

Le Noël du Multivers

Un background d'hiver pour Fantasia, par Tybalt

Introduction

Le Noël du Multivers est l'un des plus anciens backgrounds écrits pour Fantasia : il date de décembre 2000. C'était même le premier à proposer aux Aventuriers et au Chroniqueur de ne pas se limiter à Fantasia mais de se mêler aux affaires du Multivers entier. Pourtant, ce background n'a jamais bénéficié d'une grande communication sur le site, confiné qu'il était à la Boîte à Choses, c'est-à-dire la rubrique « fouillis ». Il faut dire que, comme son titre l'indique peut-être, ce background n'a jamais été *complètement* sérieux : c'est plutôt une sorte de conte de Noël, qui intègre cette fête au monde de Fantasia – non sans quelques adaptations, cependant. Aussi ne serez-vous pas excessivement surpris d'apprendre que derrière le père Noël se cache un puissant magicien capable de voyager parmi les mondes, et que des accessoires tels que le traîneau ou les cerfs sont un peu... différents de la version classique.

Ce *background* d'hiver, comme tout ce qui concerne le Multivers, « œuvre » délibérément Fantasia à des *cross-over* avec d'autres univers de jeux de rôle. Néanmoins, si ce principe ne plaît pas à votre groupe de jeu, rien ne vous empêche d'ignorer les mentions (au demeurant peu nombreuses) d'autres univers présentes dans l'histoire de Naël, et de les remplacer par autre chose.

À l'occasion de cette version PDF, ce *Noël du Multivers* a été relu, corrigé et un peu augmenté.

Choses légales : Tout comme l'ensemble du jeu de rôle *Fantasia*, ce document est mis gratuitement à la disposition des internautes. Cependant, son contenu reste soumis aux règles de la propriété intellectuelle. Le texte de ce document est la propriété de son auteur, Tybalt. Vous ne pouvez pas mettre ce document à disposition en téléchargement depuis un autre site que Fantasia. En cas de question, demandez par mail !

Adresse actuelle du site : <http://fantasia-univers.chez-alice.fr>

Mail actuel du webmestre : tybalt@aliceadsl.fr

Tybalt, 21 décembre 2008

Sommaire

Introduction	1
Sommaire.....	1
Prologue.....	2
Naël le Voyageur : le père Noël du Multivers.....	3
Le Père Noël existe, je ne l'ai pas vu	3
Un apprenti magicien nommé Naël	3
Un voyageur des plans	4
La légende dont on ne sait rien.....	5
Détails techniques & précisions	6
Naël, démiurge bienfaiteur	6
L'Armure de l'Éthernaute.....	6
Les Laskeps	6
Le Traîneau.....	7
L'Orbe chrono-déformateur	7
Comment les habitants du Multivers perçoivent les actions de Naël	7
Et maintenant, on joue !.....	10
Les risques	10
Les enjeux.....	10
Entraîner les Aventuriers dans cette histoire	10
Un synopsis de campagne	10
Quelques idées d'aventures	11
Épilogue.....	14

Prologue

Chrysta attendait avec impatience, seule dans le froid du grand hiver. Elle s'était calée contre le rebord d'un nuage, et là, assise, réchauffée par la masse cotonneuse qui la soutenait doucement, elle aurait pu rester des heures sans bouger, fascinée par le bleu profond du ciel nocturne, qui s'étendait là-bas, loin au-dessus d'elle.

Il était presque neuf heures, et le vent faiblissait ; sous la Nuagine, la plaine des nuages bougeait doucement, poussée par une légère brise. Immense, elle s'étendait jusqu'à l'horizon, faite toute entière d'une masse blanche et ouatée, dont des volutes s'élevaient comme des collines, atteignant parfois plusieurs kilomètres de haut. La plaine des nuages dérivait sans fin dans le ciel de Fantasia depuis des millénaires, et il en serait sans doute ainsi jusqu'à la fin des temps. Chrysta ne s'intéressait pas au magnifique paysage que formait le sol de la plaine, avec ses vallons, ses collines et ses creux de toutes tailles, ses bosses arrondies comme les dos de quelques animaux fantastiques ; elle vivait sur la plaine depuis sa naissance, et passait encore de longues heures à y jouer en compagnie des autres Nuagins de son âge. Mais pour le moment, elle n'attendait qu'une seule chose : qu'arrive le moment de la **Pluie d'Etoiles**.

