce lien indéfectible qui les unit au Haut-Ciel. S'arracher à l'aérienne élégance qui leur appartient de façon innée, c'est s'arracher à eux-mêmes. Imaginez un instant quelle doit être la déception, quel doit être l'ennui d'un Nuagin descendu de ses nuées éternellement mouvantes, faites uniquement de brume et de glace, pour s'emprisonner dans l'une de nos maisons lourdement bâties en pierre sur un sol dur et immobile ? On peut comparer leur tourment à celui de certains de nos explorateurs, marins courageux qui, ayant tant navigué sur les mers fantaisiennes, et s'étant habitués à la berceuse du roulis et du tangage, préfèrent partir, devenus vieux, seuls à bord d'un esquif, pour aller se perdre dans la mer lointaine, plutôt que de remettre le pied sur notre terre sèche et sépulcrale."

Et encore, une fois accepté cet emprisonnement terrestre dans l'En-Bas, le Nuagin courageux devra s'adapter et s'intégrer à la culture des gens de ce bas monde. Par exemple, les Nuagins ne connaissent pas la monnaie et ne travaillent que pour leur propre survie et celle de leur famille. Ils ne connaissent pas de commerce, mais seulement les présents d'amitié. De même, peu leur importe l'exploration de terres inconnues et dangereuses, eux qui ont toujours survolé le monde de bien haut et admiré les continents depuis leurs demeures de brise, sans jamais songer à y descendre. "Observer leur suffit, à quoi bon traîner les pieds chez les autres pour s'y souiller et les souiller, eux, inutilement ?"

En conclusion, il faudra à un Nuagin bien de l'audace et de la force de corps et d'esprit pour s'aventurer dans l'En-Bas et surtout pour y rester. De nos jours, l'orgueil des nobles Nuagins dissuade la plupart des gens du peuple de tenter le voyage vers l'Hiscontie lointaine, d'autant que les Hiscontes semblent autant disposés à accueillir les Aéro-Nains que les Nuagins. Mais cet orgueil, n'est-il pas guidé avant tout par la peur de ne jamais revoir les altitudes ? qui sait... malgré cela, les Nuagins établis en Hiscontie existent ; leur nombre ne dépasse pas les 200 individus dans tout le pays.

On n'a jamais entendu parler d'histoire d'amour entre un Nuagin et un habitant de l'En-Bas ; encore, ajoutés aux difficultés naissant de cette utopie romantique, faudrait-il imaginer la détresse et la sourde nostalgie qui habiteraient l'âme d'un enfant engendré par une telle union, lié à la terre profonde par l'un de ses parents et aux vents lointains des hauteurs stratosphériques par l'autre. Mais ceci est une autre histoire...

\*

## Le Feu stratosphérique

(ou : le forgeron et le coucher de soleil)

Tout lecteur de ce site un peu curieux se sera certainement posé la question suivante : comment les Nuagins s'y prennent-ils pour cuire leurs aliments et forger leurs armes ? En effet, sur les nuages et les plaines stratosphériques, on ne trouve pas de feu ; et ce n'est pas en captant la foudre qu'un Nuagin pourra fondre une lame d'épée (du moins pas au quotidien).

Où les Nuagins trouvent-ils le feu qui leur permet de forger leurs armes ? Et s'ils en ont la maîtrise, pourquoi les arts de la forge ne sont-ils pas plus développés chez eux ? Voici les questions auxquelles vous trouverez les réponses en lisant la suite.

### **Le Soleil dans la mythologie nuagine : légende de Rhéan et de Nali**

**Nali** est la déesse-soleil, celle qui brille de tout temps et dispense la lumière au monde. Mais Nali n'a pas toujours été ce qu'elle est aujourd'hui. Autrefois, avant le Fagnah'Kepfh, au temps où les animaux des mers parlaient aux dieux, Nali était baleine. Tous les serviteurs de Whôlz l'admiraient pour sa beauté, car sa peau, dans l'eau comme hors de l'eau, luisait étrangement dans les ténèbres des profondeurs de Frême. Lorsqu'elle chantait - les baleines s'adressaient aux dieux et s'adressent aux Nuagins par les accents d'un chant mélodieux - le Palais d'Ecume tout entier faisait silence pour admirer la musique de sa voix. En outre et surtout, l'esprit de Nali dépassait de beaucoup sa beauté, au point que les dieux eux-mêmes prêtaient l'oreille aux conseils qu'elle donnait à ses soeurs baleines. Tous s'accordaient pour dire que Kanoutos, le Destin, avait véritablement créé là un être pareil aux dieux.

Le jour où Wel, le Ciel, fut créé, Nali et ses soeurs montèrent jusqu'à la surface de l'océan Frême, pour regarder les nuages et la demeure où allaient s'installer leurs maîtres, les dieux. Nali aperçut alors au loin les écailles de Rhéan, le Serpent-Horizon ; et aussitôt qu'elle le vit, elle l'aima et ne cessa plus de l'aimer. Pour exprimer la joie de son amour, elle se mit à bondir à la surface de l'océan, en soufflant de longs jets d'écume. L'attention de Rhéan s'en trouva attirée ; à son tour, il vit Nali - qu'il n'avait jamais vue, parce que lui résidait depuis toujours à l'extérieur du Palais d'Ecume - et en tomba à son tour éperdument amoureux. Malheureusement, les deux amants étaient condamnés à ne jamais se rapprocher, car Nali ne pouvait qu'appartenir à Frême (et, par la suite, elle rejoignit Wel en même temps que tous les animaux océaniques, qui accompagnaient les dieux), mais Rhéan, qui séparait désormais Frême de Wel, n'appartenait ni à l'un, ni à l'autre. Nali et Rhéan se lamentaient amèrement, tant et si bien que Whôlz prit pitié de leur désespoir. Cependant, malgré sa toute-puissance, il n'avait pas le pouvoir de défaire ce qu'avait fait le Destin une fois qu'Org, le Temps, l'avait consacré ; il ne put donc pas créer de nouvel espace à côté de Rhéan pour que Nali puisse s'y glisser.

Whôlz supplia alors Kanoutos, le Destin lui-même, au nom de son fils ; Kanoutos finit par se laisser fléchir par la détresse des deux amants. Il permit à Nali de séjourner brièvement auprès de Rhéan, mais cela seulement deux fois par jour et tout juste pendant le temps qui serait nécessaire à Nali pour toucher Rhéan. La décision, bien que sévère, était irrévocable. Whôlz lui-même, bien qu'étant le Premier des dieux, dut s'y résoudre. Il donna alors des ailes à Nali - comme toutes ses soeurs, elle devint une baleine volante aux ailes d'azur, capable de voler dans le ciel aussi sûrement qu'elle flottait autrefois dans l'océan.

Depuis ce jour, Nali tourne autour de Wel et de Frême, afin de regarder Rhéan, son amant, sous tous les angles, tant elle est impatiente de le rejoindre. Elle fait un long voyage pour le voir, et parcourt toute l'étendue du ciel - et, la nuit, toute l'étendue de l'océan. A tous les mortels, elle apparaît flamboyante d'un halo éclatant, que le regard peine à soutenir, tant grande est sa beauté, que même les baleines d'aujourd'hui n'effleurent que de loin. Et voici pourquoi, deux fois par jour, une fois à l'aurore, une fois au couchant, le soleil touche l'horizon avant de passer d'un côté du monde à l'autre : Nali, en ces moments, peut enfin retrouver son amant, le Serpent-Horizon. A l'aube, lorsqu'elle a rencontré son amour pour la première fois, elle est joyeuse, et sa beauté s'en trouve rehaussée : rouge, elle aveugle tous ceux qui l'aperçoivent ; puis, peu à peu, la tristesse de se trouver séparée de lui la gagne de nouveau - sa lumière, de rouge, devient de plus en plus blanche, elle monte haut dans le ciel, seule l'espérance lui confère la force de poursuivre son voyage - elle se lamente, et c'est alors que les rayons du soleil commencent à décliner. Lorsqu'enfin, le soir, elle retrouve Rhéan pour la deuxième fois, au terme d'un long voyage dans le ciel, son amour flamboie de nouveau de rouge, avant qu'elle ne disparaisse aux regards de ceux du ciel, et ne plonge sous l'horizon, dans les profondeurs de Frême. Cependant, on peut encore suivre son voyage, car son image - la lune - traverse le ciel, reflétée par les écailles de Rhéan, de Frême jusque dans Wel.\*

*(\*Ce mythe n'explique pas les phases de la Lune telles que nous les connaissons ; cela s'explique très simplement, par le fait que la Lune de Fantasia n'a pas les phases de la nôtre : la Lune fantasienne (Chrystô ou Sélééné) est pleine chaque jour du mois.)*

On raconte qu'à l'aube et au crépuscule, les rayons du soleil rougeoient dans le Haut-Ciel avec une intensité bien plus grande que ce que peuvent voir les habitants de la terre. Selon les Nuagins, cette lueur rouge, qui fait changer les nuages de couleur, est l'amour de Nali pour Rhéan, et sa joie qui éclate enfin en rehaussant sa beauté, lorsqu'elle a atteint le terme de son voyage et que son attente prend fin. L'Ilph, le Feu Doux utilisé par les Nuagins, n'est autre que le reflet de cet amour sur les nuages, qu'ils recueillent aux bords des plaines stratosphériques, lorsque celles-ci sont roses de la lumière de Nali.

### **L'Ilph, le Feu stratosphérique**

La légende que vous venez de lire illustre, de façon très poétique, un phénomène météorologique bien réel, qui se produit couramment dans la Stratosphère. Tous les jours, à l'aube et au crépuscule, les parties des nuages et des plaines stratosphériques qui se trouvent le plus directement exposées aux rayons du soleil, levant ou couchant, paraissent flamboyer d'un feu rouge vif, dont la lumière semble en même temps étrangement douce. Les Nuagins appellent ce feu "**Ilph**" ou "feu bienveillant". Beaucoup de Nuagins ont également pu observer la façon dont certains Arbres de Coton, poussant précisément à ces endroits des nuages, sont enflammés par l'Ilph. Les Nuagins ont ainsi appris à recueillir l'Ilph sur les Arbres de Coton et à l'utiliser à des fins domestiques.

En effet, ce feu stratosphérique, apparemment né de la simple réverbération de la lumière du soleil sur les plaines stratosphériques, diffère beaucoup du feu tel que le connaissent les habitants de l'En-Bas. Tout d'abord, l'aspect de ses "flammes" est très différent ; pour quelqu'un venu de l'En-Bas, il semblerait brûler "au ralenti", s'étendant par langues lumineuses, lentement, sans aucun crépitements. L'Ilph est presque immatériel. Il ressemble à une sorte de brume tout juste palpable, mais qui ne se disperse pas : on pourrait passer la main au travers sans aucun problème, en ressentant juste une chaleur relativement douce, comme celle d'une eau très chaude, mais justement pas brûlante. D'ailleurs, l'Ilph a ceci de particulier qu'il ne consume pas ce qu'il brûle : à l'état naturel, il s'éteint de lui-même, soufflé par le vent, et non par manque de combustible. Vous l'aurez deviné : l'Ilph est un "feu" parfaitement inoffensif.

### **L'Ilph domestiqué**

La découverte des usages domestiques de l'Ilph remonte à une époque bien lointaine, alors que l'empire nuagin n'était pas encore unifié et que diverses peuplades nuagines vivaient séparément sur les plaines stratosphériques, se mêlant les unes aux autres ou s'affrontant en des guerres fratricides au gré de la dérive des nuages.

Les Nuagins apprirent vite à recueillir des langues du feu Ilph sur des branches d'Arbres de coton, où il naît spontanément le matin à certains endroits des nuages. Ils purent ainsi regrouper plusieurs luminescences d'Ilph dans de grands foyers, et faire naître des chaleurs plus intenses, presque aussi brûlantes que les feux de l'En-Bas. Cependant, dans un premier temps au moins, l'Ilph ne fut pas très utile aux Nuagins : ils n'avaient nul besoin de se chauffer, mangeaient crus la plupart de leurs aliments ; ils ne connaissaient nullement les arts de la forge, puisqu'on ne trouve pas de métal dans les plaines stratosphériques, et se contentaient fort bien d'ustensiles en bois sculpté.

Cependant, des artisans nuagins curieux s'intéressèrent aux propriétés techniques de l'Ilph. Ils découvrirent que, lorsqu'on y passait un rameau d'arbre-pierre, celui-ci se ramollissait et devenait malléable : on pouvait alors le sculpter et lui faire prendre diverses formes. C'est ainsi qu'apparurent chez les Nuagins les premiers ustensiles véritablement solides, "forgés" dans le bois des arbres-pierres. Tous les objets courants et toutes les armes que ceux de l'En-Bas ont l'habitude de forger dans du métal, les Nuagins les façonnent dans le bois-pierre. Ce bois, qui n'en est pas vraiment un, possède la dureté et la solidité du rocher, d'où son nom : lorsqu'il a été façonné après avoir été chauffé par l'Ilph, et qu'il refroidit, il retrouve cette extraordinaire dureté et devient quasi inaltérable. C'est pourquoi les armes blanches des Nuagins sont beaucoup plus meurtrières que celles des habitants de l'En-Bas - qui, elles, sont soumises à la rouille, et peuvent se briser, se tordre ou s'émauser facilement.

## L'Ilphыз, le Mal Mauve et les Guerriers du Nadir

Certains Nuagins découvrirent également qu'il était possible de *boire* l'Ilph. En effet, comme on l'a dit, les effets de ce feu stratosphérique sur l'organisme sont très différents de ceux du feu de l'En-Bas. N'importe quel être vivant peut ainsi absorber l'Ilph sans que sa santé en soit affectée. Même, au contraire, les Nuagins qui boivent l'Ilph en ressentent une étrange sensation de bien-être, leur fatigue de la journée disparaît, et leurs forces s'en trouvent renouvelées. En contrepartie, leur coeur, soumis aux étranges effets du feu, semble bouillir ; ils deviennent susceptibles - la moindre insulte ou provocation réveille leur colère et les met dans un état de rage destructrice. Ces effets durent souvent entre trois ou quatre heures, plus ou moins selon la quantité d'Ilph absorbée ; une fois dissipés, ils laissent place à une lancinante lassitude. Cette fatigue peut même faire tomber endormi celui qui aurait abusé de l'Ilph. Curieusement, les effets de l'Ilph cessent toujours avec la tombée de la nuit, mais sont beaucoup plus puissants à l'aube et au crépuscule, au moment où le soleil lui-même flamboie de passion... La peau d'un Nuagin qui a bu l'Ilph prend une coloration violacée, mauve, car le feu luit à l'intérieur de son corps, à travers son épiderme d'ordinaire bleu.



Il faut vous dire cependant que boire l'Ilph ne va pas sans danger, car les avantages qu'ils procurent sont - comme toutes choses - doublés d'inconvénients. Si un Nuagin boit l'Ilph trop souvent, il finit par ne plus pouvoir s'en passer. Devenu dépendant, il doit en absorber tous les jours, faute de quoi il dépérit et sa santé se détériore gravement. Une fois qu'un Nuagin dépend de l'Ilph, nul ne peut plus le sauver : il n'arrive que très rarement que l'on puisse se libérer de cette dépendance. De plus, la vie du Nuagin est alors condamnée : en absorbant l'Ilph aussi souvent, il attrapera inmanquablement ce que les Nuagins appellent le **Mal Mauve**. Le Mal Mauve résulte d'une réaction de l'organisme nuagin à la présence de l'Ilph ; on pourrait résumer cette réaction à une sorte d'allergie à la chaleur. Les Nuagins supportant couramment des températures de moins cinquante degrés, ne supportent pas que leur corps se réchauffe trop longtemps plus que la normale. Leurs organes s'en trouvent affectés et se détériorent plus vite. C'est la raison pour laquelle tout Nuagin dépendant à l'Ilph mourra beaucoup plus jeune que les autres.

Bien évidemment, de nombreux nuagins cherchèrent à profiter de ces propriétés revigorantes. C'est alors qu'ils commencèrent à utiliser l'Ilph (et l'utilisent toujours, d'ailleurs) à des fins guerrières. Lors des premières batailles qui opposèrent les peuplades nuagines, aux débuts de l'unification de l'empire, les guerriers qui buvaient l'Ilph surprirent leurs adversaires par leur férocité et marquèrent les esprits par les victoires qu'ils remportèrent - mais aussi par les massacres qu'ils perpétrèrent chez leurs adversaires. Les premiers Nuagins à user de l'Ilph comme stimulant au combat attendaient d'ordinaire la fin de la journée, quand les guerriers des deux camps étaient épuisés de se battre ; ils buvaient alors l'Ilph et toute leur fatigue disparaissait - ils fondaient alors sur des adversaires beaucoup plus faibles qu'eux, et le soleil couchant ravivait encore leur fureur - mais ils devaient vaincre ou se retirer du combat avant la nuit, car alors eux-mêmes tombaient de fatigue. Cette technique de combat utilisant l'Ilph est aujourd'hui encore employée par certains Guerriers des Limbes, qui lui ont donné le nom d'**Ilphыз**, souffle du feu ou sifflement du feu, pour le différencier du Wolyaz, le sifflement du vent.

Lorsque l'explorateur hisconte Swann Koja voyagea dans la Stratosphère et qu'il séjourna chez les Nuagins, il fut très impressionné en voyant à l'oeuvre des guerriers entraînés à l'Ilphyaz et dépendants de l'Ilph depuis leur plus jeune âge. Ces guerriers avaient volontairement accepté de sacrifier une partie de leur espérance de vie pour pouvoir défendre plus efficacement leurs nuages natals. Dans ses récits de voyages, Koja appelle ces guerriers les "guerriers du Nadir", par allusion à la direction où se couche le soleil. Les Nuagins, pour leur part, appellent plutôt ces guerriers les "guerriers de l'Ilph", ou, plus anciennement, les "guerriers mauves".

### ***L'Ilph en termes de jeu***

*Tout Nuagin qui boit une dose d'Ilph voit sa CONstitution, sa FORce et sa DEXtérité augmentées de 1 point et toutes ses compétences physiques bénéficient d'un bonus de 5% ; son bonus aux dommages est augmenté de 2 points. Il est possible de boire plus d'une dose, les effets sont cumulatifs : ainsi, en buvant 2 doses, FOR, DEX et CON augmenteront de 2 points, les compétences physiques auront un bonus de 10% et le bonus aux dommages sera augmenté de 4 points. (N'oubliez pas de réajuster le bonus aux dommages en fonction de la FORce augmentée en plus de l'augmentation en points.)*

*Au lever et au coucher du soleil, les caractéristiques ci-dessus sont augmentées de 1 point supplémentaire, le bonus est de 5% supplémentaires et le bonus aux dommages est augmenté de 2 points supplémentaire (l'aube et le crépuscule n'étant pas très longs, et pour éviter des effets trop "bourrins", on considèrera que ces bonus supplémentaires ne durent qu'une vingtaine de minutes au grand maximum).*

*Les effets de l'Ilph durent entre 3 et 4 heures, ou jusqu'à la tombée de la nuit. Au moment où cessent les effets de l'Ilph, tous les bonus disparaissent (évidemment !) ; le Nuagin doit alors réussir un jet sur Id100 en-dessous de sa CONstitution x4. S'il n'a bu qu'une dose d'Ilph, il n'a aucun malus ; s'il a bu deux doses, le jet se fait avec un malus de 10% ; pour 3 doses, le malus est de 20%, de 30% pour 4 doses, etc.*

*Si le jet est une réussite exceptionnelle, le Nuagin est simplement fatigué : toutes ses compétences subissent un malus de 5% pendant une demi-heure. Si le jet est une réussite, le Nuagin est très fatigué : le malus aux compétences est de 5%, mais dure une heure après la fin des effets de l'Ilph. Si le jet est un échec, le Nuagin est proprement épuisé : le malus aux compétences est de 10% et dure deux heures. Si le jet est un échec catastrophique, le Nuagin tombe endormi sur place ; il dormira trois heures, et, au réveil, subira encore un malus de 5% à tous ses jets de compétences pendant les 5 heures suivantes.*

\*

# Sur les Trois Empires

**Trois Empires (les) :** lieu de Fantasia ; trois royaumes impériaux très puissants dirigés par un seul Empereur. Les Trois Empires, fondés en 1200 après J (voir la Chronogyre), prospérèrent grâce à la *Magie Chaomantique*, qui avait la propriété de stabiliser certains endroits pour les soustraire aux effets du *Nonsense*. Hélas, cette magie, sur laquelle l'Empereur avait fondé une politique expansionniste et colonialiste, se révéla à la longue très instable. On pense que c'est une des causes du *Cataclysme Etrange* de 1723, qui vit la disparition subite de tous les Empires et de leurs habitants. A l'emplacement des anciens Empires s'étend aujourd'hui le *Désert des Transplans*. Malgré cela, le rayonnement politique et culturel des Empires contribua beaucoup à l'expansion de nombreuses civilisations fantasiennes, dont la République d'*Hiscontie*.

## L'Histoire des Trois Empires - la Fondation

Les Trois Empires sont le plus grand, le plus sûr et le plus magnifique des royaumes qui aient jamais existé sur Fantasia ; ils sont aussi la dernière grande tentative réussie pour repousser le Nonsense et rendre Fantasia au moins partiellement semblable à un monde normal.

L'histoire des Trois Empires commence avec la création du Triumvirat. A l'origine étaient trois jeunes gens, trois jeunes mages pleins d'énergie ; ils étaient frères, et venaient tous trois d'une de ces tribus nomades qui parcourent Fantasia en tous sens depuis que ce plan existe. Ils se nommaient Hospar, Neferko et Dyankee. Ils en avaient assez de devoir se déplacer sans cesse pour échapper au Nonsense et aux folies qui s'abattaient sur eux et leur famille à tout instant. Leur plus grand rêve était de posséder un jour une maison qui ne s'écroulerait jamais, un refuge où ils seraient à l'abri du Nonsense et pourraient étudier et grandir à leur aise. Au fond, ces gens ressemblaient aux Hiscontes avant leur installation près de la Mer Notoire. Mais ces trois mages n'eurent pas la chance de trouver un endroit stable par nature ; ils avaient le malheur de se trouver plus à l'Est de l'Hiscontie, et au Sud, là où se trouve à présent le Désert des Trans-Plans, qui s'étend sur des kilomètres et des kilomètres, et dont personne aujourd'hui ne s'aventurerait à mesurer l'étendue. Aussi ces jeunes gens, âgés à peine d'une vingtaine d'années au moment où commence notre aventure, ne connurent pas le repos pacifique des régions stables. Leur famille fut massacrée au cours d'une manifestation du Nonsense particulièrement violente, que l'on connaissait là-bas sous le nom de "crise d'Insens". Leur tribu s'amenuisa rapidement et finit par disparaître. Ils se retrouvèrent seuls, à peine accompagnés par un ou deux rescapés clopinants.

C'est alors qu'ils décidèrent de fonder un empire. Un empire vaste, magnifique, comme jamais personne n'en aurait vu, un empire sûr, à l'abri de la folie qui dévaste Fantasia ; bref, l'endroit idéal où se rendre dans un monde pareil. Seulement, entre leur rêve et la réalité, il y avait le Nonsense ; la seule solution pour sécuriser un pays était de combattre le Nonsense, de trouver un moyen pour le repousser, ou au moins l'affaiblir. Les trois mages, n'ayant que la magie pour seul recours, songèrent immédiatement à créer des sortilèges à cet effet.

Ils commencèrent par chercher un endroit, sinon stable, du moins un endroit où le Nonsense ne serait pas trop dangereux. Ils voyagèrent longtemps, et s'installèrent dans une vaste région déserte, uniquement recouverte d'une herbe aux propriétés étranges. Cette herbe semblait pouvoir apaiser un peu les effets du Nonsense. Les trois jeunes mages choisirent cet endroit pour son calme relatif, et se mirent au travail.

Ils construisirent, avec l'aide de leur magie et des quelques rescapés de leur tribu, des maisons en nombre suffisant pour les abriter tous. Ensuite, ils édifièrent trois gigantesques tours, reliées entre elles par trois arches de pierre. Ce furent les Tours des Fondateurs, qui restèrent debout pendant près de cinq cent ans. Chacune des tours abrita un des trois mages et son laboratoire d'étude. Hospar, Neferko et Dyankee pourraient se rendre visite à toute heure du jour, en empruntant l'une des arches de pierre. Après ces préparatifs, les trois mages scellèrent un pacte qui les reliait tous trois pour le restant de

leurs vies, et jurèrent de ne jamais briser ce pacte. Leur alliance passée, les trois mages mettaient leurs pouvoirs en commun dans un but unique : repousser le Nonsense. Ils jurèrent également de ne pas connaître de repos avant d'avoir mené à bien la fondation d'un royaume protégé du Nonsense, d'en avoir pris le commandement et d'avoir assuré la sécurité de ceux qui l'habiteraient. On dit qu'une wyvern passa dans le ciel au moment où ils signaient cette alliance, et qu'elle tourna trois fois autour de chacune des tours, sans feuler ni rugir. C'est la raison pour laquelle l'Empire de la Raison, le premier fondé, et qui devait devenir le Premier Empire, porta durant longtemps le nom d'Empire de la Wyvern.

Le Pacte juré par chacun des trois frères-mages fit d'eux le Triumvirat ; désormais, les frères n'agirent plus qu'ensemble, dans un but commun, et se prévinrent toujours les uns les autres avant de tenter quoi que ce soit. Ils commencèrent à étudier la façon dont ils pourraient utiliser leur magie contre le Grand Absurde. Leurs travaux durèrent cinq ans, durant lesquels ils ne quittèrent pas une fois leurs tours ; on dit aussi qu'ils ne dormirent pas une heure durant ces cinq années. Ils travaillèrent sans relâche, inventant chaque jour de nouveaux effets magiques, élaborant de nouveaux phonèmes, puis recommençant depuis rien, encore et encore, jusqu'à trouver. On ignore tout de la façon dont ils mirent au point le Premier Phonème du langage Chaomantique, et personne n'a jamais réussi à percer le secret de son fonctionnement. La Magie qu'utilisait le Triumvirat était presque la même que celle que les Hiscontes utilisent encore, la Magie des Traits ; mais les Phonèmes primaires, les quinze schémas mentaux les plus simples utilisés par les mages, existaient déjà dans les esprits à l'état naturel. Comment les Mages parvinrent-ils à en créer un nouveau, qui fonctionne aussi bien et puisse s'allier avec tous les autres, cela restera sans doute un mystère jusqu'à la fin des temps. Nombreux sont ceux qui racontent que le Triumvirat passa un accord avec les Dieux Secrets de Fantasia, ces divinités sans nom qui président aux destins des habitants du plan et connaissent - eux ! - la véritable essence du Grand Absurde. Mais il n'existe aucune preuve à ces légendes, et quiconque prétend en avoir trouvé n'est et ne restera qu'un imposteur.

Après cinq années, ainsi, le Triumvirat parvint à créer un nouveau phonème, dont la propriété était d'affaiblir le Nonsense de façon sûre et définitive. Dès lors, il fut facile de combiner ce seizième Phonème primaire à tous les autres pour créer une multitude de nouveaux sorts. Six mois seulement après la création du Premier Phonème, il existait un bon millier de phonèmes dérivés fabriqués à partir de combinaisons entre le Premier phonème Chaomantique et les Quinze autres de la Magie Commune, ce qui ouvrait la possibilité à des dizaines de milliers d'effets magiques différents. Le Triumvirat disposait à présent d'une arme de taille contre le Nonsense. Il ne lui restait plus qu'à recruter son armée.

Les trois jeunes mages se mirent en devoir d'apprendre à leurs sujets les rudiments de la magie. A leurs plus anciens compagnons s'étaient adjoints pendant ces cinq années quelques centaines d'autres réfugiés qui passaient par là, et avaient trouvé à l'ombre des Tours un abri pour vivre dans le calme. Lorsque le Triumvirat annonça à tous les villageois présents qu'il avait inventé un moyen de combattre le Nonsense, ce fut une acclamation générale comme jamais aucun souverain n'en avait entendu. Tout naturellement, on accepta le Triumvirat comme gouvernement salvateur du peuple, et la construction des Empires put commencer.

### **Les Trois Empires - la Chaomancie et la Grande Expansion**

Pour former les futurs Chaomanciens, qui devaient être nombreux et efficaces, le Triumvirat commença par recenser dans la population tous ceux qui possédaient des pouvoirs magiques et savaient les utiliser correctement. A ceux-là, furent enseignés les principes généraux de la Chaomancie, exposés par les trois mages dans l'Edit Chaomantique. Lorsqu'un magicien connaissait parfaitement la Chaomancie et ses différents sortilèges, il subissait l'épreuve du feu, c'est-à-dire qu'on l'envoyait dans une région instable, seulement accompagné d'un examinateur qui avait interdiction de l'aider (mais obligation, a priori, de le ramener vivant...) ; là, il devait mettre son savoir en pratique et savoir éloigner le Nonsense et ses manifestations partout où il passait. Après une semaine et demi de voyage, tous deux rentraient au village, et l'examineur donnait son appréciation. Si le mage était reconnu capable, il était appelé et nommé Chaomancien en grande pompe au cours d'une cérémonie

aux Tours des Fondateurs, en présence du Triumvirat lui-même. Ce rituel perdura pendant près de cinq cents ans. Une fois reconnu Chaomancien, le mage acquérait le droit - et même le devoir dans les premiers temps - de devenir maître et d'enseigner la magie chaomantique à plusieurs élèves, qui à leur tour prendraient le relai quelques années plus tard.

Grâce à cette pratique, la Chaomancie se répandit rapidement à travers l'Empire naissant. Dès lors, le Triumvirat organisa la stabilisation systématique du pays ; on commença par les espaces entourant le village, puis on continua en s'éloignant peu à peu. la région stabilisée recouvrait un disque dont les Tours des Fondateurs étaient le centre, et dont le diamètre s'élargissait de semaine en semaine. Au fur et à mesure que les Chaomanciens gagnaient du terrain, on s'installait dans la région stabilisée. De nombreuses villes furent fondées à cette époque ; le Triumvirat surveillait tout, contrôlait tout, organisait tout. Il maintenait l'ordre dans la progression des Chaomanciens, réglementait la Chasse Raisonnée (c'était ainsi qu'on appelait la pratique qui consistait à stabiliser un pays à l'aide d'enchantements de magie Chaomantique), décidait de l'emplacement des villes que l'on fonderait, dessinait des routes, légiférait, nommait des juges et des militaires à la solde de l'Etat... le Premier Empire, alors appelé l'Unique Empire, s'agrandit ainsi extrêmement rapidement.

Le village construit autour des Tours des Fondateurs s'agrandissant de plus en plus au fur et à mesure qu'arrivaient de nouveaux voyageurs, on le rasa pour en faire une véritable cité impériale, avec tout le prestige et la magnificence qu'elle méritait. Et puisqu'elle devait être emblématique d'un Empire tout entier, et symboliser la puissance des Trois Mages, on la nomma Altherya, "la Grande".

Les Trois Empires furent bientôt envahis par une foule de nomades, de réfugiés, d'aventuriers en tous genres, venus voir le nouveau royaume qui s'édifiait là, défi au pouvoir du Nonsense. Ebahis par la puissance de la magie chaomantique, de nombreux mages vinrent pour l'apprendre et devinrent Chaomanciens. Les érudits immigrèrent également en grand nombre, curieux de connaître tout de cet empire, de ses coutumes, de son histoire. Une foule nombreuse habita bientôt les rues de ces villes nouvelles, car c'était un des rares endroits du monde où il était réellement possible de vivre normalement, à l'abri du Nonsense et de ses folies. Des paysans, des bûcherons, des cultivateurs, des ouvriers, des artisans, des armateurs, accoururent, plus nombreux chaque année. En cinquante ans, le Premier Empire devint un des royaumes les plus vastes de tous les temps, et le Triumvirat, à la tête de près de trois cent millions d'habitants, eut entre ses mains une redoutable puissance.

### **Les Guerres intestines et le Fratricide**

Ce pouvoir, le Triumvirat comptait bien s'en servir au mieux. Les Trois jeunes mages, bien que beaucoup plus âgés désormais, conservaient leur jeunesse et leur longévité grâce à leur puissants pouvoirs magiques. Ils étaient toujours aussi idéalistes qu'au premier jour ; voyant désormais leur puissance affermie et leur empire constitué, ils n'avaient qu'une chose en tête : oeuvrer au bonheur de leur peuple et à sa sécurité. Cette période de leur règne fut la plus prolifique après celle qui suivit la fondation : ils réaménagèrent les cités qui avaient grandi chaotiquement, construisirent des écoles, des universités, des académies de magie ; ils développèrent la culture irriguée, rassemblèrent à Altherya l'élite des érudits et des mages de l'époque ; ils inaugurèrent plusieurs musées, des "chambres impériales" où ils exposaient les plus grands chefs-d'oeuvres artistiques de leur temps. Ils accomplirent des prouesses techniques et architecturales, élevèrent des monuments, devinrent des légendes vivantes. Cette partie de l'histoire des Trois Empires fut plus tard appelé l'Âge Béni", avec raison, car ce fut bel et bien un âge d'or, sans doute la période où l'Unique Empire fut le plus prospère et le plus heureux.

Mais hélas ! comme vous vous en doutez, cet âge d'or ne devait pas durer. En effet, une gangrène rongait déjà l'Unique Empire : la mésentente entre les Frères.

*(page actuellement en attente d'être complétée)*

\*



## Les Lieux Itinérants

Les lieux itinérants sont des lieux comme les autres, à une seule exception : ils peuvent se déplacer. Ce "déplacement" n'est pas prouvé, mais des récits d'explorateurs ont signalé l'existence d'un même lieu dans des endroits différents, au grand dam des cartographes fantasiens... en réalité, ces lieux apparaissent et disparaissent à intervalles plus ou moins réguliers, ce qui explique qu'on les retrouve dans des parties du monde très éloignées les unes des autres. Les lieux itinérants sont généralement aussi stables que ceux décrits dans la première partie de cet Atlas, mais la majorité d'entre eux est baignée par une aura magique extrêmement forte. Cette constatation a donné lieu à de multiples études de la part des érudits de Fantasia.

### La Tour d'eau

<b>Place</b> : variable	<b>Habitants</b> : inconnus	<b>Climat</b> : tempéré
<b>Stabilité</b> : moyenne (5)	<b>Gouvernement</b> : féerie	<b>Végétation</b> : algues d'eau et Fils de Fay

La tour d'eau est un gigantesque palais aquatique que l'on voit parfois se dresser sur une mer, un océan ou un lac. Immense, entièrement constituée d'eau, la tour est composée de multiples petites tours ; et les différentes pièces, les portes les fenêtres et les plafonds ressemblent aussi à des tours, ce qui rend difficile le compte du nombre exact des pièces. La tour abrite beaucoup d'habitants, que l'on n'a presque jamais vus. Ce sont des elfes à la peau et aux pupilles bleutées, aux cheveux noirs de jais et aux mains effilées. Ils vivent dans ce palais depuis, semble-t-il, la nuit des temps, et y vivront encore après la fin des temps. La fée, qui, raconte-t-on, les gouverne depuis l'éternité et pour l'éternité, est une puissante enchantresse qui fut jadis humaine. Elle possède le pouvoir de faire voyager la tour dans l'espace - et, disent certains, dans le temps. La tour, parfois, se dresse seule, jaillissant de l'eau dont elle est faite ; elle reste ainsi, monument liquide, jusqu'à ce que le bon vouloir de sa maîtresse la fasse s'écouler et retourner à l'océan d'où elle est venue.

Des marins réputés ont maintes fois mentionné l'apparition de cette immense tour d'eau multiple, qui dépasse largement les mâts des plus hauts navires et les domine depuis des hauteurs quasi stratosphériques. On l'a observée dans de nombreux endroits, et certains ont même eu la chance d'apercevoir plusieurs de ses habitants à la peau bleue qui nageaient aux alentours. On dit que personne n'a jamais pu y entrer, excepté un voyageur et un seul, mais c'était il y a au moins un millénaire. Qui sait ce qu'est devenu le mystérieux voyageur ? A-t-il réussi à fléchir le cœur de la fée ? D'aucuns racontent qu'il est devenu son amant, le Prince des Mers et le Maître des Elfes Bleus. On décrit aussi, dans de nombreux récits légendaires, l'intérieur de la tour : un palais de nacre et d'onix magiquement surgi de l'océan grâce aux pouvoirs de la Fée, et dont les couloirs sont des fleuves parcourus par des barques volantes, dont les portes ont des plantes aquatiques pour gonds, et dont les rideaux sont des cheveux de Fays. Personne n'a pu confirmer ces dires, et on ne sait même pas si on les doit à ce mystérieux Voyageur. Mais la légende, dans ces domaines, se distingue difficilement de la réalité ; toutes deux sont liées comme serpents entrelacés. Qui sait ?...

\*

## L'Arbreterre

(observations rassemblées par **Loonce Selagnes** et rédigées par **Tybalt**)

On l'appelle aussi l'arbre céleste, le Cimier, le célestier, l'arbre d'Eole, l'arbre-mère, le racine-à-l'air, le lévitarbre, la Demeure. L'Arbreterre est un lieu légendaire de Fantasia, au sujet duquel courent d'innombrables contes et légendes, et dont les petits Nuagins entendent souvent parler, lorsque les Vagabonds daignent s'arrêter dans leur village pour leur en raconter l'histoire. Selon les Vagabonds, l'Arbreterre est un arbre immense qui navigue dans les cieux depuis le commencement des temps. La description qu'ils en font se rapproche de celle d'un grand chêne ou d'un baobab, au tronc démesurément noueux et au feuillage touffu. On raconte que l'Arbreterre abriterait entre ses branches un pays entier, une prairie céleste flottant haut dans le ciel, où rumineraient des *vaches* (animaux exotiques), où l'on trouverait sur le sol les restes de grands *rails* rouillés dont l'usage est inconnu, et même - parfois - des étoiles venues là faire escale dans des contrées moins vides. Les légendes colportées par les Vagabonds s'avancent même à dire que l'Arbreterre renferme un écosystème entier, un pays, et, selon certains contes, un peuple indigène. Hélas, nul n'a jamais pu dire si l'Arbreterre est une légende ou une réalité - et il vaut sans doute mieux pour les enfants Nuagins qu'il en reste ainsi.

## Les Lévitaires

De nombreux nuagins, explorant le ciel sur le dos de leurs baleines volantes, racontent avoir vu l'Arbreterre, même si ce n'est que de très loin ; mais tous reconnaissent, après mûre réflexion, que ce qu'ils ont vu était beaucoup plus petit que l'immensité végétale qu'évoquent les contes. Ces récits ont amené les érudits nuagins à penser que l'Arbreterre n'est que le représentant mythique d'une espèce comptant plusieurs individus ; forts de leur théorie, ils se sont avancés à baptiser ces arbres volants "lévitaires". On dispose encore de peu d'informations à leur sujet, mais au vu des observations de plus en plus fréquentes qu'en font les cavaliers nuagins, il se pourrait bien que l'existence réelle des lévitaires soit prouvée un jour prochain. Les Aéro-Nains n'ont-ils pas bâti, selon les rapports de certains espions nuagins, une cité entière dans les branches décharnées d'un arbrisseau géant frappé à mort par la foudre ?

## Arlymbe, cité aéro-naine du clan Wutynia

Arlymbe est la deuxième cité volante construite par les Aéro-Nains du clan Wutynia. Pour tout dire, sa construction vient à peine d'être achevée à l'heure où je vous parle. Les mages Aéro-Nains sont encore très peu nombreux, et même si leur première cité, Wutyne, a été édiflée il y a près de trois siècles, ils n'avaient jamais encore été dans l'obligation d'en édifier une seconde. Les premiers problèmes de surpopulations survenaient à peine, lorsqu'apparut dans la région du ciel contrôlée par les Aéro-Nains une plante dérivante telle que personne n'en avait encore jamais vue. C'était un arbre, tel qu'en connaissent les habitants de l'En-Bas, mais d'une taille beaucoup plus élevée. Il flottait dans le ciel stratosphérique, porté par les vents et une énergie mystérieuse - car seule la magie pouvait justifier qu'il se tînt en l'air sans l'aide d'une vessie de gaz comme en portent les Aéroliers.

Si grande était l'étendue de son branchage que les Aéro-Nains virent tout de suite la possibilité d'y construire une ville entière. Puisque personne ne pouvait expliquer de quelle façon cet arbre parvenait à se maintenir dans le ciel, ce furent tout naturellement les magiciens qui s'arrogeèrent le droit d'y construire leurs maisons - le clan Wutynia pourrait ainsi, d'une part loger ses Nains de plus en plus nombreux, et d'autre part se consacrer à l'étude de ce curieux phénomène volant.

Les premières maisons furent édiflées il y a tout juste cinq ans, sous les ordres du chef de clan Jylman Wutynia. De nos jours, près de six cents Aéro-Nains habitent déjà Arlymbe, et leur nombre augmente chaque année, grâce à une immigration active et à l'accroissement démographique régulier des

citadins. En plus des mages, quelques ouvriers du clan Urumal se sont également installés à Arlymbe ; ils sont chargés d'exploiter le bois de l'arbre volant afin de le vendre au clan Joen, qui l'utilise pour ses vaisseaux. En effet, le bois des Lévitaires possède des capacités magiques très intéressantes : d'une part, il se maintient en l'air naturellement, sans qu'on ait besoin de l'enchanter. D'autre part, il est animé d'un mouvement giratoire constant, ce qui en fait une excellente pièce pour les pales des gyrocoptères et autres hélices volantes.

Les magiciens Aéro-Nains chargés d'observer l'arbre qui abrite la cité ont déjà fait plusieurs constatations troublantes :

- sur certaines branches de l'arbre, les noeuds du bois représentent des figures on ne peut plus étranges, qui semblent sculptées dans l'arbre. Pourtant, le bois ne porte aucune trace de ciseaux... se pourrait-il que l'arbre lui-même soit à l'origine de ces figures ?

- la fourche principale de l'arbre porte une gigantesque trace, qui semble avoir cicatrisé de la même façon qu'une plaie. Beaucoup pensent que cette trace est celle de la foudre, qui aurait frappé l'arbre il y a plusieurs dizaines d'années. Comment savoir si la plante s'est remise de sa blessure, ou si elle poursuit sa dégénérescence ? serait-elle déjà morte ? mais dans ce cas, comment continue-t-elle à voler ?

