

Géographie de la Stratosphère

Feuillet de l'Atlas

Un tout petit livret-univers pour Fantasia, par Tybalt

Un (petit) mot d'introduction

Cette page de l'Atlas consacrée à la description détaillée de la Stratosphère était destinée depuis longtemps à compléter le chapitre « Le Ciel de Fantasia » du Livre de Base v. 0.5. Elle devrait être utile aux Chroniqueurs qui désirent jouer des scénarios entiers ou des campagnes se situant dans le Haut-Ciel, et plus encore aux Aventuriers issus de peuples stratosphériques, Nuagins ou Aéro-Nains. L'essentiel de ces textes vise avant tout à aider meneurs de jeu et joueurs à se représenter de façon plus riche et plus stimulante ce que peut être un voyage ou une vie littéralement « dans les nuages ». Le ciel est un domaine moins exploré des jeux de rôles qu'on pourrait le croire... il est grand temps de partir l'explorer comme il le mérite !

Bien sûr, après ces textes, beaucoup reste à faire, et j'en suis conscient. Manquent par exemple des règles de déplacement liées aux engins et montures volantes, des Archétypes supplémentaires, etc. mais je préfère mettre déjà en ligne ce qui est terminé. J'espère que ce petit supplément vous aidera à jouer dans la Stratosphère fantasienne...

...en cas de critiques à formuler, bien sûr, vous pouvez me contacter par email : tybalt@tiscali.fr

Tybalt, 31 août 2004

Sommaire

L'air stratosphérique : p. 3

Les Vents du Haut-Ciel : p. 4

Lieux itinérants de la Stratosphère :

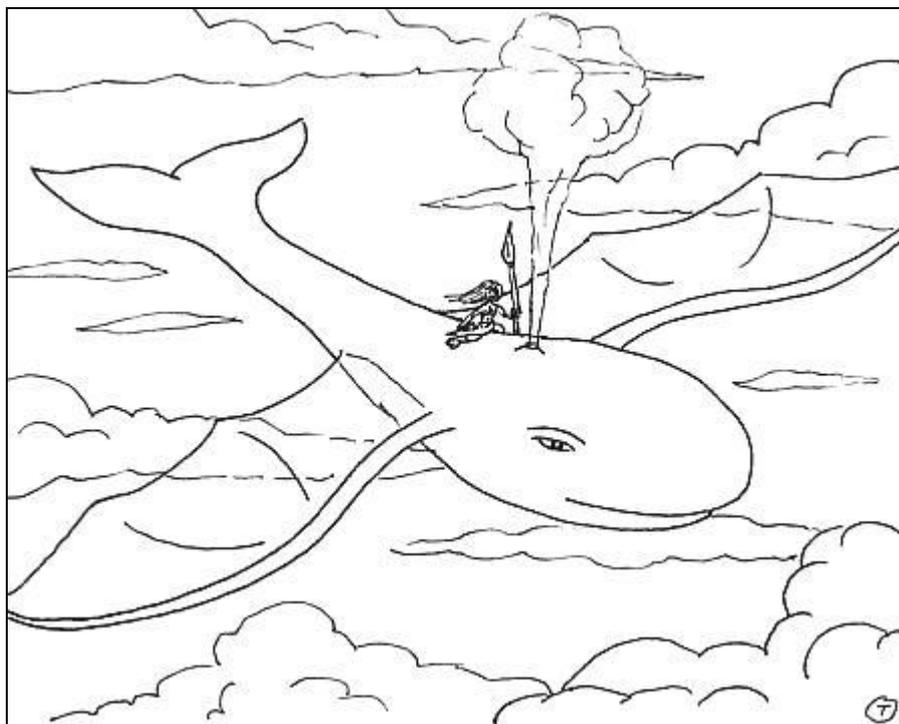
- Les plaines stratosphériques : p. 7

- Les Nuages : p. 10

Phénomènes particuliers de la Stratosphère : p. 19

*

Géographie de la Stratosphère



Cette page vous fournit des informations détaillées sur les différents lieux de la stratosphère, en se concentrant sur les lieux "naturels", c'est-à-dire les plaines stratosphériques et surtout les nuages où les Nuagins ont parfois élu domicile. Comme tous ces lieux se déplacent en permanence, ils appartiennent, dans l'Atlas, à la catégorie des Lieux itinérants, à l'exception de quelques rares nuages ou plaines stratosphériques immobiles au-dessus d'un point de la terre particulier. Vous apprendrez aussi comment se déplacer dans la Stratosphère, comment y survivre, comment y habiter - toutes choses que les Nuagins savent parfaitement bien faire, étant dans leur élément naturel, mais nettement moins évidentes pour les autres peuples. Une chose est sûre : le Haut-Ciel réserve encore - pour tout le monde ! - bien des surprises et bien des voyages émerveillés.

Modifications par rapport aux données du Livre de Base : j'ai apporté quelques modifications à la Stratosphère de Fantasia depuis les textes écrits dans le chapitre "Le Ciel de Fantasia" du Livre de Base v.0.5. Les plaines stratosphériques ne sont plus des nuages figés et solides, mais des morceaux de terre flottant dans le ciel ; les nuages sont quant à eux tous immatériels, comme ceux du monde réel. Geerta, nuage principal des Nuagins, est donc un nuage immatériel comme tous les autres. Les conséquences de cette modification sont détaillées dans la partie de cette page consacrée aux nuages. Enfin, les Nuagins n'habitent plus dans des maisons en bois d'arbre-pierre, mais dans des maisons semi-troglodytes "modelées" dans la substance même des nuages. Si ces changements ne vous plaisent pas, vous êtes entièrement libre de ne pas les appliquer ; Fantasia est aussi *vo*tre jeu, après tout...

Petite précision scientifique histoire de rester honnête : cette page contient de vrais morceaux de données authentiquement scientifiques et valables tant pour le ciel du monde réel que pour le Haut-Ciel de Fantasia, qui, rappelons-le, est l'un des endroits les moins affectés par le Nonsense. Seulement voilà : Fantasia reste Fantasia, et comme son Haut-Ciel diffère "légèrement" de celui du monde réel, de "petites" libertés sont parfois prises avec la vraisemblance scientifique, pour les besoins de l'aventure. Par exemple, la présence de nuages dans la Stratosphère est fautive pour le monde réel (où ils sont tous situés sous les 10 000 mètres d'altitude, donc en-dessous, dans la Troposphère) et serait météorologiquement impossible. En outre, je ne vous conseille pas d'essayer de respirer dans la

Stratosphère, même doucement, ça ne marcherait pas... Ne prenez donc pas pour argent comptant les faits d'allure scientifique énumérés ci-dessous, tout cela reste phantasmagorique en diable... et c'est bien mieux comme ça.

L'air stratosphérique

Généralités sur la Stratosphère. La partie du Haut-Ciel fantasien appelée Stratosphère s'étend entre 12 et 50 kilomètres d'altitude au-dessus du niveau des océans (les océans stables, hein...). Sa limite inférieure est appelée la tropopause et est marquée par les sommets des plus hauts nuages de l'En-Bas, ceux qui forment la première couche nuageuse, la seule visible depuis le sol (les nuages stratosphériques, sur lesquels habitent les Nuagins, forment la seconde couche, beaucoup plus élevée). En-dessous, c'est la Troposphère, la partie du ciel qui touche le sol et que tout ce qui vit sur la terre respire. Au-dessus, de sa limite supérieure, la stratopause, c'est la Mésosphère, une partie du ciel à de rares exceptions près inexplorée et (réputée) déserte.

La température de l'air dans la Stratosphère varie selon l'altitude. La partie la plus basse, entre 12 et 35 km d'altitude environ, est la plus froide : au niveau de la tropopause, il fait près de -60°C , et la température monte à peine avec l'altitude, jusqu'à atteindre lentement les -40°C . Dans la partie haute, la température monte plus rapidement avec l'altitude, jusqu'à rejoindre les 0°C au niveau de la stratopause, à 50 kilomètres au-dessus du niveau de la mer.

Survivre dans l'atmosphère de la Stratosphère. L'atmosphère de la Stratosphère est un air respirable, mais très froid, peu dense, et peu chargé en oxygène. Les Nuagins le trouvent plutôt tiède et très vivifiant : mais les autres peuples ont intérêt à se munir de vêtements très chauds, condition *sine qua non* pour survivre plus de quelques heures, et aussi à ne pas trop solliciter leur appareil respiratoire, faute de quoi ils risquent de s'asphyxier. En termes de jeu, toute compétence nécessitant de grandes performances physiques, comme Athlétisme, Cascade ou Grimper, et toute action entreprise en combat, occasionne un jet sous CON x 4 ; si le jet est raté, le personnage commence à asphyxier (appliquez les règles d'aphyxie normales, avec jets sous CONx9, puis éventuellement x8, x7 etc.) et continue jusqu'à ce qu'une importance quantité d'oxygène lui soit fournie, soit par le biais d'un secours respiratoire apporté par un autre personnage (compétence Secourisme pour pratiquer le bon geste...) soit par le biais d'un équipement (bouteille d'oxygène version steampunk, pompe à air artisanale...) ou sortilège approprié.

Il existe bien sûr des **équipements spécialisés** mis au point par les aéronautes, des cristaux enchantés qu'ils portent constamment sur eux et qui améliorent leur capacité respiratoire. Dans les premiers temps, ils devaient les porter en pendentifs, mais les mages de l'époque tri-impériale ont mis au point de minuscules cristaux de deux millimètres de diamètre que les aéronautes se font incruster (magiquement et sans douleur) sur la peau de la gorge ou sur une narine, ce qui évite de les perdre au mauvais moment et leur donne un air "très moderne". Les Nains de Ciel, quant à eux, ont mis au point dans le même but des appareils légers, discrets et résistants, prenant la forme d'une ceinture munie de deux "poches" ou "gourdes" (une sur chaque hanche) remplies d'air comprimé et prolongées par un tuyau que le porteur de l'appareil fait remonter sous ses vêtements de façon à garder l'embout au niveau de son col ; en cas de nécessité, il peut ainsi se le plaquer sur le nez et la bouche en une seconde et s'administrer une précieuse bouffée d'oxygène.

La pesanteur. En dehors d'un support un peu solide ou mettre les pieds, c'est entendu : un personnage tombe comme une pierre. Ses chances de s'en sortir vivant en arrivant au sol dans l'En-Bas (et même de rester vivant jusqu'à la fin de la chute !) sont absolument nulles, sauf miracle hautement scénaristique à la discrétion du Chroniqueur. Les Nuagins, remarquablement adaptés à la vie dans la Stratosphère, font exception à cette règle (et ce n'est pas la dernière fois, c'est moi qui vous le dis) : tant qu'ils restent dans la Stratosphère, ils ne chutent pas à la manière des gens de l'En-Bas mais beaucoup plus lentement qu'eux : un Nuagin en train de tomber ne parcourra jamais plus de 3 mètres en hauteur en l'espace d'un round. Ce n'est qu'entrés dans la Tropopause, à 12 km d'altitude, qu'ils sont soumis à une pesanteur identique à celle des peuples de l'En-Bas. On suppose que le corps exceptionnellement léger des Nuagins peut expliquer cette étrangeté gravitique.

Les vents du Haut-Ciel

Généralités. Les vents du Haut-Ciel sont encore plus variés que ceux de l'En-Bas. Il en existe une multitude, auxquels les Nuagins ont prêté des noms, des personnalités et une ascendance divine. Pour quiconque vit ou voyage dans la Stratosphère, la connaissance des vents est d'une importance primordiale : nulle part on n'est plus exposé à leur puissance et nulle part ils ne soufflent plus fort. En dehors de leurs manifestations ponctuelles lors des tempêtes, des tornades ou des ouragans, les vents forment des courants aériens plus ou moins puissants, à la température variable, soufflant des des directions prévisibles et c'est en observant ces courants que l'on peut diriger correctement la marche d'un aéronef ou... d'un nuage, dans le Haut-Ciel. Bien entendu, les Nuagins sont passés maîtres dans ce domaine.