La Pluie d'Etoiles n'avait pas lieu tous les ans, mais lorsqu'elle advenait, elle se produisait toujours à la même époque : le 23ème jour du dernier mois de l'an. Cet événement était attendu avec impatience par tous les enfants des Nuagins, car il signifiait que cette année-là, le **Féal des Cieux** leur apporterait son présent. Chaque Nuagin aurait droit à un cadeau, et il pouvait être sûr que, aussi surprenant que serait ce présent, celui à qui il serait offert n'en tirerait jamais que du bonheur. C'était la coutume sur la Plaine des Nuages. Personne au juste ne pouvait dire comment ni pourquoi ce phénomène se produisait, pas même les plus vieux des plus vieux Nuagins ; les choses s'étaient toujours déroulées ainsi, et il n'en allait jamais autrement.

Le Féal ne venait pas tous les ans, mais en général une année sur deux. Sa venue était annoncée par la Pluie d'Etoiles, deux jours avant la **Nuit d'Ouate** où le présent de chaque Nuagin endormi apparaîtrait pendant son sommeil. Là encore, personne ne savait pourquoi, mais à chaque fois que la Pluie d'Etoiles avait lieu, le Féal descendrait des Cieux sur la Plaine des Nuages endormie et y déposerait ses présents. Aussi chaque année, un enfant Nuagin s'aventurerait-il seul sur la Plaine, afin de voir si la Pluie d'Etoiles annoncerait la Nuit d'Ouate. L'an dernier, les Nuagins avaient attendu leur Féal sans le voir venir, et il n'y avait pas eu de Nuit d'Ouate. Aussi, les petits Nuagins attendaient-ils les nouvelles de Chrysta avec une grande impatience, pressés d'être rassurés sur la venue du Féal.

Chrysta frissonna. Un petit vent venait naître près d'elle; la lune devait bientôt se lever. "Et si le Féal n'allait pas venir, cette année encore ?" se demanda Chrysta avec une anxiété grandissante.

Brusquement, tout se tut. Le doux bruit du vent caressant la Plaine, qui effleurait les oreilles de Chrysta depuis bien longtemps, avait cessé net. Un silence d'ouate tomba sur l'horizon ; le ciel au-dessus de Chrysta se fit plus bleu et plus sombre encore. Quelque chose de profond et de caché courait sur le dos des nuages. La Nuagine, un peu effrayée par ce calme subit, prenait garde à ne plus faire un mouvement, tous ses sens en attente. Enfin, ce qu'elle espérait tant survint : un point de lumière jaillit au beau milieu du ciel, et une étoile apparut. Elle avançait, décrivant une courbe douce, laissant derrière elle une traînée de poudre d'étoile. Elle disparaissait, lorsqu'une seconde étoile apparut, suivie d'une troisième, d'une quatrième ; et toutes, venues d'un point mystérieux de l'espace, lancées depuis l'ailleurs des cieux par une main invisible, descendaient doucement avant de s'éteindre, sans un bruit, poursuivant leur chemin vers l'En-Bas. Il y en eut plusieurs dizaines ; toutes laissaient après leur passage une sorte de vapeur, un gaz fait de millions de points de lumière bien plus petits qu'elles, et qui n'était autre que la poussière d'étoile.

La Pluie d'Etoiles dura plusieurs minutes. Un sourire de bonheur émerveillé s'était dessiné sur le visage de l'enfant au fur et à mesure que les étoiles apparaissaient. Retenant son souffle dans une sorte d'adoration paisible, elle regardait de tous ses yeux, nullement troublée par la température excessivement froide qui régnait sur la Plaine à cette heure tardive. Enfin, lorsque la dernière étoile se fut éteinte et que son nuage de poussière se fut perdu dans le ciel rendu à la nuit, Chrysta bondit sur ses pieds et partit en courant à toutes jambes vers le village de ses parents, perdant le souffle, lançant à perdre haleine ce cri de joie auquel les nuages faisaient de l'écho :

"Papa ! Papa ! La Pluie d'Etoiles ! Le Féal va descendre des Cieux cette année !"

Naël le Voyageur : le père Noël du Multivers

Le Père Noël existe, je ne l'ai pas vu

Le Père Noël - bien que sa légende ait été quelque peu déformée au fil des siècles - existe bel et bien dans notre multivers. Il est seul, et presque tous les ans il distribue des cadeaux à tous les habitants du Multivers sans exception. Il ne le fait pas pour commémorer la naissance de Jésus, dont il n'a d'ailleurs jamais entendu parler, mais simplement, à ce qu'il dit, pour être heureux du bonheur des autres.

Contrairement à ce que l'on dit, il n'est pas vêtu d'une tenue rouge et de bottes fourrées de blanc. En fait, personne ne l'a vu, mais tout le monde raconte des histoires afin de ne pas passer pour un ignorant. Le père Noël est invisible, et qui vous dira l'avoir rencontré ne sera rien d'autre qu'un fieffé menteur. D'ailleurs, à la vérité, sa tenue ressemble plutôt à une improbable armure alchimique faite de métal, de verre et de pierres précieuses, le tout recouvert d'un étrange liquide visqueux et luisant, que presque personne dans le Multivers ne saurait identifier.