- la capacité de lévitation qui maintient l'arbre dans le ciel n'est pas renfermée dans une vessie de gaz, à la façon des Aéroliers dérivants ; c'est une magie naturelle qui gît au sein du bois lui-même, dans le tronc, dans les racines, et dans chacune des branches. Certains mages pensent que cette magie est concentrée au milieu du tronc, là où le bois est le plus ancien ; d'autres s'accordent à croire qu'elle soutient chaque parcelle de l'arbre en se diffusant dans ses moindres brindilles. Dans ce cas, l'augmentation du poids générée par l'édification de la ville pourrait-elle avoir un effet néfaste sur l'arbre ? cette augmentation, parvenue à un certain point, serait-elle suffisante pour faire chuter l'ensemble, arbre, cité et habitants ? et si la magie est diffusée dans chaque recoin du lévitare, la plante pourrait-elle être affectée par la coupe de certaines de ces branches, dues à la présence des bûcherons du clan Urumal ?

\*

## Les Gaiasaures (*Gaiasaura gigans*)

**Les aborigènes d'Austrasie** évoquent, dans leurs mythes, les premiers temps du monde, où tout n'était encore qu'une masse chaotique de magma en fusion ; ils parlent d'un âge sans âge, où des dieux titanesques descendus sur la terre s'affrontaient sans répit, se noyaient en faisant pleuvoir des océans, et arrachaient des continents en guise de massues... les insectes de cet âge étaient des dinosaures mille fois plus énormes que ceux qu'il y eut par la suite. Pour les aborigènes austrasiens, l'univers n'est pas en expansion mais en rétraction permanente, et tout finit toujours par succomber sous l'assaut du plus petit, à toutes les échelles. Ainsi, lorsque les dieux-cyclopes eurent disparu, quand leur corps corrompu forma les continents mouvants que nous connaissons, quand le monde se fut rétréci à la mesure de l'homme, et que toutes ces chimères eurent été renvoyées comme dans un ancien cauchemar, la plupart des créatures de ce temps s'éteignirent, tandis que d'autres, irrésistiblement poussées à survivre par une adaptation humiliante, se miniaturisèrent, se lilliputisèrent ; les Gaiasaures furent de celles-là.

**Car chacun sait** que les Gaiasaures d'aujourd'hui ne sont que les faibles cousins de ceux qu'ils furent par le passé. Ces monstres qui, à tout autre qu'à un natif d'Austrasie, paraîtraient défier les lois de la nature, ne sont rien d'autre que l'expression de l'écoulement du temps universel, de la diminution entropique de toute chose. Les Gaiasaures sont des dragons myriapodes et tricéphales qui vivent dans les savanes jaunes d'Austrasie, se déplaçant constamment, quoique très lentement, et engloutissant des quantités inouïes de végétation sur leur passage, quand ils n'écrasent pas les forêts ou n'aplanissent pas les petites montagnes sous leurs pieds. Leur taille se compte en kilomètres, en *miles*, en verstes ; ils

mesurent en moyenne deux ou trois kilomètres de long, en comptant la queue et le cou, et à peu près cinq cent mètres de hauteur au garrot (quant à leurs têtes, elles se balancent souvent à plus d'un kilomètre du sol quand ils lèvent un peu leurs cous). **Pour qui les regarde d'en bas**, les Gaiasaures apparaissent d'abord comme une monstrueuse forêt d'innombrables piliers plus épais que des donjons, couverts d'une peau grise et ridée comme celle d'un éléphant ou d'un rhinocéros. On ignore par quel miracle de la nature ils parviennent à simplement survivre et se mouvoir aussi facilement avec un corps aussi démesuré. On estime le nombre des pattes d'un Gaiasaure à environ un millier, avec une marge d'erreur de cinquante ou soixante (car le dénombrement n'est pas aisé, n'importe quel naturaliste vous le dira). A l'arrière, une épaisse queue plane à quelques dizaines de mètres du sol, ou vient fouetter les herbes. A l'avant, il faut lever la tête pour apercevoir, haut dans le ciel, trois têtes triangulaires non moins énormes que le reste, aux mâchoires aplaties, qui circulent en masses grises sur le bleu intense du ciel austrasien, reliées au corps par trois cous ronds plus longs et plus gigantesques que des dizaines de guivres tressées entre elles. Lorsqu'on se trouve relativement près d'un de ces monstres, il est difficile de garder à l'esprit qu'il s'agit d'un seul et même animal ; on est plutôt tenté de penser en termes d'éléments séparés, "la première (ou) la seconde tête", "la queue" voire "le bout de la queue", "la forêt de pattes", "le cou", "le ventre", etc. **De fait**, certains peuples ne conçoivent pas les Gaiasaures comme des individus, mais comme des sortes de tempêtes d'organes mettant en présence diverses parties de corps d'animaux démesurément agrandies ; chez les pygmées du Nord, tout comme chez certains peuples de géants, "tremblement de terre" et "ouragan" ne sont qu'un seul et même mot, qui désignent le passage sur un pays de la forêt de pieds-piliers d'un Gaiasaure. Cela paraît relativement logique, puisqu'ils n'en voient presque jamais les têtes, et encore moins le dos.



**Ce n'est que lorsqu'on s'éloigne** (mais alors de plusieurs kilomètres) d'un Gaiasaure, au besoin en prenant un peu de hauteur par magie ou à bord d'un engin volant, que l'on peut se rendre compte qu'il s'agit bien d'un seul et même animal. Les trois têtes sont alors mieux visibles : elles ont l'allure de tête de serpents ou de dragons dépourvues d'oreilles et de cornes, portant sur le museau deux naseaux aussi grands que des cratères de volcans ; de part et d'autre du front en pente douce, les yeux, étonnamment vifs pour des créatures en apparence si placides, brillent

d'un bleu-vert glacial, qu'on a du mal à fixer longtemps. Au demeurant, il est à peu près impossible de croiser le regard d'une de ces paires d'yeux, qui ont toujours l'air de fixer quelque chose à des dizaines d'horizons de distance, même quand elles sont braquées sur les herbes hautes.

**Mais c'est le dos** qui retient l'attention le plus longtemps : il semble qu'à l'origine, les Gaiasaures n'aient possédé qu'une carapace à peu de chose près semblable à celle de nombreux autres dinosauriens, recouvrant seulement la partie supérieure du dos, légèrement évasée à trois endroits sur le devant pour permettre aux trois cous de mieux se mouvoir. Cependant, cette carapace supporte elle-même un pays tout entier, avec son herbe haute, ses groupes d'arbres et ses forêts, parfois même ses lacs et ses sources. Et ce ne sont pas des buissons ou des arbustes, mais bel et bien des arbres géants, épicéas ou baobabs, voire d'autres espèces plus grandes encore, et qui abritent quelquefois des peuples entiers entre leurs branches. **Il arrive** que les habitants de ce "pays dorsal" ne se doutent même pas qu'ils vivent sur le dos d'un tel animal. Mais il arrive aussi (et plus souvent, semble-t-il) que ces peuples connaissent l'existence de leur hôte, et en viennent à lui rendre un culte ou à nouer avec lui une relation particulière. Les corps mêmes des Gaiasaures sont si gigantesques qu'il est assez aisé de bâtir des villages sur la queue, sur les cous (ou entre les cous) ou même sur les fronts, si les habitations sont assez solides pour résister aux mouvements de l'animal. Les rites locaux des Gaiates (ou gaiachtones, ou gaiagènes, ou encore Hommes du Dos, tous peuples qui habitent les Gaiasaures) ont souvent pour but d'éviter que les têtes du Gaiasaure ne viennent trop souvent brouter certains endroits de son dos où se trouvent les habitations et les cultures. **Car les pays** que transportent les Gaiasaures

leur servent aussi de réserve de nourriture, ce qui évite aussi à l'écosystème de devoir supporter l'intégralité de leurs besoins alimentaires. Tous les jours ou presque, un Gaiate habitant la région des Cousins pourra voir une ou plusieurs têtes approcher dans le ciel au bout des cous arrondis, pour venir arracher trois ou quatre arbres, voire des dizaines à la fois quand la "bouchée" est plus conséquente...

**Il y a toujours un endroit** du dos, non loin de la queue, où le "pays" se change en un marécage boursoufflé de geysers de gaz pestilentiels et d'éruptions de boue. Selon les naturalistes, il s'agit d'un moyen d'excrétion propre à ces créatures, trouvaille on ne peut plus heureuse lorsqu'on en vient à songer aux montagnes d'excréments qu'auraient pu produire de tels continents vivants faute de cette solution. Ces gaz et cette boue sont d'ailleurs fort utiles aux habitants des Dos comme combustible et comme ciment, faute de mieux, car les Gaiasaures apprécient peu qu'on leur creuse la carapace pour en extraire la corne ; ils auraient vite fait de gagner l'océan ou l'un des Grands lacs d'Austrasie pour s'y plonger et éliminer leurs parasites devenus trop gênants. Mais en fait, on observe d'importantes différences en fonction des espèces ou peut-être simplement selon les individus : il existe, à ce qu'on dit, des Gaiasaures dont le dos n'est qu'une énorme montagne, aussi grande que celles du sol, et qui culmine parfois à 2000 ou 3000 mètres ; les habitants de telles montagnes n'ont pas la moindre difficulté à en extraire des minéraux.



**D'autres Gaiasaures** ont le dos concave et transportent des mers fermées ; sur d'autres, ce sont des geysers, dont l'eau coule de leur dos en cascades diluviennes et va noyer les régions où ils passent. D'autres enfin, à ce qu'on dit, car on n'en a jamais vu depuis longtemps, sauf peut-être près des Bords Chaotiques ou du Désert des Transplans (mais ce n'est pas en Austrasie... non ?), ont des ailes sous leur carapace, comme des scarabées-continent, et quand ils ouvrent leur dos en deux pour les déployer et s'envoler, c'est un spectacle terrible et merveilleux pour ceux qui sont dessus et ceux qui sont dessous : de tels Gaiasaures, devenus Ouranosaures, atteignent une dizaine de kilomètres d'envergure. Certains anciens érudits évoquèrent même jadis des Cosmosaures capables d'atteindre l'espace, voire de voyager entre les plans dans tout le Multivers (certains Voyageurs de la Guide Multiverselle ont cru reconnaître un Cosmosaure de taille particulièrement remarquable dans la description que donne le Voyageur Ther Rh'Ypr Atchet de la tortue A'Tuin, qui porte quatre éléphants qui portent un continent nommé le Disque-Monde). Mais on a des raisons de douter de la véracité des récits qui évoquent de tels décollages : comment des monstres si énormes pourraient-ils faire voler le poids disproportionné de leur corps ?

**On ignore comment** se reproduisent les Gaiasaures, et l'on ignore même s'ils ont un quelconque mode de reproduction. D'ailleurs, on ne sait même pas s'ils ont besoin de se reproduire, car personne n'a jamais vu de Gaiasaure mort, ni n'en a découvert de vestige. A coup sûr, la vie d'un Gaiasaure doit se compter en millénaires. Mais comment diable le continent d'Austrasie n'a-t-il pas été rendu définitivement aride et désertique par de pareils engloutisseurs de forêts et de savanes ? Certes, quand on parle d'herbes hautes, il faut entendre des herbes de deux ou trois mètres de haut ; et en Austrasie, quand on parle des Hautes Herbes, il faut parler de plusieurs dizaines de mètres de haut, mais les plaines et savanes de Hautes Herbes ne sont pas si fréquentes. Un autre problème a fait frémir les naturalistes hiscontes lorsqu'ils ont débarqué par hasard en Austrasie après la longue errance d'une de leurs expéditions sur le Grand Océan : quel peut bien être le prédateur capable de tuer et de manger un Gaiasaure ?

**Mais les hiscontes** savent préserver leur vie, et ils savent aussi depuis longtemps que certaines questions savent de venger de ceux qui les posent... L'expédition qui observa les premiers Gaiasaures ne resta que quelques semaines, et se contenta, sur beaucoup de points, des récits des Mages de Peau et des Hommes Illustrés aborigènes. Mieux valait d'ailleurs, malgré la remarquable hospitalité de ceux-ci, ne pas s'attarder : le Nonsense se manifesta à plusieurs reprises en quelques jours, et quand l'expédition reprit le large à ses risques et périls, l'un des naturalistes s'était couvert de touffes de sang, un autre avait vu l'un de ses bras se changer en émeraude, et un troisième ne pouvait plus s'exprimer qu'en utilisant les trois mots "terre", "caracoler" et "cataplasme".

## Renseignements

<b>Fréquence :</b>	jadis courant, aujourd'hui très inhabituel en Austrasie, mythique ailleurs.	<b>Nourriture :</b>	herbivore (Hautes herbes et groupes d'arbres trouvés au sol ou sur leur propre dos)
<b>Taille :</b>	immense (jusqu'à 3 kilomètres de long et 600 mètres au garrot)	<b>Indice de légende :</b>	7
<b>Armes naturelles :</b>	masse incommensurable, pieds-piliers, queue-paquebot, trois gueules capables d'avalier des baobabs en guise d'apéritifs.	<b>Déplacement :</b>	pas 10/ trot 20/galop 25 (/vol 28)

### Le Gaiasaure, pour Fantasia/BaSIC

- FOR 150
- CON 200 ou 300, sans doute
- TAI plus grande que ne peut mesurer l'échelle prévue pour ce jeu. Si on compte en kilomètres, ça donne 2 ou 3.
- APP 7
- INT probablement 10 ou 12 ; aucun signe d'intelligence vis-à-vis des mages ou des prêtres de quelque peuple que ce soit.
- POU 8-10
- DEX 10
- PV il serait idiot de prétendre tuer ou même blesser sérieusement un Gaiasaure, il n'y a donc pas besoin de mesurer ses Points de Vie.
- Bonus aux dommages : inutile
- Mouvement : 10 (pas) / 20 (trot) / 25 (galop) ( /28 (vol) )
- Armure naturelle : 50 au minimum (peau épaisse de plusieurs mètres)
- Athlétisme 35%
- Mugir De Façon à Faire Croire à Tout Le Monde Que C'est Le Tonnerre Ou La Fin Du Monde 60%
- Brouter Toute Végétation 55%
- Se Faire Passer Pour Un Continent 70%
- Vigilance 40%

#### Armes naturelles :

Ecraser de la patte 100% (la victime n'a aucune chance, sauf solution magique)

Mordre ou Avaler 60% (victime broyée ou avalée ; aucune chance, sauf solution magique ou exploration héroïque des entrailles, façon Pinocchio ; dans ce cas, à l'appréciation du meneur de jeu)

Ces caractéristiques risquent de ne pas servir bien souvent. A moins qu'il s'agisse d'une campagne épique où les Aventuriers se retrouvent en mesure d'invoquer des armées entières de dragons ou encore de déclencher une Chaotisation ou une Absurdisation complète d'une région du monde (on me concèdera que même pour des Aventuriers, ça ne doit pas arriver tous les jours, ou alors c'est qu'il y a un problème !), il n'y a pas grand-chose de suffisamment puissant pour détruire ou endommager un Gaiasaure. En fait, il n'y a même presque rien qui puisse simplement attirer son attention. Le Gaiasaure est donc surtout destiné à servir de décor : évoluer entre ses pattes, sur son dos et son cou, même sur ses têtes, est déjà toute une histoire, au vu de ses dimensions...

Dans le reste des cas, c'est-à-dire : si les Gaiasaures deviennent par exemple l'élément principal d'une campagne ou d'un gros scénario, ce sera au Meneur de Jeu de décider de l'évolution des choses et du moyen à trouver pour blesser/tuer/communiquer avec/changer ou guider le parcours d/faire s'arrêter/faire voler/empêcher de manger/obliger à manger un Gaiasaure. Dans tous les cas, le succès ou l'échec

d'événements de ce genre relèveront d'une décision du meneur de jeu à l'échelle du scénario/de la campagne, et non du simple jet de dé d'un joueur.

\*

## A travers le Monde



# Sur la Magie

## Précisions diverses concernant la Magie

Vous trouverez ici des précisions et informations supplémentaires de toutes sortes concernant la magie en Fantasia. Elles sont présentées sous forme de paragraphes successifs consacrés à un sujet précis, sans ordre particulier, en attendant d'être suffisamment nombreuses pour être réorganisées et regroupées dans un livret-univers téléchargeable.

### **La Promenade**

En Hiscontie, la Promenade pose bien des problèmes aux mages des académies. En effet, il est impossible à un Maître-Mage, même expérimenté, de faire progresser ses élèves au-delà d'un certain niveau (celui de Mage) : il faut obligatoirement que l'élève parte en voyage dans les pays moins stables, au-delà des frontières du pays, qu'il effectue cette Promenade indispensable. Faute de quoi, le Mage, quels que soient son âge, son expérience, son habileté, reste incapable d'établir avec la magie des relations suffisamment approfondies et complexes pour devenir capable de lancer des sorts de niveau Enchanteur et plus. La Promenade est l'une des raisons qui empêchent la Magie Commune de devenir véritablement accessible à tous, car elle représente une épreuve très difficile ; beaucoup de Mages préfèrent renoncer à passer à ce niveau supérieur plutôt que de risquer leur vie et leur santé mentale dans un tel périple, tant est grande leur peur d'aller au-delà des frontières ; les quelques audacieux qui osent entreprendre la Promenade disparaissent d'Hiscontie pendant au moins un ou deux ans, et ne reviennent souvent pas avant cinq ou dix ans, quand ils ne disparaissent pas sans espoir de retour. On estime qu'un élève sur cent revient de Promenade. Encore faut-il préciser l'état où se trouvent ceux qui reviennent : selon les informations de l'Institut Pyramidal, près des trois quarts des mages ayant achevé une Promenade présentent tous les signes indiquant qu'ils sont devenus Insensés, même s'ils sont la plupart du temps tout à fait aptes non seulement à vivre en société, mais à pratiquer et enseigner une magie de haut niveau. Même si les Insensés n'ont plus le statut de pestiférés qu'ils possédaient sous les Trois Empires, un tel constat ne peut que refroidir encore les vocations parmi les élèves...

En quoi consiste donc cette fameuse Promenade ? Tout d'abord, elle varie selon les régions de Fantasia, mais il semble qu'elle soit indispensable à la progression du mage, quelle que soit la partie du monde et quelle que soit la forme ou variante locale de magie qu'il pratique. La Promenade codifiée, ritualisée différemment selon les pays et les régions (quand il y a des pays et des régions) mais étrangement, elles obéissent toute à un principe commun. Ce "noyau" de cette pratique consiste en ceci : il s'agit toujours un voyage qu'entreprend le mage pour une période longue, durant laquelle il ne s'arrête jamais durablement au même endroit ; de plus, au moins une partie de ce voyage doit être effectué dans la solitude la plus complète, c'est-à-dire sans collègue mage, sans Maître ou mentor pour le guider, sans ami ou compagnon d'aucune sorte, sinon ceux qu'il rencontrera temporairement sur sa route. La durée du voyage peut s'achever après un, deux, cinq, dix, quinze, vingt ans, lorsque le Mage réussit à retourner dans son pays d'origine, où il poursuit alors sa vie et sa carrière, doué à présent d'une plus grande puissance et d'un statut infiniment plus élevé, ou bien lorsque, faute de retrouver sa contrée d'origine, il s'établit dans un autre pays où il retrouve une vie sédentaire, et n'a généralement pas grand mal à retrouver une situation confortable, doué qu'il est de pouvoirs puissants, ou bien lorsqu'il finit par mourir, victime du Nonsense ou des multiples dangers qui se rencontrent sur Fantasia, ou bien à la fin de sa vie, s'il a décidé, comme l'ont fait et le font de nombreux mages puissants, de ne jamais mettre fin à sa Promenade et de passer le restant de sa vie en tant que nomade et explorateur. Il arrive fréquemment que le Mage se perde pendant sa Promenade, et ne retrouve jamais le chemin de l'endroit d'où il est parti : il est alors condamné à l'errance, et peut passer sa vie à rechercher vainement sa terre natale, ou se résoudre à s'établir ailleurs, fréquemment agité par une

nostalgie lancinante. Encore les Mages d'Hiscontie ne connaissent-ils pas (n'ont-ils pas connu pour le moment...) ce qui arrive aux Mages dont la terre d'origine était peu stable, ou est devenue instable pendant leur absence : ils finissent parfois par découvrir que leur pays d'origine a tout simplement disparu sans laisser de traces ou presque, remplacé par des contrées entièrement différentes ; ou, s'ils ne trouvent jamais de preuve de cette disparition, ils sont à jamais voués à un doute terrible, sans jamais pouvoir être sûrs qu'ils sont ou ne sont pas devenus apatrides...



Toujours est-il que, dans le meilleur des cas, quand le mage retrouve son pays d'attache et peut y reprendre une vie à peu près normale, il entre dans une sphère différente de tout ce qu'il a connu jusqu'à son départ. Le monde des mages puissants, Enchanteurs et Archimagés, plus la poignée de Transplanaires qui parcourent Fantasia, est un monde extrêmement petit et fermé, et correspond surtout à une façon de voir le monde totalement différente. Tout mage est radicalement transformé par

sa Promenade, et ne peut que l'être ; il change énormément, parfois au point qu'on ne le reconnaît presque plus lorsqu'il revient chez lui. De l'aveu de tous ces mages, la vie après la Promenade est comme une seconde vie. Ils n'évoquent pas vraiment de mort et de renaissance, mais le processus spirituel auquel correspond la Promenade comporte indéniablement un aspect mystique, plus encore que philosophique. Le Mage revenu de Promenade adopte généralement deux attitudes très différentes l'une de l'autre : dans le premier cas, il se réintègre complètement à la société, faisant de la Promenade une parenthèse inoubliable mais bel et bien refermée, dont il ne conserve vraiment que les avantages "matériels", la puissance magique, la capacité à forger des sorts et à élaborer des théories magiques compliquées : 'est ce qu'ont fait la plupart des Maîtres-Mages d'Hiscontie qui ont choisi de rester "dans l'enseignement" et forment l'élite de la hiérarchie magique du pays, regroupée en majorité à l'Institut Pyramidal. Dans le second cas, plus rare, le mage refuse de tirer un trait sur cette expérience incomparable qu'a représenté pour lui l'odyssée de la Promenade. Il se met à rechercher d'autres mages revenus de Promenade pour partager avec eux son expérience et son questionnement ; il écrit des traités, passe des années à étudier la magie dans une tour d'ivoire, élabore des sorts radicalement nouveaux et différents de tout ce qui s'est vu en magie à la surface du monde depuis J ; mais généralement, il ne reste jamais longtemps sans repartir en voyage, pour ce qu'on pourrait appeler une nouvelle Promenade ; de rares mages extrêmement puissants (la plupart des Archimages et des Transplanaires) ont effectué ainsi plusieurs Promenades : ils se comptent sur les doigts des mains, mais ce sont eux qui font véritablement changer la magie et sa théorisation sur Fantasia.

Que fait vraiment le mage pendant sa Promenade ? Il ne cesse de voyager, à pied, comme un pèlerin, ou parfois sur une monture de son choix, mais rarement par des moyens magiques, comme si cette dimension de pèlerinage ou d'errance spirituelle nécessitait un tel handicap. D'ailleurs, un Mage en Promenade ne cherche nullement à aller vite, au contraire : l'essentiel de son odyssée consiste à observer le monde, la faune, la flore, les paysages, les habitants, à découvrir des formes de magie différentes, et bien entendu à être enfin directement confronté aux manifestations du Nonsense, au fil des nombreuses contrées inconnues, plus ou moins instables et toujours en changement qu'il traverse. Accessoirement, le mage fait tout pour survivre. Je dis accessoirement, car les bouleversements intérieurs auxquels il se retrouve inéluctablement confronté l'amènent, à certains moments, à dénier toute importance à sa raison, à sa vie même, à son identité en tant que personne, tant il est fasciné par ce qu'il découvre. Ces moments sont évidemment incroyablement dangereux : le mage manque souvent perdre la raison ou tout simplement la vie ; mais c'est au cours de ces moments que le mage noue avec le monde une relation d'un nouveau genre, qui est indispensable à la mise en oeuvre de sortilèges de grande puissance. Il tente de comprendre le fonctionnement même du monde, il serre de près le Nonsense de la façon la plus périlleuse avec l'espoir d'en découvrir la raison cachée. Il est pourtant rare qu'il revienne de Promenade en ayant la certitude d'avoir vraiment trouvé quelque chose de certain et de définitif ! Mais il semble que ce ne soit pas là le but du voyage, tout comme le mage se soucie peu de savoir exactement où il va, alors même qu'il s'éloigne de plus en plus de son pays d'origine... de toute façon, il a peu de chances de parvenir à s'orienter pendant toute la durée du périple : de même, à l'issue de la Promenade, le mage renonce à tout espoir d'acquérir une certitude définitive, et se contente d'explorer le monde, sensible et conceptuel, autant qu'il peut.

En Hiscontie, les modalités de la Promenade changent selon les académies, et, à l'intérieur des académies, selon les Maîtres-Mages. D'abord, seules six ou sept académies en Hiscontie abritent des Maîtres-Mages disposés à préparer un élève à la Promenade. L'élève devra bien sûr être très doué, sans être nécessairement un mage exceptionnel, car ce n'est pas nécessaire, et avoir la chance de tomber sur un mentor qui ne préfère pas l'orienter vers un parcours plus facile ou plus conventionnel (rappelons qu'être un mage vraiment puissant est quelque chose d'inhabituel en Hiscontie - et aussi dans le reste du monde, d'ailleurs). La période de préparation à la Promenade dure entre six mois et quatre ou cinq ans : c'est au Maître-Mage de juger si l'élève est prêt ou non. Selon les cas et selon les Maîtres-Mages, la Promenade peut alors s'organiser de plusieurs façons. La méthode traditionnelle hisconte, la seule utilisée jusqu'à la conquête tri-impériale, consiste en un voyage de l'élève entièrement en solitaire, du début à la fin. Pendant l'époque de la domination hiscascir, sous l'influence de la doctrine chaomantique, une autre méthode la supplante : elle consiste pour le Maître-Mage à accompagner l'élève pendant toute la première partie de son voyage, en fait seulement pendant quelques mois, au

cours desquels il lui prodigue un ultime prolongement de son enseignement, "en pratique" ; à la suite de quoi, au moment de ce que les Chaomanciens appelaient la "Perte", le Maître-Mage quitte son élève et retourne en Hiscontie ; l'élève ainsi lancé effectue seul la seconde et plus longue partie de sa Promenade, au cours de laquelle il peut s'éloigner davantage du pays et franchir l'étape la plus difficile. Une troisième méthode, très différente, est pratiquée depuis en gros les années 1800 : elle consiste, pour un Mage généralement plus aguerri et plus âgé, ayant une partie de sa carrière derrière lui, à accompagner une expédition d'exploration des contrées instables, comme "première partie" de Promenade, et à la quitter en cours de voyage pour effectuer seul le "retour" durant lequel il fait la "deuxième partie" de sa Promenade ; on voit que dans ce cas-là, il n'y a aucune intervention d'un Maître-Mage et aucune préparation particulière, sinon celle que le Mage mène seul : c'est la voie la plus autonome, mais d'après le nombre de Mages qui disparaissent en la tentant c'est aussi la plus risquée, et cela malgré leur expérience plus grande que celle des jeunes mages qui partent après avoir été préparés par leur maître.

### **Comment jouer la Promenade d'un Aventurier mage ou la simuler en termes de jeu ?**

Diverses solutions sont possibles. Il est possible d'abord de faire jouer à tout le groupe la "première partie" de la Promenade, si le joueur considère que son personnage mage choisit la troisième méthode, la seule qui permette au mage de rester en compagnie d'un groupe de compagnons explorateurs. C'est alors le prétexte rêvé à un grand voyage dans les contrées instables, avec pour seul but d'explorer... et de survivre. On peut alors simuler une bonne partie de l'expérience acquise par le Mage durant cette partie de la Promenade en passant tout simplement par le système d'expérience classique. C'est la solution la plus facile et la plus avantageuse, car la plus fertile en aventures pour le groupe entier. Décider qu'un Aventurier mage part en Promenade, accompagné par tout le groupe, est donc pour le Chroniqueur et les joueurs un bon moyen de démarrer une campagne dans les contrées instables, en laissant ouvertes un maximum de possibilités de scénarios.

La "seconde partie" de la Promenade, en revanche, ne peut être jouée : non seulement il est impossible de jouer par le menu l'ensemble des années de voyage qu'elle représente, mais il serait tout aussi impossible de les jouer "en solitaire" (le mage restant seul pendant toute cette partie de sa quête). Comment, alors, déterminer... si l'Aventurier réussit sa Promenade, ou s'il y survit simplement ? Soyons francs : on ne peut la réduire à un simple jet d'expérience, même crucial, même très difficile. Etant donné le tournant que représente la Promenade dans la vie du personnage, dans l'ampleur de ses pouvoirs magiques et dans la façon dont il est joué, c'est au Chroniqueur et au joueur de prendre la décision d'un commun accord, sachant que le choix, quel qu'il soit, a des conséquences importantes. Si l'Aventurier mage ne réussit pas sa Promenade, s'il meurt ou devient fou, il est considéré comme mort, et il faut en créer un autre. Ce n'est pas la façon de mourir la plus indigne d'un Aventurier, et cela peut être une bonne façon de "terminer" élégamment l'histoire d'un personnage que l'on a joué longtemps et/ou qu'on n'a plus envie de jouer. Si l'Aventurier survit mais se perd quelque part sur Fantasia, il n'appartient plus au groupe d'Aventuriers dont il faisait partie avant sa Promenade, mais il peut resurgir un jour dans un autre groupe, voire recroiser son groupe d'origine, quelque part dans les contrées instables, à la faveur d'un prochain scénario. Si vous décidez qu'après des années de Promenade, l'Aventurier retrouve finalement le chemin de son pays d'origine, un problème apparaît : celui de la longueur de l'ellipse temporelle que vous allez faire dans la vie du personnage. En effet, si vous dites "bon, il finit par revenir chez lui avec des pouvoirs plus grands", la question est : au bout de combien de temps ? Ce temps, on l'a vu, se compte en années ! Il est donc logiquement impossible qu'un Aventurier quitte son groupe, fasse sa Promenade et le réintègre à son retour, des années plus tard, sans que le groupe en question ait changé d'un iota !

Donc, de deux choses l'une. Soit les autres joueurs préfèrent continuer à jouer leurs Aventuriers tels qu'ils sont au moment du départ de leur compagnon mage, soit ils décident de tous "sauter le pas", c'est-à-dire de jouer désormais leurs Aventuriers tels qu'ils sont au retour de leur compagnon, au moment où le groupe se retrouve de nouveau réuni, des années plus tard, après une ellipse temporelle de plusieurs années. Cela revient à décider "Bon, jusqu'ici on a joué nos personnages jeunes, un peu expérimentés... Maintenant, des années ont passé, ils sont âgés, ils ont beaucoup plus d'expérience et

on va avoir avec nous un mage nettement plus puissant... On passe au niveau supérieur, on va jouer des persos de haut niveau." Au Chroniqueur et aux joueurs d'exploiter pleinement toutes les possibilités offertes par un tel changement. A combien d'années allez-vous fixer la durée de l'ellipse correspondant au temps de la Promenade ? Comment s'est passée cette Promenade ? Dans quel état le mage en revient-il ? Qu'ont fait les autres Aventuriers pendant son absence ? Se sont-ils séparés ? Dans quel état sont-ils maintenant qu'ils ont vieilli d'une dizaine, d'une quinzaine ou d'une vingtaine d'années ? Comment le groupe en vient-il à se retrouver ? La Promenade constitue donc un heureux prétexte à de nombreuses possibilités pour le groupe, et dans cette dernière optique, cela peut lui donner une couleur de "Vingt ans après" version magie. En termes de jeu, tous les personnages ont bien sûr nettement gagné en expérience. Aux joueurs et au Chroniqueur de se mettre d'accord sur l'ampleur des augmentations à faire dans les caractéristiques et les compétences, sur les armes et à l'équipement à rajouter, les connaissances découvertes pendant tout ce temps, et, pour l'Aventurier de retour de Promenade, de la puissance des sorts qu'il peut avoir acquis ou même inventés. Après un tel saut dans le temps, le groupe peut repartir à l'aventure transformé, peut-être mieux armé pour explorer Fantasia et se confronter au Grand Absurde.

### **La Magie nuagine**

Les mages et les enchanteurs nuagins ont toujours semblé d'une puissance peu commune aux mages "terrestres" qui les ont vu à l'oeuvre ; en fait, il n'en est rien. Les Mages nuagins sont en effet en mesure de déployer des sortilèges spectaculaires et redoutablement efficaces, surtout quand il s'agit de magie de combat ; proportionnellement aux mages hiscontes, les mages puissants, correspondants au niveau Enchanteur, sont plus nombreux. Mais les Archimages et les Transplanaires sont encore plus rares que dans l'En-Bas. Et il convient de rappeler quelques données fondamentales caractérisant la magie des Nuagins, qui expliquent cette impression de puissance (pas entièrement infondée, il faut bien le dire !).

La magie nuagine utilise relativement peu de sortilèges, mais les mages ont l'habitude de travailler leurs quelques sorts de façon très approfondie, de façon à en obtenir des effets potentiellement beaucoup plus puissants. En termes de théorie magique, cela revient à travailler constamment le dessin (mental ou physique) d'un hiéroglyphe identique, sur lequel on réalise, en "brochant" le dessin, des ajouts et des détails de plus en plus complexes, mais toujours sur le même thème. En revanche, les sorcelles et les sorts de niveau Apprenti, tels qu'ils sont assez couramment utilisés en Hiscontie, n'existent pas du tout chez les Nuagins.

Un autre élément qu'il faut absolument prendre en compte est la grande stabilité du Haut-Ciel, ou tout au moins de la Stratosphère aux altitudes où vivent les Nuagins : le peu de manifestations du Nonsense facilite grandement la pratique de la magie (les mages des expéditions stratosphériques hiscontes en témoignent tous dans leurs récits de voyages). Inutile de rappeler que cet avantage ne joue pas lorsqu'un mage nuagin tente de faire de la magie en dehors de la Stratosphère (au hasard, dans l'En-Bas), cas rare au demeurant.

La magie des Nuagins repose sur une théorie magique spécifique, entièrement solidaire de leur cosmogonie. Le hiéroglyphe magique, avec ses traits entrelacés, apparaît à l'image des dessins que le Souffle de Wholz esquisse dans les nuages. On comprend alors facilement que presque tous les sortilèges nuagins soient liés à la maîtrise des phénomènes météorologiques, et aux éléments de l'air, de l'eau et de la lumière.

### **La Magie des S'Raal**

La magie telle que la pratiquent les dinosauriens S'Raal est une adaptation à la Magie Commune d'une forme de magie assez différente, pratiquée avant la naissance des Trois Empires par les S'Raal dans leur pays d'origine, disparu depuis. De cette ancienne pratique, les sortilèges S'Raal ont gardé une caractéristique qui leur est propre : ce sont tous des sorts chantés, étroitement liés à la voix profonde des S'Raal et à leur langage étrange, fait de mugissements, au point qu'il est à peu près impossible pour un mage d'un autre peuple de lancer un sort d'origine S'Raal tel quel, à moins de l'adapter de façon qu'il n'y ait plus besoin de le chanter (ce que seul un Enchanteur ou supérieur peut faire) ou, plus simplement, de se lancer sur soi-même un sort préalable permettant d'imiter les mugissements S'Raal.

Pour vous faire une idée de ce à quoi peut ressembler la voix d'un mage S'Raal en train de lancer un sort, imaginez-vous un mélange savant entre le mugissement d'un iguanodon, le chant d'une baleine et un rythme traditionnel inuit (accessoirement, des chants de baleine en fond sonore - sans les bruits des vagues ! - peuvent éventuellement servir à installer cette ambiance étrange). Les sorts les plus complexes voient parfois des groupes de S'Raal chanter en chœur, se répondre, prolonger mutuellement leurs chants, formant de véritables harmonies envoûtantes qui laissent rarement indifférents ceux qui y assistent.

### **Du fonctionnement véritable de la magie**

En Hiscontie, tous les mages, si on les interroge, seront parfaitement capables de vous résumer en quelques phrases la théorie magique qui, disent-ils préside au lancement de leurs sortilèges. Même les étudiants en magie, dès leurs premiers cours d'apprentis, apprennent très tôt des notions de théorie de la magie, et cela paraît d'ailleurs normal, car comment parvenir à lancer un sort sans savoir exactement ce qu'est la magie et comment elle fonctionne ? Le problème, c'est que si on creuse vraiment la question à fond... personne ne sait vraiment ce qu'est la magie, ni comment elle marche, que ce soit en Hiscontie ou ailleurs. Les mages hiscontes sont d'ailleurs extrêmement contrariés quand on les force à le reconnaître. Imaginez si tout le monde savait ça : les mages passeraient pour des inconscients qui ne savent pas ce qu'ils font et ne peuvent maîtriser leur propre magie !

Mais au fond, telle est la vérité : on a beau savoir faire de la magie , on ignore ce qu'elle est et comment elle fonctionne vraiment. Cela ne veut pas dire qu'on n'a pas produit plusieurs théories pertinentes capables de l'expliquer de façon très juste et de la maîtriser correctement. Le vrai problème est lié à la nature profonde de la magie, bien au-delà des manipulations nécessaires au lancement d'un sortilège. En général, les Mentors et autres professeurs de magie transmettent à leurs élèves une certaine thèse sur la question, en même temps qu'ils leur apprennent à lancer les sorts ; ce n'est qu'après que les mages, au fil des ans, se rendent compte de l'insuffisance de ces premières explications. A eux, alors, de continuer en renonçant à comprendre, ou de se lancer dans la recherche théorique sur la magie, que l'on appelle Magiologie. Ils parviennent généralement à ajouter à l'édifice théorique quelques détails supplémentaires ou quelques remarques intéressantes, mais rien de plus : cette recherche a les dimensions d'une véritable quête, comparable à ce que pourrait être dans le monde réel la recherche d'une loi scientifique capable d'expliquer l'ensemble du fonctionnement de l'univers de façon cohérente... Autant dire qu'en fait, on est encore loin d'avoir trouvé ! Une autre solution consiste à partir en Promenade pour observer mieux la magie de Fantasia. C'est incontestablement une meilleure méthode : en fait, la plupart des théories majeures sur la magie ont été avancées par des Enchanteurs ou des Archimages après leur retour de Promenade...

On pourrait se demander à quoi bon s'acharner inutilement sur une question de théorie épineuse, difficile, en des recherches souvent ingrates et toujours épuisantes, alors que de toute façon la magie, ça ne marche pas si mal, qu'on sache ou non ce que c'est. Ce serait oublier le lien étroit qui existe entre la magie et le Nonsense dans l'esprit de nombreux Fantasiens, Hiscontes compris. C'est pourquoi il est sans doute utile de passer en revue les grandes thèses qui existent sur le fonctionnement véritable de la magie.

La question principale est en fait celle de la vraie nature de la magie. **Que doit être la magie : art, science ou mystique ?** Tous les étudiants en magie tombent tôt ou tard sur ce genre de question à traiter en dissertation, et ce n'est pas pour rien !

- Si la magie est une **science**, cela veut dire que la magie, comme force magique, existe dans Fantasia en tant que manifestation naturelle, au même titre qu'il existe une loi de la gravitation. Les mages sont alors comparables, lorsqu'ils élaborent leurs sortilèges, aux artisans nains qui utilisent les lois naturelles du monde pour fabriquer des machines en profitant du fait que l'eau fait de la vapeur quand on la chauffe.

- A cette première thèse s'oppose la seconde, celle qui voit en la magie un **art**, comme la poésie par exemple. Dans ce cas, cela signifie qu'il n'existe pas de magie naturelle, et que les magiciens ajoutent quelque chose au monde lorsqu'ils mettent en oeuvre un sort, qu'ils introduisent dans l'ordre naturel du

monde un élément nouveau, créé par eux, artificiel, qu'ils utilisent comme un outil pour manipuler les composantes naturelles de la réalité.

- Il existe également une troisième thèse, celle qui fait de la magie une **mystique** : dans cette dernière éventualité, les mages n'entrent pas dans l'ordre naturel du monde en faisant de la magie, mais ils ne créent rien non plus ; ils ont recours à une force surnaturelle, d'ordre métaphysique ou divin, qui dépasse les lois de la nature et en constitue le moteur caché ; ce faisant, ils ont accès à une autre réalité, une réalité supérieure qui leur permet de manipuler le monde et leur accorde des pouvoirs semi-divins. En Hiscontie, les mages se partagent en gros entre ces trois positions, chacune ayant ses défenseurs reconnus et ses ouvrages théoriques de référence.

Ces trois grandes thèses engagent la relation du mage au monde et à sa propre façon de pratiquer la magie. Mais elles engagent aussi le **rapport entre la magie et le Nonsense**. Et là, les positions divergent différemment.

- Certains tenants d'une magie-science soutiennent que la magie n'a, dans sa nature profonde, strictement **différente** du Nonsense, même si leurs manifestations sont en apparence similaires. La magie entre dans le cadre des lois naturelles du monde, tandis que le Nonsense représente une aberration, une erreur introduite on ne sait comment dans la nature. De là à penser que c'est à la magie de protéger les Fantasiens et en particulier les Hiscontes contre le Nonsense, il n'y a qu'un pas que l'on franchit souvent. D'autres tenants de cette même thèse - mais ils sont très rares - soutiennent au contraire que magie et Nonsense ont **exactement la même nature** : le Nonsense ne serait autre que l'ensemble des manifestations d'une magie spontanée, qui fait partie intégrante de la nature et avec laquelle on doit s'accommoder, la magie étant une forme de Nonsense utilisé par l'homme (reste à savoir si la magie peut entièrement mettre le Nonsense à son service et soumettre à l'homme toute la magie du monde, comme le pensent certains).