Puissance des vents. Comme je viens de le dire, les vents qui soufflent à l'altitude des nuages, ou même à l'intérieur des nuages, atteignent parfois des puissances inégalées dans le reste de Fantasia. Il n'est pas rare, en traversant un nuage d'orage, de se trouver confronté à des vents soufflant à plus de 100 kilomètres/heure ; les cyclones peuvent développer des vitesses supérieures à 300 kms/heure et les tornades dépassent parfois ponctuellement les 500 kms/heures. On comprend mieux l'admiration des gens de l'En-Bas pour les aéronautes qui ont le courage d'affronter de tels furies atmosphériques... et leur crainte à l'égard des Aquilons, les mages nuagins capables de les déchaîner à volonté sur leurs ennemis ! Mais les chiffres ne disent pas grand-chose lorsqu'on est assis à lire un texte. A titre d'aide de jeu, voici reproduite ci-dessous l'échelle de Beaufort, une échelle de la vitesse des vents fondée sur la description de leurs effets concrets. Elle devrait grandement vous aider à décrire les tempêtes et à garder le sens de la mesure (ou de la démesure !) de leur puissance. Les indications qui suivent concernent en bonne partie la mer, pour la bonne raison que les vents les plus forts se créent au-dessus des océans ; c'est vrai pour le monde réel, et c'est vrai pour Fantasia sauf cas d'Absurde majeur. (Je reproduis cette échelle telle que la donne le *Quid* 2003.)

Echelle de Beaufort (créée par Francis Beaufort, contre-amiral anglais, vers 1805)	
Degré - force du vent en kilomètres (km) et en noeuds (nds).	Description des effets du vent - hauteur probable des vagues en haute mer (entre parenthèses, hauteur maximale probable).
0. Calme. < de 1 km/h (< de 1 noeud).	La fumée s'élève verticalement. La mer est comme un miroir.
1. Très légère brise. 1-5 km/h (1 à 3 nds).	Fumée déviée. Rides ressemblant à des écailles de poisson, mais pas d'écume. 0,10 m.
2. Légère brise 6-11 km/h (4 à 6 nds).	Frémissement des feuilles, une girouette ordinaire est mise en mouvement. Vaguelettes courtes, mais accusées ; leurs crêtes ont une apparence vitreuse, mais de déferlent pas. 0,20 m (0, 30 m).
3. Petite brise. 12-19 km/h (7 à 10 nds).	Feuilles et petites branches constamment agitées, le vent déploie les drapeaux légers. très petites vagues, crêtes commençant à déferler, écume d'aspect vitreux, parfois quelques moutons. 0,60 m (1 m).
4. Jolie brise. 20-28 km/h (11 à 15 nds).	Soulève la poussière. Petites branches agitées. Petites vagues devenant plus longues, moutons assez peu fréquents. 1 m (1, 50 m).
5. Bonne brise. 29-38 km/h (16 à 21 nds).	Les arbustes en feuilles commencent à se balancer. De petites vagues avec crêtes se forment sur les eaux intérieures. Vagues modérées, allongées, nombreux moutons (éventuellement des embruns). 2 m (2, 50 m).

6. Vent frais. 39-49 km/h (22 à 27 nds).	Grandes branches agitées, fils télégraphiques faisant entendre un sifflement, usage des parapluies difficile. Des lames se forment, crêtes d'écume blanche partout plus étendues (habituellement quelques embruns). 3 m (4 m).
7. Grand frais. 50-61 km/h (28 à 33 nds).	Arbres agités, marche contre le vent pénible. La mer grossit, écume en traînées s'orientant dans le lit du vent. 4 m (5, 50 m).
8. Coup de vent. 62-74 km/h (34 à 40 nds).	Branches cassées, marche contre le vent impossible. Lames de hauteur moyenne et plus allongées, dont se détachent des tourbillons d'embruns. 5, 50 m (7, 50 m).
9. Fort coup de vent. 75-88 km/h (41 à 47 nds).	Tuyaux de cheminée et ardoises arrachées. Grosses lames, épaisses traînées d'écume, crêtes déferlant en rouleaux, embruns pouvant réduire la visibilité. 7 m (10 m).
10. Tempête. 89-102 km/h (48 à 55 nds).	Rare à l'intérieur des terres, arbres déracinés, importants dommages aux habitations. Très grosses lames à longues crêtes en panache, épaisses traînées blanches d'écume, déferlement en rouleaux intense et brutal, visibilité réduite. 9 m (12, 50 m).
11. Violente tempête. 103-117 km/h (56 à 63 nds).	Très gros ravages. Lames très hautes (les navires de moyen tonnage peuvent par instant être perdus de vue), la mer est recouverte de bancs d'écume, partout le bord des crêtes des lames est soufflé et donne de la mousse, visibilité réduite. 11, 50 m (16 m).
12. Ouragan. 118 km/h et plus (64 nds et plus).	Air plein d'écume et d'embruns, mer entièrement blanche d'écume, visibilité très réduite.
13. Sans nom. 134-149 km/h (72-80 nds).	?
14. Sans nom. 150-166 km/h (81-89 nds).	?
15. Sans nom. 167-183 km/h (90-99 nds).	?
16. Sans nom. 184-201 km/h (100-108 nds).	?
17. Sans nom. 202-220 km/h (109-118 nds).	?
Etc.	?

Bien sûr, cette échelle a été réalisée à partir d'observations dans le monde réel, et non dans Fantasia... ce qui explique que les effets d'un vent de 200 kms/h sur un vaisseau aéro-nain n'y soient pas décrits. Mais si une petite centaine de kms/h suffit pour enlever une maison de ses fondations, nul doute qu'un vent de 200 à 300 kms/h fera des ravages énormes sur une plaine stratosphérique ou une cité volante, par exemple... Voyez aussi l'échelle des tornades de Ted Fujita dans le paragraphe consacré plus bas aux Tornades.

Types de vents. Les vents ont été nommés et classés différemment chez tous les peuples intelligents (et sans doute même aussi chez les Peuplades Insensées des contrées instables) ; il serait donc vain de prétendre en dresser ici une énième classification. Par contre, voici les différents critères qui permettent de décrire et de définir un vent.

- **le lieu** : certains vents ne soufflent qu'au-dessus des terres, d'autres seulement au-dessus des océans ; ces derniers sont généralement les plus puissants. Le lieu où souffle un vent peut être extrêmement restreint : tel ou tel point de la terre, de la mer ou du ciel ; les alentours de telle plaine stratosphérique ; mais ces **vents très localisés** sont assez rares et généralement mineurs (seuls certains

vents liés à une montagne atteignent des puissances non négligeables...). Le plus souvent, les **vents considérés comme de puissance moyenne** parcourent un territoire limité mais vaste, qui se mesure en dizaines ou en centaines de kilomètres carrés ; ils y voyagent irrégulièrement, mais ne vont pas au-delà de ses limites. D'autres, plus puissants encore, sont les **grands vents voyageurs**, qui n'ont aucun territoire précis et ne cessent de parcourir le Haut-Ciel de Fantasia, avec pour seul lieu d'attache un point cardinal ou, à la rigueur, un continent ou un océan qu'ils affectionnent particulièrement. Ce sont souvent ceux-là que l'on dit doués d'une intelligence humaine et même plus qu'humaine, d'une grande sagesse et d'une mémoire presque infinie. La mythologie des Nuagins contient nombre de récits de Vagabonds ayant parcouru des milliers de kilomètres dans les cieux pour aller consulter ces vents, ou ayant voyagé sur des distances vertigineuses, portés par eux dans les airs. Enfin, il existe aussi des vents tout aussi puissants, mais non doués d'esprit, plus calmes et plus réguliers : ce sont les **grands courants aériens stables**, sortes d'autoroutes invisibles du Haut-Ciel en trois dimensions, qui portent les nuages, en dehors des interventions ponctuelles des autres vents. Ce sont ces courants qu'empruntent tous les nuages-colonies des Nuagins pour accomplir leur parcours cyclique dans le Haut-Ciel ; à moindre échelle, ce sont ces mêmes courants qu'utilisent les voyageurs et les chevaucheurs des baleines volantes pour leurs trajets habituels ; et ce sont ces courants aériens stables qui figurent sur les cartes civiles et militaires de l'empire nuagin, que les Nuagins gardent jalousement secrètes.

- **la saison** : tous les vents ne soufflent pas n'importe quand dans le Haut-Ciel ; c'est pourquoi on peut distinguer les vents d'hiver de ceux d'été, ou de printemps... et d'automne.

- **la température** : il y a des vents chauds et des vents froids. C'est déjà important pour les gens de l'En-Bas, mais dans le Haut-Ciel, c'est vraiment très important : un vent froid dans la Stratosphère fantasienne se mesure en dizaines de degrés au-dessous de zéro... mieux vaut donc s'être bien équipé en prévision !

- **l'humidité** : il y a des vents secs et des vents humides, voire tellement chargés d'humidité qu'on pourrait se croire sous l'eau. Une atmosphère trop humide n'est pas sans conséquence sur les matériaux, les provisions, les armes à poudre, etc.

- **la vitesse** : un même vent peut varier en puissance, mais tout vent possède une vitesse commune, déterminée au moins en gros.

- **la régularité** : un vent peut souffler régulièrement, se lever ou se calmer progressivement, ou au contraire souffler par sautes et brusques coups de vent, ce qui le rend beaucoup plus difficile à prévoir et potentiellement plus dangereux (ce n'est pas le moment de se suspendre à la coque de l'aéroptère pour réparer l'hélice inférieure en urgence !). Les prêtres nuagins du Wholstream se prétendent capables de lire les paroles d'un vent, et pour cela, s'aident en partie du rythme auquel il souffle : ses variations de puissance plus ou moins amples et rapides constitueraient un **langage** que les vents utilisent pour souhaiter la bienvenue aux voyageurs qui s'aventurent là où ils soufflent, ou au contraire leur demander de partir sous peine de tempête, ou encore échanger des informations avec eux. La plupart des astronautes hiscontes auxquels ils ont raconté cela n'en a rien cru, mais les Nuagins y croient... et ils ont raison ! Même si tous les vents ne sont pas intelligents, ou n'ont qu'un esprit assez simple, dépourvu de raisonnement et de personnalité propre, il existe réellement des vents doués d'intelligence. L'ignorer quand on pénètre dans leur zone d'influence peut s'avérer funeste...

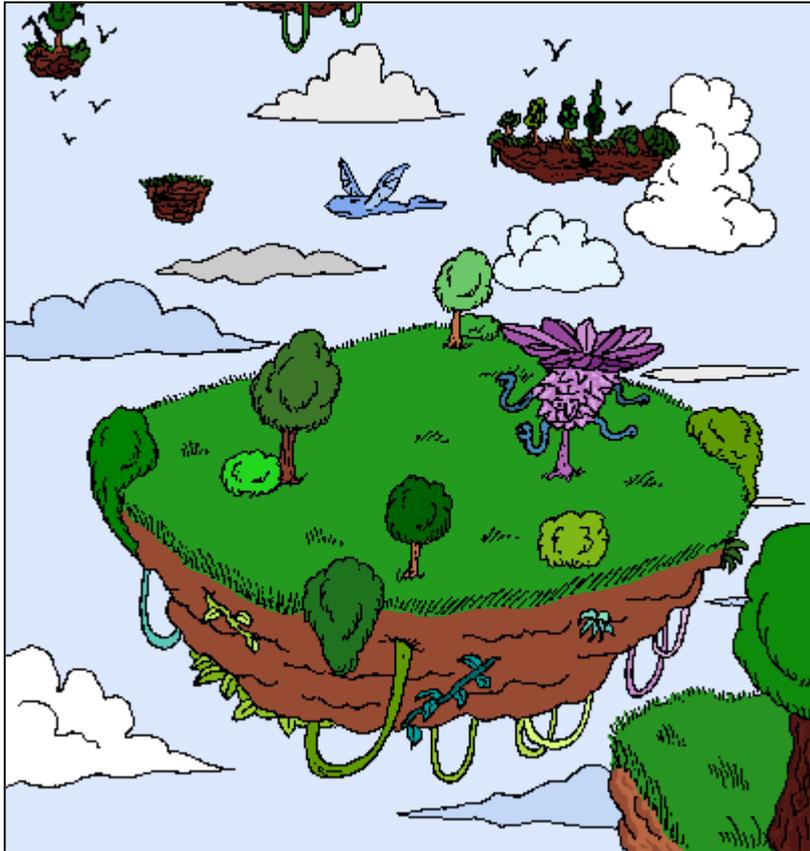
- **la direction** : vous allez rire, mais il y a des points cardinaux reconnus et nommés sur Fantasia, même si on ignore s'il existe vraiment des pôles ou des pôles magnétiques... on définit un vent non par la direction vers où il souffle (ç'eût été trop simple) mais par celle d'où il vient. La direction peut aussi être définie par la géographie de l'En-Bas : certains vents soufflent de la mer vers l'intérieur des terres, ou le contraire ; d'autres longent les côtes. De plus, on distingue des vents qui soufflent toujours à peu près dans la même direction, et d'autres qui en changent plus ou moins brusquement (comme les grands vents voyageurs), le cas extrême étant représenté par les vents tourbillonnants. Les grands courants aériens sont les vents les plus stables en matière de direction.

- **le "cortège"** : c'est tout ce qu'un vent charrie, emporte avec lui ou après lui. De nombreux vents sont associés à un phénomène météorologique particulier : ils sont porteurs d'orages ou annonciateurs d'averses, amènent avec eux la tempête, la neige, le brouillard, ou au contraire, sont signes de beau temps ; d'autres sont chargés de poussière ou de sable (qui aveuglent les voyageurs et détraquent les fins mécanismes des moteurs des aéronefs mal protégés...), ou encore de graines de plantes et de pollens (jet sous CON x 4 pour ne pas avoir d'allergie) ; les Nuagins, qui connaissent plus de vents que

beaucoup d'autres peuples réunis, ont déjà observés des vents charriant des choses bien plus étranges, tels des essaims d'insectes, d'oiseaux ou de grenouilles, des nuages de pièces d'or ou de plumes, ou même, pour les vents d'ouragans, des maisons entières qu'ils arrachaient régulièrement dans une région pour les porter jusqu'à une autre où ils les déposaient, et de même pour le retour... Il y a aussi des vents spécifiquement porteurs de maladie, et les Nuagins disent qu'il y a des vents qui portent chance ou malchance, bonne entente ou discorde, amour ou haine.

Lieux itinérants de la Stratosphère : les plaines stratosphériques et les nuages

Les plaines stratosphériques



Généralités et relief. Une **plaine stratosphérique** est un morceau de terre volant à très haute altitude, en un mot une île volante. La plupart du temps, ces plaines ont l'apparence de gigantesques mottes entièrement constituées de terre très dense, et dont le "ventre" se compose parfois d'un "socle" de rochers. On ignore ce qui les fait voler au juste, même si certains mages ont découvert l'existence de minéraux naturellement doués de certaines propriétés magiques susceptibles d'expliquer cette lévitation naturelle (les mages hiscontes sont encore très ignorants à ce sujet, de même, bizarrement, que la plupart des Nuagins, mais les Aéro-Nains sont de grands connaisseurs en la matière, même s'ils tiennent secrètes la plupart de leurs

découvertes).

Les plaines stratosphériques doivent leur nom à leur relief généralement très plat ; il est peu fréquent de voir des collines sur une île volante, et on pense qu'un relief de l'importance d'une montagne est à peu près impossible. Les dimensions de ces îles volantes varient entre quelques mètres ("écueils volants") et quelques kilomètres (véritables îles), sans jamais dépasser trois ou quatre cents hectares de superficie. Beaucoup plus rares que les nuages, elles se déplacent généralement par "archipels" comptant entre une dizaine et une centaine de plaines assez petites.

Faune et flore. Les plaines stratosphériques sont très rarement désertes, et même si un très petit nombre d'entre elles sont habitées par des espèces intelligentes, on y rencontre toujours une grande quantité et une grande variété de plantes et d'animaux. La flore y est toujours abondante, parfois luxuriante ; outre des espèces terrestres dont les graines ont été transportées par les vents dans le Haut-Ciel (et qui ne se développent qu'aux très basses et très hautes altitudes de la Stratosphère, là où la température est la moins froide), on y voit aussi des espèces propres à la Stratosphère, telles que le [Pugnaciflex](#) et l'[Aérostier](#) au stade terrestre de leur croissance, mais aussi des plantes à lianes, qui dépassent sur les côtés et pendent parfois sous les îles, et des sortes de haricots géants atteignant parfois plusieurs centaines de mètres de hauteur. On a même vu - rarement, mais cela existe ! - deux

plaines maintenues l'une à l'autre par une ou plusieurs de ces plantes, qui ayant poussé sur l'une des îles, s'étaient fixées à l'autre lorsqu'elle était passée à proximité.

La faune n'est pas en reste : outre les [Yarechs](#), qui s'y arrêtent parfois entre deux courses sur les nuages, on y observe plusieurs espèces de serpents capables de voler, affiliés au Serpent des nuages, et aussi de très nombreux oiseaux, souvent des échassiers de grande envergure ou des myriades d'autres plus petits. Les nids des uns et des autres recouvrent parfois des îles entières.

Création, altération et disparition. L'origine des plaines stratosphériques est encore mal connue des peuples qui les ont explorées. Plusieurs hypothèses s'affrontent au sujet de leur naissance. Certains disent que ce sont des pans de montagnes ou des plateaux entiers arrachés au passage par des ouragans particulièrement violents et emportés dans les airs. D'autres, peu convaincus, préfèrent croire à l'existence de minéraux et de substances terreuses identiques à celles de l'En-Bas, mais doués de la propriété de voler, et qui formeraient dans les cieux un écosystème parallèle à celui des terres. Aucune preuve convaincante n'est encore venue à ce jour confirmer l'une ou l'autre hypothèse.

En revanche, la vie et la mort des plaines stratosphériques sont nettement mieux connues. Comme elles sont situées dans la Stratosphère, ces îles volantes sont beaucoup plus près des nuages, et sont donc bien plus exposées que les continents à l'érosion due aux vents, aux pluies et aux orages. Elles doivent aussi affronter de grandes et rapides variations de température, car comme les nuages sont immatériels, elles passent au travers lorsqu'elles en croisent un, et dans ces cas-là elles peuvent se retrouver entièrement couvertes de neige ou de gel en quelques minutes. En conséquence, elles en viennent très rapidement à s'user, à se disperser en poussières et à s'amoinrir de plus en plus, jusqu'à se réduire à quelques rochers ou quelques petites grappes de terre volante qui s'éparpillent finalement dans le ciel. Il arrive aussi que lors d'orages très violents, les impacts répétés de la foudre les fassent littéralement exploser.

Remarquez qu'il vaut mieux faire très attention lorsqu'on se trouve à proximité ou à la surface d'une de ces îles au moment où elles sont balayées par un orage ou un fort vent, car des mottes de terre dure ou des pierres parfois très grosses en sont presque toujours arrachées par les vents et projetées en l'air à grande vitesse, susceptibles de fracasser les objets ou les personnes qui auraient le malheur de les croiser (comptez 1d10+2, 2d6 ou 3d6 de dommages). En outre, les habitants d'une île volante prévoient inmanquablement des abris souterrains pour s'y réfugier en cas de tempête, car les vents du Haut-Ciel n'ont aucune difficulté à soulever gens et animaux comme des plumes. Un passage à travers un cumulonimbus est synonyme de catastrophe pour ceux qui vivent sur une plaine stratosphérique, car les vents à l'intérieur de ces nuages dépassent couramment les 100 km/heure et rasant systématiquement les habitations. D'où le recours bien compréhensible à des mages capables d'influer soit sur le climat, soit sur le déplacement des îles volantes !

Habitants des plaines stratosphériques. Il existe sûrement des peuples, voire des civilisations entières, bâties sur de telles plaines stratosphériques, et flottant quelque part dans l'immensité du Haut-Ciel de Fantasia... mais contentons-nous pour l'instant de décrire ce qu'il en est des Nuagins et des Aéro-Nains, les deux peuples stables connus des Hiscontes. Ces peuples s'intéressent essentiellement aux plaines stratosphériques qui se trouvent dans les limites de l'empire nuagin, et étaient en grande partie inhabitées avant l'arrivée des Aéro-Nains.

Les Nuagins ont été les premiers, semble-t-il, à explorer les îles volantes et à y habiter. Cependant, ils préfèrent de loin vivre sur les nuages, car ils trouvent la terre trop dure et "agressive" ; c'est pourquoi peu d'entre eux ont établis des colonies permanentes sur les plaines stratosphériques. Les Nuagins des plaines stratosphériques ont un mode de vie plus proche de celui des habitants de l'En-Bas que celui des Nuagins des nuages : ils ont pris goût à l'agriculture et à l'utilisation des métaux, du bois et des textiles d'origine végétale, toutes choses totalement ignorées des autres Nuagins ; ils maîtrisent l'art de la forge, ce que les autres Nuagins considèrent comme une impiété et un signe d' "impureté", de corruption venue de l'En-Bas (de vives disputes éclatent fréquemment à ce sujet entre colons des îles volantes et Nuagins des nuages). Les Nuagins habitant les plaines stratosphériques s'intéressent davantage aux peuples de l'En-Bas que leurs frères des nuages ; ils les méprisent moins (certains même ne les méprisent pas du tout) et se sentent un peu plus proches d'eux.

Les Aéro-Nains se sont établis il y a mille ans sur les plaines stratosphériques qui planent à proximité des limites de l'empire nuagin, et ce fut l'une des causes premières de la guerre qui les

oppose toujours à eux aujourd'hui. Les Nuagins contemplaient avec horreur ces étrangers venus de l'En-Bas dans d'énormes vaisseaux-cités, qui étaient en train de transformer les îles volantes qu'ils colonisaient en véritables îles de métal, tant ils les bardaient de fer et de bois en construisant des abris contre les tempêtes. Pour les Aéro-Nains, les plaines stratosphériques sont une aubaine, car elles représentent pour eux l'unique moyen de se procurer du bois, de la pierre et surtout des métaux, sans avoir à descendre le chercher dans les dangereuses contrées instables de l'En-Bas... D'où plusieurs plaines stratosphériques transformées en de véritables "mines volantes" où l'on creusait à la fois par dessus, par dessous et de tous les côtés, et couvertes d'une carapace de métal à force d'être sillonnées de galeries. Malheureusement pour les Nains, leurs colonies sur les plaines stratosphériques - qui leur faisaient l'effet d'une véritable terre promise, car elles étaient le premier sol non affecté par l'Absurde où ils aient posé le pied depuis leur exil de l'En-Bas - furent constamment (et sont toujours) la cible privilégiée des attaques nuagines, et ne constituèrent jamais un lieu sûr où habiter. C'est pourquoi, même si des milliers de Nains de Ciel sont morts en se battant pour la possession de ces îles volantes, il existe encore très peu de colonies de population sur les plaines stratosphériques.

Les Hiscontes ont toujours connu les plaines stratosphériques comme des champs de bataille parcourus par les guerriers nuagins et aéro-nains... et ont donc soigneusement évité de s'établir entre deux feux ! Il existe bien d'autres îles dérivantes dans d'autres parties du ciel, mais elles sont soit trop sauvages ou trop lointaines, soit trop petites pour les intéresser. Et puis, les Nuagins ne seraient pas vraiment d'accord pour que d'autres gens de l'En-Bas viennent s'installer sur ces propriétés de l'empire : c'en est déjà trop des Aéro-Nains !

Un cas particulier : les champs d'écueils stratosphériques

Les écueils stratosphériques sont les restes d'anciennes plaines volantes réduites à l'état d'innombrables rochers épars sous l'action des intempéries. Ils forment par endroits dans le ciel des sortes de champs d'astéroïdes stratosphériques, faits de centaines de quartiers de pierre à la taille très variable, allant du gravas insignifiant à l'iceberg rocheux de plusieurs dizaines de mètres de diamètre. Ces écueils volants, comme leur nom l'indique fort bien, sont un ennemi redouté de tous les voyageurs du ciel, qu'ils soient monteurs d'animaux ou pilotes d'aéronefs. En effet, ces rochers ont généralement des angles et des pointes aiguës qui, même heurtés à faible vitesse, peuvent éventrer une monture ou la coque d'un vaisseau. Et lorsqu'ils sont entraînés par les vents à plusieurs dizaines ou centaines de kms/h, ils peuvent faire pleuvoir la mort sur les aéroptères, et même causer de



sérieux dégâts à des cités volantes. Tout va bien encore lorsqu'on peut les apercevoir à l'avance et tâcher, sinon de les éviter, du moins de se protéger le mieux possible ; mais le pire se produit lorsqu'ils sont dissimulés par un nuage ou par l'obscurité, et que les collisions surviennent par surprise... Il semble heureusement que les plus gros écueils de ce type, pour une raison que l'on ne s'explique pas,

restent toujours immobiles au-dessus d'un point donné de l'En-Bas, ce qui permet de noter leur position pour les contourner sans dommage.