- Les tenants d'une magie-art soutiennent, logiquement, les thèses inverses : selon certains d'entre eux, magie et Nonsense n'ont **aucun rapport**, précisément parce que la magie est une création artificielle de l'homme, tandis que le Nonsense fait de toute évidence partie intégrante de la nature. Selon les autres, à l'inverse, magie et Nonsense **sont identiques**. Au dire de ceux-là, "La magie est au royaume ce que le Nonsense est à la nature" : la nature a besoin de s'auto-altérer constamment par le biais du Nonsense pour se maintenir à l'existence et ne pas sombrer dans le néant, et de même, l'homme a besoin d'un art qui lui permette de modifier en permanence son royaume, sa cité, son village, sa campagne, bref, son habitat, pour ne pas se retrouver inadapté à son environnement et périr.\*

- Les tenants de la thèse d'une magie-mystique sont divisés de la même façon. Selon une partie d'entre eux, la magie et le Nonsense sont non seulement différents mais radicalement **opposés** dans la création : la magie est la manifestation du pouvoir des dieux au sein de leur création, tandis que le Nonsense représente le pouvoir d'une entité divine démente à laquelle les dieux ont été confrontés au moment de la disparition de Phantasmagoria et de la création de Fantasia, entité qu'ils tentent d'éliminer pour permettre à Fantasia de retrouver l'harmonie perdue de Phantasmagoria ; et c'est pour lutter contre le Nonsense qu'ils ont permis aux mortels de contrôler en partie la magie, pour les assister dans cette lutte et corriger les "erreurs" qu'introduit le Nonsense dans l'ordre du monde. Au contraire, les autres pensent que le Nonsense et la magie ont la **même nature**, car c'est le Nonsense qui représente le pouvoir des dieux à l'oeuvre dans la création, qu'ils modèlent en permanence selon leur désir/volonté/pouvoir et renouvellent constamment dans un élan de fécondité perpétuelle ; c'est pour cela qu'ils ont accordé à leurs créatures un pouvoir similaire d'altération de la réalité, afin de les inciter à ne pas tenter de se figer dans une fixité rigide et sclérosante qui ne peut leur apporter que la corruption et l'anéantissement. Magie et Nonsense ne doivent donc nullement s'affronter et ne peuvent être qu'alliés pour exercer une fonction commune.

On voit que les partisans des unes et des autres thèses finissent par se regrouper en deux camps : ceux qui pensent que la magie et le Nonsense sont différents et ceux qui pensent que c'est la même chose. Mais on voit aussi qu'il n'y en a pas deux pour avoir, au fond, le même avis, et chacun détient sûrement une partie de la vérité en croyant la détenir toute. Qu'on s'imagine, à partir de ce bref exposé, la complexité des débats qui mettent aux prises les différentes écoles de magie, et l'ampleur des malentendus et des quiproquos qui peuvent s'établir entre tenants de l'une ou de l'autre thèse !

## L'Alphabet magique

Ce que les mages nomment l'Alphabet est le seul vrai fondement théorique assuré de la Magie commune et même, semble-t-il, de toute magie en Fantasia. C'est pourquoi les magies des différents peuples, la Magie Commune et même la Magie des MOTS reposent sur ce même fondement commun. L'Alphabet magique est composé de **quinze Phonèmes primaires**, quinze formes fixes formant la base de toute magie, et qui peuvent se combiner et s'assembler entre eux de façons innombrables, plus ou moins complexes, pour altérer la réalité d'innombrables façons, c'est-à-dire réaliser d'innombrables sortilèges différents, un peu comme des atomes de matière s'assemblent pour former toutes sortes de choses (sauf que les Phonèmes sont vraiment la plus petite forme de magie possible, tandis que les atomes sont eux-mêmes composés de plein de choses plus petites... ah bon, vous aviez compris quand même ? D'accord, d'accord...). Je précise que ce fondement commun n'a été mis à jour qu'autour de l'an 1100 après J... eh oui, il y a tout de même du progrès sur Fantasia malgré tous ces mystères. Avant, on pensait que cet Alphabet était propre à la Magie commune et qu'il existait d'autres Alphabets propres chacun à une forme de magie.

Il ne faut pas confondre ces quinze Phonèmes primaires avec ce que les marchands de MOTS appellent aussi des **phonèmes**, qui existent à l'état naturel dans les profondeurs du sol, car ce ne sont pas des Phonèmes primaires, ce sont des phonèmes complexes, c'est-à-dire des phonèmes dérivés nés de l'assemblage de plusieurs Phonèmes primaires. Confondre les deux serait un peu comme confondre des molécules avec les atomes qui les forment...

Or donc, ces quinze Phonèmes primaires représentent la magie la plus simple, la plus réduite, la plus basique qui puisse exister. Chacun d'entre eux correspond à une façon donnée d'altérer la réalité. Il est à peu près impossible, pour le commun des mages, d'utiliser un Phonème seul, car c'est extrêmement difficile et nécessite une très grande maîtrise magique : c'est pourquoi l'écrasante majorité des sorts lancés en Fantasia sont des sortilèges correspondant à des **hiéroglyphes**, c'est-à-dire à des schémas mentaux complexes, des phonèmes complexes nés de l'assemblage entre eux de ces Phonèmes primaires. Ainsi, un hiéroglyphe magique consigné dans un grimoire n'est autre qu'un phonème complexe mis sous forme de dessin pour être compris par un mage. Seul un Archimage ou un Transplanaire est capable d'isoler un Phonème primaire de magie pour l'utiliser à l'état pur, brut de toute combinaison avec d'autres. Et bien qu'un Phonème primaire n'ait en soi aucune puissance particulière, il peut devenir dévastateur dans l'esprit d'un Archimage capable d'y accumuler beaucoup d'énergie. Il existe en Magie commune quinze sorts de niveau Archimage dits "Prononciations" qui consistent justement, pour le mage, à mobiliser l'un de ces quinze Phonèmes (et aussi le Seizième, que nous verrons plus loin).

L'existence même de cet Alphabet commun suscite des débats passionnés entre mages et entre érudits. Pour les uns, l'Alphabet est la preuve qu'il existe un ordre du monde et que le Nonsense est une erreur surajoutée on ne sait comment à la nature dans Fantasia. En effet, si l'Alphabet n'était pas, au moins en partie, l'expression directe de la réalité ordonnée du monde, comment pourrait-il agir sur elle ? De plus, cet Alphabet présent partout sur Fantasia, dans de multiples magies différentes, et apparemment identique depuis la création de Fantasia, cet Alphabet n'a jamais été altéré par le Nonsense et représente un pôle de stabilité fondamental ! C'est donc qu'en l'étudiant et en l'utilisant, on peut retrouver l'harmonie cachée du monde et la rétablir définitivement pour supprimer le Nonsense et ses effets chaotisants.

Mais pour les autres... c'est le contraire : il n'est pas si sûr que cet Alphabet soit le bon, qu'il n'y entre pas de faux Phonèmes primaires, ou que certains Phonèmes ne soient pas devenus sensibles au Nonsense au fil du temps. Utiliser cet Alphabet avec trop de confiance ou en croyant qu'il permettra de supprimer le Nonsense ne peut donc que mener à la catastrophe. Selon ces critiques, pour retrouver une magie véritablement efficace et pouvoir surpasser le Nonsense, il faut "tout simplement"... corriger l'Alphabet en rétablissant les vrais Phonèmes et en éliminant les Phonèmes interpolés ou altérés. Il faudrait donc supprimer certains Phonèmes, en rajouter d'autres une fois retrouvés voire reconstitués, et ne plus utiliser que ceux-là pour composer des hiéroglyphes. Je vous laisse imaginer la difficulté d'une pareille entreprise de recherche de la "vraie magie" ! Et pourtant, beaucoup de mages l'ont entreprise... en vain, du moins jusqu'à présent.

**Le Seizième Phonème** : ce développement théorique permet de mieux comprendre les fondements de la Magie Chaomantique, qui fut la magie par excellence des Trois Empires. Lorsque les trois futurs



Empereurs s'enfermèrent dans leur triple tour pour trouver un moyen magique de combattre le Nonsense, ils connaissaient l'existence de l'Alphabet magique et des quinze Phonèmes primaires. Ils entreprirent alors d'en créer artificiellement un seizième qui soit l'égal, en nature et en simplicité, des quinze déjà existants : ce Seizième Phonème, nommé par la suite Premier Phonème de la Chaomancie, permettait - on sait mal comment - d'asservir la réalité qu'il affectait au Sens, c'est-à-dire à une certaine façon d'exister conforme à un Ordre qui en excluait l'absurdité inhérente au Nonsense. Dans la pratique, ce nouveau Phonème rendait possible, par toutes les interactions qu'il pouvait avoir avec les quinze autres, un très grand nombre de nouveaux sortilèges qui avaient en commun d'affecter, d'atténuer, voire d'empêcher définitivement les manifestations du Grand Absurde. C'est l'ensemble des sortilèges dont les hiéroglyphes utilisent le Seizième Phonème que l'on a appelé la Magie Chaomantique ou Chaomancie.

On sait qu'après une période faste marquée par des succès croissants et inespérés, cette magie a connu des échecs grandissants, a perdu en stabilité, pour finir par disparaître en même temps que les Empires qu'elle avait permis de fonder, lors du Cataclysme Etrange de 1723 après J. Il semble que cette instabilité puisse s'expliquer en partie par le Seizième Phonème lui-même. Selon certains mages hiscontes spécialisés dans la question, le fait même que le Triumvirat des mages ait pu créer un nouveau Phonème primaire suffit à invalider la thèse selon laquelle l'Alphabet exprime directement la réalité du monde, car si cette thèse était juste, il aurait été impossible d'augmenter l'Alphabet artificiellement. Selon d'autres, le Seizième Phonème présentait seulement un défaut de conception, et c'est pour cette raison qu'il a perdu peu à peu son efficacité sur la réalité. Cela signifierait que tout le pouvoir des mages du Triumvirat n'aurait pas suffi à créer un Phonème achevé, ce qui laisse songeur quant à la puissance et à la maîtrise magique nécessaires pour réaliser la création d'un véritable Phonème primaire susceptible de prendre place définitivement dans l'Alphabet... Selon d'autres encore, le Premier Phonème aurait simplement été peu à peu corrompu par le Nonsense même qu'il était censé éliminer.

### Correctifs pour les règles de magie du Livre de Base

(Attention, l'Auteur Tybalt prend la parole :) Je compte faire prochainement une refonte ou au moins une correction du système de magie de Fantasia, n'étant plus satisfait du système actuel. Un email envoyé par un MJ malheureux, trouvant (avec raison) que ces règles permettent trop facilement de jouer des mages puissants, m'a donné l'occasion de rédiger un premier correctif, que je reproduis ici :

"Pour tout dire, la magie est la grande faiblesse de l'actuel système de règles de Fantasia. J'ai bricolé moi-même un système de magie car je n'étais pas satisfait des règles de magie fournies dans le premier hors-série BaSIC de 1997 avec l'univers de Danae (je ne sais pas si tu le possèdes ou si tu l'as déjà lu, mais ces règles sont... vraiment trop basiques, et assez vagues). Le résultat, c'est que faute d'avoir encore pu vraiment tester ces règles, je ne m'étais pas aperçu qu'elles étaient moyennement réussies et surtout qu'elles laissaient trop de puissance aux personnages, en tout cas trop rapidement. J'ai récemment commencé à ajouter sur le site des choses un peu plus étoffées concernant la magie, et j'ai d'ores et déjà prévu de corriger sérieusement les règles du Livre de Base. Je compte aussi plus les adapter aux background général et préciser les interactions entre magie et Nonsense. (J'espère faire tout ça cet été) En attendant cette refonte approfondie, voici déjà les correctifs à apporter aux règles actuelles :

=> Les précisions sur la Promenade des mages fantasiens, dans la page "Précisions diverses sur la magie" (rubrique Le Monde/La magie), limitent la puissance qu'un mage peut atteindre uniquement par les études : "En Hiscontie, la Promenade pose bien des problèmes aux mages des académies. En effet, il est impossible à un Maître-Mage, même expérimenté, de faire progresser ses élèves au-delà d'un certain niveau (celui de Mage) : il faut obligatoirement que l'élève parte en voyage dans les pays moins stables, au-delà des frontières du pays, qu'il effectue cette Promenade indispensable. Faute de quoi, le Mage, quels que soient son âge, son expérience, son habileté, reste incapable d'établir avec la magie des relations suffisamment approfondies et complexes pour devenir capable de lancer des sorts de niveau Enchanteur et plus." C'est pourquoi **un mage qui fait des études magiques en Hiscontie ou pratique la magie uniquement dans un pays stable ne peut dépasser 42% en Maîtrise magique et passer au niveau Enchanteur**. Impossible donc de jouer dès le départ des persos mages de niveau Enchanteur, Archimage ou Transplanaire, et impossible aussi de les faire accéder à ces

niveaux sans leur faire jouer leur Promenade. Bref : on n'atteint ces niveaux que par l'expérience de l'aventure, du voyage dans les pays instables et lointains, donc à ses risques et périls, bien entendu ! Cela dit, en attendant, ce n'est pas si terrible pour eux, car un Mage avec le maximum possible en Maîtrise magique, donc 42%, plus le Bonus de spécialisation maximal dans un sort, c'est-à-dire +20, lance ce sort avec un score de 62%, ce qui n'est déjà pas mal en termes de chance de réussite.

=> Un autre point que je compte corriger, ce sont les  **règles d'expérience en magie**  : l'augmentation de la compétence de Maîtrise magique est beaucoup trop rapide avec les règles actuelles, décrites dans le paragraphe "Expérience magique", pages 107-108 du Livre de Base. Les règles actuelles sont : "A la fin de chaque séance au cours de laquelle un mage aura lancé au moins un sort (avec succès ou non), il a le droit de lancer 1d6 et peut ajouter le résultat à son score en Maîtrise Magique (sauf s'il choisit à la place de se spécialiser dans un ou plusieurs sorts - voir plus bas). Ce score peut aussi augmenter de 1d8+4 % pour chaque année passée à étudier la magie dans une académie ou auprès d'un Mentor. De même, chaque fois qu'un mage mémorise un nouveau sort, son score en Maîtrise Magique augmente automatiquement de 2 %. Il est impossible de progresser rapidement en Magie Commune ; ces progrès s'accomplissent petit à petit, au fil de la vie du Mage. " - Il faut y apporter les corrections suivantes :  **non pas 1d6 mais 1d3 points ajoutables à la fin de chaque scénario (scénario et plus séance de jeu). Non pas 1d8+4% mais 1d3+4% d'augmentation par année d'étude en Académie ou auprès d'un Mentor. Non pas 2 mais 1% d'augmentation à chaque nouveau sort mémorisé, et cette augmentation ne se fait que lorsque le mage réussit pour la première fois à lancer ce nouveau sort.** Je sais : ça change, et la progression est beaucoup plus lente, mais je crois vraiment en effet que c'était trop facile de devenir vite un mage puissant avec de pareilles règles d'expérience... Pour ce qui est du minimum en Maîtrise magique d'un perso mage à sa création, les règles du paragraphe "Créer un PJ (Aventurier) magicien" me paraissent en revanche bien équilibrées, et permettent de jouer dès le départ autre chose que des Apprentis, sans autoriser les mages trop puissants."

\*

## Les marchands de MOTS

Les Idiomanciens (mot venant de *idiome*, langage parlé) vendent la chose la plus curieuse qui soit : les MOTS. Les MOTS, objets rares et précieux, possèdent des facultés magiques hautement utiles et appréciables. On vient souvent de très loin pour leur en acheter ; cela explique le prix élevé des MOTS.

Les MOTS sont tout simplement des mots, faits comme les autres mots de lettres et de syllabes. Mais ces mots-là sont particulièrement rares : ils possèdent des capacités magiques (bien que cette magie n'ait rien à voir avec la magie Commune), et c'est ce qui les rend si recherchés. Un MOT n'a pas de forme physique, c'est-à-dire que si on vous montre un MOT, vous ne verrez rien ; par contre, vous "sentirez" sa présence, vous saurez où il se trouve dans votre champ visuel, quelle est son apparence, et vous le reconnaîtrez aussitôt. C'est une impression assez étrange et difficile à décrire, mais on en ressent de semblables en rêve, lorsqu'on voit quelque chose que l'on identifie avec certitude, mais qu'on est incapable de décrire avec précision après le réveil. Un MOT est presque invisible (bien qu'on puisse, avec beaucoup d'attention, distinguer la pâle et faible lumière qu'il émet), mais certains MOTS possèdent des propriétés physiques : ils sont opaques, palpables, sonores, ou encore audibles et touchables. Si l'on voulait, on pourrait construire une maison entière uniquement avec des MOTS - mais vu le nombre de MOTS que cela nécessiterait et la rareté de ceux-ci, ce n'est pas près d'arriver.

Cependant, la plupart des MOTS sont immatériels. Les MOTS sont dotés d'une forme de vie particulière : ils ne possèdent aucune capacité sensorielle, mais "sentent" le monde qui les entoure. On ne peut pas leur parler, ni communiquer avec eux autrement que par une simple empathie. Leur "corps", ou plutôt leur essence, renferme une énergie magique unique, absolument différente de la Magie Commune. C'est une magie intuitive, générée par l'esprit du MOT. Un MOT possède également

une conscience extrêmement simple, mais très intelligente. Malheureusement, on sait peu de choses sur la nature exacte de cette intelligence.

Les Idiomanciens sont experts dans la fabrication des MOTS. Pour fabriquer un MOT, un Idiomancien doit d'abord chercher des *phonèmes*, qui constituent sa matière première, dans les profondeurs du sol. Seuls les grands Idiomanciens savent où trouver les gisements de phonèmes les plus vastes et les plus riches. Pour les atteindre, ils sont contraints de voyager beaucoup, souvent en régions instables, et de creuser des centaines de mètres de galeries (heureusement à une profondeur relativement faible) avant de trouver un filon suffisamment productif.

Une fois qu'il a trouvé un gisement de phonèmes, l'Idiomancien peut commencer à l'exploiter. Il extrait les phonèmes de leur gangue de pierre avec les soins les plus infinis, et les enferme dans sa sacoche, après les avoir rangés dans des fioles pour ne pas les abîmer. Les phonèmes sont les ingrédients indispensables à la fabrication d'un MOT. Ils ressemblent à un MOT terminé, mais ils émettent une lueur plus vive, et brillent par pulsations régulières, comme celles d'un cœur qui bat. Ils sont extrêmement fragiles et se désintègrent presque au moindre contact. Ainsi, lorsqu'un Idiomancien creuse un gisement à la recherche d'un phonème, il doit prendre de grandes précautions ; s'il est soigneux, il peut alors *récolter* les phonèmes. Des Idiomanciens inexpérimentés et peu soigneux dissolvent souvent les phonèmes au moment de la récolte, et leurs confrères expérimentés leur en tiennent sévèrement rigueur.

La récolte des phonèmes est extrêmement minutieuse, mais elle n'est pas sans dangers pour l'Idiomancien. Les phonèmes qui vont servir à façonner les MOTS sont des lettres ou des syllabes simples ; chacune renferme son propre pouvoir, sous la forme d'une "impression", une aura teintée de magie, qui possède plus ou moins d'intensité suivant la nature du phonème. Il existe un nombre incalculable de phonèmes (on en découvre encore de nouveaux de nos jours) ; les Idiomanciens les ont classés en catégories. Il y a des phonèmes *doux*, *durs*, *rugueux*, *claquants*, *dansants*, *coulants*, *gutturaux*, *percutants*, etc. Si la plupart sont inoffensifs à leur état primaire, d'autres peuvent être extrêmement violents : ils sont capables de libérer d'un coup toute leur énergie, et se révéler mortels s'ils atteignent trop brutalement l'Idiomancien pendant sa récolte. On ne compte plus les Idiomanciens tués par des *percutants*, des *durs* ou des *claquants*, alors qu'ils creusaient tranquillement dans une galerie de mine. Aussi, nous ne saurions que recommander la prudence à ceux qui souhaitent s'initier à l'art de l'Idiomancie. Heureusement, il existe des précautions élémentaires à connaître, et certains signes peuvent indiquer à l'avance la présence d'un phonème potentiellement dangereux.

Une fois ses phonèmes récoltés, l'Idiomancien regagne son atelier. Là, il ajoute ses dernières trouvailles à sa collection de phonèmes - les plus grands Idiomanciens possèdent parfois jusqu'à cinq mille phonèmes *différents* dans leur atelier, et près de douze mille au total. Il peut alors se mettre au travail.

Pour confectionner un MOT possédant un pouvoir magique précis, l'Idiomancien doit pouvoir reconnaître les différents phonèmes, et surtout connaître leur classification sur le bout des doigts. Ce savoir lui est indispensable dans le choix des ingrédients qui vont lui servir à sculpter son MOT. L'Idiomancien choisit les phonèmes dans sa collection en fonction de la capacité magique qu'il souhaite obtenir ; ensuite, il les fond entre eux afin d'en faire un BARAGOUIN, c'est-à-dire un mélange grossier. Cette étape est appelée *baragouinage*. Cela fait, l'Idiomancien commence la partie la plus délicate et la plus longue de son travail : la sculpture proprement dite. C'est la sculpture qui va conférer au BARAGOUIN un pouvoir utile et cohérent, et qui va donner au MOT final sa vie, grâce et sa finesse. Cette étape dure plusieurs heures pour les plus petits MOTS, et souvent près de deux semaines pour les plus complexes. Selon les Idiomanciens, la sculpture est un travail plus minutieux et plus épuisant que celui d'un horloger. Seul les initiés peuvent comprendre ce qui se passe exactement au sein des phonèmes à ce moment de la conception ; les autres ne peuvent qu'admirer le résultat... les MOTS terminés sont de véritables êtres vivants, irradiant la beauté bien qu'ils soient invisibles, dégageant une impression d'harmonie douce et apaisante ; leur capacité magique sera d'une grande utilité à celui qui les portera.

Les MOTS terminés sont provisoirement enfermés dans des bocalux. En effet, un MOT qui n'est pas cantonné dans un espace clos ne tarde pas à s'échapper ; il s'envole alors dans le ciel, où il devient un MOT errant, un MOT sauvage. C'est pour cette raison que la plupart des Idiomanciens sertiennent les

MOTS avant de les vendre, ce qui en fait de véritables oeuvres d'art magique... et en augmente encore le prix. D'autres, qui rechignent à paralyser ainsi ceux qui sont après tout des êtres vivants, préfèrent placer leurs MOTS dans des écrins de cristal, ce qui leur laisse plus de liberté (et on dit que les MOTS sont encore plus beaux et puissants quand ils sont en semi-liberté).

Les MOTS se vendent plusieurs centaines de pièces d'or, voire plusieurs milliers pour les plus rares et les plus puissants. Ce sont des cadeaux très appréciés des hiscontes, qui voient en eux des esprits de la nature. On porte les MOTS sertis dans des colliers d'or ou d'argent, enfermés dans une fine coquille de cristal, ou encore accompagnés de pierres précieuses. Faire présent d'un MOT à une personne est souvent la déclaration des tendres sentiments que l'on a pour elle ; cela peut être aussi la marque d'une grande estime, ou une récompense pour un service rendu. Le pouvoir magique possédé par le MOT va rendre de grands services à son porteur, qu'il s'agisse d'une aide quotidienne, ou bien d'un secours unique et puissant.

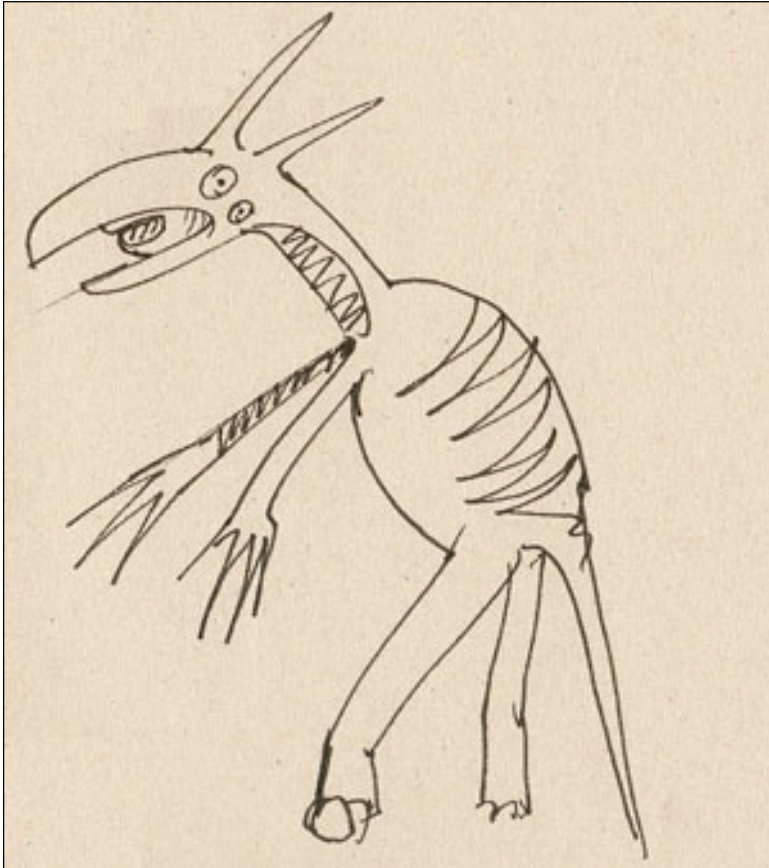
Les MOTS les plus simples se contentent de rendre chaque jour de petits services à ceux qui les possèdent - ils leur portent chance, les rendent plus attentifs à ce qu'ils font, préservent leur santé, etc. Les plus puissants ne servent qu'une seule fois dans la vie de leur porteur, mais les bienfaits qu'ils apportent à ce dernier sont nettement plus conséquents - ce qui est normal, étant donnée la complexité et la minutie de l'assemblage des phonèmes. De tels MOTS sont capables de maintenir en vie leur porteur alors que celui-ci devrait avoir succombé à une maladie ou à ses blessures, le temps qu'on lui apporte des soins ; certains donnent à leur porteur le pouvoir de guérir instantanément toute blessure, qu'elle soit physique ou magique ; d'autres rendent invulnérable aux coups ou aux poisons, ou insensible aux sortilèges. Mais la plupart des MOTS possèdent un pouvoir situé entre ces deux extrêmes : le porteur peut y avoir recours en prononçant le nom du MOT lorsqu'il porte. Vous remarquerez qu'il est inutile de voler un MOT à quelqu'un, car les MOTS sont des êtres vivants doués d'un embryon de conscience, et ils refusent de servir un autre que celui qui les a acquis (excepté si leur porteur meurt, auquel cas ils utiliseront leur pouvoir magique pour revenir entre les mains de l'Idiomancien qui les a conçus - celui-ci les vendra à nouveau, et le cycle recommencera).

La variété de ces pouvoirs est infinie. Cependant, les Idiomanciens se refusent à confectionner des MOTS dont les pouvoirs seraient agressifs - par exemple un MOT qui ferait subir une malédiction aux ennemis de son porteur. Mais les phonèmes permettent de telles combinaisons, et certains idiomanciens peu scrupuleux confectionnent des MOTS aux pouvoirs terrifiants. Bien évidemment, ces pratiques sont clandestines, car formellement interdites par les autorités royales, mais il existe un trafic de ces MOTS qu'il ne faut pas prononcer...

\*

# Sur les Peuples de Fantasia

## Un peuple instable typique : les Chers



### A la rencontre des Chers

Ces créatures étranges, aussi appelés Saute-rochers, Nympheroches (pour les femelles), ou plus vulgairement Pattes d'Eph, ont été observées pour la première fois en 1550 après J dans les montagnes à l'Ouest de l'Hiscontie, par des bergers qui faisaient paître leurs argus, pas très loin de la cité minière de Kèp.

C'est l'un de ces bergers qui, de retour après la transhumance, décrit ces êtres comme "des chèvres rayées à pieds d'éléphant". La description ne renseigne pas beaucoup les Hiscontes, car presque tout le monde en Hiscontie ignorait ce qu'était une chèvre ou à quoi pouvait bien ressembler un éléphant (contrairement au berger en question, qui d'ailleurs en avait vu bien d'autres dans ces hauteurs incertaines). D'où le dessin que réalisa le berger, plus explicite que de longs discours, mais qui ne

laissa pas d'étonner bien des gens. Après quelques semaines de curiosité, et faute de nouveaux événements plus surprenants encore, on se désintéressa de la question et personne n'entendit plus parler de ces bêtes.

Les Hiscontes étaient et sont encore loin d'imaginer que les Chers (du sobriquet que leur donna alors le berger, parce que les êtres en question appelaient tout le monde "mon cher") forment un peuple cohérent, qui habite quelque part dans les montagnes qui se dressent à perte de vue à l'Ouest de l'Hiscontie. Un peuple cohérent, sans doute, mais certainement pas "civilisé" au sens où l'entendent les Hiscontes. Au fil des ans, de nombreuses autres apparitions et rencontres de Chers ayant été rapportées par des gens des montagnes, les Chers entrèrent dans l'imaginaire des Hiscontes sous la forme d'une de ces peuplades exotiques et peu fréquentables que l'on s'accorde en Hiscontie pour appeler (avec un frisson dans le dos) les "Peuplades Insensées".

Les Chers, pourtant, sont loin d'être Insensés. Enfin, c'est ce qu'ils répondraient si on le leur demandait. Par contre, c'est vrai qu'ils sont bizarres... ce qui n'a pas empêché certains bergers, grimpeurs et guides des montagnes de nouer avec eux des relations tout à fait cordiales, bien qu'épisodiques. "Il faut les connaître", reconnaissent-ils devant qui les interroge. Et de fait, les Chers ont des coutumes et des habitudes de comportement et de langage relativement surprenantes, mais ils sont incontestablement doués d'intelligence et possèdent une culture propre.

## **Apparence physique et données biologiques**

Leur aspect physique est déjà étonnant. Ce sont effectivement des sortes de chèvres bipèdes ; mais des chèvres qui n'auraient de fourrure que sur la tête, le cou, le ventre et les jambes, et auraient le dos et les membres antérieurs couverts d'une peau de dinosaure faite d'écailles, bien que très lisse au toucher. Tandis que la fourrure ventrale est invariablement d'un bleu clair assez vif, la couleur de la peau dorsale varie selon les individus, le plus souvent noire, vert sombre ou bleu sombre, de même que celle des rayures, qui sont généralement d'un violet ou d'un mauve vif, voire, chez les Chers dits "roux", jaune ou orange fluo ("pour éviter les accidents avec les voitures", disent-ils en guise d'explication). La queue, qu'ils ont juste assez longue pour toucher le sol, est indéniablement lézardesque, et repousse, d'ailleurs, si on la coupe. La tête, à l'expression douce, est tout à fait celle d'une chèvre (signalée elle aussi à plusieurs reprises par les bergers hiscontes, la chèvre est un animal de montagne assez rare, de même que l'éléphant, en qui certains voient un ancêtre du Schmürxzl), avec un museau et deux cornes noires. Deux différences : les Chers ont les deux yeux du même côté de la tête (le côté gauche), ce qui les conduit à souvent l'incliner vers la droite pour "rétablir une vision panoramique" ; et leurs mâchoires sont doublées d'une seconde paire de mâchoires plus petites, dites "mâchoires internes", qui ressemblent assez à un bec de dinosaure herbivore ; les deux paires de mâchoires sont solidaires et se meuvent toujours ensemble. Ils ont des mains pourvues de quatre doigts tous opposables entre eux et de longues griffes (qu'ils ne rétractent jamais, même pour se caresser ou se gratter, mais cela ne semble pas les incommoder le moins du monde). Les jambes des Chers sont articulées comme celles des humains. Quant à leurs pieds, ce sont bien des pieds d'éléphant, comme l'avait dit le berger dès la première rencontre.

Ajoutons que les explorateurs et guides de montagne qui se sont aventurés assez loin au-delà de la frontière ont été les témoins d'étranges phénomènes : des silhouettes dans la nuit tombante, observées en train de grimper aux parois ou de circuler près des entrées des cavernes et des crevasses, des Chers sans doute possible, brillaient d'une lueur phosphorescente, très faible, mais incontestablement une lumière. Il semble donc que même en dehors des roux, les Chers possèdent tous une pigmentation lumineuse dans la peau du dos. Toutefois, chez les Chers non roux, ce ne sont pas les rayures qui brillent, mais le reste de la peau, d'une lumière verte ou incolore, et avec une intensité bien moindre.

Les Chers sont sexués et se reproduisent en s'accouplant, ce qu'ils font n'importe où et n'importe quand sans la moindre notion de pudeur ou d'intimité (mais gare à qui les regarde faire : il est parfois arrivé qu'un naturaliste de passage se prenne une double paire de gifles de la part des partenaires, qui l'instant d'avant ne s'occupaient nullement de lui, et ne s'en occupaient d'ailleurs plus du tout l'instant d'après, ayant repris leurs ébats sans plus lui prêter la moindre attention). Ils sont vivipares, mais on ne sait pas très bien qui porte les enfants : la femme tombe enceinte, ou bien l'homme, c'est selon, et on a déjà observé qu'une grossesse entamée quelques mois chez la femme cesse brutalement au bout d'un mois ou deux ; l'homme tombe alors enceint à son tour et menant la grossesse à terme pour les mois qui restent, il finit par accoucher (ou bien c'est l'inverse). On ignore quels mécanismes physiologiques permettent ces aberrations prénatales, dont les petits ne semblent nullement affectés par ailleurs. La grossesse dure habituellement entre six et douze mois (là encore, il y a d'amples variations, sans lien aucun avec d'éventuels problèmes de santé). Un couple de Chers met habituellement au monde entre trois et cinq petits, qui peuvent espérer vivre au moins une cinquantaine d'années. La mortalité (infantile ou non) est relativement faible (les morts sont généralement dues à des accidents en montagne), mais une part non négligeable de la population finit par se transformer en autre chose que des Chers sous l'action métamorphosante du Nonsense.

## **Mode de vie**

Il semble que les Chers vivent par petits groupes d'une quinzaine d'individus au plus, généralement huit ou dix ; ils se déplacent à travers les montagnes, vivant quelques semaines à un endroit donné (sur un endroit plat de la paroi, dans une caverne ou anfractuosité de la roche, ou plus rarement un vallon séparant deux pics) avant de déménager vers un autre, les trajets durant entre un et cinq jours. On

ignore ce qui détermine le choix de ces endroits, car ils sont parfois très venteux, effroyablement difficiles d'accès ou peu confortables ; le seul critère semble être que les Chers s'y plaisent bien. Une fois choisi un site, ils s'arrangent parfois pour y accumuler une grande quantité de neige, à l'aide de laquelle ils confectionnent de grosses briques de neige compressée, dont ils se font une sorte d'igloo modifiable à volonté. La construction peut prendre une journée entière et mobilise toute leur énergie. Au demeurant, ils sont presque toujours dehors, et il leur arrive très souvent de dormir à la belle étoile devant l'entrée (mais défense à quiconque de pénétrer chez eux).

L'occupation la plus courante des Chers pendant la journée est de sauter de rochers en rochers en bavardant et en poussant des cris joyeux ; cette activité, pratiquée avec une application constante, revient en fait à faire de grandes promenades autour du camp, qui peuvent se changer en de véritables randonnées à travers la montagne. Il n'y a pas vraiment de distinction entre se promener et partir à la chasse ; tout moment leur est bon pour manger, ils n'ont ni heure ni lieu fixes pour leur repas, et ils ne tiennent pas spécialement à se rassembler pour se nourrir, même s'il leur arrive souvent de manger à plusieurs. Chacun chasse pour son propre compte, et ce n'est que si les enfants n'ont rien trouvé à manger depuis trop longtemps que les parents interviennent pour leur éviter la famine. Les Chers se nourrissent, disent-ils, de "petits animaux des montagnes", tels que les chèvres ou les éléphants, et ils ne dédaignent pas un mammoth ou un dromadaire s'ils leur arrive d'en croiser (ils disent même une fois avoir goûté d'un météore tombé non loin, mais personne ne les croit, bien que cette éventualité puisse expliquer bien des choses, par exemple leur radioactivité, découverte par le sage Acouste en 1653 après J). Il leur arrive également d'attraper des poissons ou des oiseaux (qu'ils attrapent en plein vol en leur bondissant dessus selon une technique ancestrale).

D'ordinaire ils mangent cru.

Si jamais ils ont besoin, pour fêter quelque chose par exemple, de marquer le coup en cuisant un aliment, ils doivent rejoindre le chef de tous les Chers, le **Gloire, Vie, Santé** (c'est son titre officiel). En effet, le Gloire, Vie, Santé et les quelques membres de son groupe sont les gardiens du secret de la cuisson ; le Gloire, Vie, Santé (que l'on désignera désormais par l'abréviation GVS afin de ne pas abuser de la patience du lecteur) est le détenteur d'un artefact appelé le Flamme Cubique, dont il se sert pour cuire les aliments que viennent lui présenter ses sujets ; en échange, il a le droit d'en prélever une substantifique part, exerçant en cela ce que l'on appelle le "droit de cuisson", qui est un reste d'une ancienne tradition suivant laquelle le GVS devait prouver devant tous son aptitude à bien cuisiner en goûtant le premier ce qu'il avait préparé, à charge pour lui de supporter les conséquences d'une éventuelle cuisson ratée. Des érudits venus d'un pays lointain pour étudier la question sont parvenus à identifier la Flamme Cubique comme un four à micro-onde récupéré on ne sait où, qui possède l'étrange propriété, malgré sa taille très modeste, de pouvoir cuire absolument tout, et l'on y enfourne les éléphants sans difficulté. Le GVS est le seul à pouvoir manipuler et transporter cet artefact : il le porte avec des bretelles, comme un sac à dos, et c'est un de ses trois signes distinctifs, avec les maniques qu'il porte sur la tête (une sur chaque corne) et sa barbiche en spirale (les autres Chers ne se coiffent jamais). Trouver le GVS et son groupe requiert de partir à sa recherche tout spécialement, et cela peut prendre des semaines, car le GVS, comme tous les Chers, voyage beaucoup, et les seules indications dont on dispose pour savoir où il est sont celles que vous donnent les autres groupes que vous croisez en chemin, s'ils ont croisé le groupe du GVS. Pour les Chers, il est donc impératif de partir à la recherche du GVS quelque temps avant le moment où il faudra cuire un aliment, car si on ne s'y prend pas à l'avance, l'aliment en question ne sera probablement plus en état d'être cuit une fois trouvé le GVS.

Mais d'ordinaire ils mangent cru.

### **Régime politique, code juridique et comportements sociaux**

Comme leur nom l'indique et malgré les apparences, les Chers ont une vie sociale très ritualisée : les hommes appellent tout le monde "mon Cher" (ou "ma chère" pour les femmes), à l'exception du GVS, que tout le monde appelle toujours Gloire, Vie, Santé (abrégier serait, pour un Cher, un crime de lèse-majesté). Les femmes entre elles s'appellent "ma chérie". De même un amant a le droit d'appeler son amante "ma chérie", mais celle-ci doit exclusivement l'appeler "mon lézard" (ce n'est pas un diminutif,

mais une marque de tendresse tout à fait intégrée à la langue de tous les jours). Toute infraction à ces règles tacites vaut à celui qui commet la faute d'être exclu de la discussion pendant un bon quart d'heure : tout le monde fait et parle comme s'il n'était pas là, mais on le foudroie du regard de temps à autre s'il tente de se manifester ; passé ce quart d'heure, tout le monde fait comme si rien ne s'était passé (et il est hors de question d'évoquer de nouveau l'incident).



On a longtemps pris le Gloire, Vie, Santé pour le roi des Chers ; il faut dire que son titre et les honneurs qu'on lui rend prêtaient un peu à confusion. En fait, en dehors de ses fonctions oraculo-culinaires, le GVS ne possède pas le moindre pouvoir sur ses sujets. Bien que ces derniers se reconnaissent comme tels et parlent toujours de lui avec le plus grand respect, ils ne tiendraient aucun compte d'éventuels ordres, et d'ailleurs le GVS ne songerait jamais leur à en donner. Personne n'est chargé de prendre les décisions importantes, pour la bonne raison qu'il n'y en a jamais à prendre, et les Chers ne se réunissent jamais tous ensemble ; bien qu'au courant des nouvelles et de la vie des uns et des autres par les échanges qu'ils ont avec les autres groupes de Chers qu'ils croisent, ils restent

constamment dispersés dans les montagnes.

Il n'y a chez les Chers aucune trace de la moindre hiérarchie sociale ni de la moindre prééminence d'un individu sur les autres : personne n'a jamais pu trouver chez eux de distinctions particulières permettant de parler de groupes sociaux, d'ordres ou de classes. D'ailleurs, il n'y a même pas de corps de métiers, car aucun Cher n'exerce de métier défini. Si un Cher a besoin de se procurer un produit quelconque, qu'il s'agisse de sa nourriture, d'un produit manufacturé ou même d'un service, quatre solutions s'offrent à lui : soit il parvient à faire ça lui-même au moyen de ce qui chez eux s'appelle le "bricolage" (et c'est souvent surprenant ce que le Cher moyen est capable de "bricoler" par des talents prodigieux révélés soudainement), soit il parvient à faire quelque chose de différent (et qui parfois n'a absolument rien à voir avec le besoin premier) mais qui lui convient aussi bien, soit il renonce complètement (ou plutôt il oublie dans les cinq minutes qui suivent), soit il utilise un voisin, et là, deux moyens s'offrent à lui : soit il dérobe ce qu'il lui faut au premier Cher venu discrètement ou à coups de baffes (ou même au premier venu tout court, monstre ou Aventurier compris), soit il amène le Cher et/ou le premier venu en question à lui procurer ce qu'il désire, en le lui demandant poliment et/ou en le tannant jusqu'à ce que l'autre accepte.

En un mot, les Chers se débrouillent couramment tout seuls, et ils ont recours les uns aux autres si occasionnellement qu'on peut même se demander s'il existe une véritable société ou même une conscience de groupe chez eux. Remarquez, vu les absurdités qu'ils font quotidiennement, on peut aussi se demander s'il existe chez eux une conscience tout court...