Les légendes y placent le séjour des esprits des voyageurs morts dans le Haut-Ciel. Sans parler des formes étranges que prennent parfois ces rochers, dont certains ressemblent à des visages, à des maisons, à des châteaux, à des statues, sans que l'on sache pourquoi... il y a eu des Vagabonds nuagins pour colporter la rumeur de "pierres molles" douées d'une âme, et capables de modifier leur forme spontanément. Celui dont elles imiteraient le visage serait inmanquablement destiné à périr dans les immensités vides du Haut-Ciel, loin de son foyer...

Quoi qu'il en soit, les Nuagins, les Hiscontes et la plupart des Aéro-Nains fuient comme la peste ces écueils stratosphériques. Mais il s'est trouvé une poignée de Nains du clan Urumal pour s'aviser que ces bouts de roc volants contenaient sans doute des métaux encore inconnus et qu'il pourrait être intéressant d'examiner ; depuis une petite dizaine d'années, ces mineurs casse-cou ont entrepris, en liaison avec les explorateurs spécialisés du clan Joen, des expéditions minéralogiques sur plusieurs sites d'écueils. Tout le monde juge leur entreprise suicidaire et elle n'a rapporté jusqu'ici que la perte de quelques vaisseaux et de quelques vies... mais qui sait si elle ne pourrait pas être prochainement à l'origine de la prochaine grande découverte des Aéro-Nains ?

Les Nuages

Il existe de multiples sortes de nuages dans le Haut-Ciel de Fantasia, mais les formes et leur "comportement" sont suffisamment stables pour qu'il soit possible d'en faire une classification exacte. Les Nuagins sont sans conteste ceux qui connaissent le mieux les nuages, qui sont leur habitat naturel. Non seulement ils vivent sur certains d'entre eux, mais ils savent voyager sur les nuages et à travers les nuages, sur des centaines de milliers de kilomètres. Pourtant, contrairement à ce que croient les Hiscontes et les Aéro-Nains, les Nuagins eux-mêmes, malgré des siècles d'expérience, ne connaissent pas encore toutes les sortes de nuages qui existent sur Fantasia. Certes, le Grand Absurde n'affecte pas le Haut-Ciel... mais cela n'empêche pas ce dernier de déployer une richesse incroyable, qui n'a rien à envier à la luxuriance des contrées les plus instables.

Généralités. Caractéristiques communes des nuages. Si atypiques qu'ils puissent être, tous les nuages respectent certaines caractéristiques principales.

D'abord, ils sont tous **immatériels**, faits de vapeur d'eau, plus ou moins chargés d'humidité et plus ou moins porteurs de charges électriques. Les Nuagins, parfaitement adaptés à leur élément naturel, sont ainsi faits qu'ils sont capables de marcher sur les nuages comme d'autres peuples marcheraient sur la terre. Ce n'est que lorsqu'ils le veulent qu'ils les traversent ; et ils peuvent aussi y nager comme on nagerait dans l'eau. Les non-Nuagins sont bien sûr incapables d'accomplir des choses pareilles ! C'est pourquoi les Humains, Nains, S'Raal et Aéro-Nains, ainsi, jusqu'à preuve du contraire, que tous les autres peuples, doivent recourir à la magie pour marcher sur les nuages sans tomber. Les Nuagins eux-mêmes, si les visiteurs ne sont pas hostiles, se chargeront de leur lancer un sortilège qui rendra ces déplacements possibles ; il existe aussi de petits cristaux enchantés par des sortilèges spécifiques, dont se munissent les aéronautes hiscontes, et qui ont des effets identiques. Fort heureusement pour tout le monde, la magie dans le Haut-Ciel est beaucoup plus sûre que dans l'En-Bas, car le Nonsense y est pratiquement absent.

Ensuite, les nuages stratosphériques sont invariablement **très colorés** : ils déploient d'infinies nuances dans les blancs, les bleus et les violets, les gris jusqu'au noir, voire les oranges, les roses et les rouges. C'est pour tous ceux qui les contemplant un spectacle sans pareil. Bien connaître les couleurs des nuages permet à l'observateur de savoir à quelles espèces ils appartiennent, et donc s'ils sont porteurs de pluie, d'orage ou de neige, s'ils sont particulièrement froids ou agités de phénomènes électriques particulièrement violents. La couleur d'un nuage est aussi intense en son milieu qu'à sa surface, ce qui donne lieu à des vues surprenantes lorsqu'on le traverse. Les nuages, comme toute chose, sont soumis à la lumière du soleil, qui brille avec une clarté incomparablement pure à cette altitude. C'est pourquoi plus on descend dans un nuage, plus il fait sombre, puisqu'on pénètre peu à peu dans l'ombre qu'il projette vers le sol ; inversement, plus on approche de son sommet, plus les couleurs sont claires. A la surface d'une couche de nuages, il fait invariablement beau, pour la raison fort logique qu'il n'y a plus d'autres nuages au-dessus pour faire ombre au soleil... on comprend alors

mieux pourquoi le sommet des nuages est toujours d'un blanc immaculé, sauf à l'aurore et au crépuscule. Cette blancheur est même si étincelante, si éblouissante, à cause de la réfraction du soleil (par un phénomène analogue à la lumière renvoyée par une vaste étendue couverte de neige), que les yeux des non-Nuagins sont incapables d'en soutenir la vue, et subissent inmanquablement de graves dommages si on ne se munit pas d'épaisses lunettes à verres fumés, comme le font les astronautes hiscontes et les Aéro-Nains. Sans cette protection, on peut devenir aveugle en quelques jours, complètement et irréversiblement (sauf remède magique puissant).

Enfin, les nuages sont extrêmement **mobiles**. Non seulement ils se déplacent constamment sous la poussée des grands courants aériens et des divers vents de la stratosphère, mais ils ne cessent aussi de s'altérer dans leur forme et leur taille. Les Nuagins, qui vivent *dans* les nuages au sens propre du mot, se sont adaptés à cette modification incessante de leur environnement en adoptant un mode de vie pas vraiment nomade, mais pas tout à fait sédentaire, par contrainte : ils emploient des mages spécialisés, les Modeleurs, pour influencer ces modifications naturelles sur les nuages-colonies qu'ils habitent, afin soit de les rendre supportables, soit de les retarder autant que possible ; mais ils sont incapables de s'opposer indéfiniment à l'action des vents, et doivent parfois quitter un nuage qui a trop rapetissé et va bientôt disparaître, ou bien déménager quelques habitations quand elles ont tendance à trop se déformer naturellement. Leur religion les enclint à accepter de bonne grâce ce semi-nomadisme, et à ne jamais vouloir entièrement contrôler les nuages.

Types de nuages. Les espèces de nuages principales et les plus fréquentes ressemblent fortement aux nuages du Bas-Ciel, ceux de la Troposphère ; à peine leur sont-ils un peu supérieurs en taille. Mais ils sont surtout, au dire des explorateurs, plus beaux encore que les nuages que l'on voit depuis la terre. Tous les nuages ne se forment pas à n'importe quelle altitude : ils forment plusieurs "étages" assez faciles à reconnaître, et certaines espèces de nuages ne s'observent que dans les basses altitudes de la Stratosphère, d'autres en son milieu, et d'autres seulement dans ses hauteurs les plus lointaines. Il est donc assez facile de prévoir quels nuages on est susceptible de rencontrer selon l'altitude à laquelle on se trouve. En voici les descriptions successives. Les noms des différents nuages sont donnés en traduction, pour mieux faire comprendre l'étymologie de leur nom nuagin. Pour vous aider à vous représenter l'aspect des principales espèces de nuages, le nom de leur équivalent dans le monde réel, lorsqu'ils en ont un, est donné entre parenthèses.

Les Griselimbes (stratus)

Altitude. Basse et très basse. Ce sont les nuages les plus bas. Ils ne se développent qu'à 10 ou 15 kms d'altitude, tout près de la tropopause, et jamais à plus de 20 kms.

Taille et aspect. Les Griselimbes sont des nuages longs, peu épais, et la plupart du temps de couleur grise. Ils ne font guère plus de 500 mètres de large et 300 de hauteur, mais peuvent atteindre des longueurs d'une bonne dizaine de kilomètres. Plus ils sont chargés de pluie, plus leur gris est sombre ; s'il fait beau temps, c'est un gris très clair, mais quand ils sont porteurs d'averse, ils sont si foncés que leur ventre est presque noir, et que même leur sommet brillamment éclairé reste assez sombre.

Disposition courante. Ils se développent et se déplacent souvent par "bandes" (au sens propre du terme) successives, et forment comme des chaînes de collines parallèles qui avancent toujours "collées" les unes aux autres, si bien qu'on peut alors se déplacer à leur surface et passer d'une "bande" à l'autre sans jamais avoir à franchir de vide.

Luminosité et phénomènes intérieurs. Qui traverse des Griselimbes évolue au mieux dans une lumière grise, au pire dans une sorte de pénombre crépusculaire, et s'expose à la pluie et à la neige qui naissent parfois dans ces nuages. Le ventre des Longris est toujours beaucoup plus humide que leur sommet, et quelquefois on croit presque nager dans un lac de pluie en suspension.

Faune, flore et habitants. Les Arbres-pierres n'existent pas à l'altitude où se forment les Griselimbes ; en revanche, leur surface est très propice à la croissance des Arbres de coton. A l'intérieur et à la base de ces nuages, on croise parfois diverses espèces d'oiseaux stratosphériques au plumage sombre. Les Nuagins n'habitent qu'à la surface.

Les Fuselarmes (nimbostratus)

Altitude. Basse et très basse ; jamais à plus de 25 kms d'altitude.

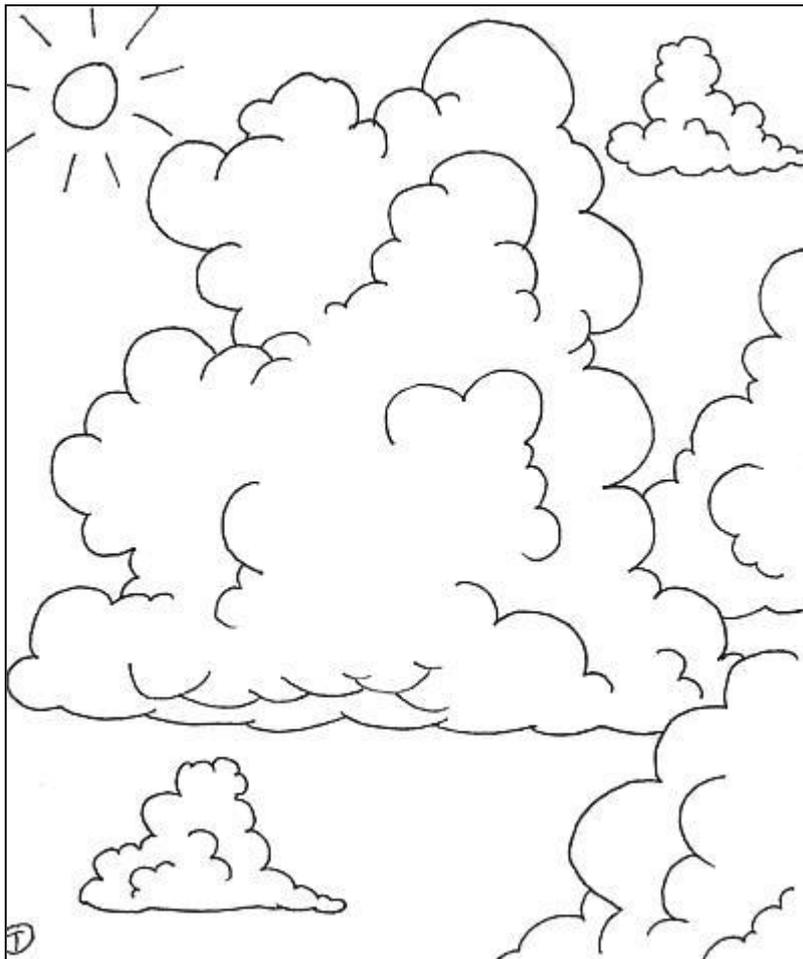
Taille et aspect. Les Fuselarmes ressemblent aux Griselimbes, mais ils sont plus grands, plus épais et plus sombres. Ils peuvent atteindre 800 mètres de large, 1 km de hauteur et une quinzaine de kilomètres de longueur. Contrairement à un Longris, un Fuselarme offre toujours une allure menaçante et des couleurs d'un gris-noir, totalement noir à la base.