L'unique embryon de société chez les Chers est le groupe, déjà mentionné, d'une dizaine ou quinzaine d'individus. On ne peut même pas dire que ce soit vraiment une famille ou même une réunion d'amis, car les liens familiaux sont assez lâches chez les Chers. Si les Chers qui se reproduisent ensemble restent relativement fidèles et mènent une véritable vie commune, cette vie de couple dure rarement plus de huit ou dix ans. Quant aux enfants, il arrive assez couramment qu'on se les échange entre couples, et il y a aussi quelquefois des échanges de femmes ou de maris, selon les goûts de chacun. La notion d'adultère n'a peu près aucun sens, et tout le monde trouve cela parfaitement normal. D'ailleurs, il n'y a aucun rite social d'union entre hommes et femmes, rien d'équivalent au mariage, ni même au concubinage. Conséquence logique de cette situation, les notions de parricide, matricide, fratricide, assassinats ou querelles graves entre membres d'une même famille supposée, de même que la notion d'inceste, sont inconnus chez les Chers. Pour cela, il faudrait pouvoir se reconnaître durablement ou tout simplement se connaître entre membres d'une même famille supposée ; or, il arrive couramment chez les Chers que les enfants connaissent à peine ou pas du tout leurs parents et réciproquement. Chez les Chers, le lien social le plus fondamental est celui que tissent les rencontres au hasard et les bouts de chemin faits ensemble (bonds parmi les rochers inclus).



L'absence complète de loi et de système judiciaire chez les Chers et l'anarchie complète qui en résulte ne doivent pas conduire à prendre un peu vite leur société pour un monde de chaos et de brutalité déchaînée. En fait, bien que tout ou presque soit permis, on assiste rarement à de véritables excès ou à des crimes graves ; et encore, ces derniers sont d'abord à mettre sur le compte de quelques querelles isolées qui s'échauffent un peu trop, ou plus souvent sur le compte de crises de démence provoquées par le Nonsense omniprésent dans la région. La plupart du temps, les Chers brillent par leur caractère pacifique, voire placide, malgré leur propension remarquable à faire des acrobaties farfelues un peu partout et/ou à parler incessamment pour ne rien dire de sérieux. Les conflits qui naissent entre Chers (provoqués notamment par les vols ou les harcèlements mentionnés ci-dessus) se résolvent généralement par de spectaculaires disputes, durant lesquelles l'éventuel spectateur peut voir se déployer toute la puissance de l'organe vocal des Chers, qui résulte lui aussi, d'après les beuglements qu'il émet, d'un improbable croisement entre l'éléphant et la chèvre ; ajoutons que les Chers possèdent un don inné pour l'organisation rhétorique du discours (discours pendant lequel ils n'hésitent jamais à prendre l'assistance à témoin, surtout quand celle-ci ne souhaite absolument pas se mêler de leur affaire). Ces disputes finissent très souvent par tourner court, les deux partis oubliant complètement le sujet initial de leur conversation, pour en venir à discuter cordialement de tout à fait autre chose, ou même par retourner chacun ailleurs, sans plus accorder la moindre importance au litige.

Au bout du compte, hormis le GVS déjà mentionné, l'unique règle de vie des Chers semble être la politesse, règle qui s'exerce avec tout le monde et dans toutes les circonstances. Un Cher pourra se disputer autant qu'il voudra avec un autre, lui beugler à l'oreille, lui flanquer des baffes, voire le trucher machethesquement, à aucun moment il ne l'insultera et il continuera toujours à lui donner du "mon cher". Le voyageur de passage, la chèvre ou l'éléphant qui lui serviront de déjeuner, le monstre né du Nonsense à qui il servira de déjeuner, bénéficieront eux aussi des mêmes égards de la part d'un Cher.

### **Les Chers et la magie**

On ne connaît aucune forme de magie chez les Chers, du moins aucune qui semble maîtrisée. On ne leur connaît ni sortilèges définis, ni faculté apparente pour mobiliser des énergies magiques, et encore moins une quelconque théorisation de la magie. Ils n'ont pas de livres de sorts, pas plus qu'ils n'ont de livres tout court. Les quelques connaissances spécifiques à la communauté cher, par exemple les conseils sur le déplacement et la survie en milieu montagneux, ou bien les règles de politesse, sont transmises de vive voix, ce qui permet d'identifier la société cher comme une société orale (cela n'empêche pas que tel Cher se découvre des talents d'écrivain ou d'imprimeur sous le coup d'une inspiration aussi subite que momentanée). Les dons étranges des Chers pour ce qu'ils appellent le "bricolage" et leur capacité à déployer parfois des compétences complètement inattendues telles que le pilotage d'un cargo spatial matérialisé par hasard dans les environs, ou bien la peinture rupestre pratiquée sur le dos d'un éléphant endormi, ont plusieurs fois fait soupçonner aux mages et aux érudits l'existence d'une magie qui leur serait spécifique. Mais il semble plutôt que ces "dons" soient encore une fois l'oeuvre du Nonsense ; n'oublions pas que nous sommes en pays instable...

### **Les Chers et le Nonsense**

Confrontés aux manifestations du Nonsense, les Chers montrent une caractéristique typique des Peuplades Insensées : étant eux-mêmes nés du Nonsense et affectés par lui dès l'origine, ils le considèrent généralement comme l'expression même de la normalité. Ils n'ont que peu d'idée de ce que doit être une réalité cohérente et ignorent totalement le concept de banalité. Ce n'est pas que le Nonsense ne les étonne pas : ils aiment à s'étonner de tout, et seront ravis d'essayer une paire de nageoires dans le premier cours d'eau venu s'il leur en pousse une, mais ils n'auront jamais l'idée de se demander comment ou pourquoi elle est apparue. Mais ils ne s'intéressent pas systématiquement aux Evénements Phantasmagoriques Spontanés que provoque le Nonsense dans leur environnement immédiat : ses manifestations leur sont quelquefois indifférentes (surtout quand ils sont occupés à autre chose) et ils se comportent toujours comme si ces étrangetés relevaient d'une certaine normalité, contrairement aux explorateurs hiscontes, qui y voient toujours un déraillement de la réalité. En un

mot, ils se posent peu ou pas de questions, ce qui les rend monstreux pour des Hiscontes, mais leur confère cet avantage décisif de pouvoir s'adapter à tout et n'importe quoi en un éclair. Ils sont toujours prêts à "jouer le jeu" de cette réalité altérée qui se présente, à réagir en face de ce à quoi on n'a logiquement jamais à réagir.

Les dangers que le Nonsense représente pour n'importe qui n'épargnent pas les Chers, et dans la mesure où les EPS mettent leur vie en danger, ils conservent toujours un semblant d'instinct de survie. Ils ont seulement tendance à réagir au dernier moment, ou encore à utiliser pour fuir ou se protéger des moyens absurdes (un Cher menacé de tomber dans une crevasse tentera parfois de s'envoler en battant des bras, un Cher menacé d'être dévoré par un monstre tentera aimablement de lui démontrer l'inutilité totale de se nourrir à ce moment précis, etc.). En termes d'Attitudes, les Chers, en tant que Peuplades Insensées, ne sont jamais Raisonnables, mais on observe aussi qu'ils ne deviennent jamais ni Supérieurs, ni Incrédules, et assez rarement Fatalistes. Les Attitudes dominantes chez eux sont plutôt la Placidité et une forme de curiosité légère qui n'existe que chez les Peuplades Insensées. Il leur arrive d'être Horrifiés ou Révoltés, quand ils ne sont pas tout simplement Fous.

L'influence du Nonsense sur la psychologie des Chers entraîne parfois, outre la vie sociale on ne peut plus étrange déjà décrite, deux types d'effets ponctuels :

- des **crises passagères de folie furieuse** durant lesquelles le Cher s'en prend à tout le monde et casse à peu près tout sur son passage. Ces crises durent rarement plus de quelques minutes (un bon quart d'heure tout au plus) et se terminent en général brutalement, le Cher ne gardant alors aucun souvenir de ce qu'il a fait pendant ce temps.

- des **"dons" subits** dans tel ou tel domaine de compétence, qui se traduisent en termes de jeu par l'acquisition d'une compétence quelconque, au hasard du moment, entre 20% et 60% en gros, pour une durée comprise entre une dizaine de minutes et un ou deux jours, avec une moyenne autour de deux ou trois heures. Ce phénomène se retrouve avec des variantes chez de nombreuses créatures nées du Nonsense. Chez les Chers, ces compétences, qui n'ont rien à voir avec ce qu'ils savent faire d'ordinaire, se concentrent généralement dans deux ou trois domaines : la mécanique des engins (conduite automobile, pilotage d'aéronefs ou même de vaisseaux spatiaux, construction ou réparation de machines complexes...), la zoologie (connaissance parfaite des relations diplomatiques entre chèvres et éléphants depuis les trente dernières années, fort utile pour discuter avec les unes ou les autres dans leur langue natale soudainement apprise) et les arts (poésie lyrique, chant, récitation d'anciennes épopées, improvisations à la corne de brume, etc.).

Enfin, les Chers sont exposés aux métamorphoses physiques que le Nonsense peut provoquer chez eux, comme chez n'importe quel être vivant séjournant dans une contrée instable. On observera que les Chers se formalisent assez peu de la perte de leur apparence initiale ; ce ne serait pas leur genre de se considérer comme "aliénés" ou rendus difformes par ces transformations intempestives.

### **Conseils au Chroniqueur pour interpréter les PNJ Chers**

La description qui précède vous donne assez d'informations pour interpréter des PNJ Chers pendant vos parties. Voici cependant quelques conseils récapitulatifs :

- **Paroles** : Les Chers sont excessivement attachés à la politesse, purement pour la forme. Ils appellent tout le monde "mon Cher" et ne prononcent jamais d'insultes contre quelqu'un, même s'ils sont en train de lui administrer une franche engueulade. Très attachés également à l'organisation rhétorique du discours, ils trufferont leurs répliques de "donc", "par conséquent", "ainsi", "d'une part, d'autre part", "certes", "néanmoins", "à ce propos", etc., toutes particules logiques employés principalement pour passer du coq à l'âne. Il est extrêmement difficile de rester sur un sujet donné pendant une conversation avec eux : les interroger ou obtenir d'eux une réponse sur un point précis réclame inmanquablement de grandes qualités de patience et de persévérance... En dehors de cela, les Chers ont la langue bien pendue, la parole dynamique, traversée de traits d'esprit, de blagues d'un humour assez fin, et parfois même de signes d'un authentique esprit poétique. Aussi toqués qu'ils semblent, il faut reconnaître qu'on s'ennuie rarement avec eux.

- **Gestuelle** : Les Chers ne cessent de s'agiter, de marcher, de gesticuler, de faire des cabrioles. Ils restent rarement plantés à discuter au même endroit, mais vont de long en large, font les cent pas en parlant, multiplient les expressions outrées du visage telles que les froncements ou haussements de

sourcils, les mimiques d'indignation, de dédain, de curiosité, d'effroi, les élans de lyrisme et d'amour subits, ils font de grands gestes, se frappent les cuisses, se frappent le front, frappent des mains, etc. N'hésitez pas à les faire partir en courant dans une direction au hasard et sans raison aucune, ou encore à leur faire attraper la main d'un Aventurier, l'entraîner ou le tirer par la manche à tout propos, etc.

- **Caractère** : En deux mots, les Chers sont aimables, sympathiques, enthousiastes, bons vivants, naïfs, curieux de tout et très occupés à la fois, mais leurs incessants changements de registre et changements de sujets pourront très rapidement les rendre agaçants voire insupportables aux Aventuriers. Ne faites pas pour autant des Chers des gens complètement fous : ils sont simplement excentriques à l'excès, avec de francs passages de folie (douce ou furieuse), mais ils possèdent une réelle intelligence. Il est difficile de garder son calme lors d'une discussion avec des Chers (on hésite parfois entre leur pouffer de rire au nez et leur coller une baffe) mais si on arrive à les supporter et à rester prudent avec eux, on peut parvenir à s'en faire de bons conseillers pour survivre dans les montagnes et réagir face aux effets du Nonsense.

### **Les Chers, pour BaSIC/Fantasia**

Les caractéristiques données ci-dessous offrent des fourchettes représentatives des "scores moyens" de la population cher.

- FOR 14-16
- CON 13-15
- TAI 17-19
- APP 13-15
- INT 13-15
- POU 10-12
- DEX 16-18
- PV 15-17
- PE 10-12
- Bonus aux dommages : +1d3/+1d6
- Compétences : Athlétisme 55%, Cascade 60%, Chasser pour se nourrir 40-65%, Discrétion 30%, Esquive 60%, Rhétorique 50%, Survie : montagne 60%, Vigilance 40%
- Armes naturelles : Morsure 30%, 1d3 +1 ; Coup de griffe 55%, 1d4+2 ; Ruade 50%, 1d10+3.
- Armure naturelle : 2 point de fourrure fournie et/ou de peau écailleuse.

En combat, un Cher commence habituellement par biffer son adversaire, puis, si les choses deviennent sérieuses, à lui donner des coups de griffe. Il ne mord ou ne rue que s'il est vraiment furieux.

\*

# Sur les Archétypes

## Informations générales sur les Archétypes des jeux de rôle médiévaux-fantastiques par **Wenlock**

### Les Combattants

Comme pour nombre d'autres professions, l'apprentissage d'un guerrier oriente fortement sa technique et son état d'esprit; son enseignement va également dépendre de son milieu (culture et classe sociale), des circonstances de son "orientation" et de sa formation aux armes: si les soldats de métier, gardes, miliciens et autres reçoivent un entraînement minimum avant d'être envoyés "au feu" pour s'aguerrir dans l'action, la plupart des conscrits mobilisés lorsque l'armée de métier se révèle insuffisante sont envoyés au combat presque sitôt incorporés (la coordination comptant alors moins que le nombre) où ils apprendront sur le tas à tuer ou être tués. Les peuples vivant en état de guerre permanente (comme souvent les "barbares") ont quant à eux une culture et donc un enseignement martiaux quasi-naturels: on y est guerrier de père en fils, parfois de mère en fille, et l'habileté aux armes et une valeur commune, bien que les meilleurs chefs de guerre tendent à améliorer ou à spécialiser leurs troupes. Les familles nobles ont presque toutes un maître d'arme (sans majuscules) sous une forme ou sous une autre: un véritable enseignant, un vétéran à l'âme pédagogique, un garde du corps dévoué (relire "Dune" d'Herbert), un parent combattant...mais cet enseignement est parfois édulcoré en une sorte de passe temps, un jeu de cour qui n'a pas réellement pour vocation d'enseigner la mort et la survie les armes à la main.

Les combattants sont presque toujours une "caste" à part dans une société: de part leur lien symbolique avec la mort et la violence, ils en matérialisent la barbarie et/ou la loi, suivant qu'ils sont une force de rébellion, de "maintient de l'ordre" ou d'oppression, de conquête ou de défense. Et chacune de ces forces sera différemment vue selon le contexte politique et militaire ("guerrier") du moment: pour citer Nicolas Machiavel, " La guerre fait les Héros, la paix les pend " et ce qu'une société tolère de ses "défenseurs" durant un conflit, elle ne l'accepte pas de fauteurs de troubles en période de paix.

On distinguera tout particulièrement les combattants liés à une organisation, un état ou une autorité quelconque des "combattants privés" sans attaches ni légitimité et parmi lesquels on trouve principalement des hommes de mains allant du mercenaire au détrousseur, vivant d'expédients et de rapines, des "gens d'armes" qui sont toujours considérés avec ce mélange si particulier de crainte et de mépris qui leur vaut presque à coup sûr les foudres de l'ordre publique... Ces combattants là, si prisés par les joueurs, sont minoritaires et marginalisés à l'extrême: la Garde les accueille en force à l'entrée de chaque bourgade, les aubergistes leur ferment la porte par crainte d'exactions variées, les grandes villes ne les tolèrent que dans les faubourgs (c'est à dire hors les murs). Hormis les "filles à soldats", les femmes fuient ces hommes qu'on dit paillardes et violents (et qui le sont souvent); les prêtres les maudissent; les marchands leur font payer le prix fort ou refusent de les servir; les villageois s'enfuient à leur approche avec biens et bétail... Toutes ces petites tracasseries plus ou moins méritées rendent généralement les "gens d'armes" irritables, irrespectueux, agressifs, violents voir sanguinaires, alimentant ainsi leur mauvaise réputation et donc les marques de méfiance qu'on leur témoigne, dans un cycle interminable...

Pour s'acheter une respectabilité, les guerriers doivent avant tout gérer et tempérer la crainte qu'ils font naître: que ce soit par le rituel de la poignée de main (qui sert à l'origine à prouver qu'on est désarmé et qu'on se laisse symboliquement maîtriser en gage de bonnes intentions), celui des offrandes ou des émissaires (envoyer "en éclaireur" un ou deux "diplomates" pour faire ami-ami ou négocier pour le groupe est toujours plus facile et moins menaçant que de débarquer à 10, les armes en évidence, et évite les escarmouches involontaires), le dépôt des armes à l'entrée des villages et lieux

publics (d'ailleurs obligatoire à l'entrée des grandes villes) ou leur dissimulation plus ou moins poussée, les "combattants privés" doivent avoir le souci de bien se conduire pour s'intégrer même temporairement à une quelconque communauté, tant ils souffrent en général d'un a priori défavorable (revoir "Les 7 Samouraïs" de Kurosawa ou son remake américain, relire "La Compagnie Noire" de Glenn Cook, les "Jérémy" et "Les Tours de Bois-Maury" de Hermann,...).

Ceux qui combattent pour une quelconque autorité jouissent (ou pâtissent, ça dépend de l'autorité en question...) de la réputation de leur "Maître" ou de leur ordre. Cette forme particulière d'intégration tend bien sûr à identifier les guerriers à un comportement, des intentions et une conduite "repère", et par là-même rassurante: c'est ainsi que sont nées les règles de la Chevalerie, distinguant le Preux (et presque toujours "Pieux", la religion étant la base morale de la plupart des cultures) du Maraude ("maraudeur" quoi...) par de nombreuses caractéristiques. Le Chevalier est par nature noble (au sens social du terme: titre, généalogie et souvent un rang d'officier supérieur dans l'armée), il porte un écu frappé de ses armoiries (pour qu'on identifie son rang et son lieu d'origine, éventuellement son nom et donc sa réputation) et les symboles variés (cocarde, brassard, livrée, étendard,...) de son allégeance à un noble de plus haut rang (voir un roi ou un empereur), il adhère à un code d'honneur très stricte, monte un cheval (signe de richesse autant que de "supériorité"), met en avant son dévouement à la communauté, réalise quelques "haut-faits" et se fait éventuellement accompagner d'un ménestrel chantant ses exploits (ou d'un type frappant des noix de cocos, mais c'est plus rare)... Bref, il décore sa violence et l'autorité militaire qu'il représente de tout une mystique de la vaillance, de la force et de la rigueur morale qui le sépare de la masse grouillante de la piétaille sans foi ni loi et le range ostensiblement du côté du "bien". Evidemment, cela crée des devoirs et la chevalerie est une vie de contrainte bien plus que d'idéaux (ceci vaut plus encore pour les Samouraïs, distingués du simple ronin par le rattachement à un seigneur et le code du Bushi-Do).

Sans aller jusque là, les combattants peuvent au moins s'identifier à des symboles positifs par l'appartenance à une troupe bien considérée (c'est également un des rares moyens de s'assurer un emploi stable), unité d'élite, garde citadine ou suite d'un seigneur, rattachement à un ordre religieux (moines-guerriers, templiers plus ou moins mystiques) etc. , ou s'attacher à un organisme ou un personnage influent comme une guilde, un riche négociant, un Maître d'Arme reconnu,...

Même les troupes mercenaires tendent à s'organiser autour d'un "capitaine" célèbre en une "compagnie" possédant ses traditions, ses spécialités et, souvent, une même terre d'origine. C'est fréquemment le cas pour les artilleurs, et sapeurs dont l'usage encore inhabituel oblige à passer d'une armée à une autre.

Bien que la possession et le port d'armes soient en général réglementés (allant de l'interdiction pur et simple de posséder et donc de vendre des armes pour les populations "potentiellement rebelle" jusqu'à l'obligation d'en porter dans les villes assiégées), un certain nombre de personnes ont le privilège de pouvoir porter leurs armes dans les lieux publics: les Maîtres d'Armes, les miliciens de guilde et les gardes religieux (leur supérieurs étant alors responsable de leurs actes), les nobles et leur proches suivants, les forgerons (qui sont presque partout associés aux métiers des armes), les officiers militaires et fonctionnaires en mission (guet, garde, etc.), parfois les juges et bourreaux (même hors de leur office), les diplomates... Ce sont là des cas courants, mais la législation est soumise à bien des modifications suivant les circonstances.

Ces armes, justement, étant à la fois les "outils" et l'insigne des professions combattantes, sont par leur nature, leur état et leurs éventuels ornements très significatives d'un état d'esprit, d'une appartenance culturelle, d'une technique de combat et d'un rang social ou militaire. Au Moyen-Age, le métal coûte cher, il est difficile à travailler et les armes forgées de belle facture, damasquinée ou trempée sont à considérer comme du "matériel militaire de pointe" réservé à une certaine élite, les autres combattants se contentant en général d'armes où l'acier cède la place à des métaux de moindre qualité, plus sensibles à l'usure et aux chocs (la classique lame brisée en combat pouvant être assez courante) ou même d'outils améliorés: pique, haches, marteau, faux... Les "bonnes" armes ne se trouvent que chez les "bons" artisans, qui sont plus ou moins rares (et cher, encore une fois) suivant la densité de population et le développement technologique de l'une ou l'autre contrée, mais les forgerons de talents, ceux dont chaque arme est une oeuvre poinçonnée et baptisée, savent attirer jusqu'à eux les combattants suffisamment aisés.

Les couteaux et les arcs sont assez répandus, il est d'ailleurs courant qu'on organise des concours de tir pour maintenir un entraînement minimum à la défense des cités, mais là encore les armes "faites maison" le plus souvent en circulation sont de piètre facture. La dague, arme d'appoint et de parade, est également onéreuse et l'insigne d'une certaine aisance, voir une pièce d'apparat et de cour dont l'aspect guerrier cède à l'élégance. D'une manière générale, les bonnes armes se conservent, parfois de génération en génération et l'entretien du matériel est un souci permanent chez les combattants, les conséquences d'un matériel défectueux étant pour eux directes et définitives.

Leur ornement ne dépend pas uniquement d'un intérêt esthétique, mais parfois d'une nécessité d'identification sur un champ de bataille, d'une volonté d'effrayer l'adversaire ou de se mettre en valeur, est à parfois une fonction rituelle ou magique: les armes sont de tout temps des symboles de puissance et de virilité (relire les symboliques sexuelles et diaïrétiques définies par Gilbert Durand !), l'objet d'une mystique que les autorités militaires encouragent généralement pour des nécessités d'entretien et de "respect du matériel" (dans certaines garnisons calmes, il arrivaient trop souvent que les soldats bradent une partie de leur matériel pour améliorer leur ordinaire).

Enfin, le choix d'une spécialité d'armes dénote ou entraîne un certain style de combat et parfois une mentalité: l'arc enseigne les vertus de la retenue et de la précision, le corps à corps nécessite vivacité d'esprit et improvisation, les armes à deux mains demandent beaucoup de force mais aussi de la maîtrise et de l'anticipation (sinon, ça s'appelle "bourrin" et donc "peu viable à long terme"), les lames courtes nécessitent une coordination et une agilité de tout le corps, le combat monté une bonne compréhension de l'animal, etc.

De même, des styles très différents peuvent se révéler à partir d'un certain niveau technique (tous les débutants combattant plus ou moins de la même manière, mal !): très mobile, en esquivant ou en charge; statique, défensif, se rapportant à des gardes techniques pré-établies; très épuré ou hyper-actif; combat de rue ou duel codifié... Tous ces styles dépendent non seulement de contraintes et choix techniques, mais également "idéologiques", suivant les objectifs et la conception du combat de chacun: on peut combattre pour tuer systématiquement, pour "mettre hors de combat", pour humilier, pour s'amuser (!), avec rage, dégoût, peur, plaisir ou ambition, de même qu'on peut penser le combat comme une approche de la mort, une rencontre, une expérience, une leçon, un problème, une horreur, une occasion de s'assouvir, de se mettre en valeur, de dominer ou de mourir... Le combat est souvent un acte et un moment extrême où se révèle la nature des combattants, de ceux qui les observent et de ceux qui les commandent: en cela, il est souvent associé à des enjeux mystiques ou métaphysiques (relire "La Condition Humaine" de Malraux et "Pour qui sonne le Glas" d'Hemingway) et il reste un thème philosophique et poétique intarissable.

Mais l'art de la guerre recouvre à la fois la connaissance des armes et la science tactique ou stratégique, et le grade et le type de combat pratiqué va influencer beaucoup la prédilection d'un guerrier pour l'un ou l'autre aspect. Très tôt dans l'antiquité, on se penche sur les aspects intellectuels du combat ("L'Art de la Guerre" de Sun Tzu) et on tente de coordonner efficacement les mêlées désordonnées que sont les combats de masses ou d'escarmouche; pour cela on spécialise généralement les combattants dans l'une ou l'autre orientation. A moins que les adversaires ne soient systématiquement des imbéciles, il est probable qu'ils aient eux-mêmes recours à un minimum de tactique de groupe et l'absence d'organisation ou l'individualisme forcené coûtent alors très cher... Aux combattants expérimentés d'attirer l'ennemi sur leur "terrain" et d'éviter de se retrouver dans un type de combat qui n'est pas le leur: les armes, boucliers et armures des cavaliers sont généralement d'une longueur et d'un poids qui s'avèrent très gênants sitôt qu'on est démonté, les archers ont tout à redouter de l'arrivée au corps à corps d'un adversaire, les fantassins dispersés sont à la merci d'une charge de cavalerie...

Ainsi, suivant leur culture d'origine, le statut des "guerriers" ira du rebelle pourchassé à la classe dirigeante d'une population en passant par le guet (à la fois défense "civile" des petites agglomérations et force de police), l'armée de métier ou les conscrits, une caste mystique...

Dans nombre de sociétés, les guerriers sont certes la caste dirigeante, mais également une puissance économique: ils défendent et étendent le territoire du "clan" ou de la cité, rapportent par le pillage un revenu important et sont parfois, comme dans la Grèce antique, une source de "denrées" très particulières, les esclaves. Selon qu'ils seront une nécessité vitale (ville assiégée, guerre permanente, etc. ) et économique ou une menace/force de répression, ils seront admirés ou haïs, mais presque

toujours craint et "mythifiés": des rumeurs plus ou moins flatteuses cours à leur sujet, les gens chercheront toujours à les classer en ennemis ou amis, leurs signes distinctifs (blasons, étendards, "armoires", armes de prédilection, livrée/uniforme, moyen de locomotion (chevaux, souvent...), accessoires, écussons, couleurs, bijoux,...) seront presque toujours liés à une autorité et à une histoire, et qu'on vienne les voir défiler ou qu'on les voie sitôt aperçus, ils ne laissent pas indifférents.

\*

## Les Bardes

Les Bardes sont plus que de simples baladins/ménestrels/troubadours: ils sont les principaux "médias" de l'époque médiévale.

Ils transmettent les nouvelles publiques et certains messages privés, sont des "banques de données" sur toutes les contrées lointaines (coutumes, itinéraires, événements récents, histoire...). Etant parmi les rares voyageurs de métier, on leur confie des connaissances nécessaires à de lointains collaborateurs, ils informent les marchands sur le cours de certains produits, donnent des renseignements aux chroniqueurs comme aux autres bardes. Ils fonctionnent en réseau, les connaissances de l'un étant transmises à une poignée d'autres (avec plus ou moins de fidélité) pour atteindre l'autre bout du pays...

Dans certains cas, ils sont "témoins-experts" sur des questions de tradition ou de généalogie, assistent au règlement des contrats et aux serments. Ils peuvent aussi passer des sortes de "petites annonces". Chez les "barbares", ils sont dépositaires de toute une base culturelle et historique, mémorisant l'Histoire (avec majuscule) du Clan, ses connaissances et son savoir-faire, les annales de sa jurisprudence, le détail de ses rituels...

Leur fonction informative est très importante, mais se double d'une fonction de divertissement (ils sont la télé de cet univers): ils transmettent ainsi certaines "leçons de vie", font voyager les idées et les modes de pensées par les contes et les anecdotes ou le répertoire musical et poétique d'un pays ou d'un "mouvement artistique".

La soirée d'un Barde commence par la localisation de sa future scène (la plus vaste et peuplée possible, avec éventuellement des critères de visibilité et d'acoustique): une esplanade, l'escalier d'un grand bâtiment, une grande auberge, la cour d'un château... Il commence par y planter son bâton de marche, insigne de sa fonction et résumé de ses voyages: orné de plumes, rubans, collier, pierres et bibelots représentatif des pays traversés au cours de ses voyages, quelques objets rares ou exotiques sur lesquels il pourra broder une histoire et attiser la curiosité... Certaines grandes auberges ont parfois un lampion ou un fanion particulier annonçant la présence d'un Barde.

Leur présence signalée "visuellement", les Bardes attirent leur auditoire en chantant leur propre version du "Grand Chemin" (ou autre texte classique fort long décrivant des voyages; l'idée est inspirée de "Rêve de Dragon", mais assez représentative des coutumes médiévales) annonçant par le choix des couplets les endroits visités et les événements connus. Pendant qu'il cite le long chapelets des cités dont il a des nouvelles, le Barde est interrompu à la criée par ceux qui veulent des précisions sur l'un ou l'autre point: comme il ne vit que des dons, les spectateurs lui offrent telle ou telle chose pour avoir des renseignements ("Holà, une chope de bière pour que tu racontes les nouvelles de la capitale!", "Une miche de pain pour le récit de la dernière bataille")... Le Barde habile peut ainsi faire monter les enchères (et le maladroit vexer son auditoire) pour assurer son dîner ou son logement... A lui d'obtenir le plus possible de dons (rarement en argent) en dévoilant des "scoops" ou des potins (pas toujours très véridiques), en faisant preuve de la plus grande culture (il y a parfois de la concurrence), de la plus longue mémoire ou de la plus fertile imagination...

Le rituel des nouvelles terminé (ça peut prendre longtemps dans les coins reculés où les nouvelles sont rares, ou si le pauvre orateur n'a pas encore trouvé de quoi faire un dîner), le Barde commence les divertissements (bien souvent, il dîne au fur et à mesure des dons, les "clients" entretenant sa verve à coup de boisson, d'amuse-gueule et de petite monnaie. Dans d'autres cas, il se retire pour consommer

ses gains avant d'entamer son spectacle du soir): en introduction, les anecdotes (qui enseignent autant qu'elles divertissent), les histoires drôles, les contes merveilleux et les chants gais. Il oriente son discours en fonction des goûts et attentes du public, parfois jusqu'à la démagogie, il fait participer l'auditoire, se moque de l'un et flatte l'autre pour tenir son public.

A l'heure où les enfants vont se coucher, il entame les histoires grivoises ou provocantes (ou revendicatives: dans la gaule sous domination romaine, les Bardes entretenaient l'esprit de révolte par le récit des combats passés, les chants de guerre, des contes choisis pour leur contenu rebelle ou nationaliste), les mythes terrifiants et les chants paillardes (d'où certaines frictions avec le clergé: le conteur se laisse souvent aller à la méthode Hollywoodienne: du sang, un peu de provocation, du sexe et des happy-end)... Il suit éventuellement les circonstances: sagas épiques près des lignes de front, romance pour les Dames et les mariages, histoires de bêtes terribles quand les loups hurlent au loin... Tout est bon pour capter l'auditoire et jouer le "pay per view": " je ne puis plus continuer si l'on ne me paye à boire, ma gorge s'assèche! ". Le Barde s'accompagne souvent d'un instrument (musique d'ambiance ou dramatisante, comme pour les films, le théâtre ou l'opéra) et d'effets visuels ou dramatique: jeu d'acteur (mimiques, ton, accents, postures, etc. ), mouvements de cape, masques, tour de "magie", danse, acrobatie, mime... Certains transportent avec eux des décors peints sur tissus qu'ils déploient derrière eux pour illustrer leur thème, se ménagent un rideau et des coulisses, s'approprient l'espace, tant pour soutenir leur prestation par un "décor" plus ou moins improvisé que pour délimiter et faire remarquer leur "scène" (au minimum, un cercle tracé au sol permet de définir le lieu du conte en le séparant du public et de la "réalité": dans cet espace, l'univers n'est plus le même et le conteur peut y mettre en scène tout un imaginaire sans désorienter le public, se permettre fantaisies et impertinences sous la licence du récit).

En fonction du talent (et de l'endurance) du Barde et des moyens/de la générosité de l'aubergiste (ou l'hôte quel qu'il soit), on lui offre un coin de paille dans l'écurie ou une chambre confortable, un quignon de pain ou un bon repas...

Il est vrai qu'un bon Barde (comme tout autre spectacle) est rare et attire une clientèle qui consomme aux tavernes et ravit la bonne société à la cour des Seigneurs qui savent retenir l'artiste dans leurs murs... C'est ainsi que les Bardes passent l'hiver au chaud (ou en ville, tournant éventuellement sur plusieurs auberges), déployant tout leur art pour distraire par des spectacles ou des jeux un public contraint à l'inaction: en hiver, les routes sont souvent coupées par la neige ou la boue et les ports pris par les glaces (empêchant l'arrivée des nouvelles, le commerce et la guerre), les animaux hibernent (privant de chasse la noblesse dont c'est le principal loisir. Exception faite des loups que la raréfaction de leur propre gibier amène à s'approcher des habitations, incitant d'autant plus les ruraux à rester chez eux), les travaux agricoles sont interrompus et, de manière générale, toute l'activité se recentre sur les cités et les travaux d'intérieur...

Il arrive que l'annonce de la représentation d'un barde fort célèbre crée une affluence digne d'une petite foire. Parfois celui-ci demande un service ou une fourniture nécessaire à la poursuite de son art (réparation d'un instrument, vêtements chauds ou imperméable pour affronter les rigueurs de la route, bottes neuves, éléments de mise en scène, hébergement pour la mauvaise saison, monture...), mais sa fortune se résume toujours à ce qu'il peut transporter. S'il s'arrête trop longtemps, son répertoire et ses nouvelles s'épuisent et il perd son statut comme son gagne-pain...

En cas de baisse de popularité, de réprimande publique de la part des autorités (religieuse ou politique), le Barde ne peut compter que sur le soutien de son public pour subsister ou rester libre: les puissants pardonnent plus aisément les écarts de conduite de ceux dont le châtimeur entacherait leur réputation ou créerait des troubles.

S'il perd son public, le Barde n'a plus qu'à prendre ses jambes à son cou et tenter sa chance ailleurs. S'il en a la chance: les prisons de certaines contrées sont pleines de baladins enfermés pour avoir eu des mots trop irrespectueux ou un humour trop provocant...L'orateur audacieux qui tentait de raisonner ou d'infléchir une foule hostile ou défavorable est parfois même lynché. Les Bardes, éternels passagers et souvent solitaires, n'ont en général ni titre ni protection, à eux de gérer le ton qu'ils emploient (et parfois faire taire leurs propres opinions, ou leurs scrupules) pour flatter l'esprit de révolte du public sans dépasser les bornes...

Mais s'il est populaire, la simple réputation d'un artiste peut lui ouvrir bien des portes, emplir les auberges et sa panse ou lui octroyer quelques indulgences, voir un statut tout à fait à part: en effet, dans nombre de sociétés où la tradition est orale, tuer un barde, c'est détruire toute une banque de



données, éventuellement unique: le barde devient alors intouchable, ou du moins toute violence à son égard devient-elle tabou. Leur langue étant leur seule défense et leur principale outil, on lui prête -pour peu qu'elle soit habile- toutes sortes de facultés magiques ou diaboliques, suivant les cultures et les points de vue (voir la "Voix Bardique" de Chivalry & Sorcery, les sorts de Barde dans JRTM,...), qui leur donne suivant le contexte un prestige particulier ou leur vaut la persécution des autorités (dans l'Europe médiévale, l'église se défiait des baladins auxquels elle reprochait les impertinences, les mœurs dissolues, le nomadisme et "une proximité malsaine avec l'animal"...). Les Bardes ont par nature le goût de l'échange, du discours et de l'écoute (ce dernier point étant beaucoup plus essentiel qu'on ne le croit généralement) et si les cultures orales leur attribuent également des fonctions de médiation, de dialectique (si, si), de recherches et délibérations judiciaires autant que d'enseignement et de divertissement (qui sont souvent liées: le mythe et le rite sont bien souvent la métaphore et l'aide-mémoire d'une connaissance tout à fait concrète), même les civilisations plus hiérarchisées font d'eux des émissaires, des diplomates, des négociants, des espions et des porte-paroles...

L'apprentissage d'un Barde est assez particulier: c'est en général un choix fait dès l'adolescence, l'aspirant Barde devant trouver un maître prêt à l'emmener avec lui par monts et par vaux en lui apprenant non seulement le chant, l'élocution ou le jeu d'acteur, la musique, la poésie, les contes, les sagas et les traditions mais également la rhétorique, l'art de manier la foule, la géographie et l'écoute des autres. Le maître ne choisit, souvent sur le tard, qu'un seul élève en général qui le suivra pendant 5 ou 7 ans: il en sera le père et l'initiateur, le protecteur et le compagnon de route. Dans les tribus "barbares", le Barde se choisit d'ordinaire un pupille parmi le clan, mais pour les autres, il le découvre au cours de son errance ou lors d'une halte en ville, d'une représentation. Il lui faut bien évaluer son candidat pour jauger de ses aptitudes, de sa motivation, de sa droiture et de leur future entente: l'enseignement des Bardes ne doit pas se répandre auprès de ceux qui ne le méritent pas ou en feraient mauvais usage, il est long et parfois pénible tout en ne devant être interrompu qu'en dernière extrémité... Plus rarement, c'est un baladin ou un artiste quelconque (musicien, conteur, jongleur, bouffon...attendu que les artistes du moyen âge sont souvent un peu tout cela à la fois) qui, déjà adulte, décide de prendre la route et de se chercher un maître, pour des raisons d'accomplissement personnel le plus souvent, mais parfois pour fuir la justice ou de mauvais souvenirs.

\*

## Les Voleurs

Le Voleur de profession, qu'on distinguera du voleur occasionnel dont la main malhabile s'abat sur un étal, la cassette de son maître ou un sac de voyage dans une poussée d'avidité que la lâcheté tempère d'ordinaire, le Véritable Voleur (donc) est un être à part de par un choix de vie radical: la clandestinité. Même s'il peut se considérer comme un professionnel, un artisan, un artiste même parfois, il ne peut ignorer que la société qui l'entoure est elle basée sur la Loi, quelle qu'en soit la forme, la sévérité ou l'origine, et que celui qui la transgresse de manière régulière et ostensible se marginalise assurément.

Même si, par leur nature aventureuse, les personnages de Jeu de Rôle sont presque tous des marginaux (il n'y qu'à lire les descriptifs des autres "archétypes" pour s'en convaincre), le voleur se singularise encore des autres aventuriers et préfère généralement dissimuler ses activités plutôt que d'encourir la méfiance ou l'hostilité de son entourage: en effet, les "honnêtes gens" font souvent l'amalgame entre "faire profession d'acquérir malhonnêtement le bien d'autrui" et "s'en prendre à tout le monde et n'importe qui". L'un des premiers soucis du voleur est donc bien souvent de se constituer une couverture, ne serait-ce que pour justifier des revenus qui peuvent être importants (le crime paie plus souvent qu'on ne croit) mais sont en principe irréguliers et aléatoires: se mêler à une troupe de baladins, dissimuler ses escroqueries et ses marchandises de contrebande derrière l'étal d'un marchand ambulancier ou se faire passer pour un pèlerin (le tourisme autre que religieux est rare au moyen-âge) sont des moyens courant d'aller incognito de forfaits en forfaits comme de ville en ville.

Car s'il n'est pas itinérant, le voleur court le risque d'être assez vite repéré des autorités et de devenir le suspect privilégié de chaque délit commis... à moins d'habiter une grande ville où la masse de la population peut plus ou moins camoufler ses activités. Mais là encore, l'anonymat reste relatif et s'il a la malchance ou la maladresse d'être pris plus d'une fois, son penchant pour l'illégalité sera rapidement connu des sergents de ville et une certaine suspicion entachera désormais même ses occupations les plus innocentes. Mais rappelons tout de même que, principalement dans les communautés de moindre importance, le meilleur suspect est toujours l'étranger, qu'il soit immigré permanent ou voyageur de passage.

On peut également différencier les voleurs ruraux et urbains: les premiers opèrent presque toujours en bande et s'en prennent principalement aux voyageurs fortunés/transports de marchandises et au bétail (l'une des rares richesses transportables des campagnes; on ne pille les champs qu'en cas de disette). Leur méthode s'apparente à la guérilla ("frapper et disparaître") et ils doivent être assez mobiles pour suivre et intercepter leur cibles d'une part, et pour échapper aux poursuites et recherches d'autre part. Au final, le "voleur rural" ne se distingue vraiment du "forestier-chasseur" que par la nature particulière de son gibier et n'a en commun avec son homologue urbain que la clandestinité et la nécessaire discrétion.

Car en ville le Voleur est aux prises avec un environnement à la fois plus socialisé et plus technique. D'abord, le voleur urbain s'inscrit dans une trame sociale plus ou moins civilisée, faites de guildes plus ou moins spécialisées et hiérarchisées, de réseaux de contrebande ou de revente du butin, d'indicateurs, d'intermédiaires et de la permanente menace de l'autorité judiciaire. Il ne peut exercer son art qu'en gérant en parallèle l'écheveau des relations de pouvoirs et d'intérêts, observant la loi du Milieu sinon celle de la cité. D'un autre côté, l'abondance de témoins potentiels et la présence de serrures et d'autres systèmes de sécurité (dont la surveillance de la Garde/Milice/Police plus ou moins organisée et motivée) complexifient le vol en lui ajoutant un aspect technique ou technologique (la serrurerie de base est encore une sorte de "haute technologie" durant la période médiévale, la métallurgie demande de gros moyens, les outils n'ont que le muscle comme source d'énergie...). Ceci vaut avant tout pour les Cambrioleurs et "Monte-en-l'Air", mais les tire-laine, détrousseurs et autres escrocs pâtissent également des mesures de sécurité citadines: éclairage public, patrouilles, cloisonnement nocturne des quartiers et faubourgs, couvre-feu, regroupement des professions artisanales et financières (banque, usure, change, négoce,...) en guildes auto-protégées, système pénitentiaire rôdé, interdiction de mendier, de circuler dans certaines zones, de porter les armes...