Disposition courante. Comme les Griselimbes, les Fuselarmes se forment couramment par bandes ou bancs parallèles qui se déplacent "flancs contre flancs". Ils peuvent ainsi former de véritables plateaux nuageux couvrant plusieurs dizaines de km².

Luminosité et phénomènes intérieurs. L'intérieur des Fuselarmes est extrêmement sombre et aussi plus dense que celui des Griselimbes, si bien qu'on n'y voit pas bien loin devant soi. A leur base, l'obscurité est complète. L'humidité y est grande et on est souvent confronté à des cristaux de glace et de neige, et surtout à des pluies naissantes faites de grosses gouttes auxquelles les Fuselarmes doivent leur nom.

Faune, flore et habitants. Arbres-pierre et arbres de coton croissent en quantité modérée à la surface des Fuselarmes, formant des taches immaculées sur leurs dos très sombres ; on y rencontre aussi d'assez nombreux oiseaux stratosphériques, au plumage le plus souvent noir. Les Nuagins s'y sont établis en nombre restreint et par groupes clairsemés (il n'y a pas de villes nuagines sur les Fuselarmes, pas plus que sur les Longris). Et seuls quelques ermites ou d'audacieux Vagabonds osent s'aventurer dans les entrailles obscures de ces nuages de ténèbres...

Les Castels-neiges (cumulus)



Altitude. Basse et moyenne ; jamais sous les 20 kms d'altitude, jamais au-dessus des 35 kms.

Taille et aspect. Les Castels-neiges sont des nuages clairs, presque toujours blancs, légèrement teintés de gris et de bleu. Ils sont très reconnaissables à leur hauteur et à leurs volutes arrondies très marquées, qui leur ont valu leur nom de "châteaux de neige". Leur hauteur dépasse toujours leur longueur et leur largeur. Leur taille est très variable : de 500 mètres à un kilomètre en longueur ou largeur, et jusqu'à presque deux kilomètres de hauteur. Leur apparence dégage une impression de profusion, de luxuriance et aussi de chaleur, car ils renvoient à plein la lumière du soleil et leur sommet est très souvent immaculé au point d'en devenir étincelant.

Disposition courante. Les Castels-neiges se forment et se déplacent souvent isolés (on les

appelle alors "île-de-neige" ou "île-de-pluie") mais aussi quelquefois par groupes ; ces groupes, parfois nombreux et serrés (prenant le nom de "monts d'écume"), ne s'alignent jamais par bandes ou

formations bien ordonnées ; au contraire, ils se déplacent sans ordre particulier. Leur relief très marqué en fait l'équivalent des hautes montagnes terrestres, avec sommets, cols et vallées, à ceci près que leurs formes sont très arrondies. Lorsqu'on se trouve dans un creux, il est difficile de voir où l'on se trouve, et il faut atteindre un sommet pour pouvoir contempler l'horizon lointain. Les Castels-neiges ne sont pas collés les uns aux autres en se déplaçant, loin de là, et celui qui veut parcourir un de leurs groupes doit souvent franchir les espaces vides qui les séparent, parfois de plusieurs centaines de mètres.

Luminosité et phénomènes intérieurs. L'intérieur des Castels-neiges est généralement très clair, gris clair ou blanc. Lorsqu'ils sont porteurs de pluie, leur base est plus grise, sans jamais être très sombre. Ils sont assez denses, et des phénomènes de brouillard intérieur plongent parfois les voyageurs qui les traversent dans de véritables purées de pois blanches. La grande luminosité de ces nuages, surtout dans leur partie la plus exposée au soleil, peut aussi causer des phénomènes de réfraction intérieure de la lumière, susceptibles d'aveugler les non-nuagins pas ou trop peu protégés.

Faune, flore et habitants. Les Castels-neiges sont parmi les nuages les plus propices à la vie stratosphérique. Arbres-pierre et arbres de coton y poussent couramment et parfois en véritables champs ou forêts ; sur ceux qui ne sont pas habités, les animaux stratosphériques comme le Flapodonte, le Crabe des Nuées, les Raies et Espadons volants et bien d'autres, s'arrêtent pour se reposer et se reproduire ou pondre leurs oeufs. Mais les Castels-neiges sont aussi parmi les nuages les plus appréciés des Nuagins pour créer des nuages-colonies. Les Castels-neiges devenus des nuages-colonies accueillent en nombre Ceux des limbes, qui y modèlent leurs habitations, aussi bien à leur surface que dans leur épaisseur ; les villes nuagines sont souvent situées sur des Castels-Neiges.

Les Îles-de-gris (stratocumulus)

Altitude. Moyenne à basse, entre 25 kms et 30-35 kms d'altitude environ.

Taille et aspect. D'une forme assez semblable à celle des Castels-neiges, les Îles-de-gris sont cependant un plus petites et moins hautes par rapport à leur extension horizontale. Elles ne dépassent pas un kilomètre en hauteur et 800 mètres en longueur et/ou largeur. Comme l'indique leur nom, elles sont aussi un peu plus sombres, surtout dans leur partie basse, mais leur sommet n'a rien à envier en blancheur à celui de leurs "grands frères".

Disposition courante. Les Îles-de-gris, contrairement aux Castels-neiges, se déplacent en groupes qui maintiennent une formation régulière, chaque nuage étant séparé des autres par une centaine de mètres environ ; ces groupes gardent la forme d'un "dallage" peu épais, mais d'aspect bien moins plat que les bandes de Griselimbes et de Fuselarmes, à cause des reliefs plus marqués des Îles-de-gris. La distance entre nuages atteint cependant entre 80 et 100 mètres, si bien qu'il faut voler ou "sauter" pour passer de l'un à l'autre.

Luminosité et phénomènes intérieurs. L'intérieur des Îles-de-gris est clair mais assez opaque ; on n'y rencontre pas de "brouillards" particuliers, mais il est difficile d'y voir à plus d'un ou deux mètres devant soi. Au sommet, la luminosité peut là encore se révéler très dangereuse pour des yeux mal protégés.

Faune, flore et habitants. Étrangement, les Îles-de-gris sont beaucoup moins habitées que les Castels-neiges, malgré leur forte ressemblance ; tout y est en tout cas beaucoup plus dispersé, que ce soit les quelques Arbres-pierre et bosquets d'Arbres de coton qu'on y rencontre, ou les maisons des Nuagins, qui sont bâties à la surface et dans les parties hautes de ces nuages, mais n'y sont jamais nombreuses au point de former autre chose qu'un petit village.

Les Brumelandes (altostratus)

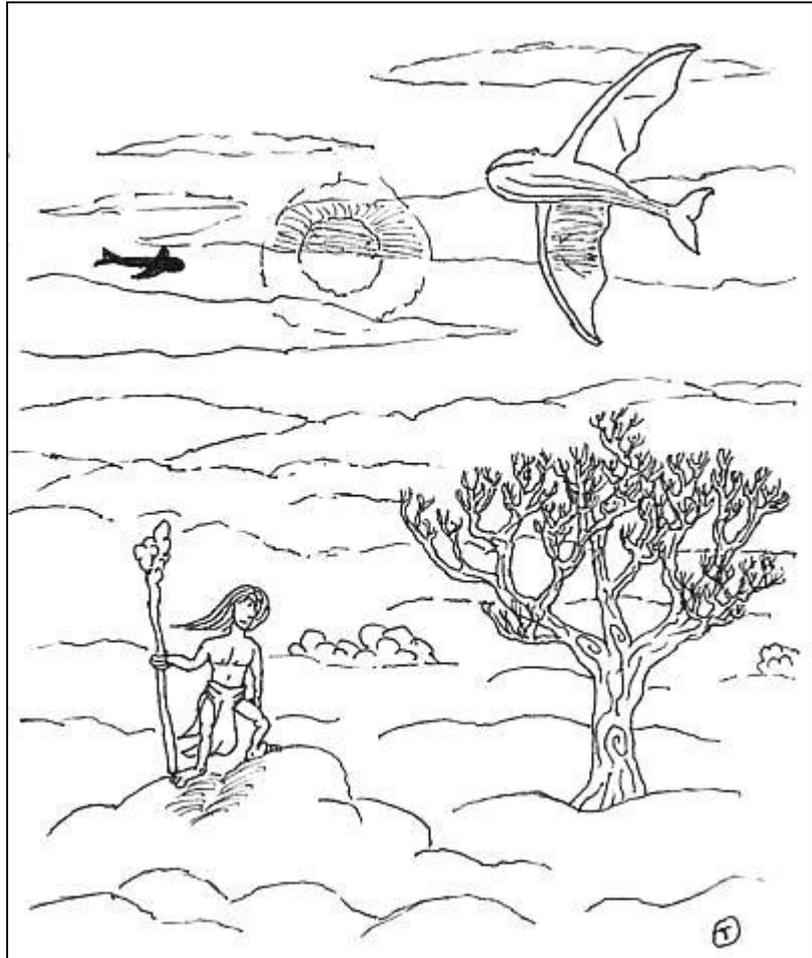
Altitude. Moyenne et haute, jamais en-dessous de 30 km d'altitude, jamais au-dessus d'une quarantaine de kms.

Taille et aspect. Les Brumelandes sont de véritables pays impalpables planant dans la Stratosphère comme les plaines stratosphériques. Elles ont la forme d'une sorte de nappe assez mince, dont l'épaisseur ne dépasse pas les 300 ou 400 mètres, mais qui s'étend horizontalement sur des dizaines, et parfois des centaines de kilomètres. Leurs couleurs parcourent toutes les nuances du gris et du bleu, sans être jamais ni véritablement immaculées comme les Castels-neiges, ni vraiment sombres comme les Fuselarmes.

Disposition courante. Les Brumelandes ne forment en fait qu'un seul nuage immensément étendu, mais qui se regroupe parfois à son tour avec d'autres Brumelandes aussi grandes. Le déplacement de tels assemblages au fil des courants aériens se fait alors à une échelle presque aussi grande que le mouvement des continents terrestres...

Luminosité et phénomènes intérieurs. Les Brumelandes sont très peu épaisses et on a vite fait de passer au travers. Leur substance n'est que translucide car peu dense ; seul leur ventre est opaque et peut arrêter complètement la lumière du soleil. C'est également à la base de ces nuages que l'on rencontre une grande humidité, source des pluies et des neiges qui s'en échappent vers le lointain, très lointain En-Bas.

Faune, flore et habitants. Les Brumelandes sont si grandes que toute vie ne peut y être que



dispersée, comme semée au hasard sur des immensités bleu pâle. Si l'on y voit des champs d'Arbres de coton et même des forêts d'Arbres-pierre plus grandes que tout ce qu'on peut voir ailleurs, on y contemple aussi des horizons vides, partagés entre la ligne gris-bleu du nuage comme infini, et le bleu plus clair du ciel au-dessus, à l'infini également. Les Brumelandes peuvent être aussi bien des nuages-vallées fertiles que des nuages-déserts où même un Nuagin peut mourir d'inanition après des semaines de marche inutile, s'il a le malheur de se trouver isolé au milieu de l'un d'eux sans moyen d'en sortir. Et que dire des malheureux aéronautes qui sont pourvus de l'équipement nécessaire pour marcher sur ces nuages, mais ont perdu le vaisseau qui leur aurait permis de s'en échapper... ?

Les Archipels blancs ou Îles-de-blanc (altocumulus)

Altitude. Moyenne et haute ; jamais sous les 30 kilomètres d'altitude, jamais au-dessus des 40-45 kms.

Taille et aspect. Les Archipels blancs sont constitués de petits nuages gris ou blancs d'une apparence proche de celle des Castels-neiges ou des Îles-de-gris, mais qui ne mesurent chacun guère plus de 200 ou 300 mètres en longueur et largeur, et jusqu'à 250 ou 300 mètres de hauteur. On appelle souvent ces nuages "Îles-de-blanc", en référence à leurs "grandes soeurs" les Îles-de-gris. Ces Îles-de-blanc et les Archipels qu'elles forment ne sont pas toujours entièrement nettement délimités comme les Castels-neiges, et leurs contours sont parfois indistincts comme ceux des Fuselarmes.

Disposition courante. Comme les Îles-de-gris, les Îles-de-blancs forment des groupes disposés selon un "dallage" horizontal régulier ; mais les nuages qui constituent les Archipels blancs sont plus rapprochés les uns des autres les Îles-de-gris, l'écart entre eux ne dépassant pas une cinquantaine de mètres (le voyageur devra donc tout de même sauter ou voler de l'un à l'autre...). La taille globale d'un Archipel blanc est comprise entre moins d'un kilomètre et une quinzaine de kilomètres d'"envergure".

Luminosité et phénomènes intérieurs. Les Archipels blancs ne sont pas toujours entièrement opaques, et par endroits, leur substance, qui prend les nuances les plus claires du gris jusqu'au blanc immaculé, laisse voir le ciel et le soleil au travers, là où elle est la moins épaisse. En outre, l'intérieur d'une Île-de-blanc est assez froid par rapport à la température du ciel, à cause des cristaux de glace qui la constituent en partie. Celui qui voyage à l'intérieur d'une Île-de-blanc pourra observer à l'occasion des mirages lumineux étonnants, tels que de faux soleils créés par de complexes phénomènes de réfraction, mais aussi d'autres figures plus troublantes, imitant parfois la forme d'autres nuages, de créatures vivantes ou même de Nuagins. On pense que ces étranges illusions ont pu donner naissance à la légende des Héliandres, ces êtres faits de lumière qui vivraient à la surface du soleil.

Faune, flore et habitants. Les Nuagins répugnent à installer leurs colonies sur plusieurs nuages adjacents, qui risquent trop de s'éloigner les uns des autres en séparant les habitants d'un même village ; c'est pourquoi ils n'ont presque pas installé de colonies sur les Archipels blancs. On n'y rencontre que des maisons isolées abritant une ou deux familles, flottant comme perdues dans le ciel sur une Île-de-blanc parmi le moutonnement de dizaines d'autres. Quant à la flore, elle se limite aux Arbres de coton, les Arbres-pierre étant incapables d'étendre leurs racines semi-matérielles sur des nuages aussi petits. Les Raies volantes et les Espadons volants aiment à planer au-dessus de ces Archipels qui étincellent au soleil.

Les Flocons (cirrocumulus)

Altitude. Haute à très haute ; rarement sous les 35-40 kms d'altitude ; peut se former jusqu'à l'altitude de la stratopause.

Taille et aspect. Les Flocons ressemblent à des modèles réduits des Archipels blancs. Un Flocon a la forme d'une boule de brume blanche légèrement aplatie, qui mesure une centaine de mètres de diamètre au plus, et où se forment tout juste quelques volutes un peu marquées comme ceux des Castels-neiges. Ce sont parmi les Flocons que l'on trouve les plus petits nuages du Haut-Ciel : ils sont parfois si petits qu'un Nuagin ne pourrait que se tenir debout dessus comme sur un piédestal volant. Les Flocons sont toujours blancs.

Disposition courante. Comme les Îles-de-gris et les Archipels blancs, les Flocons forment des bancs ou des "dallages" dans le ciel, mais à une échelle encore plus réduite ; l'espace entre chaque Flocon et les autres se mesure en mètres, et les nuages sont parfois presque soudés les uns aux autres ; il est donc très facile de voyager sur cette mosaïque nuageuse en sautant d'un nuage à l'autre, voire même, tout simplement, sans s'arrêter de marcher. Ce que les Nuagins nomment les "Champs de Flocons" peuvent s'étendre sur des dizaines de kilomètres.

Luminosité et phénomènes intérieurs. Quoique petits, les Flocons sont extrêmement froids ; on pourrait presque dire qu'ils sont glacés, car ils sont entièrement constitués de cristaux de glace ; mieux vaut donc éviter de s'enfoncer brusquement à l'intérieur si l'on ne veut pas périr de froid (et même les Nuagins n'en sont pas préservés). Les Flocons sont aussi très, très lumineux dans leur épaisseur, et des yeux non protégés peuvent s'y aveugler en quelques instants.

Faune, flore et habitants. La hauteur à laquelle se forment les Flocons fait qu'ils sont assez peu habités : la haute Stratosphère, étrangement, est peu hospitalière pour les plantes et les animaux des basses et moyennes altitudes, habitués à un climat beaucoup plus froid. Les Nuagins supportent eux aussi assez mal ce réchauffement des hauteurs, surtout le contraste qu'il forme avec la basse température des Flocons ; c'est pourquoi on n'y rencontre presque rien ni personne, à part quelques oiseaux stratosphériques adaptés à ces curieux écarts de thermomètre.

Les Voiles-de-neige (cirrostratus)

Altitude. Haute à très haute, entre une quarantaine et une cinquantaine de kilomètres d'altitude.

Taille et aspect. Les Voiles-de-neige sont des nuages extrêmement plats (pas plus de quelques mètres d'épaisseur) et très étendus horizontalement (à la façon des Griselimbes), où dominant le blanc et le blanc cassé. Comme leur nom l'indique, ils forment comme un voile dans le Haut-Ciel, où l'on distingue parfois comme des fils parallèles plus épais dans une masse assez fine.

Disposition courante. Un Voile-de-neige mesure couramment plusieurs dizaines de kilomètres d'envergure et plusieurs centaines d'hectares de superficie. Il n'est cependant pas rare que plusieurs de

ces longs nuages avancent en groupes et se disposent en des formations plus importantes qui couvrent alors plusieurs centaines de kilomètres, presque aussi grandes que les Brumelandes.

Luminosité et phénomènes intérieurs. La faible épaisseur des Voiles-de-neige permet de distinguer assez nettement le soleil au travers, et il est aussi possible au voyageur, aux endroits où le nuage est le plus mince, de contempler le ciel sous ses pieds. Les cristaux de glace qui les constituent rendent les Voiles-de-neige tout aussi froids et dangereux que les Flocons.

Faune, flore et habitants. La haute altitude où se forment les Voiles-de-neige est peu hospitalière pour la vie stratosphérique, mais les Nuagins y ont déjà observé une espèce d'Arbre-pierre qui s'est adaptée à la grande chaleur qui règne à plus de 45 kilomètres d'altitude (pensez donc : on remoneraît presque jusqu'à -10°C !). La plupart des Nuagins ne s'y aventure que rarement, mais il existe dans l'empire nuagin trois ou quatre colonies bâties sur des Voiles-de-neige par ceux que l'on appelle les "habitants des confins".

Les Fils-de-neige (cirrus)

Altitude. Très haute, entre 45 et 50 kilomètres d'altitude, jusqu'à la stratopause (et même, plus rarement, un peu au-dessus).

Taille et aspect. Plus minces encore que les Voiles-de-neige, les Fils-de-neige forment de longs filaments ou des nappes très fines (un ou deux mètres de hauteur tout au plus), dont la largeur ne dépasse pas les quatre ou cinq cents mètres, mais qui peuvent s'étirer en longueur sur une quinzaine ou une vingtaine de kilomètres. De loin, ils ressemblent à des chevelures effilochées par le vent, d'où vient qu'on les appelle aussi parfois les "cheveux de Wel" ou plus étrangement les "nuages coiffés". Entièrement faits de glace, ils sont toujours d'un blanc polaire.

Disposition courante. Un Fil-de-neige se forme rarement seul. La plupart du temps, ils s'étendent en groupes ou "bancs" de nuages très rapprochés les uns des autres, et on peut passer des uns aux autres à pied lorsqu'on voyage à leur surface. Les groupes de Fils-de-neige restent cependant peu étendus, atteignant au maximum vingt ou trente kilomètres de côté.

Luminosité et phénomènes intérieurs. Les Fils-de-neige sont les nuages les plus minces et les plus fins qui existent. Ils sont si peu épais que même le poids d'un Nuagin peut suffire à les faire céder aux endroits les plus fins, et il faut faire extrêmement attention pour repérer ces endroits, que les Nuagins appellent "crevasses". La substance des Fils-de-neige se compose de cristaux de glace extrêmement froids, et se retrouver coincé à mi-corps dans l'épaisseur d'un de ces nuages s'avère aussi dangereux que de s'enfoncer dans une banquise : le froid est mortel faute de soins intensifs et de beaucoup de chaleur prodigués à la victime.

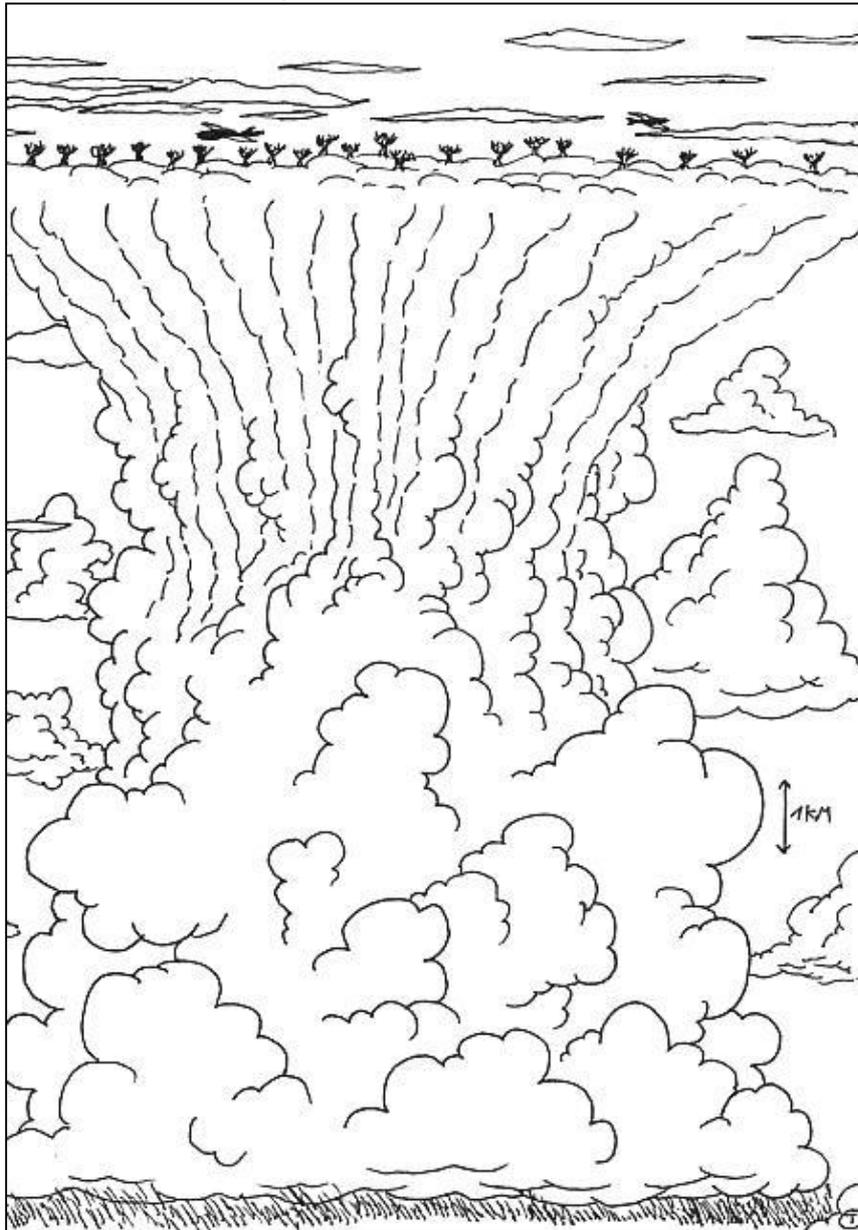
Faune, flore et habitants. Comme tous les nuages de la très haute Stratosphère, les Fils-de-neige sont très peu favorables à la vie, et leur propension à s'effiloche les rend peu propices à l'installation des Nuagins ; c'est pourquoi ils restent la plupart du temps totalement déserts.