Cette dernière interdiction a d'ailleurs fait de la dague l'arme emblématique du voleur: c'est en effet une arme aisément dissimulable, pourvue d'une garde permettant la parade et de deux tranchants permettant l'attaque de taille, toutefois moins efficace que celle d'estoc. Suffisamment solide, elle pourrait également aider à dégonder les portes, tordre le plomb des vitraux, suffisamment acérée elle ouvre le fond des sacs et des bourses et bien équilibrée elle peut faire une arme de jet acceptable (bien que d'une portée et d'une précision toujours inférieure à un vrai couteau de lancer). Le poignard est également l'arme des assassins et des traîtres et, souvent considérée comme une arme vile, elle est logiquement devenue l'apanage de ceux dont l'honneur est déjà entaché.

La "sécurisation" des villes est d'autant plus mal ressentie que les voleurs sont par nature rebelles à l'ordre établi mais paradoxalement pas tous très sensibles aux revendications sociales, d'abord parce qu'ils ont choisis d'aller bien au delà de la "revendication", mais également parce qu'ils sont eux-mêmes à la recherche du profit. Leur habitude de la clandestinité s'ajoute à cette nature "renégate" pour en faire les auxiliaires indispensables de toutes les oppositions politiques ou militaires: ils fournissent certaines marchandises (drogues et alcools prohibés, armes, contre-façons, matériel de cambriolage,...), protègent ou dissimulent les fugitifs, renseignent les différents camps et offrent parfois une assistance armée ou les services d'un assassin de profession (qui n'est pas à proprement parler un "voleur", bien qu'ils soit apparenté à la Pègre).

Mais cela n'est possible qu'avec un minimum d'organisation et les réseaux d'intérêts peuvent, dans les plus grandes citées, devenir de véritables guildes clandestines imposant un ordre et une loi d'ailleurs pas plus égalitaires ou justes que ceux des "honnêtes gens". Evidemment, le caractère rebelle des voleurs impliquant un rapport de force plus tendu encore avec ces guildes qu'avec l'autorité légale et la société criminelle est plus sujette que toute autre aux altercations, "règlements de comptes", exécutions sommaires, peines exemplaires, renversements d'autorité et autres "guerres des gangs". Le crime

organisé devient alors un reflet assombri de la cité où il opère, créant là encore ses coutumes, ses mythes et ses repères, avec souvent une cupidité et une violence accrues.

Parmi les voleurs de métiers (définis donc comme "faisant profession d'acquérir malhonnêtement le bien d'autrui") on peut distinguer encore quatre catégories formée chacune autour d'un type de larcin (et donc de délits) :

- les **Cambrioleurs** sont les plus célèbres et les plus porteurs de mythes. Ils regroupent tous ceux qui pensent leurs cibles en tant que lieux: Monte-en-l'Air, Perceurs de Coffres, Rats d'Hôtels, Pilleurs de Tombes... S'ils peuvent s'en prendre aux individus pour les besoins d'une opération, ce n'est pas leur objectif principal et leurs compétences sont plus orientées vers la technique que le combat : ils sont de fait à la fois techniciens et artisans autant que voleurs, l'artisanat (et plus particulièrement la métallurgie et la mécanique, qui se rejoignent dans la Serrurerie) étant bien-sûr leur couverture la plus courante; le crocheteur de serrures est le plus dépendant de ses outils, qu'il fabrique parfois lui-même, mais tous sont tributaires d'un minimum de matériel parfois illégal et souvent coûteux (de par sa "technicité", donc) dont l'usage est un art en soi. Mais la cambriole peut aussi comprendre une part sportive (voir acrobatique) non-négligeable, le cambrioleur étant alors un funambule, un équilibriste, un contorsionniste, un spéléologue et un alpiniste urbain, ou un coureur quand la chance fait défaut. Bien que toujours "technique", cette activité recèle alors une forme de performance appréciée chez les baladins et acrobates de professions, que leur itinérance et leur marginalité rapprochent déjà des milieux criminels.

- les **Tire-Laine** rassemblent tous les Coupeurs de Bourses, Escamoteurs, Vide-Gousset, Pickpockets (bien que le terme soit très récent), voleurs à l'étalage ou "à la roulotte" (ce qui désigne le vol commis dans un véhicule qui, dans le cas de voleurs médiévaux, peut aussi bien être une monture...), bref tout ceux qui s'en prennent avant tout aux personnes, mais sans violence et si possible à leur insu. Ceux-là opèrent à l'occasion, hantant les lieux de rassemblement (foires et marchés notamment, qui en tant que zone de commerce rassemblent aussi les richesses), comptant sur leur habileté manuelle et leur rapidité pour piocher dans les sacs, poches, fontes et parures ce qui les intéresse. Ils sont les plus proches des métiers du spectacle, qui crée à la fois un attroupement et une diversion bien utiles, la capacité de distraire dans les deux sens du terme étant d'ailleurs un élément fondamental de cette spécialité. Ils sont aussi les plus exposés de tous les voleurs puisque non seulement au contact direct de leurs victimes, mais également incapables de se défendre autrement que par la fuite et contraint de récidiver souvent par la petitesse de leurs larcins. Pour compenser cela, ils travaillent en groupe, ratisant les foules, se fournissant mutuellement diversion, protection et la possibilité de faire disparaître le butin (et donc la preuve du larcin) dans les poches d'un complice.

- les **Détrouseurs** sont, à l'opposés des précédents, ceux qui s'approprient les richesses par la force. Pas forcément citadins, ils incluent les "Bandits de Grand Chemin", Brigands et autres Maraudeurs, la campagne fournissant plus souvent que la ville un espace à leur convenance, c'est à dire sans témoins. Eux aussi sont soumis à la fortune de l'Occasion et doivent souvent répéter leurs attaques pour accumuler quelques richesses (les riches évitant généralement de s'exposer et n'ont que peu de raisons de s'attarder dans les endroits "mal famés"). Eux aussi opèrent en bande (le nombre compense souvent la fréquente faiblesse de ces combattants que la motivation "financière" suffit rarement à rendre téméraires : le brigandage étant une activité de subsistance, il est nécessaire de maintenir le risque à un niveau "vivable" et donc d'éviter les combats incertains).

Les Racketteurs se différencient des autres "détrouseurs" par une quasi-intégration (en force) au système économique, amassant des revenus réguliers et créant une forme d'organisation parasite qui tue le moins possible ses victimes nourricières, garde les éventuels témoins sous contrôle plutôt qu'à distance, mais use pourtant de violence et de menace.

- Les **Escrocs**, enfin, regroupent les Aigrefins, Charlatans et autres Arnaqueurs autour de l'art difficile de s'approprier le bien d'autrui avec son consentement! Ils préfèrent en effet la persuasion à la discrétion, la parole à la force et la comédie à l'embuscade. Nombre de Mendiants peuvent d'ailleurs être inclus parmi les escrocs puisque forçant la pitié par de faux handicaps ou d'habiles plaintes et lamentations, ainsi que les Faussaires (la falsification leur faisant office de baratin) et bien des marchands peu scrupuleux. Le commerce et la finance sont d'ailleurs leurs domaines d'activité favoris: c'est dans les méandres obscures des taux de change, taux d'usure, des législations, du cours des denrées et des privilèges variés qu'ils attirent leurs victimes pour les dépouiller. Souvent cultivés et au

fait de la loi, ils fabriquent sur la base de connaissances véritables un filet de mensonges et de comédie où prendre les naïfs et les présomptueux. Leur couverture n'est pas nécessairement fixe: l'escroc choisit suivant les circonstances le rôle qu'il va jouer, mais nombre d'entre eux officient (parfois en toute régularité) dans le négoce, la banque et le jeu, toutes activités hasardeuses et complexes qui servent leur desseins.

Evidemment cette définition des voleurs exclue quelques figures emblématiques de la Pègre, mais les Spadassins (ou simples "Hommes de Mains" pouvant se rapprocher des Détrouseurs), Assassins, Espions (à moins qu'on ne les considère comme des voleurs d'informations ou qu'on les apparente aux Escrocs, mais leur méthodes sont différentes et leurs buts plus souvent militaires que financiers), Entremetteurs et autres Contrebandiers n'ont pas pour but principal "l'acquisition malhonnête des biens d'autrui" et dépassent largement le cadre de cet archétype...

\*

## Les Forestiers

On trouve sous cette appellation la grande variété des "Rangers" et "Scouts" de D&D et JRTM autant que les "forestiers" définis dans Warhammer et certains liens avec les "Rogues" de ce même D&D: éclaireur, pisteur, guide, trappeur, chasseur, brigand, "Maître des Animaux" et autres Hommes des Bois, des Collines, Montagnes, etc. Leurs principales caractéristiques étant en général un lien étroit avec la nature, quelques connaissances martiales et des compétences liées aux déplacements et à l'observation (orientation, déplacement silencieux, pistage, course de fond, escalade, natation, équitation, camouflage, surveillance, détection des pièges ou des embuscades, survie...). Même s'ils tendent à l'autonomie, les forestiers s'orientent souvent vers une spécialisation qui les rapproche d'une fonction de Barde (dresseur-montreur d'ours, guide ou caravanier, intermédiaire-interprète,...), de Combattant (les armes de chasses deviennent vite armes de guerre et les éclaireurs sont les yeux et les oreilles des armées) ou de Voleur rural (discrétion, utilisation du terrain, capacité d'observation et de repérage, "bandit de grand chemin",...).

Souvent autarciques, les forestiers arpentent les régions les moins peuplées et ont une activité économique limitée (saisonnière, difficilement prévisible, majoritairement tournée vers la subsistance immédiate) ou illégale (braconnage, brigandage, contrebande...), ce qui les marginalise généralement. Cette marginalité peut-être la source et/ou la conséquence de caractères souvent fermés, allant de "bourru" à "anti-social" en passant par "farouche", "méfiant", "sauvage" et nombre de dénominations qui les assimilent principalement au monde animal, effet accentué par un animisme plus ou moins affirmé et la sur-représentation des "forestiers" dans les cultures primitives, "barbares" ou nomades ("chasseur-cueilleur" néandertalien, "guerriers-chasseurs" Amérindiens, Inuits, Amazoniens, Africains etc. ). On les dit sales et frustes, on leur attribue des tendances violentes (comme aux guerriers), malhonnêtes, sournoises et "bestiales", et ils sont donc source (et dépositaires) de mythes plus ou moins répandus comme les meneurs de loups, lycanthropes et hommes-arbres, "totems", cannibales, vampires, lutins, elfes, satyres et autres centaures.

Le règne animal est justement l'un de leur principaux champs de connaissance et le forestier doit pouvoir identifier et connaître les habitudes de nombreuses espèces, évidemment pour les débusquer ou s'en prémunir, mais aussi parce qu'il peut en déduire toutes sortes d'informations sur le milieu où il évolue: en croisant la piste d'un animal, il peut supposer la présence d'eau, de plantes ou de proies dont il est friand, son comportement indique au forestier une présence humaine, la saison du rut, un futur rassemblement ou d'autres éléments qui peuvent être utiles à la chasse, la cueillette, la sécurité, l'orientation, les "prévisions météorologiques"... On retrouve l'archétype du Pisteur Indien auquel son attention et ses connaissances "naturelles" permettent de déduire d'une poignée d'indices une foule de renseignements sur son environnement. D'une certaine manière, il s'immerge dans la chaîne logique de son environnement et, comme tout y est plus ou moins lié, le décrypte et en apprend bien plus que ce qui lui est directement perceptible. Et si dans cet environnement il est familier des autochtones, de la topographie, de la météo, des plantes -qui sont au Moyen Âge la principale source "pharmaceutique"

("simples", purgatifs, compléments alimentaires, psychotropes,...) et comprennent nombre d'espèces comestibles sauvages, des animaux ou habitants fantastiques (monstres variés, faïeries, esprits-totems), il y est en général confiné. Ses connaissances dépassent évidemment le cadre de sa région d'origine, mais ne s'étendent d'ordinaire qu'à un type de "terrain": zones montagneuses, littorales, boisées, sèches ou humides, dont il est spécialiste. Le forestier "autochtone" est alors plutôt un semi-nomade, en mouvement perpétuel sur un territoire auquel il est attaché et qu'il défend à l'occasion contre d'éventuels intrus... Si le milieu est particulièrement hostile, il induit une attitude majoritairement défensive, mais incite également à l'entraide, recréant le stéréotype de l'indigène distant mais hospitalier répandu dans tous les romans d'aventures.

Alors pour échapper à l'archétype, on peut creuser sa "raison d'être forestier": elle peut venir d'un désir réel de solitude (ermite en quête de spiritualité ou de "naturel", guerrier en auto-formation, asociabilité psychotique/lycanthropie galopante, membre d'une communauté cultivant un mode de vie secret ou "naturaliste"), d'une nécessité politico-militaire (patrouille de surveillance, bastion isolé, poste frontière, mission géographique, maquis rebelle ou camp de brigands, minorité religieuse ou ethnique opprimée) ou économique (présence de gibier, d'animaux à fourrure, d'un gisement de minerai, de plantes ou d'arbres "fonctionnels", d'une source de magie, exploitation d'une route commerciale officielle ou secrète), être la conséquence d'une aptitude développée par hasard ou nécessité (les premières unités scouts de Baden-Powell étaient composées des conscrits trop jeunes ou frêle pour combattre) et renvoyant alors aux forestiers "mixte", qui sont également combattants, marchands, artisans, voleurs, prêtres ou baladins.

L'isolement culturel et les contraintes du milieu donnent alors aux forestiers des coutumes particulières, parfois incompréhensibles aux étrangers, des tabous ou des croyances nées d'une vie précaire et très ritualisée: on peut s'excuser ou remercier sa proie, offrir des sacrifices aux esprits protecteurs, réserver certaines armes à une caste particulière, vivre au rythme de la lune ou des cycles naturels, refuser certains aliments (les tabous alimentaires étant souvent nés de problèmes d'hygiène ou de conservation), craindre ou vénérer une espèce animale ou végétale, interdire un lieu "sacré", offrir ses prises au chef ou à l'hôte, réagir à des "signes" métaphoriques ou très concrets, jeûner ou veiller à certaines périodes... Plus que de simples contraintes quotidiennes, ces rites sont l'expression d'un mode de vie, d'une religion ou d'une philosophie et peuvent peser beaucoup sur le caractère ou le mode de pensée d'un personnage, lui donner non seulement une originalité, mais aussi une plus grande adaptation à son environnement et à sa fonction (la culture amérindienne est particulièrement riche de cela).

Les contraintes très fortes de cet environnement le sensibilisent plus que tout autre à la conservation de son matériel et de ses armes: dans un milieu perpétuellement hostile on ne gâche pas ses flèches à tirer au hasard, on ne bâcle pas l'entretien d'un outil quelconque, même bas de gamme, lorsqu'on risque d'en avoir encore souvent besoin avant de pouvoir le remplacer. Le matériel de qualité y est d'autant plus précieux que le peu d'approvisionnement extérieur fait monter les prix alors que l'activité économique limitée ou contrainte ne dégage qu'un maigre bénéfice. En outre, le forestier étant tenu à une mobilité quasi-permanente, il ne peut se permettre de transporter du superflu et son packaging ne se constitue que de l'indispensable. Une des solutions à ces problèmes est d'apprendre (souvent oralement: source d'autres légendes et d'autres rites "didactiques") à fabriquer soi-même son matériel, sur la base de matériaux naturels mais pas toujours durables et performants, à se procurer sur place les denrées périssables ou encombrantes. Le forestier ajoute alors à ses capacités une certaine habileté manuelle, un profond sens pratique et celui de l'improvisation, en un mot, le "système-D" (pour les nécessités ordinaires du jeu, un manuel de scoutisme -catholicisme en option!- ou un vieux "Castor Junior" ou "Copain des Bois" peut déjà apporter quelques bases). Plus que du "macgyverisme" de mauvais aloi, le forestier compétent doit rechercher la simplicité efficace, l'évidence ingénieuse, qui va s'appliquer tant à ses divers "bricolages" qu'à son emploi du temps (économisant son temps et son énergie pour la marche, le combat ou le travail), l'organisation d'un bivouac suivant des critères variables (confort, discrétion, sécurité ou rapidité d'installation/désinstallation) et la rentabilisation de l'environnement (survivre c'est prévoir, pas épuiser les réserves). Mais loin de seulement se débrouiller, certains deviennent à la longue (et par nécessité) d'excellents artisans et ouvriers, jouissant d'un savoir parfois millénaire et souvent plus ou moins secret, les arcanes de l'une ou l'autre technique étant réservée aux membres de la communauté et aux méritants, tant pour ne pas gâcher de matériau

avec les élèves les moins prometteurs que pour lier la connaissance à la maturité de celui qui l'utilisera. Le savoir-faire devient alors rituel et l'enseignement initiation.

Evidemment, tout cela laisse peu d'énergie pour le "dispensable": le forestier est généralement moins enclin que d'autres aux divertissements, à l'exubérance ou aux plaintes, aux paroles inutiles et à la clémence. Son univers est à peine moins dangereux que celui des guerriers, mais lui n'a pas à craindre que des autres combattants. Il économise ses mots pour garder son souffle et rester discret, ne fait ni geste ni effort inutile mais, paradoxalement à ses tabous parfois envahissants, il ne s'embarrasse pas de scrupules ou d'impératif moraux, ce qui le rends à la fois beaucoup plus inflexible sur tout ce qui touche à la survie et bien plus tolérant que la plupart des "civilisés" envers les vices réels ou supposés de leur contemporains. Pour le forestier, le bien est davantage l'utile que le beau, le juste ou le "normal".

Pour aller dans le sens de ce souci d'efficacité, voici quelques astuces en vrac souvent utiles aux forestiers:

-camper dans une clairière répond certes à des exigences de confort, mais pas aux contraintes de sécurité: cela signifie abandonner le couvert à d'éventuels ennemis en se plaçant soi-même à découvert, sans parler des intempéries. En cas de menace, on fera l'inverse: camper dans un bosquet isolé procure abri (relatif, c'est vrai), protection et camouflage, tout laissant une bonne visibilité sur le terrain environnant. De manière générale, le temps imparti à trouver et aménager un lieu de bivouac doit être proportionnel au temps qu'on compte y passer, au delà de 2 jours pleins, creuser des "feuillettes" (vulgairement appelés "chiottes": un trou plus profond que large où l'on couvre les excréments d'une couche de terre à chaque fois) devient indispensable tant au confort, qu'à l'hygiène ou à la sécurité (c'est fou les bestioles qu'attirent les odeurs fortes!).

-lorsqu'un campement doit être discret mais ne peut se passer de feu, on utilise la méthode du feu enterré: on creuse un trou conique dans le sol et on élève le surplus de terre en une petite bordure; un feu minimum (le peu d'aération le limite de toutes façons) peut y être maintenu avec une relative discrétion.

-la chasse à l'affût est généralement plus fructueuse à l'aube et au crépuscule: le gibier sort ou rentre aux terriers, se rassemblent pour certains autour des points d'eau. C'est également l'heure des meilleures attaques; plus discrètes qu'en plein jour, elles dispensent (à distance moyenne) des évidents problèmes de l'attaque nocturne: difficultés de déplacement, de repérage et de reconnaissance des cibles ("Paf!\_Domage, c'était pas le bon!") tout en arrivant généralement à l'heure où les sentinelles fatiguent.

-lorsqu'on chasse un prédateur, bien se mettre en tête que lui aussi sait suivre une piste, se cacher, attendre et frapper là où on ne l'attend pas. Certains (loups, renards) sont même capables de créer de fausses pistes, de masquer leur traces ou de tendre des embuscades (ours, félins, loups, sangliers,...) lorsqu'il se savent suivis.

-une excellente méthode pour attraper des oiseaux ou de petits animaux sans les blesser consiste à choisir des fruits très odorant (très mûrs par exemple) qu'on asperge d'alcool fort avant de les laisser en bonne quantité sur la piste d'un terrestre ou prêt du nid d'un oiseau. Embusqué à distance raisonnable, le chasseur pourra observer que ses proies consomme en général fruits et alcool sans retenu, mais s'écroule souvent ivre mort à quelques pas de leur festin (in "Le vieil homme qui lisait des romans d'amour" de Luis Sepúlveda).

quelques maximes très "scout": "ce qui n'est pas indispensable n'est pas nécessaire", "le hasard est un ennemi: ne jamais rien lui laisser", "survivre n'est pas réagir, c'est prévoir", "tout ce qui bouge n'est pas vivant, mais tout ce qui ne bouge pas n'est pas mort", ...

-distinguer quelques accessoires indispensables du matériel "compensable": avant tout un bon couteau bien aiguisé (sert pour le gibier, le bricolage, la chirurgie, la sculpture, le rasage, la confection et éventuellement le combat: un must!); briquet (=silex+ergot de fer+mèche d'amadou) ou pot à feu (en terre ou céramique, où conserver des braises jusqu'à 36/48 heures! A ré-alimenter régulièrement); vêtement de pluie et protections imperméables (en cuir, peau ou simplement huilés: non seulement l'eau mouille, mais elle rouille les armes, gâte les denrées, pourri tissus, boiseries et cordage -et donc les arcs; elle enrhumme les gens, mouille le petit bois et les torches: un bonheur!); gamelle en fer (pour la cuisson surtout, mais aussi pour faire bouillir l'eau avant consommation, recueillir poudres et liquides); si possible une hachette (on utilise pas un couteau ou une arme pour couper le bois: ça émousse énormément le tranchant! La hachette peut également servir à creuser -terre, bois et certaines

pierres, à marteler, à ancrer une corde ou à combattre, mais moins...); au moins une couverture; un bon arc et quelques flèches d'avance (ainsi que des pointes de flèches en fer, le bois et l'empennage sont "compensables"); un minimum de corde (pas trop: ça pèse! Ca peut se fabriquer, si on a beaucoup de temps devant soi); hameçons; gourde/outre; matériel d'escalade si nécessaire (Manufacturé! Pas question de "bricoler" ce type d'équipement); de l'alcool fort (pour donner du courage, désinfecter, anesthésier, conserver certains aliments) et du pain de route (bonne base alimentaire), tous deux impossibles à fabriquer sans beaucoup de matériel... le tout dans un bon sac à dos/gibecière/fonte imperméable.

Dans la catégorie "compensable": la graisse (plutôt animale, pour le cuir, certaines armes, les torches, la conservation de certains aliments...bien sûr, il y a une odeur.), les flèches (il faut bien s'y connaître et avoir des pointes avec soi; choisir un bois souple et des plumes assez grandes), la nourriture (on chasse, on pêche, on cueille,...pour la conservation: faire sécher, cuire éventuellement, garder à l'abri de l'air et de l'eau dans de la graisse ou de l'huile, par exemple. L'eau doit être changée régulièrement pour ne pas croupir; dans les pays chauds, on préférera les outres en peau qui "transpirent" et conservent l'eau à une température raisonnable, mais ça donne un goût...), le fil de pêche et autres ficelles ou lacets (Boyaux! On torsade avant de faire sécher et on graisse régulièrement. Les vessies peuvent contenir des liquides...), torches (un fagot très serré, bien sec et graissé), collets et pièges (ficelles-boyaux, bois,...), épieu (un bois dur et droit, qu'on affûte et qu'on pétrifie à la flamme), sacs et couvertures supplémentaires (peaux et fourrures: bien racler la graisse, sinon ça pourrit, et bien laver)...

\*

### Un archétype de PNJ en Hiscontie : les Ramasseurs de Monstres Ménagers sur une idée de **Loonce Selagnes**

Les Ramasseurs de Monstres Ménagers sont chargés d'emporter les Monstres Ménagers utilisés par les paysans et devenus trop vieux pour servir de poubelles vivantes. Ils sont peu appréciés de la population ; outre le fait qu'ils exercent un métier plus qu'ingrat, on s'inquiète à la vue de leur figure vieille et ridée parsemée de cheveux blancs, de leurs vêtements sombres et rapiécés, de leur regard perçant et profond. Les bizarres engins dans lesquels ils se déplacent, des sortes de fiacres capables de se mouvoir sans attelage, et qu'ils appellent "tacots" ou "camionnettes", ne font rien pour arranger les choses. Tout cela leur confère l'aspect de sorciers étranges, que l'on est toujours contraint de faire venir et heureux de voir partir. Du reste, personne ne sait ce qu'ils font des Monstres qu'ils emmènent - mais, comme d'habitude, les rumeurs les plus fantasques courent dans les campagnes. On raconte que les Ramasseurs pratiquent une forme de magie secrète, de la magie noire, de la sorcellerie, et l'on s'étonne que la Milice ne se lance pas à leurs trousses. Après tout, il y a des preuves : tous les Ramasseurs sont âgés d'au moins cent ans, et on n'a jamais vu de jeunes hommes exercer le métier de Ramasseurs - à croire que le temps n'a pas d'emprise sur eux ! On raconte aussi qu'ils expérimentent toutes sortes de sortilèges et de philtres maudits sur les vieux Monstres. Un jour, un érudit venu de la ville a même parlé de "vivisection", et ce mot a fait le tour de la contrée. Qui sait ce qui se passe réellement dans les repères où se terrent les Ramasseurs ? mieux vaut sans doute ne pas le savoir...

**Caractéristiques à privilégier** : les Ramasseurs de Monstres ménagers ont au minimum 14 en POUvoir. Privilégier aussi la FORce et/ou la DEXtérité.

**Compétences professionnelles** : Bricolage, Chasse (pièges), Connaissance de la nature, Conduire tacot, Dressage, Mécanique, Persuasion, Survie (campagnes), Sagacité.

**Autres compétences à privilégier** : Esquive, Chercher, Persuasion, Sorcellerie (magie noire), Stratégie. Compétences de combat : armes de tir (grappins le plus souvent) ou armes à feu rudimentaires.

La vérité sur les Ramasseurs de Monstres : dans l'attente de plus amples renseignements, c'est au MJ de déterminer ce qu'il souhaite faire des Ramasseurs. Sorciers nécromanciens cachés dans les campagnes ? savants fous pratiquant des expériences sur les Monstres ménagers (inspirez-vous de "l'Île du Docteur Moreau" par H.G. Wells) ? inventeurs géniaux et méconnus ? aux PJ de découvrir ce qu'il en est réellement, d'autant que les paysans hiscontes ne sont pas à court de prétexte pour les lancer sur les traces d'un Ramasseur...

\*

## Deux Personnages Non Joueurs pour Fantasia

Vous pouvez les utiliser tels quels, vous en inspirer pour vos scénarios, ou même les proposer à vos joueurs comme Aventuriers prêts-à-jouer .

### Karen l'Armateur

*"J'ai été armateur du Roi d'Hiscontie, monseigneur. J'ai passé ma vie entière à repousser les limites des terres explorées. J'ai vu plus de choses que vous n'en verrez sans doute jamais dans votre vie. Et bien souvent, j'ai failli ne pas revoir ma maison. Lorsque je suis enfin rentré chez moi, j'ai été chassé pour avoir rapporté ce que j'avais vu de mes yeux : que ce monde est malade et change sans cesse de visage, si bien qu'il serait insensé de vouloir s'établir ailleurs que chez nous. On m'a reproché, à moi, l'oeuvre du Nonsense ! Que cela vous serve de leçon. Mais je crois que vous m'avez demandé une histoire ? N'est-ce pas hypocrite, de vouloir écouter les miennes bien au chaud dans mon propre fauteuil, quand j'ai manqué mourir mille fois pour pouvoir un jour satisfaire votre curiosité ? est-ce que vous pensez vraiment que je n'ai que ça à faire ? Enfin, puisque vous vous obstinez... écoutez-moi, et n'oubliez pas ce que vous allez entendre. Car personne d'autre que moi ne pourra vous décrire pareil voyage..."*

#### **Son histoire**

Karen est un armateur hisconte. Dès son enfance, l'exploration prit une grande place dans sa vie. Lorsqu'il s'installa à Stalis, la capitale, il n'était âgé que de quelques années. Ses parents venaient d'une ville voisine nommé Olrinia ; ils l'inscrivirent à l'Université dès leur arrivée. Karen travailla dur, et se distingua très tôt par sa curiosité dans tous les domaines d'érudition. Après de longues et brillantes études, au cours desquelles il se passionna pour la géographie, il entra dans une riche maison de commerce fluvial, où il resta quelques années. Il fit alors ses premiers voyages le long de l'Hys-Martad. Poussé par son caractère aventureux, il devint un négociant extrêmement habile et se constitua une fortune personnelle confortable, grâce à laquelle il entreprit quelques voyages afin de parfaire sa connaissance de son pays natal. Au cours de ces voyages, il exerça plusieurs métiers et augmenta encore sa fortune. Il lia également des liens d'amitié avec nombre de commerçants, d'érudits et d'aventuriers.

De retour à Stalis, Karen acheta un emplacement sur le Port et s'établit armateur. Deux ans plus tard à peine, alors qu'il connaissait quelques difficultés financières, il fut sollicité par le Roi Tifelmas XXXIII en personne, qui lui confia la charge d'armateur royal. Karen réalisait enfin son rêve : mettre sur pied des expéditions et partir vers l'inconnu à bord de ses navires. C'est ainsi que trois ans plus tard, il s'embarquait sur le trois-mâts "Espérance" en compagnie de deux autres nefs et mit le cap vers



le large. Il ne devait revenir qu'après cinq ans de voyage, au cours desquels il accumula un nombre considérable de notes, d'observations et de descriptions de pays exotiques. Malheureusement, à sa seconde expédition, il se rendit compte que tout ce qu'il avait décrit avait été remplacé par autre chose. Comprenant que le Nonsense était trop présent dans ces pays pour en faire des terres d'accueil convenables, Karen revint en Hiscontie la mort dans l'âme ; au Palais, il fut mal accueilli, comme toujours pour les porteurs de mauvaises nouvelles : le Roi n'appréciait guère l'idée de renoncer à ses voyages ; de plus, Karen eut le malheur de s'emporter en public, ce qui faillit lui valoir un blâme. Karen revendit sa charge, ses navires, son entrepôt du Port, et partit en province pour faire oublier sa disgrâce.

Il entreprit alors plusieurs expéditions par voie de terre, vers l'Ouest, puis l'Est. Il en rapporta un épais journal de bord et de nombreuses notes. Après la disparition de Tifelmas XXXIII, son successeur, Tifelmas XXXIV, lui proposa de reprendre sa charge. Karen refusa, définitivement brouillé avec la capitale. Le Roi lui accorda néanmoins un soutien financier continu dans les quelques expéditions qu'il organisa par la suite.

### **Comment jouer Karen ?**

Karen est un homme d'âge moyen, de haute taille et de forte carrure ; il est blond, aux yeux étincelants d'une lumière rouge sombre (souvenir du Nonsense lorsqu'il voyageait dans les pays de l'Ouest). Son visage est bruni par l'âge et le soleil ; il porte une large cicatrice sur la joue gauche, qui lui court de la tempe jusqu'au menton. Personne ne sait quelle bête sauvage lui a fait cette blessure, et Karen lui-même a peu d'envie de s'en souvenir. Il possède aussi de gros sourcils sombres, qui lui confèrent un aspect plus qu'intimidant.

Le tempérament de Karen est tiraillé entre deux pôles : d'une part, sa curiosité intellectuelle, qui ne l'a pas quitté depuis son enfance, et d'autre part l'amertume qu'il a accumulée au fil du temps devant les injustices de la Cour et les obstacles semés sur sa route par le Nonsense. S'il est vrai que Karen reste cynique, bourru, coléreux, irascible, il n'en demeure pas moins un éternel curieux passionné de voyages et d'exploration. La lueur qui s'allume dans ses yeux lorsqu'on lui parle de pays lointains et d'animaux inconnus peut facilement se confondre avec celle, menaçante, qui les fait rougeoier quand il va se mettre en colère ; mais lui poser des questions sur sa vie passée et les expéditions qu'il a menées est le meilleur moyen de le mettre de bonne humeur - sauf lorsqu'il évoque l'épisode de sa disgrâce à Stalis. Lui-même écouterait toujours avec le plus grand intérêt les récits de voyages de ses hôtes, et les tiendra en grande estime s'ils savent bien les raconter.

Pour Karen, le Nonsense est avant tout une "saloperie d'événement incompréhensible qui vous fiche des bâtons dans les roues à tout bout de champ". A maintes reprises pendant ses voyages, le vieil armateur a eu affaire au Grand Absurde, et il entretient une rancune féroce à l'égard de ce qu'il considère presque comme une divinité malfaisante. Il dit à qui veut l'entendre qu'un jour, il partira seul dans le désert des transplans et qu'il en fera la traversée, malgré le Nonsense et ses multiples dangers. Il serait vain de tenter de lui faire renoncer à cette idée ; Karen est aussi devenu avec l'âge plus obstiné encore que dans sa jeunesse. "Un vrai bartuk, quand il s'y met", confesse avec bienveillance sa femme Wylindia, qu'il a épousée deux ans après son exil en province. Karen reçoit régulièrement des amis, pour la plupart des maîtres d'armes ou d'anciens voyageurs, avec lesquels il passe son temps à évoquer ses souvenirs ou à jouer au Ticha\*.

Aujourd'hui, Karen est âgé de cinquante-quatre ans ; il habite dans une grande maison près d'Olmart, en bordure des steppes. Il pense actuellement à partir en exploration dans les montagnes qui bordent le Désert des Trans-Plans. Il a de plus en plus de mal à trouver des collaborateurs, car tous rechignent à s'aventurer à proximité de ce désert, que l'on sait hanté par le Nonsense. Karen, lui, n'a pas peur de la mort ; comme il le dit lui-même, il a "autre chose à faire que de trembler dans son coin". Il compte patienter encore quelque temps, quitte à partir tout seul si personne ne se manifeste.

\* Jeu de société ressemblant un peu à notre jeu de Go.

### **Utilisations dans une partie**

Vous pouvez utiliser Karen de plusieurs façons dans vos parties. Si vous décidez de jouer au temps de Tifelmas XXXIII, Karen sera armateur et pourra engager les PJ pour une de ses expéditions. C'est

un moyen idéal d'introduire une campagne de voyage en mer vers des rivages inconnus. Si les PJ ont une place à la Cour du Roi, ils auront plusieurs occasions de rencontrer Karen et de s'en faire un ami sûr en se montrant aimables. Au moment de la disgrâce de l'armateur, les PJ devront choisir entre abandonner Karen à son sort, prendre sa défense (quitte à être mal vus à leur tour), ou même le suivre dans son exil en province. Dans ce dernier cas, ils participeront à toutes les expéditions suivantes, vers les Mille Forêts ou la région des Collines.

Si les PJ rencontrent Karen dans sa résidence près d'Olmart, ils devront subir son sale caractère ou parvenir à l'amadouer (par exemple en lui racontant leurs aventures). Il pourra alors leur donner des pistes, répondre à leurs interrogations, les convier à participer à de prochains voyages, etc. Au contraire, si les PJ se font un ennemi de Karen, leur réputation dans toute la région d'Olmart sera compromise pour longtemps...

### Caractéristiques pour BaSIC

*Les caractéristiques présentées ci-dessous sont celles de Karen après sa première expédition en mer.*

#### Karen, armateur du Roi et aventurier émérite

FOR 16	Mouvement : 8	Esquiver 60 %
CON 17	Athlétisme 65 %	Langue natale 100 %
TAI 17	Bricolage 30 %	Leadership 60 %
APP 16	Cascade 25 %	Navigation 65 %
INT 17	Chercher 55 %	Orientation 45 %
POU 15	Commerce 60 %	Persuasion 55 %
DEX 16	Culture générale 70 %	Sagacité 65 %
PV 17	Discretion 35 %	Survie 50 %
Bd : +1d6	Droit, usages 30 %	Vigilance 68 %
<u>Armure</u> : cuir léger prot. 2	Equitation 55 %	

Karen à cette époque de sa vie maîtrise fort convenablement l'escrime (Armes de mêlée 60 % et Escrime 200 % si vous utilisez les règles de *Mousquetaires et Sorcellerie*). Il est armé d'une rapière (dégâts : 1d6+2). Il porte également sur lui un pistolet à poudre confectionné par un armurier nain de ses amis (portée 25 m, dégâts : 1d8+2), mais s'en sert plus rarement (Armes de tir 45 %). Karen ne pratique pas la magie.

*Par la suite, Karen va faire de nombreux voyages, ce qui va augmenter encore son expérience. Après sa disgrâce à la Cour, il se retire près d'Olmart, où il se rend régulièrement pendant un certain temps. En marge de ses expéditions, il s'intéresse aux arts martiaux olmartois, et prend quelques leçons d'un maître d'armes. Il apprend à manier une autre arme, une sorte de grand sabre.*

Cette seconde arme est presque semblable à une épée longue, mais la lame en est légèrement plus épaisse, donc plus lourde ; cela occasionne un malus de -10 % à quiconque tente de s'en servir s'il possède moins de 16 en FORce (ce qui n'est pas le cas de Karen, dont la force physique va en s'accroissant au cours des années jusqu'à en faire un véritable colosse). La lame de ce sabre possède une particularité invisible : elle contient une autre lame, admirablement dissimulée, qui peut se déployer brusquement vers l'avant à l'aide d'un ressort secret lorsqu'on appuie sur un petit bouton caché dans la garde. Karen manie parfaitement cette arme et sait quand utiliser son atout ; grâce à sa fréquentation des maîtres d'armes olmartois, il gagne 10% en Armes de Mêlée (sa compétence passe à 70%).

\*

## Liliane, étudiante en Magie

*"Bien le bonjour, jeune homme. Que me voulez-vous ? Allons, ne faites pas cette tête. Dites-moi ce que vous avez à me dire. Et vite ! je n'ai pas que ça à faire. Vous avez besoin de moi pour remplir un contrat ? Ha ! Ha ! Ha ! Ha ! Ha ! C'est trop drôle... vous avez entendu ça, les amis ? il a besoin de moi. Me prendriez-vous par hasard pour un outil, jeune homme ? Je ne sers pas à la demande, moi. J'ai ma vie à vivre. Alors vous allez déguerpier gentiment avant que je ne me fâche, sans quoi... je suis très aimable en temps ordinaire, mais si on m'ennuie, je peux devenir méchante. Allez, dehors ! revenez quand vous aurez appris à parler aux femmes."*

### Son histoire

Liliane est née à Stalis en 2001, dans une famille d'anciens nobles aisés. Son père, le Comte de Ruiz, était un riche négociant en denrées rares de toutes sortes, dont peu ignorent le nom sur le Marché du Grand Tout. Liliane fut une petite fille très belle, très douée, mais d'une humeur facilement changeante, capricieuse, butée, et d'une obstination à décourager n'importe qui. Monsieur le Comte de Ruiz la destinait au commerce, mais elle s'en désintéressa très vite au profit de la magie, qui excitait sa curiosité. Elle profitait des longs séjours au Marché que lui faisait faire son père pour échapper à sa garde et se faufiler jusqu'au quartier des Antiquaires, où elle passait son temps à admirer les artefacts et à harceler de questions les Mages de l'Institut Pyramidal qui venaient s'y approvisionner en objets d'études. Ces fugues agaçaient sa famille au plus haut point. On décida de la placer de force dans une pension pour apprentis proche de l'Université. Liliane, outrée par cette décision, fut si infernale en pension qu'elle parvint à s'en faire expulser. On la plaça ensuite à l'Université elle-même, d'où Liliane, qui affectait d'être ennuyée par les cours qu'on y donnait, s'échappait presque toutes les semaines. Elle ne fit pas moins de vingt-cinq fugues en un mois. Finalement, son père, qui la retrouvait toujours soit au Musée en train d'observer les démonstrations de magie, soit sur les marches de l'Institut, céda à sa fille, et consentit à lui faire donner des cours par un précepteur en magie, un certain Rhumann.

Liliane adora son précepteur. Dès le premier jour de classe, son caractère, qui jusque-là aurait fait le désespoir de n'importe quel professeur, changea du tout au tout. Elle écouta avec un silence religieux et fut si attentive, que son père n'en crut pas les dires de Rhumann lorsque celui-ci lui rapporta comment s'était déroulé le cours. La vocation de Liliane pour la magie venait de se révéler. Dès lors, elle travailla avec un acharnement bien digne d'elle, et fut première à son examen d'entrée à l'Institut Pyramidal. Sa famille fut fière d'elle pour la première fois. A l'institut, Liliane devint très vite une jeune mage pleine d'énergie et de ressources, qui faisait le bonheur de ses enseignants par sa concentration à l'étude et son habileté à la magie. Les seules fois où elle désespérait ses parents - ce qui arriva encore bien souvent pendant son adolescence -, c'était lorsqu'elle prenait un professeur en grippe. Elle faisait alors tout pour lui rendre les cours impossibles ; d'incidents magiques en remarques acides, son insolence devint bientôt aussi célèbre qu'elle, à tel point qu'à la fin de sa deuxième année, le Directeur des Enseignements Magiques de l'Institut déclara à Monsieur de Ruiz effaré : "Je ne sais pas si je dois remettre son diplôme à votre fille ou la mettre dehors pour indiscipline..."

Une autre période houleuse fut aux alentours des vingt ans de Liliane : sa manie était alors de sécher les cours pour aller disputer des duels magiques en compagnie de ses amis de l'Institut, et souvent d'un ou deux amants. Elle gagnait toujours, mais ses professeurs s'inquiétaient plus de ses absences que de ses victoires... Liliane faillit bien se faire effectivement expulser en 2020, au moment de passer son diplôme d'Enchanteresse, lorsqu'elle communiqua la solution d'une épreuve à toute la classe par télépathie, et ce sans même que les inspecteurs-mages chargés d'empêcher les fraudes n'en aient le moindre doute. On hésita à la renvoyer, mais finalement elle fut félicitée par le Maître-Mage Royal en personne pour ses capacités exceptionnelles.

Depuis sa sortie de l'Institut, Liliane écume les bibliothèques de Stalis, et est en passe d'obtenir un emploi d'Archiviste aux Cinq Tours. Elle compte profiter des prochaines années pour compléter ses connaissances magiques auprès des mages les plus réputés de la ville, avant de partir en province comme maîtresse-mage pour enseigner la Magie aux jeunes hiscontes passionnés comme elle.