Les Fheulz (cumulonimbus)

Altitude. Basse, moyenne et haute. La base descend rarement à moins d'une bonne vingtaine et kilomètres d'altitude ; le sommet ne dépasse jamais les 40 kms.

Taille et aspect. Immenses et terribles, les Fheulz sont les plus gros nuages du Haut-Ciel, et surtout les plus hauts : 15 kilomètres au bas mot pour les plus grands, et les voyageurs disent en avoir vus de plus hauts encore ! Le nom de "Fheulz" est un ancien nom du dieu des dieux Wholz, qui désigne aussi la foudre en langue nuagine ; et les Fheulz portent bien leur nom : ce sont les seuls nuages d'orage, et ceux où la tempête et les vents se déchaînent plus qu'ailleurs. Ils sont peu nombreux à être actifs en même temps dans une même partie du Haut-Ciel, mais ce sont eux qui attirent le plus l'admiration et la crainte des astronautes. Un Fheulz a la forme d'un gigantesque Castel-neige qui se serait développé sur dix ou douze kilomètres en longueur et en largeur, et qui aurait grandi démesurément pour former une sorte de montagne au sommet vertigineux. La partie supérieure a un aspect différent de la base : sa substance ressemble davantage à celle des Brumelandes, avec des parties plus épaisses formant des sortes de stries verticales, tandis qu'après un étranglement à mi-hauteur, le nuage semble s'élargir de nouveau pour former un sommet plat en forme d'enclume. Les Fheulz sont très sombres et menaçants à la base, gris et noirs, et leur surface s'éclaircit de plus en plus au fur et à mesure que l'on monte vers

le sommet. Les volutes extérieurs et toute la partie supérieure sont d'un blanc étincelant semblable à la couleur des Castels-neiges.



Disposition courante. Il n'y a pas vraiment de juste milieu avec les Fheulz. Soit ils sont isolés dans le ciel, soit ils apparaissent, se développent et progressent par groupes de quatre ou cinq, ou même d'une dizaine pendant la mauvaise saison, formant de véritables fronts de perturbations pires encore que ceux que forment les nuages du Bas-Ciel et qui vaussent déjà tant de ravages sur les terres... Mais tout danger dans la nature a ses bons côtés, à ce qu'il semble : ces monstrueux nuages de tempête qui symbolisent, pour les Nuagins, la puissance de Wholz, sont aussi de véritables "nuages-mères" qui sont à l'origine de nombreuses autres espèces de nuages. Ainsi, dans son voyage à travers la Stratosphère, un Fheulz dissipe une partie de son panache supérieur, donnant naissance à des Fils-de-neige, des Archipels blancs, des Îles-de-gris ou même des Brumelandes. On les observe souvent en

train de se former dans le sillage de ce monstre nuageux.

Luminosité et phénomènes intérieurs. L'intérieur d'un Fheulz est tout sauf tranquille. D'abord, sa partie inférieure est si opaque et sombre que le voyageur qui s'y enfonce par mégarde se retrouve dans les ténèbres les plus complètes. Ce n'est qu'à mi-hauteur, à sept ou huit kilomètres de la base, que l'on peut y voir un peu plus clair : la brume du nuage devient gris clair puis blanche ; elle est moins opaque, ce qui permet d'y voir à quelques mètres devant soi. D'autre part, plus on monte dans un Fheulz, plus il fait froid. Dans la partie inférieure, la température n'est que peu différente de la température ambiante du ciel autour du nuage, mais elle diminue rapidement au fur et à mesure que l'on s'élève, jusqu'à devenir beaucoup plus glaciale que l'ordinaire. Mais être aveuglé ou transi de froid n'est encore rien ! Car les Fheulz sont, je l'ai dit, les nuages d'orage... L'activité orageuse s'y développe surtout dans la moitié inférieure : les gouttes de pluie en formation y sont innombrables, quand ce n'est pas la grêle, l'air est extrêmement humide, et surtout les phénomènes électriques y déploient une activité constante : éclairs, foudre, foudre en boule, et aussi des éclairs inconnus des habitants de l'En-Bas, dirigés non vers le bas mais vers le haut du ciel. La plupart de ces éclairs naissent trop haut pour atteindre le sol, à des kilomètres plus bas, mais il est courant de voir la foudre frapper les Arbres-pierre ou les arbres de coton qui poussent sur d'autres nuages en contrebas, ou bien les arbres des plaines

stratosphériques, quand ce ne sont pas des plantes dérivantes. Le tonnerre, lorsqu'une décharge se produit à quelque mètres de vous, est assourdissant à en hurler ! Ce n'est pas encore tout... le plus frappant et le plus dangereux pour le voyageur stratosphérique qui traverse un Fheulz reste la puissance des vents intérieurs du nuage. Plusieurs courants contradictoires coexistent au sein d'un Fheulz : le courant le plus puissant est un courant ascendant dont la vitesse peut atteindre les 100 à 150 kilomètres/heure dans les cas extrêmes ; mais il y a aussi plusieurs courants moins importants, courants descendants venus de la partie supérieure du Fheulz et transportant des cristaux de glace. Un vaisseau ou une baleine volante résistent difficilement à la force de ces vents, mais c'est possible, la plupart du temps, avec du courage, de la force et de la chance. La moitié supérieure d'un Fheulz est nettement plus tranquille : on peut la traverser sans affronter autre chose que le froid et le vent, toujours puissant dans ces nuages.

Faune, flore et habitants. Inutile de dire que toute vie est impossible dans la partie orageuse d'un Fheulz. Les légendes parlent cependant de Dragons-éclairs uniquement faits d'électricité, mais personne n'a encore pu confirmer ces dires à coup sûr : l'observation est trop difficile, pour ne pas dire impossible. Les Nuagins craignent les Fheulz et évitent de les approcher ou d'y entrer, à moins qu'ils n'y soient contraints. Pourtant, certains Nuagins n'ont pas hésité à établir leurs maisons sur les flancs et le sommet de quatre ou cinq grands Fheulz, devenus nuages-colonies de l'empire. On peut comparer la vie de ces Nuagins à celle des habitants de l'En-Bas qui vivent sur les pentes d'un volcan : ils voisinent l'enfer, et la moindre déformation, le moindre agrandissement du nuage peut suffire à les absorber soudainement au cœur de sa masse et à les entraîner à leur perte, comme c'est malheureusement déjà arrivé. Mais ces Nuagins vivent tranquillement, confiants en la volonté de Wholz. La faune et la flore stratosphérique ne se développent, elles, qu'au sommet des Fheulz ; ce sont surtout des Arbres-pierre en assez grand nombre. Curieusement, la fréquentation de ces sommets de Fheulz semble réservée aux baleines volantes.

Ces dix genres de nuages sont les plus communs et les mieux connus de la Stratosphère. Ce sont aussi ceux qui ressemblent le plus aux nuages de l'En-Bas (et à ceux du monde réel !). Mais il en existe d'autres, plus rares et plus étranges, dont la plupart ne sont connus que des voyageurs des peuples stratosphériques. Leur découverte et leur exploration peuvent faire l'objet de scénarios entiers. Ils seront décrits sur d'autres pages que celle-ci.

Création, altération et disparition des nuages. Les nuages de l'En-Haut se distinguent de ceux de l'En-Bas par la relative lenteur de leurs transformations. Là où un cumulonimbus de la Troposphère peut se former, déchaîner ses orages et disparaître en quelques jours, un Fheulz stratosphérique mettra plusieurs semaines à accomplir ce même processus. C'est ce qui fait dire aux Nuagins (et aux Hiscontes) que les nuages stratosphériques sont plus "stables", car ils changent de forme, se divisent ou disparaissent moins vite. Les Nuagins peuvent ainsi mener un genre de vie à moitié sédentaire, c'est-à-dire rester sur un même nuage pendant un laps de temps compris entre trois semaines et une saison entière environ, avant d'être contraints de le quitter (parce qu'il s'est trop amenuisé et va disparaître) pour aller s'établir sur un autre. Les mages nuagins appelés Modeleurs sont capables de ralentir encore ce processus naturel, ce qui a permis à certains nuages-colonies de perdurer pendant presque une année. Geerta, le nuage-capitale de l'empire nuagin, fait seule exception à cette règle : les plus puissants mages du peuple nuagin l'ont enchanté de façon à l'empêcher de s'amenuiser ou de disparaître ; il change ainsi de forme, mais garde toujours approximativement la même taille en voyageant dans le ciel. Enfin, la stabilité d'un nuage est plus ou moins grande selon son espèce ; la loi dans ce domaine est que plus un nuage est grand, plus il est lent à naître, se former, se déformer, s'amenuiser et disparaître, plus on peut l'habiter longtemps, bref, plus il est stable. Ainsi, les nuages les moins stables sont les tout petits nuages du type Flocons, qui peuvent apparaître et disparaître en une journée, tandis que les plus grands, comme les Brumelandes, peuvent persister pendant des mois entiers. Mais la persistance d'un nuage n'est pas toujours une bonne chose : ainsi, beaucoup de Nuagins regrettent que les Fheulz soient parfois si lents à se diviser en nuages plus petits d'autres espèces et à disparaître, car un Fheulz en activité peut continuer à produire de terribles orages et tempêtes pendant des semaines et des semaines une fois arrivé à son stade de croissance maximal...

Phénomènes particuliers de la Stratosphère

La Pluie, la neige et la grêle

Il n'est pas utile de s'attarder bien longtemps sur la pluie : c'est un phénomène connu de tous les habitants de l'En-Bas, et ils savent tous qu'elle est constituée de gouttes qui se déplacent généralement vers le bas, avec une certaine tendance à s'infléchir selon les mouvements du vent. Il peut être intéressant tout de même de préciser que lorsqu'on s'aventure à l'intérieur d'un nuage de pluie, la pluie n'est pas toujours en train de tomber, du moins pas comme elle le fait dans l'En-Bas : les gouttes d'eau sont en suspension dans la matière brumeuse du nuage et s'alourdissent de plus en plus au fur et à mesure qu'elles se fondent les unes dans les autres, ce qui finira effectivement par les faire tomber, mais pas tout de suite. Les astronautes et autres voyageurs stratosphériques connaissent donc moins souvent les *averses mobiles*, celles qui tombent, que les *averses immobiles*, en suspension dans les nuages, et qui se confondent avec l'air extrêmement humide de ces nuages porteurs de pluie. Cette remarque vaut également pour la neige et la grêle : flocons et grêlons tels qu'on les trouve dans les nuages sont en cours de formation, c'est-à-dire à la fois moins gros et plus nombreux que lorsqu'ils tombent des nuages. Est-ce alors moins dangereux de subir ces précipitations dans les nuages où elles prennent leur source ? Pas forcément, malheureusement, car gouttes, flocons et grêlons, de la même façon qu'elles le sont une fois sortis du nuage, suivent les mouvements du vent ! Et quand on sait que les vents intérieurs à un nuage sont extrêmement forts, on imagine mieux le danger que peuvent représenter la neige ou la grêle lorsqu'on les reçoit de plein fouet, projetées par un vent contraire de plus de 100 kilomètres/heure... C'est largement suffisant pour causer de graves avaries aux avions ou de sérieuses blessures aux animaux de monte.