## Comment jouer Liliane ?

Liliane est aujourd'hui une jeune femme ; elle est âgée de 21 ans, "l'âge des aventures", comme dit le proverbe. Elle est jeune, belle, intelligente, courageuse, extraordinairement douée pour la magie, bref, elle est pleine d'avenir. Son caractère est à la mesure de son existence : houleux, instable comme Fantasia, changeant, capricieux. Liliane n'aime pas la contradiction. Elle veut être indépendante, libre, faire ce dont elle a envie, mais apprécie peu qu'on lui mette des bâtons dans les roues. D'ailleurs, elle sait bien le faire sentir à son entourage. Elle est extrêmement charmante et sociable en temps ordinaire, mais dès que quelqu'un l'ennuie ou lui déplaît, elle a vite fait de lui clouer le bec d'une réplique cinglante ou d'une remarque assassine. Parfois même, un regard suffit à décontenancer un adversaire... et gare à ceux qu'elle n'aime vraiment pas : elle a vite fait de leur rendre la vie insupportable, comme elle le faisait déjà dans son enfance avec ses professeurs de pension. Il lui arrive même d'être rancunière, aspect particulièrement pénible de sa personnalité.

Liliane collectionne les amants ; elle est volage, mais cela vient en fait les difficultés qu'elle a à s'entendre durablement avec quelqu'un. Son orgueil et ses colères quasi légendaires en font parfois une compagne difficile... mais elle nourrit secrètement un espoir insensé : trouver un homme qui serait né pour vivre avec elle. Son amant actuel, Garmin, l'a rencontrée il y a plusieurs années déjà ; depuis, ils n'arrêtent pas de se quitter et de se retrouver. Serait-ce là le seul amour dont elle est capable ?

Liliane entretient pour la magie une passion d'une rare intensité. Pour elle, lancer des sorts est toute sa vie. Elle ne cesse d'expérimenter de nouveaux effets, de nouvelles formules magiques. Elle a aussi hérité de son enfance un goût prononcé pour les objets magiques, qu'elle a entrepris de collectionner ; et même si ce passe-temps lui a parfois coûté cher - notamment le jour où, ne pouvant payer un artefact, elle se l'est procuré par d'autres moyens moins légaux -, il ne se passe pas un jour sans qu'elle ajoute une nouvelle pièce à sa collection.

Le code magique et Liliane font deux... elle accepte mal de devoir limiter sa magie à des lois, et cette révolte perpétuelle qu'elle affectionne lui a parfois attiré des ennuis. Elle a déjà payé plusieurs amendes pour infraction au Code Esotérique, et n'en est sûrement pas à sa dernière. D'un autre côté, ses expériences magiques lui ont aussi valu les honneurs de la communauté érudite stalisoise, et elle est déjà connue pour avoir inventé plusieurs sorts. Parmi ses domaines magiques préférés, elle aime particulièrement l'Illusion, dans laquelle elle est déjà passée maître auprès de ses amis. Quant au Nonsense, elle semble presque l'apprécier. "Il me ressemble", dit-elle à l'envi ; et ses amis ont pris l'habitude de lui lancer, lorsqu'elle s'obstine : "Têtue comme le Nonsense, cette Liliane !".

Actuellement, Liliane habite quelque part dans le Vieux Quartier. Ses loisirs consistent essentiellement à explorer la ville dans ses moindres recoins en compagnie d'une bande d'amis et de relations plus ou moins louches (qui d'ailleurs feraient sauter son père au plafond s'il les apprenait...). Elle garde cependant des contacts réguliers avec sa famille noble, même s'ils ne sont pas toujours très aimables (elle est plus d'une fois partie "pour ne jamais revenir" en claquant la porte).

## Utilisations dans une partie

Liliane peut aussi bien figurer dans vos scénarios comme PNJ que servir de base à un des PJ de votre groupe. Son jeune âge et ses capacités magiques en font un archétype de PJ toute prête. Elle peut être tout aussi agréable à interpréter en tant que PNJ qu'en tant que PJ ; si elle est PNJ, les PJ auront intérêt à ménager son caractère, car elle aura vite fait de détester l'un d'entre eux... cependant, elle leur sera très utile, tant par ses sortilèges développés que par ses relations au sein de l'Institut, ainsi qu'au Marché du Grand Tout grâce à son père.

## Caractéristiques pour BaSIC

FOR 13	DEX 15	Athlétisme 45 %
CON 14	PV 15	Chercher 35 %
TAI 15	PE 18	Cascade 20 %
APP 16	Bd +1d3	Discrétion 40 %
INT 16		Esquiver 40 %
POU 18		Leadership 30 %

Orientation 65 %  
Persuasion 60 %  
Sagacité 55 %  
Secourisme 25 %  
Vigilance 60 %

Lire écrire : hisconte 80 %  
Survie : bas quartiers 25 %  
Civilisations anciennes 15 %  
Dressage 20 %  
Héraldique 45 %

Légendes 25 %  
Potions et herbes 15 %  
Histoire de la magie 15 %  
Conn. des hiéroglyphes 20 %

**Combat** : comme tous les jeunes nobles issus de familles anciennes, Liliane a eu le privilège de recevoir dans sa jeunesse l'enseignement d'un maître d'armes venu d'Olmart, qui l'a initiée à l'escrime. Même si elle n'a pas poursuivi cette voie depuis, Liliane a eu maintes fois l'occasion de prouver ses talents, et sait toujours manier la rapière avec une certaine aisance. En combat BaSIC, elle dispose de 45 % en Armes de mêlée ; si vous utilisez les règles d'escrime de Mousquetaires et Sorcellerie, accordez-lui aux alentours de 150 % en Escrime.

**Magie** : Liliane est très douée pour la magie. Depuis son enfance, elle s'y est beaucoup intéressée, et on a remarqué avec le temps qu'elle disposait de certaines facultés quasi innées. Son score en Orientation, par exemple, n'est pas dû à une quelconque expérience. D'instinct, Liliane sait se repérer dans n'importe quel endroit sans presque jamais se perdre, même si c'est la première fois qu'elle y vient. Ce pouvoir est directement lié à son potentiel magique, et est indépendant de l'enseignement en Magie Commune qu'elle a suivi depuis.

Les longues et fructueuses études suivies par Liliane auprès de son précepteur mage d'abord, à l'Institut Pyramidal ensuite, lui ont permis d'accumuler un nombre de sorts très remarquable, qu'elle maîtrise pour la plupart avec une insolente sûreté. Ainsi, Liliane possède :

- un score de 45 % en Maîtrise Magique (par comparaison, les plus grands mages de Stalis ont un score compris entre 55 et 60 %) ;

- les sortilèges suivants :

Bouclier en Hélice (bonus de spécialisation +12) ; Flash lumineux ; Guérison fantasienne ; Détection de la magie (bonus de spécialisation +15) ; Dissipation de la magie ; Allumage ; Bille\* ; Geysier de sable\* ; Des pieds et des mains\* (bonus de spécialisation +10) ; Lâche !

(les sorts marqués d'un \* sont des sorts à usage limité dans le Code Esotérique. Quant au sort Bille, il est strictement interdit, et peu de mages à l'Institut seraient contents de savoir que leur ancienne élève a appris un pareil sort).

- par ailleurs, Liliane a inventé deux sortilèges qui ont été reçus favorablement à l'Institut Pyramidal. Bien entendu, Liliane les possède eux aussi. Voici leur description :

Marche volante (Fantasiaste Neutre, 3 PE, Apprenti, personnel ou à vue, 1cible, 15 minutes) : ce sortilège permet à celui qui le lance de se déplacer plus rapidement en lévitant légèrement au-dessus du sol (à quelques centimètres, ce qui se voit à peine). Grâce à cet avantage, il pèse moins lourd, et peut ainsi se mouvoir plus facilement et une vitesse supérieure à la normale. Si le lanceur du sort court pendant la durée du sort, il pourra atteindre un Mouvement de 11 au lieu de 8, et bénéficie d'un bonus de +20 % dans ses compétences Athlétisme, Cascade et Esquiver. Ce sort de lévitation légère ne permet cependant pas de voler. Après 15 minutes, le sort se dissipe, sauf si le lanceur paye 2 PE pour le prolonger de 10 minutes. A tout moment, le mage peut rompre l'effet d'un mot.

Force herculéenne (Fantasiaste Neutre, 4 PE, Apprenti, personnel ou au toucher, 1 cible, 5 rounds) : ce sortilège augmente la force physique de celui sur lequel il est lancé. Le bénéficiaire du sort dispose pendant 5 rounds d'un bonus de +5 en FORce (n'oubliez pas d'augmenter le bonus aux dommages en conséquence pendant ce temps). -/- le sortilège a été limité par le Code Esotérique à un usage pacifique (par exemple pour soulever des charges lourdes). Tout usage du sort à des fins destructrices ou offensives est strictement interdit. Enfin, ça, c'est ce que dit le Code...

\*

## Sur les Contes et Légendes en Fantasia

" Te voilà, mon ami. Viens, approche-toi. Plus près. Assieds-toi ici, près de moi.

L'histoire que je vais te raconter n'a pas encore été écrite. En fait, tout ce que je vais dire ne se produira que dans très, très longtemps. Pourquoi ? Oh, pour la raison toute simple que rien de ce que tu vas entendre n'est encore vrai. Mais cela le sera un jour, n'aie aucune crainte à ce sujet.

Comment, ce que je veux dire par là ? Ma foi, mon ami, tu sembles bien curieux. Je ne te blâme pas, c'est un excellent défaut, mais il faut savoir le mettre à l'écart dans certaines circonstances - ce soir, par exemple. Je n'ai plus qu'un conseil à te donner. Je vois que tu tombes de sommeil, alors couche-toi sur ce lit de camp, de l'autre côté du feu. Ne t'inquiète pas, je ne crains pas les bêtes sauvages. Couche-toi, ferme les yeux et écoute simplement. Le sommeil ne t'en empêchera pas. Il est des choses qu'il faut savoir écouter en rêve - c'est le seul moyen de s'en faire une idée complète et juste.

Maintenant que te voilà installé, écoute-moi et ne bouge plus. Le récit que j'entame maintenant ne se terminera que dans très, très longtemps. Il se déroule dans un pays lointain - pour ainsi dire, un autre monde, et aussi un autre temps. Ce monde se nommera Fantasia. Et à présent, que ce nom nous porte tous les deux vers ce qu'il désigne - nous partons en voyage ! "

Quelques textes d'ambiance, qui pourront aussi servir d'inspiration au Chroniqueur...

### Une Genèse de Fantasia

extrait du Codex Caelusis, Livre Sacré des Caelusiens

" Tout part de la Mer, à la Mer tout revient.  
Ainsi marche notre destin."

" On dit qu'aux origines, le monde dans son ensemble n'était qu'une seule et gigantesque mer sans fond ni surface, un abysse infini et inhabité entièrement fait d'eau. En dehors de cette mer des origines, il n'existait rien ; le Haut et le bas n'existaient pas, le Chaud et le Froid non plus, il n'y avait pas même d'Avant et d'Après. La Mer des origines était le Premier Pilier de l'univers naissant. Il ne commença à se transformer qu'avec l'apparition du Second Pilier, le Temps métamorphoseur de mondes. A partir de l'Instant Premier, qui marque le début de l'histoire de l'univers, tout évolua partout et tout le temps, à un rythme de plus en plus rapide.

Peu à peu, au fil des changements imperceptibles qui se produisaient, la mer des origines se scinda en deux. L'Air apparut, d'abord mêlé à l'Eau de l'Océan primordial. Lorsqu'il exista en quantité suffisante, l'Air forma des bulles et donna naissance à un second Océan, la Mer d'Air, qui se différençia de la Mer d'Eau et lui donna par la même occasion une surface, la première de ses limites.

Beaucoup de temps s'écoula encore sans qu'aucun changement important ne se produise. Puis ce fut l'apparition de la Vie, le Troisième et dernier Pilier du monde, qui devait provoquer d'autres transformations. Au sein de la Mer des Origines vinrent à la vie les premiers habitants du monde : les Poissons. Au tout début, ils étaient si minuscules qu'on ne les distinguait pas de l'eau qui les entourait ; puis ils se mirent à grandir, devenant de plus en plus nombreux et imposants au fur et à mesure de leurs métamorphoses.

Les Poissons eurent beaucoup de descendants, dont les Lézards et les Serpents des Mers ; mais les plus réussis furent les Ondins. Les Ondins avaient une queue de poisson, mais leur torse était pourvu de bras, qui leur permettaient de saisir, et d'un visage, qui leur permettait de sentir leur environnement mieux qu'aucun de leurs ancêtres. Ils étaient en outre pourvus d'un avantage considérable dû à leur évolution : l'intelligence.

Les Ondins, le premier peuple intelligent au monde, édifièrent une civilisation pacifique et très développée au sein de la mer des Origines, tout en restant très proches de leurs ancêtres les Poissons. Ils donnèrent les premiers des noms aux différentes parties du monde : ils nommèrent la Mer des origines "océan" et la Mer de l'Air "ciel". Ils appelèrent la surface de l'océan "surface", et décidèrent que tout ce qui serait dans le ciel serait "au-dessus" et que tout ce qui serait dans l'océan serait "en-dessous". Le Haut et le Bas furent ainsi inventés.

Les Ondins furent les premiers à percevoir véritablement le Temps, et à en concevoir la marche. Ils appelèrent tout ce qui avait été déjà fait "avant" et tout ce qui serait fait pendant leur vie "après". Ils prirent aussi l'habitude de découper le temps en tranches appelées "jours", entre lesquelles ils plaçaient les moments appelés "nuits" où ils dormaient, et où ils ne pouvaient percevoir le Temps. Les Ondins étaient immortels, car ils savaient plus que tous ceux qui vinrent après eux qu'il y a toujours un "après", et que par conséquent rien ne peut finir sans que le Temps ne disparaisse lui-même, ce qu'ils savaient impossible.

Les Ondins décidèrent d'explorer l'océan. Ils en inventèrent les limites inconsciemment, car jusque-là la mer des origines avait toujours été infinie. Ils nommèrent aussi tous les Poissons différents existant dans l'océan, et cette tâche leur prit des milliers d'années, car le nombre de poissons dans l'océan était tout aussi infini que les limites de l'océan lui-même.

Pendant que les Ondins découvraient et nommaient, le monde poursuivait ses transformations. Un jour, les Ondins, poursuivant leurs explorations de l'océan, découvrirent qu'en dehors de la Mer de l'Eau et de la Mer de l'Air, un troisième océan s'était formé : la Mer de la Terre. Certains Ondins décidèrent de quitter la Mer des origines pour explorer la Mer de la Terre. Tandis qu'ils exploraient le premier continent, leurs corps se transformèrent : leur queue de poisson devint une queue de serpent, mieux adaptée aux frottements du sol et plus apte à un déplacement rapide. Les Ondins de la mer de la Terre devinrent ainsi les premiers Hommes-Serpents. Ils habitèrent le continent unique de la Mer de l'Eau pendant très longtemps pendant que leurs compagnons continuaient à voyager.

Certains êtres de la Mer sortirent également des flots et vinrent habiter le continent unique ; ce furent les animaux. Leur évolution rapide donna naissance à des espèces multiples, que les Ondins nommèrent comme ils l'avaient fait avec les Poissons.

Au fil de leurs explorations, les autres Ondins se transformèrent à nouveau ; leur queue disparut et ils furent métamorphosés pour devenir les premiers Humains. Les Humains créèrent une autre civilisation et habitèrent eux aussi le continent unique.

Pendant ce temps, d'autres changements se produisaient dans le monde ; certains Poissons étaient partis à la conquête de la Mer de l'Air ; ils s'élançèrent dans le ciel, chacun inventant un stratagème différent de ses congénères. Ces Poissons volants constituent aujourd'hui encore la majorité des habitants du Ciel de Fantasia.

Le monde s'agrandissait et se complexifiait peu à peu ; de l'union de l'Eau et de l'Air naquirent les Nuages ; de l'union de la Terre et de l'Air furent créés les Plaines Stratosphériques, qui dérivent dans le ciel. La Vie engendra également les premiers habitants intelligents du ciel, ceux que l'on nomme aujourd'hui les Caelusiens. Ce sont des Êtres de Brume presque impalpables mais bien vivants, faits de la substance même de ce qui les a créés.

Avec le temps naquirent des dissensions entre les différents peuples. Ceux de la Mer, les Premiers-Nés Ondins, s'affrontèrent bientôt avec ceux de la Terre, les Hommes-Serpents et les Humains. Ceux de la Mer se réfugièrent au plus profond des abysses, aux confins de la mer des origines, et on n'entendit plus parler d'eux. Les Humains, qui voulaient dominer seuls le continent unique, combattirent les Hommes-Serpents, reniant jusqu'à leurs propres pères dans l'échelle de l'évolution. Les Hommes-Serpents sages, refusant le combat, s'enfuirent jusqu'aux limites du continent et de la

Mer, dans des marais où aucun Humain n'osait s'aventurer. Les Humains ne les poursuivirent pas et, désormais seuls maîtres du continent, continuèrent à édifier leur propre civilisation.

D'autres continents surgirent peu à peu des flots de la Mer ; d'autres humains, voyageant pour explorer ces terres, donnèrent naissance à d'autres peuples : nains, gnomes, fées, elfes, et tous les autres. La généalogie des espèces intelligentes se perd depuis ce temps dans des alliances multiples. Les animaux se répandirent peu à peu sur tous les continents ; d'autres espèces apparurent et disparurent avec le temps, et continuent encore aujourd'hui.

Le Monde aurait pu continuer ainsi si le Quatrième Pilier du Monde n'était pas apparu. Dans tous les peuples, il se trouva soudain des gens doués de pouvoirs hors du commun, qui les rendaient capables de créer et de détruire ce qu'ils n'avaient jamais pu faire auparavant. Ce fut la Magie, qui changea à jamais la face du monde. Les Humains et les autres peuples développèrent une foule de Magies différentes ; même les animaux profitèrent de ce Pilier et évoluèrent en conséquence, créant des espèces nouvelles profondément magiques. La Magie devint rapidement le Pilier du monde le plus prolifique en changements, dépassant tous les autres par les bouleversements qu'elle apportait. Grâce à elle, les espèces intelligentes s'élevèrent définitivement loin au-dessus des animaux, et édifièrent des civilisations de plus en plus grandes, se dépassant toutes les unes les autres par leurs prodiges de splendeur et d'érudition. Le monde fut longtemps considéré comme achevé à cette époque, tant il tendait à atteindre la perfection. Cette période de prospérité et de métamorphoses fut appelée l'Âge de la Magie.

Hélas, l'Âge de la Magie ne devait pas durer. Les Humains se mirent bientôt en tête de conquérir le monde, et commencèrent à user de la Magie à de mauvaises fins. Leur obstination et la rage qu'ils répandaient autour d'eux conduisirent les autres peuples à faire de même. La guerre fit rage sur tous les continents de la Mer de la Terre, s'étendit bientôt au ciel et à l'océan lui-même.

C'est alors qu'apparut le Cinquième Pilier du monde.

Ce Pilier ne fut jamais bien identifié par les différents peuples : tous lui donnèrent un nom différent. Cependant, tous ces noms désignaient bien la même chose : l'Absurde, qui étendit son règne sur le monde durant ce qui fut plus tard appelé l'Âge des Bouleversements. A partir de cette époque, l'harmonie du monde vola en éclats et fut entièrement balayée : des continents entiers sombrèrent dans l'Océan, des êtres jamais vus auparavant apparurent, la Magie ne fut plus aussi fiable et ses effets ne furent plus aussi merveilleux qu'ils l'étaient pendant l'Âge précédent. L'Absurde se mêla à la Magie pour entraîner des météorophoses contre-nature et semer le chaos sur le monde. Les Humains et les autres peuples s'abritèrent comme ils le purent, horrifiés par les cataclysmes interminables qui s'abattaient sur eux.

Peu à peu, les effets de l'Absurde se firent moins puissants dans certaines régions que dans d'autres. Les peuples intelligents furent contraints de quitter leurs terres et leurs cités, désormais rendues inhabitables, pour migrer vers ces nouvelles régions, les seules qui semblaient relativement normales.

Hélas, depuis l'apparition de l'Absurde, plus rien n'est semblable à l'ordre ancien. Les pays stables, ceux que l'on peut habiter, apparaissent et disparaissent d'un bout à l'autre du monde, contraignant les hommes et les autres peuples à migrer à intervalles irréguliers. Les merveilleuses cités construites par la sueur et le travail sont réduites à néant sans aucune chance de survivre au passage du Temps et de l'Absurde. Les Hommes plient l'échine devant la volonté du monde, mais dans leur cœur et leur esprit bat entre leurs tempes une sourde rancune à l'égard de leurs dieux, qui semblent les avoir abandonnés à leur sort."

- traduction de la Genèse du *Codex Caelusis* réalisée par Majhol Grifasym, Maître Mage du roi Tifelmas XXXIII, en l'année 2015 après J.

\*



## FAITES ATTENTION !!!

"Hier soir, un paysan vivant dans la région d'Enaq, au Sud-Ouest de l'Hiscontie, a été confronté alors qu'il rentrait chez lui à une véritable vision d'horreur. Son Monstre Ménager, une brave bête qu'il possédait depuis à peine trois mois, gisait à terre, éventré ; et un monstre gigantesque et terrifiant, le bec plongé dans le cadavre du malheureux animal, se délectait de ses entrailles sanguinolentes. Le paysan tremblant d'épouvante a été recueilli par des voisins, à qui il a fait part de l'incident. L'aspect du monstre tel qu'il le décrit est très proche de celui de la *Kinnkhiss*, une créature du folklore local, mais que la plupart des gens prenaient de nos jours pour une légende dénuée de toute véracité. Le Nonsense ferait-il des siennes dans cette région habituellement paisible ? Une naturaliste reconnue, Loonce Selagnes, a été envoyée sur les lieux du drame par les autorités d'Enaq, avec pour mission de tirer cette affaire au clair. En attendant, nous ne saurions que trop recommander la prudence à nos lecteurs s'ils s'aventurent seuls dans la campagne. Même de nos jours, on ne saurait trop se méfier du Nonsense."

- Extrait du journal *La tribune d'Enaq*, datée du 19 du mois du Rorqual de l'année 2018

\*

## La Grotte

### La disparition de Helman

Bonté gracieuse, comment n'y avais-je pas pensé plus tôt ?

C'est sur la gauche qu'il faut aller, non sur la droite ! Ce guide de malheur m'a trompé depuis le début... dire qu'il m'a lâchement laissé tombé après deux jours de route ! Quelle racaille, ces guides de forêt ! Ils n'ont pas même assez de courage pour emprunter un malheureux sentier forestier... alors explorer les Mille Jungles, non merci ! Peuh ! Je n'aurais jamais dû me fier à lui ; d'ailleurs de toute façon, je me doutais qu'il allait s'enfuir à la première occasion. C'est comme ce nomade que nous avons rencontré hier soir, et qui tremblait de peur rien qu'en croisant mon regard... même pas fichu de regarder un magicien en face... n'y pensons plus !

Cette jungle est si touffue ! ces arbres si serrés ! on voit à peine à un mètre devant soi. A chaque pas, des lianes, des fourrés, des buissons peuplés de moustiques gros comme le poing... charmante promenade, assurément ! je me demande quelle lubie m'a poussée à entreprendre cette expédition... sans doute pas l'espoir de découvrir un trésor, ou alors un trésor portant griffes et crocs en lieu et place de pierres précieuses... le goût de l'aventure, fi donc ! je n'ai jamais été à l'aise ailleurs que dans mon cabinet de travail, au milieu de mes collections d'insectes et de mes spécimens naturalisés. Ah ! c'est bien autre chose que de les voir sur pattes, feulant et tourant en rond en balançant leur queue noire ! holà toi, là-bas, va promener tes moustaches ailleurs ! et on ne fronce pas les sourcils ! et on ne bande pas ses muscles en lançant des éclairs du regard ! car moi aussi, je peux te foudroyer, mais mes éclairs ne sont pas des figures de style !

Quel toupet, ces fauves.

Heureusement, il me reste un sentier. Ce gremlin de guide peut bien se faire dévorer mille fois, déchiqueter en lambeaux par les crocodiles à gueule rouge ou dilacérer par les panthères invisibles, il l'aura bien cherché ! pour moi, je continue sans lui.. et qu'il ne s'attende pas à me voir voler à son

secours ! quand je pars pour une expédition, je ne souffre pas la lâcheté. On peut être lâche au moment de partir, mais jamais en chemin ! C'est d'une mauvaise foi... encore, je serai tranquille s'il ne m'avait pas extorqué vingt pièces d'or pour les risques du voyage, qu'il n'a même pas affrontés ! Je n'en reviens pas... si un de mes élèves avait fait preuve ne serait-ce que de la moitié de l'hypocrisie de ce rustre, je l'aurai chassé de mon cours à coup de boules de feu dans l'arrière-train ! et de belle manière ! ah, il s'en serait souvenu, le... mais je m'emporte, et au milieu de la jungle, cela ne me sert à rien. Continuons.

...

Où sommes-nous à présent ? ce sentier ne mène nul par, c'est une paroi rocheuse ! quelle idée aussi de défricher une piste menant tout droit à une montagne ! C'est étrange d'ailleurs... j'aurais juré tout à l'heure, du haut de ce grand arbre, qu'il n'y avait aucune montagne à l'horizon... sans doute me suis-je trompé, ces jungles sont si touffues qu'elles ont tôt fait de nous cacher un détail... bon, il ne me reste plus qu'à rebrousser chemin, puisque cette route aboutit à une impasse ! Allons... mais ? attendez une minute, ce grand arbre n'était pas en travers de la piste il y a une seconde ? Aurait-il changé de place pendant que j'observais la montagne ?

Mais, j'y pense ! il y peut-être un passage creusé dans cette montagne, une entrée dissimulée qu'il me faut découvrir ! cela expliquerait que le sentier ne mène à rien ! hé bien, les intrus se laisseront décourager mais pas moi ! un mage sait comment trouver un passage secret...

C'est bien ce que je pensais, il suffit d'enfoncer ce rocher et... voilà, une entrée s'ouvre... ce n'était pas bien difficile... il y a un couloir... des stalactites et des stalagmites... étrange, elles semblent taillées de la main de l'homme... tout compte fait c'est plutôt bon signe. Au moins, nous sommes certains que cela mènera quelque part.

Quelle odeur fétide... sans doute un animal qui aura pénétré là et y sera mort de faim... je suis fourbu. Asseyons-nous une minute, le temps de reprendre mon souffle et de manger un morceau. Cette paroi est moins saillante qu'elle n'en a l'air. Elle a presque l'air molle... bizarre. Ces nervures sur la paroi sont du plus bel effet. Elles me rappellent quelque chose... quoi ? oui, pas de doute. Ce sont les nervures d'une tige végétale.

Je dois déraisonner. Ou alors, il s'agit d'un minéral que je n'ai encore jamais observé. Si j'en extrayais un bloc, pour le ramener et l'étudier plus en détail ? Oui, c'est une bonne idée. Où donc ai-je rangé mon piolet ? le voici. Essayons ce pic rocheux, sur la gauche ; il m'a l'air facile à détacher.

Une secousse ? une secousse sismique ? Aurai-je déclenché un tremblement de terre en frappant sur le rocher ?

Mais pourtant non, rien ne bouge. S'il y avait eu une secousse, des fragments de roche seraient tombés à terre... or il n'y en a aucun... étrange, c'est la première fois que je vois une grotte sans le moindre caillou ni gravier sur le sol...

Tout semble redevenu tranquille. Réessayons.

Une autre secousse ! cette fois, pas de doute ! la grotte a bougé. Je ne reste pas une minute de plus dans cet endroit. Ce n'est pas un abri sûr, et je n'ai pas la moindre envie de me réveiller enseveli sous deux mètres de caillasse.

Sortons.

Mon Dieu, qu'arrive-t-il ? Est-ce que j'ai des visions ? le seuil de la grotte se soulève ! rochers, rocs, cailloux, pierres, stalagmites et tout ! et le plafond s'abaisse de même ! ce n'est pas un éboulement ? la grotte se ferme toute seule, sans un bruit qui plus est ! le jour diminue au fur et à mesure que le soleil pénètre moins dans la grotte. hé là ! je vais me retrouver enfermé ici ! je n'ai pas envie de rester là dans l'obscurité, moi ! attendez ! l'entrée va être bouchée !

Si je pouvais sauter pour passer entre sol et plafond...

Trop tard !

- ? - ? - ? -

Et c'est ainsi que le mage explorateur Helman, membre de l'Université de Stalis et spécialisé dans l'étude des phénomènes biologiques naturels, disparut au cours de son expédition de 1894 dans les Mille Jungles de l'Est ; il périt coincé dans le ventre d'un *drysal* avant d'avoir pu en faire la description. Un an plus tard, au cours de l'Expédition Extérieure de 1895, on identifia son squelette grâce au médaillon d'ambre qu'il portait au cou. Ses restes furent ramenés en Hiscontie, où il fut inhumé avec tous les honneurs dûs à son rang. Helman est l'un des plus grands esprits magio-scientifiques du XIXème siècle après J ; on lui doit la description de plus de cent espèces animales et végétales, et parmi elles des Fils de Fay et des Lianes Faucheuses, ainsi que de nombreuses observations complétant celles des premiers découvreurs. Depuis sa disparition, les anciens élèves de Helman se sont chargés d'entretenir sa mémoire et d'enseigner ses théories dans les Universités de tout le pays. Quant à ses collections, les hiscontes peuvent les admirer de nos jours au Zoo Royal de Stalis, merveilleusement conservés grâce au soin des naturalistes.

\*

### Poursuivi par la Varamyne...

" Il y eut d'abord des cris... non, une sorte de chant lointain et strident, comme celui d'une effraie, mais infiniment plus triste. Au départ, je n'y fis pas attention. Ce fut ma première erreur... quelques minutes après que le chant eut cessé, je me suis senti soudain entouré par... quelque chose, une présence... tapie dans les ténèbres, tout autour de moi, dans la nuit. Cela bougeait sans jamais s'arrêter. Je ne voyais encore rien, mais je *senta*is chacun de ses déplacements.

Et puis il y eut ce frôlement ! je me suis senti effleuré par quelque chose, je ne pourrais pas très bien vous dire quoi au juste, peut-être de la fourrure, peut-être une peau très douce, mais il y avait cette sensation si agaçante en même temps... rien que d'y penser, je sens encore le frisson qui m'a couru le long du dos. Le chant a repris, plus lancinant encore, et plus proche aussi, comme si quelqu'un avait chanté juste derrière moi, à la lisière des fourrés. Je me disais que je n'avais pas peur, que ce n'était pas grave. Je pensais encore que ce n'était qu'une impression, un de ces tours que vous joue l'obscurité, le soir, quand il y a du vent et que les feuilles des arbres ondulent sur un rythme hypnotique. Mais ça n'a suffi à me rassurer, et, sans doute par instinct, par nervosité, j'ai accéléré mon pas. Ce fut ma deuxième erreur, car *elle* a vu que j'étais déjà sous son emprise, et elle a commencé à me suivre.

Tout d'un coup j'ai senti une présence encore plus proche, juste derrière moi. *Elle* s'est pressée contre mon corps, j'ai senti sa chaleur hideuse, et son souffle puissant dans mon cou. J'ai marché encore plus vite. Il y a eu une litanie de petits piailllements, comme des piailllements d'oiseaux, mais on y percevait une douceur cruelle et ironique. Puis, soudain, cette main qui a jailli de l'ombre sur ma gauche, nantie d'innombrables doigts crochus ! j'ai fait un bond de côté, les griffes ont claqué sur le vide. J'ai commencé à courir, mais je ne savais pas où j'allais, et je suis parti dans la mauvaise direction. Il y a eu d'autres cris, plus forts, encore plus stridents, et des mots sussurés à mon oreille, comme pour me dire "Viens avec moi, viens avec moi..." Je n'arriverai jamais à les oublier, ils sont encore cachés quelque part dans mes tympans et de temps en temps ils resurgissent, aussi vivants que si c'était hier. J'ai voulu courir plus vite, mais tout était si sombre autour de moi, je ne savais même plus si j'avanciais encore ou si je m'étais arrêté.

Et soudain ce visage, devant moi, à quelque mètres, cette pâleur, cette rondeur d'enfant, ces trous noirs à la place des yeux et de la bouche... le halo qui irradiait de lui semblait de la vapeur, et l'expression figée sur sa face était celle de l'horreur la plus démente - j'ai crié tandis qu'il happait l'air et suffoquait à chaque instant. Ensuite, un second visage apparut, tout aussi rond et livide que le premier - sur celui-ci était peinte une telle tristesse que, rien qu'à sa vue, j'ai failli fondre en larmes. Ce

devait être lui qui chantait et ululait, pourtant, quand le chant a repris, ses lèvres n'ont pas bougé, et le son ne semblait pas s'exhaler de sa bouche noire. Puis le troisième - oh, *sa* troisième figure ! belle et ricanante, des yeux comme des puits de mépris et d'arrogance, et j'ai senti que ce n'était pas par les deux autres paires d'yeux, mais par celle-ci qu'*elle* me voyait et m'observait. Un voile est passé sur mon visage, un vertige m'a pris, le chant s'est élevé à nouveau, plus fort, plus fort, toujours plus fort ! jusqu'à pénétrer dans ma tête et y répandre une migraine insupportable - j'ai ouvert la bouche pour crier, mais je n'ai pas entendu mon hurlement - c'est le *sien* qui est sorti à sa place. Ses ricanements m'encerclaient, les trois visages me poursuivaient, flottant dans la nuit - se rapprochant, s'éloignant, puis se rapprochant de nouveau. Ma vue s'est troublée, les chants et les cris se fondirent dans un chaos indescriptible de sensations lancinantes, ma peur a éclaté dans mon crâne.

Comment j'ai pu m'en sortir, je ne sais pas encore. Je crois qu'*elle* a voulu m'emporter. Au sein du vertige, la voix était de nouveau là - *viens, viens* - j'ai refusé de céder à ses avances, j'ai voulu courir encore, mais *elle* m'en a empêché en m'entourant de sa présence odieuse - *viens, viens encore* - j'ai lutté de toutes mes forces, mais je ne sentais pas bouger mes membres pour courir, je voulais courir, mais je ne sentais même plus le sol sous mes pieds - *viens, viens, viens !* il me semble que j'ai aperçu une lumière au moment où j'allais renoncer, la lumière du village, et j'ai réussi à avancer jusqu'à échapper à *son* emprise. Par instants, je sens encore *sa* présence autour de moi, et la peur m'envahit de nouveau. Je vous en prie, docteur, ayez pitié, protégez-moi ! jurez-moi qu'*elle* ne reviendra plus me chercher !"

*- témoignage d'un malheureux retrouvé à demi-fou au petit matin, près d'un village hisconte*

\*

## Sur les Projets en cours pour le site

La plupart de ces projets sont menés en collaboration avec des internautes. Je préfère les inclure dans ce document, car ils risquent (au moins pour certains) de ne pas aboutir et de rester éternellement dans cet état... par contre, ils pourront sûrement servir de source d'inspiration pour Chroniqueurs inventifs !

### Les Cynons *ou Cynocéphales ou Canins* dépeints et peints par **Loonce Selagnes**



Les Cynons sont des humanoïdes canins, arrivés un jour d'on sait où on ne sait comment en Hiscontie.

D'aspect, leur corps est celui d'un chien sur deux pattes tendant vers l'humain, avec des bras très courts et des mains préhensiles au petit doigt atrophié à l'extrême, presque à l'état de vestige. Leur tête est nettement celle d'un chien, et de même, ils possèdent une queue. Ce sont des digitigrades.

Mais le plus surprenant est l'exceptionnelle variabilité des individus : tel Cynon aura une tête fine avec de grandes jambes presque sans pelage, l'autre sera plus grand qu'un homme, avec un museau court, des oreilles tombantes et un abondant pelage, un troisième plus petit qu'un nain, avec des oreilles de chauve-souris et un air de peluche, un quatrième aura un dos et donc un tronc démesuré, mais des jambes très courtes, le cinquième une mâchoire inférieure passant par-dessus la supérieure et ainsi de suite. Ce qui leur vaut leur autre surnom d'homme-

chiens.

Ils seraient apparentés aux hommes-loups.

5 types de Cynons ont déjà été rencontrés en Hiscontie. Voici les trois groupes les plus nombreux :

- les "Communs", dont la taille varie généralement entre 1m30-1m60.
- les "Lupioïdes", mesurant entre 0,50 et 1m75, apparentés vraisemblablement aux lupins. Les lupioïdes mesurent rarement moins de 1,40 m ; il semble que ce soit des "Cynons nains". Certains communs sont également nains.

- les "Molossoïdes" 0,90-2,10m, plutôt rablés et toujours carrés.

On rencontre aussi deux groupes mineurs de Cynons :

- les "Grand'jambes" mesurant entre 1m40 et 2m20, aux pattes démesurées
- et les "Longs-dos", mesurant entre 1m40 et 1m60, au tronc démesuré, avec des jambes très courtes.

C'est tout pour le moment...

\*

# Styphaal

par Bepher le Gris & Tybalt

## Premières idées

*(Bepher le Gris)* Donc ce château géant est nommé Styphaal, et se trouve sur une île assez grande (à peu près la taille de l'Irlande). Styphaal est la seule vraie ville de l'île, Ampimex, bien que quelques petits comptoirs soient présents, réunis autour des phares. Styphaal est en effet située entre deux continents, et de nombreux navigateurs y accostent. L'importance des phares est primordiale, car pour une raison inexplicable, le ciel est toujours couvert de nuages noirs tous les jours de l'année, sauf lors de la cérémonie de Poemos où les nuages se retirent pour quelques heures (cette cérémonie est en quelque sorte la fête nationale).

Les comptoirs sont reliés à Styphaal par de nombreuses routes. Elles sont balisées par quelques tours de guets, en effet les terrains vierges d'Ampimex sont le territoire de nombreuses créatures féroces.

Les habitants de styphaal sont très religieux, et croient en une divinité nommée Théralos. Les styphaliens croient que leur but ultime est d'aller à la rencontre de Théralos, au-dessus des nuages.

Le gouvernement marche grâce à des conseils d'étages, qui fonctionnent de manière héréditaire. Pour chaque tranche de dix étages existe aussi un chef de niveau, dont les décisions prévalent sur celles des autres. Le chef suprême étant le très haut, celui du dernier étage. Il change d'ailleurs à chaque fois que l'on construit un nouvel étage, et ce d'une manière très simple : l'ouvrier qui pose la dernière pierre de l'étage devient le roi, ce qui donne d'ailleurs souvent lieu à de nombreux petits conflits et à une ambiance suspicieuse vers la fin d'un chantier. Ainsi, être maçon est considéré comme le plus noble des métiers, et demande des études de très haut niveau !

Les ressources des Styphaliens sont leurs mages (ils sont de bons illusionnistes) et surtout deux minéraux qui sont propre au sous-sol de la ville : le cuivron et le fluorène, le premier étant un cuivre brillant aux reflets curieusement multicolores, utilisé pour la fabrication de bijoux et d'artefacts, le second étant une roche fluorescente, qui éclaire très bien, et qui est d'ailleurs utilisée dans toute la ville.

Les styphaliens ressemblent aux humains. Ils sont très pâles, assez grands (1m85), ont une bonne vue, sont plutôt frêles, et surtout, ils sont connus pour leurs oreilles, très grandes, en forme S (So <=ceci ressemblerait au profil d'un Styphalien), ce qui leur a d'ailleurs donné le surnom d'hommes cimenterres, leurs formes rappelant aussi la courbe de cette arme. Certains avancent que cela serait dû à l'évolution, et que dans une époque lointaine, les Styphaliens avaient dû développer une sensibilité auditive forte afin d'échapper aux créatures de l'île. Les styphaliens rejettent cette idée, car pour eux le monde s'est créé avec le rez-de-chaussé, étage d'ailleurs mythique car il s'est écroulé sous le poids des autres (mais les autres étages, mieux construits, subirent le choc sans faillir, et on dut consolider la base)

## Noms typiques Styphaliens (c'est chouette d'avoir un générateur de nom)

Poemaph	Clysimax	Mélankelosiax
Faermelos	Ampé	Dromid
Mélanée	Selenphenex	Corythien
Nédokosere	Adeliaxere	Hydroscènax
Nédokid	Ampido	Alphope
Aleop	Rosicèn	Adelid
Styxénax	Clyso	Déosé
Helice	Hydrosiexo	Selac
Eoliaxe	Astanèreex	Adelcènex
Selcène	Adelaale	Alccèn

(je peux t'en faire plein d'autre, jusqu'à 1000...)

## **Sinon, niveaux possibilités d'intrigues et événements récents (partie réservée au MJ) :**

- Depuis peu s'est formée une secte dissidente, "les vrais serviteurs de Théralos", qui avance que la chaleur que l'on ressent dans les sous-sols est celle que dégage Théralos, et qu'au lieu de monter, il faut descendre... pourrait faire une petite campagne sympa, avec comme premier scénario l'avortement d'une tentative d'attentat sur les prêtres de théralos lors de la cérémonie de Poemos (ils feraient ça afin de prouver que ce n'est pas Théralos qui ouvre la faille dans les nuages, mais bien le hasard) et un final "course contre la montre" pour empêcher le dirigeant de la secte d'ouvrir la plaque terrestre grâce à la magie, sous peine de se prendre plein de magma dans la tronche...

- Certains racontent que le rez-de-chaussé existe toujours, et qu'il serait enfermé dans une oeuvre d'art.

- Les peuples des nuages, bizarrement, n'arrivent pas à passer au-dessus de Styphaal, pour cause de vents trop violents. Les styphaaliens avancent que c'est parce qu'ils ne sont pas le peuple élu, et qu'on ne peut y entrer que par Styphaal. Mais depuis peu, un mage très puissant a envisagé d'explorer le lieu grâce à une machine volante, en essayant de calmer les vents grâce à sa magie...

Remarques :

*(Tybalt) Sinon, il y a quelques points qu'il va falloir creuser :*

- *quelles sont les origines du mythe de Théralos ? est-ce un Dieu des Nuages, un sorcier nuagin, etc. ? (on peut rattacher ça aux nombreux mythes qui courent sur les peuples et les dieux de la stratosphère, mais je n'ai pas fini de tout écrire).*

- *quelle est la stabilité de l'île Ampimex ? (voir l'échelle de Tybalt dans le chapitre sur le Nonsense du Livre de Base). Quelques petits exemples de manifestations du Nonsense ?*

- *pour la deuxième idée de scénario : le mage avec la machine volante est un Styphaalien ou est-ce un Aéro-Nain ? (note : "aéro-nain" est un nom provisoire qui va sûrement changer si j'en trouve un mieux)*

*Sinon j'aime particulièrement les noms de minéraux, l'idée des oreilles en S (je vais essayer de pondre un croquis pour qu'on se mette d'accord sur leur forme exacte) et le synopsis de campagne...*

Réponses :

- *quelles sont les origines du mythe de Théralos ? est-ce un Dieu des Nuages, un sorcier nuagin, etc. ? (on peut rattacher ça aux nombreux mythes qui courent sur les peuples et les dieux de la stratosphère, mais je n'ai pas fini de tout écrire).*

*(Bepher le Gris) Hmmm... j'y avais pas trop réfléchi... ah, je sais! la théorie comme quoi les styphaliens ont toujours vécu sur l'île est vrai. Un jour, Théralos, le premier d'entre eux à avoir eu des pouvoirs magiques, réunifia les tribus, leur apprit quelques trucs intéressants... et fut emporté dans les airs après une manifestation du Non-Sens (il était un mage vraiment très puissant, et il a attiré cette saloperie...) et depuis, pour des raisons inexplicables, il est impossible de voyager au dessus de Styphaal.*

- *Pour la deuxième idée de scénario : le mage avec la machine volante est un Styphaalien ou est-ce un Aéro-Nain ? (note : "aéro-nain" est un nom provisoire qui va sûrement changer si j'en trouve un mieux)*

*(Bepher) Ni l'un ni l'autre: juste un mage curieux qui n'a rien à voir avec l'affaire. pour ton affaire d'aéronain, pourquoi ne pas trouver un truc par rapport à un nom de nuage? (stratus, cumulo nain bus...)*

*Sinon j'aime particulièrement les noms de minéraux, l'idée des oreilles en S (je vais essayer de pondre un croquis pour qu'on se mette d'accord sur leur forme exacte) et le synopsis de campagne...*

*(Bepher) (tentative de description) De face, si on réunit les deux oreilles côte à côte, on arrive à un rapport 3/3 contre 2/3. avec la hauteur d'une seule oreille, on arrive au même rapport. C'est au niveau du nez que l'oreille est la plus large. L'oreille commence un peu au-dessus du niveau du menton. (Au fait, je me suis gouré hier sur l'espèce de schéma : l'oreille est dans l'autre sens (par ex l'oreille de gauche ferait plutôt un 5)*

*Valà, on peut continuer à en discuter mais je ne peux rien commencer de définitif tant que je n'ai pas terminé le "livre de base" (et par la même occasion clarifié les différents concepts du monde).*

*(Bepher) Sinon je pense que ce qu'il faudrait faire serait d'aborder un grand nombre d'aspect un à un (physique, mode, religion, gouvernement, métiers, vie quotidienne...)*

Réponses (28/08/01)

(Tybalt) Je crois que je vais rassembler tout ce que nous allons dire dans un document Word, ça évitera d'en perdre des morceaux :o)

#### - Mythe de Théralos

Donc il n'y a aucun rapport avec les Nuagins... la magie de Théralos était-elle un don ? ou alors, c'est une première manifestation du Nonsense qui a fait naître ses pouvoirs ? (le Nonsense n'étant pas uniquement maléfique). Donc Théralos aurait été emporté vers les nuages à cause du Nonsense : cela est arrivé devant beaucoup de gens (Théralos étant leur bienfaiteur à tous, ils ont commencé à le révéler comme un dieu à sa disparition) ?

En ce qui concerne les tribus, se sont-elles désunifiées depuis la disparition de Théralos ? on peut aussi dire, au contraire, qu'elles se sont regroupées autour du culte du dieu disparu. Et que les nouveaux adorateurs de Théralos (ceux qui pensent qu'il faut creuser au lieu de chercher vers le haut) menacent de faire réapparaître ces anciennes divisions, d'où possibilité de scénario.

- Quelle est la **stabilité de l'île Ampimex** ? (voir l'échelle de Tybalt dans la description générale du monde, en ligne dans l'Encyclopédie ou à télécharger). Quelques petits exemples de manifestations du Nonsense ?

(Tybalt) Pour la stabilité, je proposerais bien entre 3 et 5 sur l'échelle d'instabilité.

Vu que l'île est inspirée par l'Irlande, on pourrait aussi inventer des créatures, ou faire intervenir le Nonsense, autour de geysers d'eau chaude. (peut-être aussi une possibilité de connexion avec un peuple d'ondins qui habiterait sous les geysers, dans des nappes d'eau chaude ?).

#### - Deuxième idée de scénario

ni l'un ni l'autre: juste un mage curieux qui n'a rien à voir avec l'affaire. pour ton affaire d'aéronain, pourquoi ne pas trouver un truc par rapport à un nom de nuage? (stratus, cumulo nain bus...)

(Tybalt) OK pour le mage. Pour les aéro-nains, je vais sûrement me baser sur un nom en rapport avec le ciel et les nuages (sans doute en langue ancienne, ou un nom-valise, j'y réfléchirai). En fait, "aéro-nain" est le nom que les habitants d'Hiscontie donnent à ce peuple (mais ce n'est pas ainsi que ces nains stratosphériques s'appellent eux-mêmes).

#### - Les oreilles des styphaaliens

Mh, je ne suis pas sûr d'avoir compris le début de ta réponse... voici un essai de croquis rapide. Dis-moi ce qui convient ou non (forme, largeur, etc.)



Sinon je pense que ce qu'il faudrait faire serait d'aborder un grand nombre d'aspect un à un (physique, mode, religion, gouvernement, métiers, vie quotidienne...)

Hé bien, déjà, tu m'as parlé de tribus. Sur quoi sont-elles fondées ? des familles, des clans ? ou un mythe définissant les origines du peuple ? (par exemple, 10 sages, ou 10 descendants des dieux, ou les 10 enfants du premier homme, ou ce genre de choses ? remarque, on peut imaginer moins classique...)

### Le culte de Théralos (04/ 09/01)

(Bepher le Gris) Pour ce qui est du culte de Théralos:

Après avoir crevé comme un chien, Théralos laissait les styphaliens en plan. Certes, il les avait aidés à construire un château pour se protéger des sales bêtes qui sévissaient dehors, mais maintenant ils se sentaient un peu seuls. Puis, un type, dont l'histoire n'a pas retenu le nom, s'autoproclama chef, affirmant qu'il avait reçu des visions de Théralos. Ce qui était en un sens vrai. il avait bien eu des visions, mais elles étaient causés par le Non-Sens. depuis, ces visions désignent les futurs prêtres et prêtresses.

Au départ, les pretres avaient un pouvoir quasi absolu, et réduisaient quasiment en esclavage les styphaaliens afin que la tour monte. Les travailleurs attendaient un signe pour agir. Ce signe vint sous la forme d'une percée de lumière dans les nuages, et la révolte fut menée par Poemos, dont le nom désigne maintenant ce qui est une sorte de fête nationale. Depuis ce jour, les rois d'étages sont les dirigeants, et les prêtres, en plus de leurs offices religieux, servent de conseillers municipaux et s'occupent de l'administration.

Les offices religieux consistent en : les derniers sacrements, les célébrations de naissance et d'entrée dans l'âge adulte, en mariages (le divorce est autorisé, après une période de 10 ans) et en une cérémonie mensuelle. De plus, les prêtres doivent être à l'écoute des problèmes des citoyens, ils



essaient de s'informer sur ceux qui ont des difficultés (ou qui en causent) afin d'intervenir, bref ils font un peu flic/aide humanitaire par la même occasion. Evidemment, dans l'idée, tout cela est très joli, mais la corruption existe...

Les prêtres n'ont pas de costumes particuliers, mais ils portent tous des liserés bleues au bas de leurs robes (la robe est l'habit commun des styphaliens, ils trouvent ça pratique. Elle est raccourcie dans les chantiers). Les grands prêtres ont deux liserés.

A chaque étage, il existe une salle de culte, toujours richement décorée. C'est là que vivent en général les prêtres. A chaque étage, il y a un grand prêtre, qui dirige tout, et qui est choisi par le roi d'étage. Tous les autres, en principe, sont de même rang.

Wala, c'est un premier jet. Des questions ?

\*

## Les Gemonti, l'Empire du Surhomme

*par Lapin Bleu*

Un empire lointain, dont les habitants orgueilleux, persuadés d'être protégés du Nonsense par les dieux, se croient les Sauvés, les Guides de l'humanité... évidemment, la vérité est beaucoup moins simpliste...

**(Lapin Bleu)** C'est un peuple qui a développé le culte de l'homme au maximum.

La richesse de ce peuple est son élevage de Jetcreens. Grâce à leur viande, qui est le menu principal de toute la population, ces hommes sont moins touchés que leurs congénères par le Nonsense. Puisque l'ensemble des matériaux sont tirés des Jetcreens, même l'environnement est plus stable.

Isolés depuis des milliers d'années, ils ont décidé d'envoyer des éclaireurs. Ceux-ci ont ramené la description du Nonsense, ainsi que ses séquelles. Comprenant qu'ils étaient différents, car plus stables, ils leur sembla logique qu'ils étaient là pour guider tous les hommes : ils étaient les surhommes qui mèneraient tout un chacun vers un avenir meilleur. Persuadés de cette idée, ils ont essayé de conquérir d'autres royaumes, mais à chaque fois, les armées (privées de leur régime alimentaire) se retrouvaient teintées par le Nonsense : il était clair que le contact avec les autres peuples polluait leur corps.

Une nouvelle croyance vint alors : ils étaient les Sauvés, ils avaient survécu à toutes les épreuves et maintenant ils étaient libres, mais seulement s'ils suivaient les quelques règles de vie élémentaires : habiter dans le Domaine de la Liberté (puisque même l'environnement est plus stable, ils sont persuadés que c'est la région où ils habitent qui les protège, de ce fait, ils sont prêts à tout pour la défendre), ne pas parler aux étrangers qui pourraient les polluer, continuer à vivre grâce aux élevages ancestraux, etc...

Ils ne se posent pas la question de l'immunité au Nonsense, pour eux c'est un don divin, donc eux mêmes ne connaissent pas le secret des Jetcreens.

Ils sont fiers et imbus d'eux mêmes car ils sont les Sauvés, à la différence de tous les autres.

La société est familiale. Celles qui possèdent les plus grands troupeaux (puisque élever les jetcreens est une des lois fondamentales) ont une puissance supérieure, mais puisque tous les Surhommes doivent former une seule et même civilisation, chacun possède un droit de vote et les problèmes sont résolus en communauté. Pour plus de facilité, un roi est élu. Il possède plusieurs conseillers dont un de chaque classes sociales.

\*

## Scénario d'introduction à l'univers de Fantasia : "En ligne de MIR"

Tybalt & Loonce Selagnes

Cette idée de scénario d'introduction pour Fantasia a été développée par Loonce Selagnes, rôliste et dessinatrice très active, et moi, lors d'un long, très long échange de mails remplis d'idées... au bout de plusieurs mois de boulot, il était devenu assez difficile de regrouper la chose en un ensemble cohérent. En attendant que cette tâche titanesque soit achevée, voici déjà un gros avant-goût, sous forme d'extraits de mails et de feuilles de personnages BaSIC/Fantasia (au moment où elles ont été réalisées, Fantasia ne disposait pas d'un système de règles et d'une feuille de perso spécifiques, c'est pourquoi les feuilles de perso présentées plus loin sont celles de BaSIC).

Notez que Loonce Selagnes n'est que l'avatar et le pseudo de Gaëlle "Gelweo" Wolf, qui possède un site Internet, Gel weo ! <http://gelweo.fumble.org/>, où elle développe de nombreuses et bonnes idées de mondes de jeux de rôle, comprenant entre autres la création d'un univers de renaissance-fantastique original, La Saousie, et l'adaptation au système BaSIC de deux mangas : "Nausicaä", un chef-d'oeuvre de SF, dessiné et scénarisé par Hayao Miyazaki (connu depuis en Europe pour "Mon voisin Totoro", "Porco Rosso", "Princesse Mononoke" et bientôt "Le voyage de Chihiro"), ainsi que "Zeta Gundam", une série japonaise de SF très intéressante.

Le scénario "En ligne de MIR" utilise à plein le concept de Multivers exposé dans le Livre de Base, ce qui permet de mêler dans une seule aventure des personnages venus de multiples univers rôlistiques et futuristes : Alien, Star Wars, "Albator", "Ulysse 31", "Nausicaä", "Zeta Gundam", et aussi notre monde réel. Pour la suite, apprenez qu'un "gunship", engin du monde de Nausicaä, est une sorte d'avion de combat doté d'une technologie futuriste et d'un canon relativement puissant. Les "newtypes" sont des personnages possédant des pouvoirs d'empathies dans "Mobile Suit Gundam".

### *En Ligne de MIR*

"... il s'agit d'un phénomène d'une rareté exemplaire, mais c'est déjà arrivé, d'après les Anciens, - comme lors de la destruction du plan du puit de Byssom il y a 30 ans - qu'un arc déchire le tissu de surface interplanétaire.

Le dernier c'est produit entre l'air et la mer, mais il semblerait que des bribes de récit fassent état d'un phénomène plutôt transatmosphérique.

Peut-être, lors de la migration des plans, lorsque trop de ceux-là se frottent entre eux et à Fantasia, il se crée comme un arc électrique déchirant les plans ?

Il a été aussi fait état d'apparition de créatures étranges, de voyageurs malgré eux, à la suite de ce phénomène. Beaucoup sont devenus fous. Mais certains erraient encore en Fantasia - on parle d'un insecte bipède et ailé haut de 7 mètres. Mais peut-être ne sont-ce que de vieux ragots ?"

- Extrait des notes de recherche de l'Ami Kai, d'après un écrit styphaalien d'un érudit de la Guilde Multiverselle

### **Premières idées**

**Synopsis** : Mir se retrouve projetée dans l'espace fantasien au moment où elle doit chuter sur Terre. Avec elle, d'autres vaisseaux d'autres plans se retrouvent dans l'espace fantasien (les PJ et certains PNJ). Tout ce petit monde essaye de survivre aux différents périls de la situation (chute de la station Mir, rencontres de Cachalot Céleste dans l'espace, effets du Nonsense). Mir s'enflamme en entrant dans l'atmosphère et atterrit sous forme de morceaux de métal carbonisé (contenant peut-être une technologie ou des propriétés quelconques susceptibles d'aider les PJ à rentrer chez eux). Les PJ se retrouvent à terre tant bien que mal (heu.. il faut aussi qu'ils se rencontrent et forment un groupe). Ils doivent trouver une ville, des habits, une situation convenable, et aussi payer les pots cassés des différents incidents liés à leur arrivée : morceau de Mir tombé sur une colonie Aéro-naine ou sur une plaine stratosphérique de l'empire Nuagin, transformation du mecha en créature vivante et monstrueuse, etc. Après cela, ils partent en quête d'un moyen de rentrer chez eux (ce qui n'est pas gagné) et c'est la fin de la campagne (fin ouverte évidemment).

*Tout ceci est lié à un mystérieux événement survenu une vingtaine d'années plus tôt, une sorte d'orage transplanétaire impliquant le nonsense, et que certains érudits ont relaté ou étudié.*

Tybalt : Il y a aussi le monstre de 7m (en fait un Mecha transformé par le Nonsense aux dépens de son malheureux pilote).

Loonce Selagnes : ça, c'est une autre histoire : c'est le background de la Kinnkhiss, à développer, mais rien n'empêche d'intégrer des éléments de cette légende dans la campagne. D'ailleurs, ça me fait penser que je dois aussi renvoyer le background de l'Ami Kai et ses recherches sur l'affaire de 1984 après J, comme autre projet.

### **Courrier d'origine lançant l'idée : synopsis**

Loonce Selagnes : Il s'agirait d'un scénario avec des perso non-fantasiens, issus de monde ayant accès à l'espace et dont les vaisseaux/ engins se seraient retrouvés dans l'espace fantasien. J'ai d'ailleurs une idée assez rigolote :

Tu sais que sur notre monde, pour ce débarasser de cette poubelle qu'est la station Mir, on a décidé de la faire tomber sur Terre (une étoile filante de plus). Ce serait ce qui se serait passé. Mais alors que l'opération était engagée, Mir disparaît et, par on ne sait quelle aberration du Nonsense, se retrouve dans le ciel fantasien. Bon, là normalement, Mir aurait dû y rester, éloignée de plusieurs univers, et donc loin des contrôles. Mais, du fait du Nonsense, l'opération continue. Et se trouve accélérée. Comme par hasard, d'autres vaisseaux d'autres plans se retrouvent dans le même coin de Fantasia... et Mir commence à tomber sur Fantasia. Bon, rien de grave si les lois de la physique étaient pareilles à celles de chez nous : Mir va brûler puis se dissoudre en descendant dans l'atmosphère. Ça fera une grosse étoile filante pour les Fantasiens. Sauf si le Nonsense s'en mêle...

Tybalt : l'idée est intéressante, mais attention à ne pas sombrer dans le délire complet (Fantasia est quand même un tout petit peu sérieux...). D'accord pour Mir ; elle va passer dans la Ionosphère fantasienne par un portail spontané (à quoi est dû ce portail, mystère... serait-ce une intervention du Nonsense dans le monde terrestre ? si c'est le cas, ça ne présage rien de bon...). La chute de Mir dans l'atmosphère fantasienne risque de gêner beaucoup de gens (mis à part les passagers !). Comment vont réagir les Nuagins ? et si Mir détruit une plaine stratosphérique au passage ? Le Nonsense n'interviendra pas avant le crash, car il est très peu présent dans la Stratosphère. En revanche, quand Mir aura atterri... reste à savoir où exactement (dans les steppes de l'Hiscontie ? dans les montagnes ?).

Maintenant, que vont faire les autres vaisseaux présents dans la Ionosphère ? On se demande comment vont être accueilli les passagers... et quelles seront leurs réactions ! "Résumons-nous : vous participiez au démantèlement d'une station spatiale appelée Mir, qui devait retomber dans votre atmosphère et s'engloutir dans l'océan. Bon. Au moment de commencer l'opération, Mir disparaît et se retrouve dans notre espace ; là, vous rencontrez un certain Docteur Spock, un alien romantique, un pilote de robot géant, puis un pilote de gunship égaré, l'équipage d'un certain "Faucon Millénaire" et un pirate dénommé Albator. Mhm. Vous traversez notre atmosphère, évitez de justesse une collision avec un cachalot, saccagez une colonie nuagine entière dans votre chute, vous vous écrasez dans le désert, vous affrontez un élémentaire de feu, vous abattez la monture d'un postier royal à coups de pistolet laser, et vous voulez me faire croire à tout ça ?"

Loonce : Autre chose, un cosmonaute (russe) était resté à bord de Mir pour les derniers préparatifs de démantèlement.

Tybalt : Celui-là, ça va être sympa pour le sauver ^\_^

Loonce : Voici une grosse liste de prétirés probables (y a du choix, et c'est non exhaustif)

Tybalt : Vu leur nombre, il faudrait peut-être en transformer certains en PNJ, surtout si on veut faire évoluer la situation et créer des aventures pour les PJ :-)

### **Probabilités de personnages prétirés**

Note : probabilités, parce que se sont des suggestions de persos. Libre à vous de choisir ceux qui seront plutôt pnjs ou pjs, voir en remplacer (par exemple, si vous préférez un certain truand manchot au nom de serpent, à la place du pirate de l'espace). Si les joueurs, ont par exemple des persos de Star Wars ou de n'importe quel univers sf, ça pourrait convenir aussi. L'intérêt vient que les persos

proviennent de monde différents. Le concept de ce scénario est modulable. Le seul perso réellement indispensable est le kosmonaut russe.

En parenthèse est indiqué si le perso est prévu en pj présumé, pnj ou les deux.

Prévoir à chacun un petit scénario d'intro.

**- Vladimir Soulogov, Un cosmonaute russe (PJ)**

Monde d'origine : le notre ("plan universel")

Engin : MIR, poubelle spatiale (donc trouver une solution pour le sauver)

**- Alien, prédateur et parasite extra-terrestre (PJ) :**

Monde d'origine : Alien (*le 8ème passager*)

Tybalt : Je suppose que tu places l'aventure au moment du 1er épisode de la série ?

Loonce : effet du Nonsense : une conscience s'éveille en la bête, et au lieu de continuer à vouloir massacrer le dernier passager du Nostromo, elle en tombe (platoniquement) amoureux.

Engin : navette de secours du Nostromo

Tybalt : l'alien amoureux de Ripley ? Houlà... Mais comment va-t-il faire pour montrer son amour à Ripley ? Comment réagira celle-ci ? au moins, il y aura du roleplaying :-). Au fait, il faudra prévenir les MJ d'être prudents si on laisse un joueur jouer un alien (bonjour les grosbills).

**Scénario d'intro** : reprendre la fin d'*Alien*, où Ripley s'apprêtait à hiberner pour retourner sur Terre, et où l'Alien l'attaque. Le Nonsense fait émerger une étrange conscience en la créature.

**- Ripley (PNJ)**

Cherchait à se débarrasser du monstre, quant, par une aberration spatiale, la navette se trouve... ailleurs.

Monde d'origine : Alien (*le 8ème passager*)

Engin : navette de secours du Nostromo

Tybalt : Là aussi, attention les grosbills pour l'armement lourd... par contre, une fois à terre, ce beau matériel risque d'être cible du Nonsense et de prendre vie, par exemple "*Haut les mains, espèce de cafard spatial ! - Hé là, on ne tire plus ! je suis pacifiste moi ! - Qui a dit ça ? - Moi ! je suis votre fusil Gauss mitrailleur semi-automatique avec viseur laser et cartouches radioactives modèle UGC-328, et je refuse d'être complice d'un meurtre inutile ! et puis d'abord lâchez-moi, vous m'agrippez de façon insupportable ! - ???...*"

Compagnon de Ripley :

**- Jones**, le chat (pnj, mais vous avez le droit d'en faire un pj !)

Suggestion : un petit pouvoir psy pour le chat ?



**- Aï'sa Hikmet (enseignante), pilote de mecha membre de l'AEUG, "newtype" (PJ).**

Origines Kurdes.

Lieu de naissance : Sweetwater, signe particulier : cicatrice à l'épaule gauche.

Monde : *Mobile suit (Zeta) Gundam*, UC, 0088

Cause : (Lors de l'*Opération Maelström*) Tu vois le rayon du canon à méga-particules t'arriver en plein dessus... et puis, plus rien.

Engin : Mobile Suit NEMO (mecha humanoïde de 18 mètres de haut)

Attention, l'engin n'est pas équipé pour la descente atmosphérique. S'il veut le garder, il devrait l'attacher "en haut" d'un vaisseau, voir à l'intérieur s'il est assez grand (et pourquoi pas sur un cachalot stellaire ?).

note : l'Aeug est un mouvement anti-gouvernemental, pour l'indépendance des colonies spatiales. Pour plus de détails, voir sur le site Gel Weo ! à <http://gelweo.fumble.org/zeta/zeta.html> ou demander à Loonce Selagnes ([gelweo@ifrance.com](mailto:gelweo@ifrance.com))

Tybalt : je vais voir pour les détails techniques... Petite précision : le cachalot stellaire, malgré son nom, est censé être



une créature mystérieuse, étrange, extrêmement puissante, capable de voyager dans le temps, qui habite la Ionosphère et ne communique pratiquement pas... De plus, un cachalot stellaire ressemble beaucoup à un astéroïde. Donc, si un mecha s'arrime à lui, il ne saura pas que son moyen de transport est vivant (et croira donc s'être simplement posé quelque part). par contre, je me demande ce qui se passera si le cachalot stellaire menace d'entrer en collision avec un des vaisseaux et que l'équipage de celui-ci décide de "détruire ce dangereux astéroïde" pour éviter tout accident (sachant que le mecha est posé à la surface du cachalot, bien sûr). Sans parler de ce qui se produira si le cachalot se met en colère et décide d'éliminer le vaisseau qui lui a tiré dessus en le percutant !

**-Mr Spock** (PNJ)

Monde : Star Trek

Cause : téléportation ratée

Engin : se retrouve à l'intérieur de Mir

Tybalt : "- please beam me up, Scotty.

- **SLLLLAAAAAASSSCCCHHHHH !!!**

- Scotty ? Answer me, Scotty ? ... Scotty ? Scotty ! What's happening ?

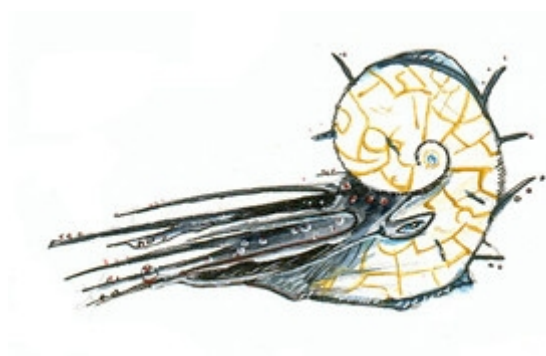
- priviet, kamarad ! Ia kosmanaut Mir !

- Who said that ?"

**- Les "Argonautes" :**

Plan d'origine : Olympe, 31ème siècle, la série animée *Ulysse 31*. Le même où un certain Ulysse fera parler de lui. (les Argonautes sont plus "trashs" ^\_^)

Cause : plein de possibilités. La plus intéressante serait de reprendre l'épisode des , où un champ d'astéroïde remplacerait les haut-fonds.



Vaisseau : l'*Argo*. Imaginez un vaisseau spatial aux allures du céphalopodes, mixé avec une galère grecque (style peplum), et vous en aurez une petite idée. L'ordinateur se trouve en proue, sous la forme d'une statue d'Héra (ce qui oblige à des acrobaties pour pouvoir le consulter !)

**- Jason** (PJ ou PNJ)

Tybalt : Voici une première ébauche pour les caractéristiques de Jason. C'est un homme fort, fier, sûr de lui, et plutôt porté sur l'argent. Quant à ce qui vient de lui arriver (son passage dans le plan de Fantasia), il pense que c'est un tour joué par un dieu et s'attend à être attaqué ; il est donc sur ses gardes.

FOR 16 CON 15 TAI 17 APP 14 INT 15 POU 14  
DEX 16 PV 16 bd : +1d6



- **Euphème, pilote éclaireur (PJ ou PNJ)** : cet homme requin, "fils de poséïdon", est toujours accompagné d'une "colombe stellaire".



- **Atalante, guerrière soupe-au-lait (pj ou pnj)**

- **Erginos**, navigateur zotrien (à cause des cheveux blancs) (pnj) : Le nonsense pourrait le rendre fou.

Note : que sont devenus les autres argonautes ? Massacrés par Talos, le géant d'airain aux pieds d'argile ? et si Talos les avait suivis ?

- **Usmal, prince Eftalien** cherchant à sauver sa vallée mourante

- **Dalgo**, son copilote

Plan : Après les sept jours de feu, celui de Nausicaä

Petit problème : leur Gunship est atmosphérique. Donc la rencontre risque d'être un peu délicate, étant donné que les autres se rencontrent dans l'espace.

**Personnages "facultatifs" :**

- **Les pirates de l'espace à bord de leur vaisseau, l'Atlantis :**

- **Toshiro (PJ)** : savant génial, mais au physique ingrat, mal soigné et porté sur la bouteille. Il doit cultiver une cirrhose du foie !

- **Captain Harlock (PNJ)** (borgne balaféré et anorexique, toujours accompagné d'un corbeau au cri de paon. Aime bien le vin rouge)

- **La Mime** (extra terrestre féminin sans bouche, alcoolophage)

- **Reste de l'équipage** : le médecin, le larbin, etc.

**Navire** : l'Atlantis (ou l'Arcadia, pour les nipponophiles) Plan : celui où vit Albator, avec des humanoïdes, des sylvidres, et même un train qui vole ! (*Galaxy Express 999*)

- **Un marin shadok**

Monde : Il y a longtemps ou pas tant que ça.

Cause : tombé du truc-machin à pédale qui leur sert de vaisseau.

Engin : le shadok s'en fout d'être dans le vide spatial, exposé aux radiations et sans air. d'ailleurs, il ne sait même pas ce que c'est, donc ça lui fait rien...

Tybalt : Note : dans le vide spatial de Fantasia, il n'y a pas de radiations (enfin, pas des radiations normales) et on peut respirer parfaitement à son aise... mais ça, les gens venus des autres mondes ne le savent pas !

- **le baron de Munchausen** (qui, comme chacun sait, est allé sur la Lune en bateau).

Tybalt : Moi, je le verrai mieux sur un boulet de canon :-)

(...)

Loonce : pour Nausicaä, ça serait seulement dans une partie plus basse du ciel. mais rien n'empêche mixer Fantasiens et non-Fantasiens (bien sûr, il ne se comprendront pas).

Tybalt : Pourquoi ne se comprendraient-ils pas ? ça dépend des fantasiens ! mais pour l'intérêt du scénario, il vaut effectivement mieux jouer sur les incompréhensions et les malentendus. Notamment si les Nuagins rencontrent un gunship, qu'ils prendront peut-être pour un vaisseau des Aéro-Nains, leurs ennemis jurés...

Loonce : Bon, y a plein d'autres possibilité, si des joueurs ont déjà des persos de Star wars ou autre jdr de SF, ça peut faire l'affaire. Y a aussi Babylon 5.

Tybalt : Il y a bien sûr de nombreuses sources possibles, mais attention à ne pas tout mettre dans le même scénario. Si c'est le cas, il faudra le justifier par un événement majeur du scénar : par exemple un "passage éclair" du Nonsense qui crée des portails temporaires dans plusieurs plans du Multivers simultanément. Les PJ se retrouvent alors catapultés sur Fantasia sans savoir pourquoi ! tout à fait ce qui arrive à beaucoup de gens...

L'atterrissage risque d'être mouvementé, espérons que les PJ se débrouilleront bien. Je propose une fin ouverte : les PJ se retrouvent quelque part (au hasard : en Hiscontie) et cherchent à retrouver leur monde d'origine. La quête risque d'être longue (tiens, ça me rappelle Ulysse 31 comme début de campagne !). Les personnages que tu m'as proposés là sont tirés de nombreux univers différents. Cela crée de nombreuses possibilités de roleplay, de complexes entre personnages (l'alien amoureux de Ripley !), mais tout cela a aussi un côté tragique : les PJ sont brusquement arrachés à leurs mondes d'origine, ils se retrouvent dans un univers complètement absurde... nul doute qu'ils resteront ensemble (et hop ! un groupe d'aventuriers fantasiens) et qu'ils aideront les Fantasiens à combattre le Nonsense, qui, comme à eux, leur a tout pris : famille, terre natale (et hop ! un thème de campagne).

### **Précisions sur les personnages**

De nombreux mails parlent de la façon dont les caractéristiques et les compétences des nombreux personnages ont été définies, je ne les remets pas tous ici. Vous trouverez plus loin leurs feuilles de personnages au format PDF.

#### **Mr Spock**

Merci pour les renseignements ! Ci-joint la première version de la fiche de perso. Bon, voyons pour les compétences. Je propose pour commencer : Sagacité 50 % Leadership 60 % Science pure 65 % Milieu spatial 30 % (quelques précisions sur cette compétence stp ?) Navettes 55 %

Armure : costume ridicule ^\_^ pardon, combinaison d'officier, protection 1

Bon je sais, les compétences sont boostées, mais imagine la comparaison avec l'hisconte moyen, et même avec le pilote de mecha moyen, ce n'est pas vraiment le même ordre de grandeur... et puis c'est un officier tout de même.

#### **Albator**

Loonce : En fait, "l'Atlantis" est le nom donné dans la version française, mais en fait ce navire s'appelle "Arcadia" (comme pour Tochiro qui est appelé Alfred dans la vf...)

Tybalt : Ach, flûte ! ces traducteurs.. Mais alors pourquoi l'Arcadia, mh ? ^\_^

Loonce : Je vais tenter de faire les caracs d'Albator, mais il y a aussi certains membres de l'équipage, comme La Mime, l'extra-terrestre alcoolophage, Naussicaa (non, c'est pas la même, et d'ailleurs, je lui

mettrais plutôt son nom japonais), le médecin de bord ou le larbin de service (je doit retrouver les noms ^\_^) (pfouu ! encore heureux qu'il n'y ait pas le Capitaine Flam !)

Tybalt : Nous oublions le raton laveur... (tiens pas mal cette idée : un mystérieux raton laveur qui se manifeste à la fin de chaque scénar sans que les PJ puissent le rattraper)

### **L'alien**

Loonce : Je propose que notre cher Xénomorphe s'intéresse également à la Danse (à la Alien, attention !) et aussi au Bricolage (façon mécanique/vapeur, comme les ingénieurs nains hiscontes).

Tybalt : Dans ce cas, mécanique et bricolage ! ^\_^ Excellent, la danse !

### **Le pilote de Gunship (Nausicaä)**

Tybalt : Pour le nom, je pensais à Usmal, mais si tu as une meilleure idée n'hésite pas ! au fait, pourquoi ne pas le faire venir de la cité de Pagase, une alliée de la Vallée du Vent (mentionnée 1 fois au moment du ralliement aérien dans le tome 1 !) ? pour le physique, je l'imagine bien vêtu comme l'homme qui parle à la page 86 du tome 2, mais en plus jeune et en plus raisonnable (façon Asbel - enfin, si on peut dire qu'il est raisonnable !).

Loonce : Usmal, c'est vraiment très Miyazakien ! Très bien, j'adore ! Par contre, il ne pourra venir de Pagase, au vue de son background (Prince d'une vallée mourante qu'il cherche à sauver). Mais il pourrait y être passé... ou avoir un copilote Pagasien.

### **La pilote de Mecha (Zeta Gundam)...**

Tybalt : J'aime bien Aïs'a Hikmet. Quant aux origines kurdes, pourquoi pas ? ça fera plus "gundamien".

Loonce : Va pour Aïs'a Hikmet. J'aime bien. En plus, les kurdes ont été pendant longtemps opprimé, et comme c'est de plus une spacenoïde (trouver la station d'origine, ou la lune ?)... on peut comprendre qu'elle soit dans l'AEUG (prononcer AEUGO) En plus, ça fera un excellent prétexte pour Zeta Gundam (comme Usmal pour Nausicaä ^\_^)

### **...et son engin :**

Loonce : Autre chose : je rappelle que le mecha n'est pas équipé pour une descente atmosphérique... il va donc falloir trouver quelque astuce. Le plus simple serait de pouvoir faire rentrer le mecha dans le vaisseau effectuant la descente (si les soutes sont assez grandes) au pire de l'arrimer sur le toit du vaisseau...

Tybalt : Ça, je t'en ai parlé plus haut (pour le gunship) (*une première solution que je ne remets pas ici*); dis-moi ton avis là-dessus.

Loonce : Il va falloir trouver autre chose, vu que ça m'étonne que le Gunship monte aussi haut... et puis pour que le mecha ne brûle pas, il faut qu'il repose sur une sorte de bouclier (sans qu'une main ne dépasse, dur !)... ou qu'il se trouve dans la soute d'un engin équipé pour la descente atmosphérique. Enfin, si le Nonsense s'en mêle...

Tybalt : Mouais, ça ne va pas être simple... surtout si un PJ se retrouve dans la station, un autre dans son mecha, un autre dans son gunship en atmosphère... il faudrait trouver un moyen de réunir tous ces PJ. Surtout qu'un gunship n'est pas conçu pour aller dans l'espace ! Penses-tu qu'il puisse survivre, même 5 mn ? le temps par exemple de réunir les PJ à bord d'un vaisseau capable d'accueillir également le mecha et le gunship, comme l'Argo par exemple ? Ou alors on décide tout net que le mecha et le gunship ne rencontrent pas de problèmes majeurs, étant issus d'une technologie élevée (pas comme la station MIR)... un coup de chance pour eux donc. Ou alors on fait directement apparaître tout de monde en haute atmosphère (mésosphère par ex.) mais ça pose le problème de l'Argo...

### **Les Argonautes**

Tybalt : OK. D'après mes infos (le dictionnaire de Grimal dont je parlais sur la ML Basic, une petite merveille ! - Note : il s'agit du *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine*, de **Pierre Grimal**, publié aux PUF et que je vous recommande chaudement), il y avait 50 à 55 marins sur l'Argo, qui était construit pour 50 rameurs (heureusement que tu n'as pas à tout dessiner !). Jason commandait l'expédition, Argos était le constructeur du navire (Argo signifierait "rapide"). Quant au pilote, il se nommait Tiphys, fils d'Hagnias ; il avait été formé à la navigation, art encore inconnu à l'époque, par



Athéna elle-même. Typhis trouva la mort au pays des Mariandynes, et fut alors remplacé par Erginos, fils de Poséidon (heu... un peu plus loin dans l'article "argonautes", il est écrit que c'est Ancée qui le remplaça. Bizarre, mais je pense qu'il s'agit d'une erreur). A l'article "Erginos", il y a quelques renseignements sur cet homme : c'est donc un fils de Poséidon ; il était jeune, mais avait les cheveux blancs, ce qui lui valut les moqueries des femmes de l'île de Lemnos, dans laquelle le navire fit escale. Mais c'est lui qui remporta la course au cours des jeux qui y furent organisés. Voilà !

Loonce : Erginos avec des cheveux blancs. Ca pourrait être un zotrien, s'il n'était fils de Poseïdon. Un zotrien qui devient fou à cause d'une interaction entre ses pouvoirs et le Nonsense ? En tout cas, ça sera pas un homme-requin ^\_^.

### **Note sur les complications en cours de scénario**

#### Loonce :

*Problèmes de langues* : Je ne parle pas des problèmes de langues entre les différents personnages ^-^ On peut dire pour plus de facilité que certains persos ont la capacité Télépathie ? Sinon, ça risque de créer des problèmes...

*Tenues* : Les persos en combinaisons (cf le kosmonaut et le pilote de NEMO) peuvent paraître pour des monstres aux Fantasiens. Bon, les scaphandres et autres normal suit, ça se retire, sauf qu'à cause de la clim' intégré, ils sont sûrement en T-shirts et sous-vêtements en dessous ! LOL

L'introduction des PJ dans l'aventure

Loonce : (..)En fait, on pourrait faire commencer le scénar par des "scènes-prologues" mettant en jeu chaque PJ séparé des autres avant son arrivée dans Fantasia, où ils se regrouperaient ensuite. Dans ce cas, il faudra faire des fiches de scénar prologue (comme les Argonautes passant les écueils -une ceinture d'astéroïde pernicieuse...- ou autre). Voir carrément faire croire aux joueurs qu'ils vont jouer dans un autre monde (dans ce cas, je retire la mention "Fantasia" sur les fiches...)

Tybalt : D'accord pour les scénars prologue, mais on peut aussi se contenter de donner au MJ un résumé à décrire aux PJ, dans le style "avant que vous puissiez réagir, comme dans un rêve, vous voyez le laser se pointer sur vous, et puis d'un coup plus rien..." Je ne pense pas que faire croire aux PJ qu'ils vont jouer ailleurs soit une très bonne idée ; j'avais vu pareil avec *Hystoire de Fou* sur un site, mais c'est une "méthode de choc" qui risque de désorienter, voire de déplaire aux joueurs... on peut le suggérer au MJ s'il pense que ça va réussir, mais mieux vaut garder un schéma classique. Par contre, le MJ n'est pas obligé de donner beaucoup de précisions sur l'univers...

\*

Nom :  
Ais'a Hikmet  
Sexe : F Age : 22  
Taille : 1m 71  
Poids :  
Lieu de naissance :  
Side-2- Sweetwater  
(spacenoïde)

Date de naissance : UC 0064  
Métier: pilote de mecha militaire  
Grade : Enseigne (Shôï)  
Organisation : AEUG



Monde : Mobile suit Gundam

Signe particulier : New type  
Cicatrice à l'épaule droite

## CARACTERISTIQUES DU PERSONNAGE

<b>FOR</b> ce	<b>10</b>	<b>DEX</b> terité	<b>18</b>	<b>CON</b> stitution	<b>14</b>	FOR+TAI	BonusDom.
<b>APP</b> arence	<b>16</b>	<b>TAIL</b> le	<b>15</b>	<b>PER</b> ception	<b>13</b>	16 à 24	aucun
<b>INT</b> elligence(*5)	<b>14</b>	<b>Idée</b>	<b>70%</b>	<b>INI</b> tiative (PER+DEX)/2	<b>16</b>	25 à 32	+1d3
<b>POU</b> voir (*5)	<b>12</b>	<b>Chance</b>	<b>60%</b>			33 à 40	+1d6
						41 à 56	+2d6

### Bonus aux dommages +1d3

Points de Vie (CON + TAI/2)									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Points d'énergie (POU+CON)/2									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Newtype : oui

Stress (POU X 5)									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	00

## COMPETENCES DU PERSONNAGE

- Art/Artisanat (05%) : \_\_\_\_\_
- musique..... 15%
- \_\_\_\_\_
- Astrogation..... ( 00 %) \_\_\_\_\_
- Athlétisme (15%) ..... 45%
- Courir, grimper, sauter, lancer*
- Bibliothèque.....(25%) \_\_\_\_\_
- Bricolage (10%) ..... 20%
- Petit systèmes, petites réparations*
- Cascade(10%) ..... 65%
- Chercher, fouiller (20%) ..... \_\_\_\_\_
- Commerce (20%) ..... \_\_\_\_\_
- Conduire.....(20 %) 30%
- Culture générale (20%) ..... \_\_\_\_\_
- Comptabilité (00%)..... \_\_\_\_\_
- Déguisement (10%) ..... \_\_\_\_\_
- Imitation, maquillage*
- Discrétion (15%) ..... 20%
- Filature*
- Droit, administration, usages (10%) 21%
- Electronique.....(00 %)15%
- Equitation (10%) ..... \_\_\_\_\_
- Esquiver (DEXx2) ..... 50%
- Langue natale (80%) ..... \_\_\_\_\_

### Langue étrangère/Langage :

- Kurde..... (00%) ... 20%
- \_\_\_\_\_(00%) ... \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_(00%) ... \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_(00%)..... \_\_\_\_\_
- Leadership (15%) ..... 5%
- Nager..... (15 %) \_\_\_\_\_
- Navigation (00%) ..... \_\_\_\_\_
- Orientation (15%) ..... 30%
- Persuasion (15%) ..... 40%
- Baratiner, convaincre*
- Plongée.....(00%) 45%
- Renseignements.....(20%) 25%
- Sabotage.....(05%)15%
- Sagacité (PER+10%) ..... 53%
- Secourisme (30%) ..... 65%
- Vigilance (PER×2)..... 46 %

Remarquer détail, pister, 6<sup>e</sup> sens

### Sciences :

- Informatique.....(20%) 40%
- Mécanique.....(05%) \_\_\_\_\_
- Médecine.....(00%) \_\_\_\_\_
- Sciences Appliquées..... (00%) \_\_\_\_\_
- Science pure..... (00%) \_\_\_\_\_
- Serrurerie.....(00%) \_\_\_\_\_
- Survie (10%) ..... \_\_\_\_\_
- Milieu spatial\*.....(00%) 45 %
- Urbaine.....(20%) \_\_\_\_\_
- Forêt .....(10%) \_\_\_\_\_
- Désert.....(05%) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_

- Og..... (- 20%\*\* ) -5
- Stratégie.....( \_\_\_\_\_ ) 10%
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_

### COMPETENCES DE PILOTAGE

- Mechas.....(00 %) 40 %
- Tir.....(20%) 60%
- Arme de contact ..... (20%) 20%
- Autre : \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- Nemo \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) +10%
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_

- navettes..... ( 00 %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- avions.....(00 %) \_\_\_\_\_
- tanks.....(00 %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- autres véhicules .....(00 %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_

### COMBAT

Arme	Compétence	Dommages	Cp/rnd	Portée	Munitions
<b>Corps à corps</b>					
Bagarre (50%)	_____ %				
Lutte (arts martiaux)					
(20%).....	35 %				
<b>Armes à feu (15%)</b>	50 %				
<b>Arme de poing c.38</b>	_____ %	<b>1d10</b>	<b>2</b>	<b>15m</b>	<b>9</b>
.....	_____ %				
.....	_____ %				
<b>Autre (20%)</b>	_____ %				
<b>Cran d'arrêt</b>	_____ %				
.....	_____ %				
<b>Protection</b>	Protection				
<b>Normal Suit</b>	2				



Personnage: Aïs'a Hikmet

Date de création : par:

← description :

Comportement :

possessions : Normal suit, kit de secours (rustines, désinfectant en mini-spray,...),  
arme de poing c.38 compatible 0g, cran d'arrêt,



Histoire personnelle/ Motivations :

UC 0088.02.02 :

Vous êtes requise pour l'opération Maelstrom destiné à prendre Gryps 2 -le colonie-laser- des mains des Titans...