Les éclairs et le tonnerre

On ne les rencontre, je l'ai dit, que dans les Fheulz, et c'est tant mieux, car ce sont deux phénomènes meurtriers. Un éclair est une décharge électrique vertigineusement puissante (jusqu'à plus de 200 000 ampères, pour être précis) qui se produit à l'intérieur d'un nuage et le relie généralement à quelque chose qui fait office de sol (une plaine stratosphérique ou une plante ayant poussé sur un nuage, par exemple. Les éclairs créés par les nuages stratosphériques n'atteignent jamais la terre de l'En-Bas, qui est bien trop lointaine). Il n'y a donc théoriquement aucun danger d'être foudroyé pour qui vole au beau milieu d'un orage. Théoriquement. Le problème est que même les Nuagins ignorent comment fonctionne précisément un éclair, et il se trouve que des cavaliers nuagins ont bel et bien été foudroyés avec leur monture pendant des orages. Les victimes ainsi foudroyées n'en réchappent que par miracle : il faut dire que la température d'un éclair avoisine les 20 000 degrés, sans parler des effets de la décharge électrique elle-même... Quand elles ne meurent pas sur le coup, les personnes foudroyées paraissent d'abord indemnes, sauf qu'elles sont complètement noires ; puis tout d'un coup une fièvre impressionnante se déclenche, leur corps est chaud à faire peur, leur sang se met à bouillir, et il ne reste plus qu'à les recommander à la clémence de Wholz, car même un mage guérisseur ne peut jamais savoir s'il réussira à les sauver. En termes de jeu, le foudroyé doit réussir un jet de CONx2 sur 1d100, puis tenter un jet de Chance ; si le jet de CONx2 est raté mais celui de Chance réussi, il a une chance de s'en sortir grâce aux bons soins de la médecine, magique ou non. Si le jet de Chance ou les deux jets sont ratés, il est à peu près perdu, sauf volonté supérieure du Chroniqueur, bien entendu...

Mais les gens foudroyés ne sont heureusement pas très nombreux. Les autres victimes n'ont pas été touchées par les éclairs, mais par le tonnerre. En effet, si les roulements du tonnerre des nuages troposphériques sont déjà intimidants pour les gens de l'En-Bas, ceux des énormes Fheulz de la Stratosphère, qui en plus éclatent avec toute leur force originelle aux oreilles des habitants du Haut-Ciel, peuvent faire exploser les tympans de ceux qui ont le malheur de se trouver trop près de l'impact de l'éclair. En termes de jeu, considérez le tonnerre comme une explosion dont le point d'impact est la ligne formée par le trajet de l'éclair. Toutes les personnes situées entre 0 et 3 mètres font un jet de CONx1 sur 1d100 ; un échec leur vaut d'avoir les tympans explosés et de devenir définitivement sourdes ; en cas de réussite, elles subissent tout de même 1d3 de dommages et restent complètement assourdies pendant le reste de la journée ; elles ne retrouvent (progressivement) la capacité d'entendre

normalement que le lendemain. Entre 4 et 9 mètres, même chose avec un jet de CONx2, mêmes effets potentiels. Entre 10 et 15 mètres, jet de CONx3, un échec vaut d'être assourdi pendant trois heures, une heure seulement en cas de réussite. Entre 16 et 22 mètres, jet de CONx4, perte de l'ouïe pendant une heure en cas d'échec, un quart d'heure en cas de réussite. Entre 23 et 30 mètres, jet de CONx5, assourdissement pendant un quart d'heure en cas d'échec, aucun effet en cas de réussite. Vous n'êtes pas obligé de mesurer précisément les distances... cette règle n'est là que pour donner un ordre d'idée et montrer le caractère terrible du tonnerre...

La foudre en boule

La foudre en boule est un phénomène plus étrange encore que l'éclair commun, plus rare, et complètement inexplicable. On sait qu'elle se forme habituellement au sein des Fheulz, dans les mêmes conditions que les éclairs normaux ; mais elle prend la forme d'une boule d'électricité de la taille d'un melon, dégageant une lumière surnaturelle, aveuglante comme celle du soleil, qui flotte dans l'air et se déplace comme douée d'une volonté propre. On a cru observer qu'elle suivait les mouvements de l'air et du vent la plupart du temps, mais avec parfois de brusques changements de direction totalement imprévisibles. Son mouvement est accompagné non de tonnerre, mais d'une sorte de bourdonnement ou de grésillement très fort et continu. Elle s'annihile dans une explosion électrique au premier obstacle qu'elle croise sur sa route. Si par malheur c'est une personne ou un animal, la victime est considérée comme victime de la foudre (et les règles sont les mêmes). Certains Nuagins voient dans ces boules de foudre la preuve de l'existence d'être intelligents faits uniquement d'énergie électrique ; mais il s'est trouvé des aéronautes hiscontes pour n'y voir que des cousins stratosphériques des Choses-qui-roulent !

Les Tornades

Pour les habitants de l'En-Bas, une Tornade est une colonne de vent tourbillonnant qui s'avance sur le sol comme une toupie. Mais ce qu'ils ignorent, c'est que les Tornades n'ont aucun besoin du sol pour exister. Dans la Stratosphère, elles se forment à la base des Fheulz - même les Nuagins ont du mal à s'expliquer pourquoi ou comment - et perdurent pendant quelques minutes au mieux, une ou deux heures au pire. Elles forment des colonnes plus ou moins hautes en forme d'entonnoir, dont le diamètre varie entre 300-500 mètres et 2 ou 3 kilomètres, et dont la hauteur ne dépasse pas un kilomètre. Deux sortes de courants aériens s'y combinent : un vent tourbillonnant et un mouvement ascendant, qui fait monter tout ce qui se trouve absorbé par la tornade. Le vent ascendant dépasse les 100 kilomètres/heures et peut atteindre 150 kms/h. Quant au vent tourbillonnant, c'est le vent le plus rapide de Fantasia : plusieurs centaines de kilomètres à l'heure, jusqu'à plus de 500 kms/h. Une tornade se déplace selon un mouvement autonome, et pas nécessairement dans la direction du nuage qui lui a donné naissance ; sa vitesse est très variable, de 50 kms/h en moyenne jusqu'à 100 kms/h. Plusieurs tornades peuvent se former sous un même nuage.

A titre d'indications de jeu, voici l'échelle d'intensité des tornades mise au point par Ted Fujita. Elle concerne bien sûr, normalement, les tornades du monde réel (et leurs dommages sont eux aussi bien réels, malheureusement...) mais elle vous permettra, comme pour les Vents, de vous faire une idée des effets possibles sur des montures volantes, des aéronefs, ou même des plaines stratosphériques, des écueils stratosphériques ou des cités volantes.

Echelle d'intensité des tornades de Ted Fujita			
Force		Vitesse des vents tourbillonnants	Effets
F0	<i>faible</i>	65-118 km/h	Faibles dégâts. Petites branches cassées et vitres brisées.
F1		119-181 km/h	Arbres déracinés et habitations légères déplacées.

F2	<i>fort</i>	182-253 km/h	Toits soulevés, habitations légères détruites et gros arbres déracinés.
F3		254-332 km/h	Construction en dur endommagées et véhicules automobiles soulevés.
F4	<i>violent</i>	333-419 km/h	Bâtiments détruits et véhicules projetés comme de simples fétus de paille.
F5		420-513 km/h	Même les maisons les plus solides peuvent être soulevées et projetées à distance avant d'être désintégrées.

L'Ilph

L'Ilph, ou "feu bienveillant", naît de la lumière du soleil levant ou couchant tombant sur la surface des nuages. C'est l'équivalent stratosphérique du feu. Il est immatériel, fait de brume orangée ou rougeoyante, qui paraît *brûler lentement* ; qui passe la main au travers ne ressent aucune brûlure, mais une douce chaleur, comme au contact d'une eau tiède ou chaude ; ce n'est qu'à l'intérieur des nuages, si un audacieux se plonge dans la partie du nuage entièrement embrasée par l'Ilph, qu'il peut s'exposer à des brûlures comparables à celles du feu terrestre. L'Ilph ne consume donc pas ce qu'il brûle (sauf en très grande quantité) et ne cause aucun dommage physique, mais il a la propriété de déformer le bois extrêmement dur des Arbres-pierre ; propriété que les Nuagins ont appris à exploiter pour se "forger" des objets et des armes dans ce matériau. Pour plus de renseignements sur l'Ilph et la façon dont les Nuagins l'ont domestiqué, reportez-vous à la page consacrée au [Feu stratosphérique](#), dans la partie de l'Atlas dédiée aux Nuagins.

Les Arcs-en-ciel

Les Arcs-en-ciel sont de gigantesques courbes où la lumière se décompose en ses sept couleurs principales. Les habitants de l'En-Bas ne connaissent que les arcs-en-ciel de la Troposphère, nés de la lumière du soleil à travers les gouttes de pluie ; mais les Arcs-en-ciel de la Stratosphère sont autrement plus énigmatiques. Comme leurs petits frères de l'En-Bas, ils apparaissent à un endroit donné pendant moins d'une heure, et ne se forment qu'à proximité d'un nuage qui vient de donner de la pluie ou un orage. Mais ils sont plus rares et plus immenses encore. Leur matière n'est pas uniquement de la lumière, mais une sorte de brume semi-liquide, légère et chaude, assez semblable à l'Ilph. Il est possible d'y marcher comme sur les nuages, ou d'y nager, et même de glisser dessus ; on peut ainsi voyager sur des dizaines, voire plus une ou deux centaines de kilomètres, dans des conditions très commodes... mais gare au moment où l'Arc-en-ciel se dissipe ! Il est d'ailleurs impossible de savoir, avant de s'engager sur l'étonnante "voie céleste" que forme un Arc-en-ciel, de savoir combien de temps il va rester visible avant de disparaître. Avis aux voyageurs qui se croient favorisés par la chance...

Chacune des 7 couleurs d'un Arc-en-ciel possède une propriété particulière. La couleur du haut, le **rouge**, est un feu brûlant, qui possède les mêmes capacités de destruction que le feu terrestre. L'**orange** n'est autre que de l'Ilph semblable à celui qui naît sur les nuages. Le **jaune** est une lumière très intense, qui brille d'un éclat égal à celui du soleil à son zénith, et éblouit quiconque la regarde. Le **vert**, appliqué sur une blessure, si grave soit-elle, la guérit en quelques heures (en termes de jeu, cela permet de restaurer tous les Points de Vie perdus à cause d'une blessure ; il est bien sûr possible de procéder de cette façon sur plusieurs blessures et de restaurer ainsi intégralement les Points de Vie d'un personnage ; mais il est impossible de ressusciter quelqu'un par ce moyen !). Le **bleu** peut se "boire" ; un mage peut ainsi regagner 1d3+1 PE par équivalent d'un bol ainsi "bu" ; mais s'il absorbe ainsi plus de trois doses, il doit réussir un jet de POUx3 sur 1d100 ; en cas d'échec, il sombre pour 1d3 heures dans un état d'ivresse magique. Lancez 1d4+1 : le résultat est le nombre de sortilèges maîtrisés par le mage qui se lanceront "tous seuls" pendant cette période, plus ou moins aléatoirement ; la nature exacte de leurs effets à ce moment-là est laissée à la discrétion du Chroniqueur, selon les cas. L'**indigo** est fait de brume plus dense que les autres couleurs et a la propriété de rendre invulnérables aux dommages physiques les parties de la peau qui en ont été recouvertes, cela pour une durée de 7 heures.

Le **violet** possède, dit-on, la capacité de rendre leur santé mentale aux personnes rendues démentes par le Grand Absurde, si on leur en fait respirer ; mais cela ne réussit pas toujours... et les effets sont parfois inattendus : certains Insensés ont été transformés en baleines volantes, en pugnaciflex, ou en divers animaux ou plantes stratosphériques, juste après avoir inhalé la substance (il faut dire, malgré tout, que ces animaux ou plantes présentaient une excellente santé mentale après transformation). Seuls quelques Vagabonds Nuagins, certains mages puissants et quelques aéronautes d'autres peuples connaissent un peu toutes les propriétés des différentes couleurs, qui ont parfois sauvé la vie à des voyageurs gravement blessés perdus dans les immensités du Haut-Ciel. Il est malheureusement impossible de recueillir les couleurs, de les conserver ou de les transporter pour les utiliser ailleurs ou plus tard : éloignées de l'Arc-en-ciel où elles se trouvaient à l'origine, elles perdent tout pouvoir.

*

*Textes rédigés entre le 20 et le 31 août 2004 pour le site Fantasia.
Textes et illustrations « © » Tybalt 2004.*