Notes sur l'aventure et sur les autres personnages :



**Date de création :** **par:**  
**← description :**

**Comportement :**

**possessions :**

**Histoire personnelle/ Motivations :**

**Notes sur l'aventure et sur les autres personnages :**

## CARACTERISTIQUES DU PERSONNAGE



<b>FOR</b> ce	<b>19</b>	<b>DEX</b> terité	<b>22</b>	<b>CON</b> stitution	<b>17</b>	FOR+TAI	BonusDom.
<b>APP</b> arence	<b>3</b>	<b>TAIL</b> le	<b>16</b>	<b>PER</b> ception	<b>20</b>	16 à 24	aucun
<b>INT</b> elligence (*5)	<b>20</b>	<b>Idée</b>	<b>95%</b>	<b>INI</b> tiative (PER+DEX)/2	<b>21</b>	25 à 32	+1d3
<b>POU</b> voir (*5)	<b>6</b>	<b>Chance</b>	<b>35%</b>			33 à 40	+1d6
						41 à 56	+2d6

### Bonus aux dommages + 1d6

Nom : Alien  
 Sexe : /    Age :    Taille : 2m50  
 Poids :  
 Lieu de naissance : Zeta Eridani -Nostromo  
 Date de naissance : \_\_\_\_\_  
 Métier : prédateur/parasite e.t.  
 Race : Xénomorphe

---

Organisation : /  
 Univers d'origine : Alien  
 Signes particuliers : sang acide  
 Peur pathologique du feu

Points de Vie (CON +TAI/2)									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Stress (POU X 5)									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	00

Points d'énergie (CON)									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

## COMPETENCES DU PERSONNAGE

- Art/Artisanat (05%) : tricot\* \_\_\_\_\_
- Danse\*..... \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- Astrogation..... ( 00 %) \_\_\_\_\_
- Athlétisme (40%) ..... \_\_\_\_\_
- Courir, grimper, sauter, lancer*
- Bibliothèque.....(00%) \_\_\_\_\_
- Bricolage (10%) ..... 25%
- Petit systèmes, petites réparations*
- Cascade(20%) ..... \_\_\_\_\_
- Chercher, fouiller (30%) ..... \_\_\_\_\_
- Commerce (20%) ..... \_\_\_\_\_
- Conduire.....(20 %) \_\_\_\_\_
- Culture générale (20%) ..... \_\_\_\_\_
- Comptabilité (00%)..... \_\_\_\_\_
- Déguisement (10%) ..... \_\_\_\_\_
- Imitation, maquillage*
- Discrétion (35%) ..... \_\_\_\_\_
- Filature*
- Droit, administration, usages (00%) \_\_\_\_\_
- Electronique.....(00 %) \_\_\_\_\_
- Equitation (00%) ..... \_\_\_\_\_
- Esquiver (25%) ..... \_\_\_\_\_
- Langue natale (Alien 80%)..... \_\_\_\_\_
- Langue étrangère/Langage :
- \_\_\_\_\_(00%) ... \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_(00%) ... \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_(00%) ... \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_(00%)..... \_\_\_\_\_
- Leadership (15%) ..... \_\_\_\_\_
- Nager..... (50%) \_\_\_\_\_
- Navigation (00%) ..... \_\_\_\_\_
- Orientation (15%) ..... \_\_\_\_\_
- Persuasion (15%) ..... \_\_\_\_\_

- Sciences :**
- Informatique.....(20%) \_\_\_\_\_
  - Mécanique\*.....(05%) \_\_\_\_\_
  - Médecine.....(00%) \_\_\_\_\_
  - Sciences Appliquées..... (00%) \_\_\_\_\_
  - Science pure..... (00%) \_\_\_\_\_
  - Serrurerie.....(00%) \_\_\_\_\_
  - Survie (30%) ..... \_\_\_\_\_
  - Milieu spatial\*.....(05%) \_\_\_\_\_
  - Urbaine.....(25%) \_\_\_\_\_
  - Forêt .....(30%) \_\_\_\_\_
  - Désert.....(10%) \_\_\_\_\_
  - \_\_\_\_\_ ( %) \_\_\_\_\_

- Og..... (- 10%\*\*) \_\_\_\_\_
- Philosophie .....(00%) **05**
- \_\_\_\_\_ ( %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( %) \_\_\_\_\_

### COMPETENCES DE PILOTAGE

- Mechas.....(00 %) \_\_\_\_\_
- Tir..... ( %) \_\_\_\_\_
- Arme de contact ..... ( %) \_\_\_\_\_
- Autre : ..... ( %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( %) \_\_\_\_\_
- navettes..... ( 00 %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( %) \_\_\_\_\_
- avions.....(00 %) \_\_\_\_\_
- tanks.....(00 %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( %) \_\_\_\_\_
- autres véhicules .....(00 %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( %) \_\_\_\_\_

### COMBAT

	Arme	Compétence	Dommages	Cp/rnd	Portée	Munitions
<input type="checkbox"/> _____	Corps à corps					
<input type="checkbox"/> _____	morsure		2d6+2			
<input type="checkbox"/> Leadership (15%)	Coup de queue		1d6+2			
<input type="checkbox"/> Nager..... (50%)	griffes		1d3			
<input type="checkbox"/> Navigation (00%)	Bagarre (50%)	_____ %				
<input type="checkbox"/> Orientation (15%)	Armes à feu (00%)	_____ %				
<input type="checkbox"/> Persuasion (15%)	.....	_____ %				
<input type="checkbox"/> _____	.....	_____ %				
<input type="checkbox"/> Plongée.....(10%)	.....	_____ %				
<input type="checkbox"/> Renseignements.....(00%)	.....	_____ %				
<input type="checkbox"/> Sabotage.....(05%)	Autre (05%)	_____ %				
<input type="checkbox"/> Sagacité (PER+10%)	.....	_____ %				
<input type="checkbox"/> Secourisme (00%)	Protection	Protection				
<input type="checkbox"/> Vigilance (PER×2).....	Armure naturelle	6				

Remarquer détail, pister, 6<sup>e</sup> sens



Personnage : Alien

Date de création : par:

← description :

**Comportement :** Un phénomène nouveau s'éveille en vous : en cette espace inconnu, la conscience émerge dans le parfait prédateur que vous étiez... et vous en êtes ébranlé. Pourquoi d'ailleurs vouliez vous faire du mal à cette pâle créature ? Et pourquoi est-elle aussi agressive envers vous ? Quelque chose de profond vous lie à elle, mais cela ne semble plus être la même chose qu'auparavant ... qu'était-ce qu'auparavant, d'ailleurs ?

possessions :

**Histoire personnelle/ Motivations :** Le nonsense à éveillé du prédateur spatial la conscience qui ne devait pas dormir en vous. Du même coup, entre les nombreuses questions existentielles qui vous déstabilise, vous n'avez plus d'"yeux" que pour Elle : Ellen Ripley.

Vous avez parfois du mal à maîtriser votre force, ce qui vous fait commettre de nombreuses gaffes, malgré votre bonne volonté...

Notes sur l'aventure et sur les autres personnages :





## CARACTERISTIQUES DU PERSONNAGE

Nom : Jason  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Sexe :      Age :  
 Taille :  
 Poids :  
 Lieu de naissance :

<b>FOR</b> ce	<b>15</b>	<b>DEX</b> terité	<b>16</b>	<b>CON</b> stitution	<b>15</b>	FOR+TAI	BonusDom.
<b>APP</b> arence	<b>14</b>	<b>TAIL</b> le	<b>16</b>	<b>PER</b> ception	<b>12</b>	16 à 24	aucun
<b>INT</b> elligence (*5)	<b>13</b>	<b>Idée</b>	<b>65 %</b>	<b>INI</b> tiative (PER+DEX)/2	<b>14</b>	25 à 32	+1d3
<b>POU</b> voir (*5)	<b>14</b>	<b>Chance</b>	<b>70%</b>			33 à 40	+1d6
						41 à 56	+2d6

**Bonus aux dommages +1d6**

Date de naissance : 2977

Métier:  
 Organisation \_\_\_\_\_  
 Monde : Olympe -Ulysse 31

Signe particulier \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Points de Vie (CON +TAI/2)									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Points d'énergie (POU+CON)/2									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Stress (POU X 5)									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	00

## COMPETENCES DU PERSONNAGE

- Art/Artisanat (05%) : \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- Astrogation..... ( 00 %) \_\_\_\_\_
- Athlétisme (15%) ..... \_\_\_\_\_
- Courir, grimper, sauter, lancer*
- Bibliothèque.....(25%) \_\_\_\_\_
- Bricolage (10%) ..... \_\_\_\_\_
- Petit systèmes, petites réparations*
- Cascade(10%) ..... \_\_\_\_\_
- Chercher, fouiller (20%) ..... \_\_\_\_\_
- Commerce (20%) ..... \_\_\_\_\_
- Conduire.....(20 %) \_\_\_\_\_
- Culture générale (20%) ..... \_\_\_\_\_
- Comptabilité (00%)..... \_\_\_\_\_
- Déguisement (10%) ..... \_\_\_\_\_
- Imitation, maquillage*
- Discrétion (15%) ..... \_\_\_\_\_
- Filature*
- Droit, administration, usages (10%) \_\_\_\_\_
- Electronique.....(00 %) \_\_\_\_\_
- Equitation (10%) ..... \_\_\_\_\_
- Esquiver (25%) ..... \_\_\_\_\_
- Langue natale (80%) ..... \_\_\_\_\_
- Langue étrangère/Langage :**
- \_\_\_\_\_(00%) ... \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_(00%) ... \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_(00%) ... \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_(00%)..... \_\_\_\_\_
- Leadership (15%) ..... \_\_\_\_\_
- Nager..... (15 %) \_\_\_\_\_
- Navigation (00%) ..... \_\_\_\_\_
- Orientation (15%) ..... \_\_\_\_\_
- Persuasion (15%) ..... \_\_\_\_\_
- Baratiner, convaincre*
- Plongée.....(00%) \_\_\_\_\_
- Renseignements.....(20%) \_\_\_\_\_
- Sabotage.....(05%) \_\_\_\_\_
- Sagacité (PER+10%) ..... \_\_\_\_\_
- Secourisme (30%) ..... \_\_\_\_\_
- Vigilance (PER×2)..... \_\_\_\_\_

- Sciences :**
- Informatique.....(20%) \_\_\_\_\_
  - Mécanique.....(05%) \_\_\_\_\_
  - Médecine.....(00%) \_\_\_\_\_
  - Sciences Appliquées..... (00%) \_\_\_\_\_
  - Science pure..... (00%) \_\_\_\_\_
  - Serrurerie.....(00%) \_\_\_\_\_
  - Survie (10%) ..... \_\_\_\_\_
  - Milieu spatial\*.....(00%) \_\_\_\_\_
  - Urbaine.....(20%) \_\_\_\_\_
  - Forêt .....(10%) \_\_\_\_\_
  - Désert.....(05%) \_\_\_\_\_
  - \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_ %) \_\_\_\_\_

- Og..... (- 20%\*\* ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_ %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_ %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_ %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_ %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_ %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_ %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_ %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_ %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_ %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_ %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_ %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_ %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_ %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_ %) \_\_\_\_\_

### COMPETENCES DE PILOTAGE

- Mechas.....(00 %) \_\_\_\_\_
- Tir..... ( \_\_\_\_ %) \_\_\_\_\_
- Arme de contact ..... ( \_\_\_\_ %) \_\_\_\_\_
- Autre : \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_ %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_ %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_ %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_ %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_ %) \_\_\_\_\_

- navettes..... ( 00 %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_ %) \_\_\_\_\_
- avions.....(00 %) \_\_\_\_\_
- tanks.....(00 %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_ %) \_\_\_\_\_
- autres véhicules .....(00 %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_ %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_ %) \_\_\_\_\_

### COMBAT

Arme	Compétence	Dommages	Cp/rnd	Portée	Munitions
<b>Corps à corps</b>					
Bagarre (50%)	_____ %				
Lutte (arts martiaux)					
(20%).....	_____ %				
<b>Armes à feu (15%)</b>	_____ %				
.....	_____ %				
.....	_____ %				
.....	_____ %				
.....	_____ %				
<b>Autre (20%)</b>	_____ %				
.....	_____ %				
.....	_____ %				
<b>Protection</b>	Protection				
.....	_____ %				

Remarquer détail, pister, 6<sup>e</sup> sens



Personnage: \_\_\_\_\_

Date de création : \_\_\_\_\_ par: \_\_\_\_\_

← description :

Comportement :

**Histoire personnelle/ Motivations :**

Notes sur l'aventure et sur les autres personnages :



Nom : Mr Spock

Sexe : M Age : 38

Taille :

Poids :

Lieu de naissance : vulcain

Race : demi-vulcain

Date de naissance : 2230

Métier : officier scientifique

Grade : Commander

Organisation \_\_\_\_\_

Univers : Star Trek

Signe particulier \_\_\_\_\_

### CARACTERISTIQUES DU PERSONNAGE

<b>FOR</b> ce	<b>13</b>	<b>DEX</b> terité	<b>15</b>	<b>CON</b> stitution	<b>11</b>	FOR+TAI	BonusDom.
<b>APP</b> arence	<b>12</b>	<b>TAIL</b> le	<b>13</b>	<b>PER</b> ception	<b>13</b>	16 à 24	aucun
<b>INT</b> elligence	14 (*5)	<b>Idée</b>	<b>70%</b>	<b>INI</b> tiative (PER+DEX)/2	<b>14</b>	25 à 32	+1d3
<b>POU</b> voir (*5)	16	<b>Chance</b>	<b>80%</b>			33 à 40	+1d6
						41 à 56	+2d6
<b>Bonus aux dommages</b>						<b>+1d3</b>	

Points de Vie (CON +TAI/2)									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Points d'énergie (POU+CON)/2									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Stress (POU X 5)									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	00

### COMPETENCES DU PERSONNAGE

- Art/Artisanat (05%) : \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- Astrogation*..... ( 00 %) \_\_\_\_\_
- Athlétisme* (15%) ..... \_\_\_\_\_
- Courir, grimper, sauter, lancer*
- Bibliothèque*.....(25%) \_\_\_\_\_
- Bricolage* (10%) ..... \_\_\_\_\_
- Petit systèmes, petites réparations*
- Cascade*(10%) ..... \_\_\_\_\_
- Chercher, fouiller* (20%) ..... \_\_\_\_\_
- Commerce* (20%) ..... \_\_\_\_\_
- Conduire*.....(20 %) \_\_\_\_\_
- Culture générale* (20%) ..... \_\_\_\_\_
- Comptabilité* (00%)..... \_\_\_\_\_
- Déguisement* (10%) ..... \_\_\_\_\_
- Imitation, maquillage*
- Discrétion* (15%) ..... \_\_\_\_\_
- Filature*
- Droit, administration, usages* (10%) \_\_\_\_\_
- Electronique*.....(00 %) \_\_\_\_\_
- Equitation* (10%) ..... \_\_\_\_\_
- Esquiver* (25%) ..... \_\_\_\_\_
- Langue natale* (80%) ..... \_\_\_\_\_
- Langue étrangère/Langage :*
- \_\_\_\_\_(00%) ... \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_(00%) ... \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_(00%) ... \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_(00%)..... \_\_\_\_\_
- Leadership* (15%) ..... **60%**
- Nager*..... (15 %) \_\_\_\_\_
- Navigation* (00%) ..... \_\_\_\_\_
- Orientation* (15%) ..... \_\_\_\_\_
- Persuasion* (15%) ..... \_\_\_\_\_
- Baratiner, convaincre*
- Plongée*.....(00%) \_\_\_\_\_
- Renseignements*.....(20%) \_\_\_\_\_
- Sabotage*.....(05%) \_\_\_\_\_
- Sagacité* (PER+10%) ..... **50%**
- Secourisme* (30%) ..... \_\_\_\_\_
- Vigilance* (PER×2)..... \_\_\_\_\_

- Sciences :**
- Informatique*.....(20%) \_\_\_\_\_
  - Mécanique*.....(05%) \_\_\_\_\_
  - Médecine*.....(00%) \_\_\_\_\_
  - Sciences Appliquées*..... (00%) \_\_\_\_\_
  - Science pure*.....(00%) **65%**
  - Serrurerie*.....(00%) \_\_\_\_\_
  - Survie* (10%) ..... \_\_\_\_\_
  - Milieu spatial\**.....(00%) **30%**
  - Urbaine*.....(20%) \_\_\_\_\_
  - Forêt* .....(10%) \_\_\_\_\_
  - Désert*.....(05%) \_\_\_\_\_
  - \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_%) \_\_\_\_\_

- Og*..... (- 20%\*\* ) \_\_\_\_\_
- Logique*.....( \_\_\_\_%) \_\_\_\_\_
- Connaissances*.....( \_\_\_\_%) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_%) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_%) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_%) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_%) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_%) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_%) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_%) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_%) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_%) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_%) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_%) \_\_\_\_\_

### COMPETENCES DE PILOTAGE

- Mechas*.....(00 %) \_\_\_\_\_
- Tir*..... ( \_\_\_\_%) \_\_\_\_\_
- Arme de contact* ..... ( \_\_\_\_%) \_\_\_\_\_
- Autre :* \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_%) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_%) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_%) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_%) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_%) \_\_\_\_\_
- navettes*..... ( 00 %) **55%**
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_%) \_\_\_\_\_
- avions*.....(00 %) \_\_\_\_\_
- tanks*.....(00 %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_%) \_\_\_\_\_
- autres véhicules* .....(00 %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_%) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_%) \_\_\_\_\_

### COMBAT

Arme	Compétence	Dommages	Cp/rnd	Portée	Munitions
<b>Corps à corps</b>					
Bagarre (50%)	_____ %				
Lutte (arts martiaux)	_____ %				
(20%).....	_____ %				
<b>Armes à feu (15%)</b>	_____ %				
<b>Laser</b> .....	<b>60 %</b>				
.....	_____ %				
.....	_____ %				
<b>Autre (20%)</b>	_____ %				
.....	_____ %				
.....	_____ %				
<b>Protection</b>	Protection				
<b>combinaison</b>	<b>1</b>				

Remarquer détail, pister, 6<sup>e</sup> sens



Personnage: \_\_\_\_\_

Date de création : \_\_\_\_\_ par: \_\_\_\_\_  
← description :

Comportement :

possessions :

**Histoire personnelle/ Motivations :** Né en 2230 sur la planète Vulcain, [Spock](#) est le fils de l'ambassadeur [Sarek](#) et d'une enseignante terrienne nommée Amanda Grayson. Partagé dès l'enfance entre deux influences culturelles divergentes, hésitant sans cesse entre la logique paternelle et la capacité émotionnelle héritée de sa mère, le jeune garçon voit en outre son demi-frère Sybok, de six ans son aîné, se démarquer de la culture vulcaine en rejetant les principes fondamentaux de son peuple d'origine. Au lieu de suivre la voie qui lui a été tracée par [Sarek](#) et d'entrer à l'Académie des Sciences, fleuron de sa planète natale, [Spock](#) décide ainsi en 2249 d'intégrer l'Académie de Starfleet. En désaccord total avec son père, il ne reverra guère ce dernier jusqu'en 2267 et ne commencera à se réconcilier avec lui qu'après lui avoir offert un peu de son sang (de rhésus T-négatif). En 2285, [Sarek](#) oubliera définitivement leurs querelles passées et mettra tout en œuvre pour que le "katra" de son fils cadet, récemment décédé, réintègre son corps providentiellement régénéré sur la planète Génésis (tandis que sa mère l'aide à retrouver son intégrité psychologique). [Spock](#) ne sera cependant pas en mesure d'assister quant à lui aux derniers instants de l'existence de son père, qui succombera au syndrome de Bendii en 2368. Avant la fin des brillantes études qu'il vient d'entamer, [Spock](#), alors simple cadet de l'Académie, est amené à servir sous les ordres du capitaine [Christopher Pike](#) à bord de l'U. S. S. Enterprise NCC-1701 en 2252. Promu au grade d'officier en 2253, il continue d'ailleurs à œuvrer sur le même vaisseau. Lorsque le capitaine [James T. Kirk](#) en prend le commandement à la fin de l'année 2363, le Vulcain a atteint le grade de commander et il dirige les opérations scientifiques confiées à l'équipage auquel il appartient tout en assumant les fonctions de premier officier. Ses exploits au service de Starfleet (sous le matricule S179-276 SP), avant, pendant et après la fameuse mission de cinq ans effectuée par l'Enterprise entre 2264 et 2269, sont extrêmement nombreux et lui valent quantité de décorations. Plaçant résolument sa carrière d'officier au-dessus de sa vie privée, [Spock](#) refuse de répondre aux sentiments de Leila Kalomi qu'il rencontre sur Terre en 2261. Il subit toutefois les effets du Pon farr en 2267 et doit se rendre sur Vulcain où l'attend T'Pring, à laquelle il se trouve d'avance uni par un lien télépathique depuis l'âge de sept ans. Cette union n'aura pourtant pas lieu puisque la jeune Vulcaine, qui lui préfère Stonn, libère le scientifique de ses obligations au terme du rituel appelé "Koon-ut-kal-if-fee".

Notes sur l'aventure et sur les autres personnages :



Ellen Ripley

Sexe : F Age :
Taille :
Poids :
Lieu de naissance :
Terre

Date de naissance :
Métier
Grade :Lieutenant
Organisation
Univers d'origine : Alien
Signe particulier

CARACTERISTIQUES DU PERSONNAGE

Table with columns: FORce, APParence, INTelligence (\*5), POUvoir (\*5), DEXterité, Taille, Idée %, Chance %, CONStitution, PERception, INItiative (PER+DEX)/2, FOR+TAI, BonusDom.

Bonus aux dommages

Points de Vie (CON +TAI/2) and Points d'énergie (POU+CON)/2 tables

Stress (POU X 5) table

COMPETENCES DU PERSONNAGE

- Art/Artisanat (05%)
Astrogation (00%)
Athlétisme (15%)
Bibliothèque (25%)
Bricolage (10%)
Commerce (20%)
Conduire (20%)
Culture générale (20%)
Comptabilité (00%)
Déguisement (10%)
Discrétion (15%)
Equitation (10%)
Esquiver (25%)
Langue natale (80%)
Leadership (15%)
Nager (15%)
Navigation (00%)
Orientation (15%)
Persuasion (15%)
Plongée (00%)
Renseignements (20%)
Sabotage (05%)
Sagacité (PER+10%)
Secourisme (30%)
Vigilance (PERx2)

Sciences :

- Informatique (20%)
Mécanique (05%)
Médecine (00%)
Sciences Appliquées (00%)
Science pure (00%)
Serrurerie (00%)
Survie (10%)
Milieu spatial\* (00%)
Urbaine (20%)
Forêt (10%)
Désert (05%)

- 0g (- 20%\*\*)
(%)
(%)
(%)
(%)
(%)
(%)
(%)
(%)
(%)
(%)
(%)
(%)
(%)
(%)
(%)
(%)
(%)
(%)
(%)
(%)

COMPETENCES DE PILOTAGE

- Mechas (00%)
Tir (%)
Arme de contact (%)
Autre : (%)
(%)
(%)
(%)
(%)

- navettes (00%)
(%)
avions (00%)
tanks (00%)
(%)
autres véhicules (00%)
(%)
(%)
(%)

COMBAT

Table with columns: Arme, Corps à corps, Armes à feu, Autre, Protection, Dommages, Cp/rnd, Portée, Munitions

Remarquer détail, pister, 6e sens



Personnage : **Ellen Ripley**

Date de création : par:

← description :

Comportement :

possessions :

Histoire personnelle/ Motivations :

Notes sur l'aventure et sur les autres personnages :

Compagnon : **Jones**

Chat domestique rouquin

Surnom : le chat



For : 6 Dex: 18 Con: 12

App : Tai : 3 Per : 17

Int : 4 Pou : 10

PV : 8

AN : 1 (petite taille)

Compétence : athlétisme : 60%, discrétion : 65%

Esquive : 45% Intimidation : 30% Roupiller : 75%

Chercher/fouiller : 55%

Vigilance : 65%

Griffer : 1d3-1 60%





**Nom(s):** \_\_\_\_\_

**← description :**

**Comportement :**

**Possessions :**

**Histoire personnelle/ Motivations :**

**Notes sur l'aventure et sur les autres personnages :**



## CARACTERISTIQUES DU PERSONNAGE

<b>FOR</b> ce	<b>12</b>	<b>DEX</b> terité	<b>16</b>	<b>CON</b> stitution	<b>11</b>
<b>APP</b> arence	<b>14</b>	<b>TAIL</b> le	<b>9</b>	<b>PER</b> ception	<b>17</b>
<b>INT</b> elligence (*5)	<b>12</b>	<b>Idée</b>	<b>60%</b>	<b>FOR+TAI</b>	<b>Bonus Dom.</b>
<b>POU</b> voir (*5)	<b>15</b>	<b>Chance</b>	<b>75%</b>	16 à 24	aucun
				25 à 32	+1d3
				33 à 40	+1d6
<b>Bonus aux dommages /</b>				41 à 56	+2d6

© Casus Belli sous licence de Mutrisim et Chaosium

**Nom du personnage**

Usmal

**Surnom** \_\_\_\_\_

**Sexe** M **Age** 19

**Lieu de naissance** : Vallée aux

Herbes - Périphérie

**Métier** : Prince Eftalien

\_\_\_\_\_

Points de Vie (CON +TAI/2)									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Points d'énergie (POU)									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Santé Mentale (POU X 5)									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	00

## COMPETENCES DU PERSONNAGE

### Universelles

Répartir ici 450 points dans les compétences liées au métier et 150 dans celles que l'on désire

- Art/Artisanat** : agriculture  
\_\_\_\_\_ (05%) 25%
- Athlétisme** (15%) ..... 45 %
- Courir, grimper, nager, sauter, lancer*
- Bricolage** (10%) ..... 40%
- Petit systèmes, petites réparations*
- Cascade**(10%) ..... \_\_\_\_\_
- Acrobatie, jonglage, funambule*
- Chercher, fouiller** (20%) ..... \_\_\_\_\_
- Commerce** (20%) ..... 25%
- Culture générale** (20%) ..... \_\_\_\_\_
- Déguisement** (10%) ..... \_\_\_\_\_
- Imitation, maquillage*
- Discrétion** (15%) ..... \_\_\_\_\_
- Filature*
- Droit, administration, usages** (10%) 30%
- Equitation** (25%) ..... \_\_\_\_\_
- Esquiver** (25%) ..... 55%
- Langue natale** (80%) (eftal)... \_\_\_\_\_
- Langue étrangère** :
- Torumékian** .....(00%) ... 15%
- \_\_\_\_\_(00%) ... \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_(00%) ... \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_(00%) ... \_\_\_\_\_
- Leadership** (15%) ..... 50%
- Navigation** (00%) ..... \_\_\_\_\_
- Orientation** (15%) ..... \_\_\_\_\_
- Persuasion** (15%) ..... \_\_\_\_\_
- Baratiner, convaincre*
- Sagacité** (20%) ..... \_\_\_\_\_
- Secourisme** (30%) ..... 45%
- Survie** :
- Désert** (10%) ..... 60%
- Forêt Toxique** (20%) ..... \_\_\_\_\_
- Vigilance** (PER×2%) ..... 45
- Remarquer détail, pister, 6<sup>e</sup> sens*

- Art de la guerre**..... (00%) \_\_\_\_\_
- Astrogation**..... (05%) 30%
- Botanique**..... (10%) 30%
- Connaissances** :
- Désert** .....(10%) 45%
- Forêt toxique**...(20 %) \_\_\_\_\_
- des Peuples**..... (20%) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- Civilisations Anciennes** (10%) \_\_\_\_\_
- Combat Monté**..... (10%) \_\_\_\_\_
- Comptabilité**..... (00%) \_\_\_\_\_
- Dressage**.....(15%)20%
- Héraldique**..... (00%) \_\_\_\_\_
- Légendes** .....(05%) 25%
- Lecture du vent**.....(Perx4) 68%
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- Lire et Écrire**..... (00%) 25%
- Mécanique**..... (00%) 35%
- Médecine\*\*** ..... (00%) \_\_\_\_\_
- Pilotage** :
- Petits Chasseurs** (00%) 50%
- Gros Appareils** (00%) \_\_\_\_\_
- Poisons** (00%) ..... \_\_\_\_\_
- Renseignements**... (20%) \_\_\_\_\_
- Sabotage**..... (00%) \_\_\_\_\_
- Serrurerie** (15%) ..... \_\_\_\_\_
- Sciences\*\*** (00%) ..... \_\_\_\_\_
- Soins** (10%) ..... 30%
- Sorcellerie** (00%) ..... \_\_\_\_\_
- Théologie/Philosophie\***(05%) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

### Combat

Arme	Compétence	Dommages	Cp/rnd	Portée	Munitions
<b>Corps à corps</b>	_____%				
Bagarre (50%)	_____%				
<i>Lutte (artsmartiaux)</i>					
(20%).....	35%				
<b>Armes de mêlée</b> (25%)	40%				
.....	_____%				
.....	_____%				
<b>Escrime*</b> (50%)	60%				
<b>Armes d'hast</b> (20%)	_____%				
.....	_____%				
<b>Armes à feu</b> (15%)	_____%				
<b>Fusil archaïque</b>	45%				
<b>Armes de lancer</b>	_____%				
(20%).....	_____%				
<b>Armes de tir</b> (15%)	_____%				
.....	_____%				
<b>Artillerie</b> (10%)	_____%				
.....	_____%				
<b>Armures</b>	Protection				
<b>écaille</b>	5	<b>Bouclier</b>	Ajust.		
		.....	_____%		

PSI

**Pouvoir**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Nom(s):Usmal

← description :

**Comportement :** Malgré son inexpérience, dont il a douloureusement conscience, Usmal est animé par la volonté de sauver sa vallée, avec toute l'énergie du désespoir qu'il peut y mettre. Et il prend son rôle avec cœur... même s'il a souvent l'impression de ne pas savoir où il va...

**Histoire personnelle/ Motivations :** Jeune prince de la principauté des Herbes, Usmal paraît bien inexpérimenté face à la mort lente de sa vallée. Déjà, le sable et les cailloux sont plus nombreux, et les siens ne sont plus qu'une poignée, rongés par la maladie. Et si le Fukai est encore loin, sa terre ne saurait résister longtemps.

Sous les conseils de l'Ancienne, qui lui a compté bien des légendes des temps anciens, il est parti chercher l'aide dont son peuple à besoin. Usmal a juré qu'il sauverai sa vallée, qu'il reviendrait avec de quoi sauver les siens... mais avec quoi ? lui-même ne le sait pas encore...

**possessions :** Masque filtrant (degré), fusil, balles sifflantes et fumigènes (6), couteau en céramique, tenue de pilotage (casque, jambières, etc...), flûte à vers, lampe, grenades stroboscopiques, couteau, fusil archaïque

Notes sur l'aventure et sur les autres personnages :



Nom : Vladimir Soulogov  
 Sexe : M Age :  
 Taille :  
 Poids :  
 Lieu de naissance : Terre  
 Date de naissance

## CARACTERISTIQUES DU PERSONNAGE

<b>FOR</b> ce	<b>16</b>	<b>DEX</b> terité	<b>13</b>	<b>CON</b> stitution	<b>15</b>	FOR+TAI	BonusDom.
<b>APP</b> arence	<b>11</b>	<b>TAIL</b> le	<b>17</b>	<b>PER</b> ception	<b>14</b>	16 à 24	aucun
<b>INT</b> elligence (*5)	<b>13</b>	<b>Idée</b>	<b>65%</b>	<b>INI</b> tiative (PER+DEX)/2	<b>14</b>	25 à 32	+1d3
<b>POU</b> voir (*5)	<b>9</b>	<b>Chance</b>	<b>45%</b>			33 à 40	+1d6
						41 à 56	+2d6
<b>Bonus aux dommages</b>						<b>+1d6</b>	

Métier: cosmonaute  
 Nationalité : Russe  
 Organisation \_\_\_\_\_  
 Monde : le notre  
 Signe particulier \_\_\_\_\_

Points de Vie (CON +TAI/2)									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Points d'énergie (POU+CON)/2									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Stress (POU X 5)									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	00

## COMPETENCES DU PERSONNAGE

- Art/Artisanat (05%) : \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- Astrogation..... ( 00 %)25%
- Athlétisme (15%) ..... 65%
- Courir, grimper, sauter, lancer*
- Bibliothèque.....(25%) \_\_\_\_\_
- Bricolage (10%) ..... \_\_\_\_\_
- Petit systèmes, petites réparations*
- Cascade(10%) ..... \_\_\_\_\_
- Chercher, fouiller (20%) ..... \_\_\_\_\_
- Commerce (20%) ..... \_\_\_\_\_
- Conduire.....(20 %) \_\_\_\_\_
- Culture générale (20%) ..... \_\_\_\_\_
- Comptabilité (00%)..... \_\_\_\_\_
- Déguisement (10%) ..... \_\_\_\_\_
- Imitation, maquillage*
- Discrétion (15%) ..... \_\_\_\_\_
- Filature*
- Droit, administration, usages (10%) \_\_\_\_\_
- Electronique.....(00 %) \_\_\_\_\_
- Equitation (10%) ..... \_\_\_\_\_
- Esquiver (25%) ..... \_\_\_\_\_
- Langue natale (80%) ..... 85%

### Sciences :

- Informatique.....(20%) \_\_\_\_\_
- Mécanique.....(05%) \_\_\_\_\_
- Médecine.....(00%) \_\_\_\_\_
- Sciences Appliquées..... (00%) 70%
- Science pure..... (00%) 45%
- Serrurerie.....(00%) \_\_\_\_\_
- Survie (10%) ..... \_\_\_\_\_
- Milieu spatial\*.....(00%) 20%
- Urbaine.....(20%) \_\_\_\_\_
- Forêt .....(10%) \_\_\_\_\_
- Désert.....(05%) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_

- Og..... (- 20%\*\* ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_

### Langue étrangère/Langage :

- Anglais ..... (00%) ... 55%
- \_\_\_\_\_ (00%) ... \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ (00%) ... \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ (00%)..... \_\_\_\_\_
- Leadership (15%) ..... \_\_\_\_\_
- Nager..... (15 %) \_\_\_\_\_
- Navigation (00%) ..... \_\_\_\_\_
- Orientation (15%) ..... \_\_\_\_\_
- Persuasion (15%) ..... \_\_\_\_\_
- Baratiner, convaincre*
- Plongée.....(00%) \_\_\_\_\_
- Renseignements.....(20%) \_\_\_\_\_
- Sabotage.....(05%) \_\_\_\_\_
- Sagacité (PER+10%) ..... \_\_\_\_\_
- Secourisme (30%) ..... \_\_\_\_\_
- Vigilance (PER×2)..... \_\_\_\_\_

Remarquer détail, pister, 6<sup>e</sup> sens

## COMPETENCES DE PILOTAGE

- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- navettes..... ( 00 %) \_\_\_\_\_
- tanks.....(00 %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- avions.....(00 %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- autres véhicules .....(00 %) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_

## COMBAT

Arme	Compétence	Dommages	Cp/rnd	Portée	Munitions
<b>Corps à corps</b>					
Bagarre (50%)	_____ %				
Lutte (arts martiaux)					
(20%).....	_____ %				
<b>Armes à feu (15%)</b>	_____ %				
.....	_____ %				
.....	_____ %				
.....	_____ %				
.....	_____ %				
<b>Autre (20%)</b>	_____ %				
.....	_____ %				
.....	_____ %				
<b>Protection</b>	Protection				
.....	_____ %				



**Personnage:** \_\_\_\_\_

**Date de création :**

**par:**

**← description :**

**Comportement :**

**Histoire personnelle/ Motivations :**

**Notes sur l'aventure et sur les autres personnages :**

## Table des matières des Feuilletts de Fantasia

Introduction	page 2
Feuilletts de l' Atlas	page 3
Sur l'Hiscontie	page 4
La tradition nomade	page 4
<i>Les Ondins, entre mythe et histoire</i>	page 5
Les Armuriers-forgerons d'Olmart	page 6
<i>Les expéditions hiscontes en Fantasia</i>	page 8
La magie noire en Hiscontie	page 15
<i>Les cabinets d'érudits</i>	page 20
Le calendrier hisconte	page 21
<i>Maladies de Fantasia</i>	page 23
Rod-Ninos, principale ville-port d'Hiscontie	page 26
Sur le Ciel de Fantasia	page 34
La cosmogonie nuagine	page 34
<i>Les Nuagins et l'En-Bas</i>	page 40
Le Feu stratosphérique	page 41
Sur les Trois Empires	page 46
<i>Début de l'histoire des Trois Empires</i>	page 46
Les Lieux Itinérants	page 49
La Tour d'Eau	page 49
<i>L'Arbre terre ; les Lévitarbres ; Arlymbe, cité aéro-naine du clan Wutynia</i>	page 50
Les Gaiasaures	page 51
<b>A travers le Monde</b>	<b>page 56</b>
Sur la Magie	page 57
Précisions diverses concernant la Magie	page 57
La Promenade	page 57
La magie nuagine ; la magie des S'Raal	page 61
Du fonctionnement véritable de la Magie	page 62
Correctif pour les règles de Magie du Livre de Base v 0.5	page 65
Les marchands de MOTS	page 66
Sur les Peuples de Fantasia	page 69
Les Chers, un peuple instable typique	page 69
Sur les Archétypes	page 76
Informations générales sur les Archétypes des jdr médiévaux-fantastiques	page 76
<i>Les Combattants</i>	page 76
Les Bardes	page 79
<i>Les Voleurs</i>	page 81
Les Forestiers	page 84
<i>Archétype de PNJ en Hiscontie : les Ramasseurs de Monstres Ménagers</i>	page 87
Deux Personnages Non Joueurs pour Fantasia	page 88
Karen l' Armateur	page 88
<i>Liliane, étudiante en Magie</i>	page 91
Sur les Contes et Légendes en Fantasia	page 94
Une genèse de Fantasia – extrait de la mythologie des Caelusiens	page 94
<i>Faites attention ! – article de La Tribune d'Enaq</i>	page 97
La Grotte – la disparition du naturaliste hisconte Helman	page 97

<i>Poursuivi par la Varamyne... - témoignage d'un hisconte</i>	<i>page 99</i>
Sur les Projets en Cours pour le site	page 101
Les Cynons	page 101
<i>Styphaal sur l'île Ampimex</i>	<i>page 102</i>
Les Gemonti, l'Empire du Surhomme	page 105
En ligne de MIR, <i>scénario d'introduction à l'univers de Fantasia</i>	<i>page 106</i>
Feuilles de personnages des principaux PJ et PNJ de <i>En ligne de MIR</i>	page 113
Table des matières des <i>Feuillets de Fantasia</i>	page 133
<i>Remerciements</i>	<i>page 134</i>
Mentions légales	page 134

\*

## Remerciements

Plusieurs internautes ont participé aux pages présentées ici, notamment à celles des Projets en cours : ce sont **Loonce Selagnes** (L'Arbreterre, les Lévitarbres et Arlymbe ; Les Ramasseurs de Monstres Ménagers), **Wenlock** (Informations générales sur les Archétypes médiévaux-fantastiques), **Bepher le Gris** (Styphaal sur l'île Ampimex) et **Lapin Bleu** (les Gemonti, l'empire du Surhomme).

Les illustrations figurant parmi ces pages, outre celles réalisées par votre serviteur, sont dues aux pinceaux talentueux de **Loonce Selagnes**, **Llev** et **Bam**.

Qu'ils soient ici remerciés pour leur participation à Fantasia, pour leurs bonnes idées et pour leur sympathie.

\*

## Mentions légales

Comme l'ensemble du contenu du site, les textes et les illustrations regroupés ici sont mis gratuitement à disposition des rôlistes pour scénarios phantasmagoriques et plus si affinités, mais restent l'entière propriété de leurs auteurs.

\*