Le père Noël n'a donc rien à voir avec l'image qu'on en donne habituellement. D'abord, ce n'est pas un père, il n'a pas d'enfants. Ensuite, Noël n'est que le nom qu'on donne au jour de son passage ; en fait, c'est seulement une partie de son nom. A vrai dire, personne ne sait non plus son nom en entier, mais je tiens de source sûre que le nom auquel il se reconnaît le mieux est Alinok'ama Fjhir Naël. Au temps où le Père Noël faisait encore partie de ce monde, on le nommait **Naël** ; puis, après sa mystérieuse disparition, son nom s'est peu à peu déformé en **Noël** sur certains mondes (dont le nôtre), tandis qu'il restait Naël sur d'autres (dont Fantasia). Enfin et surtout, Naël n'est autre qu'un Voyageur, un puissant magicien né à l'époque reculée de Phantasmagoria et marqué à vie par la disparition de son monde natal. Ce traumatisme explique peut-être le projet fou que ce démiurge s'est imposé pour rendre heureux les enfants du Multivers.

Un apprenti magicien nommé Naël

L'histoire d'**Alinok'ama Fjhir Naël**, du temps où il vivait parmi nous, est assez commune. Naël est venu au monde dans une petite maison bien tenue du village de Njar, dans le plan de **Phantasmagoria**. Très jeune, il passe déjà tout son temps dans l'atelier de son père, qui est artisan menuisier, et apprend à façonner de petits objets en bois avec l'aide d'un simple couteau. Il ne se blesse jamais, et sa maîtrise surprend ses parents. Naël se destine lui-même à la succession de son père à la tête de l'atelier, dont il compte faire une boutique de jouets en bois pour enfants, lorsqu'un jour un vieux magicien arrive en ville. Le nouveau venu dit chercher un volontaire pour l'emmener faire de longues études dans une école de magie. Agréablement surpris par l'étranger, dont la barbe "longue comme ça" l'impressionne beaucoup, Naël le suit, discute avec lui, apprend même quelques sorts en moins d'une semaine, et finalement décide de partir pour l'école. Ses parents finissent par accepter la séparation devant l'entêtement tranquille de l'enfant. C'est ainsi qu'un jour d'hiver, Naël quitte son village, qu'il ne reverra pas avant de longues années.

Il a dix ans lorsqu'il part de chez lui, et en passe douze comme interne à l'Ecole de Magie des montagnes. L'Ecole est un immense bâtiment plein de tours et d'escaliers construit en équilibre précaire sur le flanc d'une montagne, le mont Chauve, balayée par les vents d'un bout à l'autre de l'année. Naël passe ses journées soit dans sa chambre à étudier, seul ou en compagnie de ses maîtres, soit dans la bibliothèque, où il puise nombre d'informations ; son plaisir pour la lecture et son acharnement à l'étude de la magie font de lui l'un des élèves les plus savants de l'Ecole. Il passe plusieurs examens avec succès ; une fois l'an, on lui accorde le droit de retourner voir ses parents dans leur village. Ces visites l'emplissent de joie pendant une semaine avant son départ et l'accablent d'amertume durant deux semaines après son retour. Naël a de moins en moins de nouvelles au fil des ans ; il reçoit peu de lettres, s'inquiète, mais ne peut plus désormais quitter l'école avant la fin de ses examens de mage. Lorsqu'enfin il reçoit son diplôme avec force félicitations, ainsi que l'autorisation de pratiquer la magie une fois de retour chez lui, Naël s'empresse de faire le voyage jusqu'à sa maison. C'est à ce moment qu'il s'aperçoit qu'il n'a plus de chez lui.

Une gigantesque comète était tombée du ciel en plein sur son village ; la maison de ses parents avait été rasée par le souffle du cataclysme. Naël retrouve seulement un petit couteau de menuisier dont il se servait

encore enfant. L'ironie du sort, c'était que l'année précédente, dans la tour de l'observatoire du Mont Chauve, il avait avec passion étudié la trajectoire de la comète en compagnie de ses camarades d'école. Horrifié par la catastrophe, et révolté de ne rien avoir pu prévoir malgré le savoir qu'il avait acquis, Naël décide d'envoyer au diable ses manuscrits et ses sortilèges et de se faire voyageur. Il tient parole, et part aussitôt sur les routes de Phantasmagoria.

Mais son intuition, son intuition bien-aimée, qui l'avertissait si souvent des interrogations surprise à l'Ecole du mont Chauve, lui envoie un message d'alerte. Où qu'il aille, Naël entrevoit l'image d'un malheur à venir. Quelque chose de malfaisant plane sur son pays. Il a beau voyager partout, ne laisser aucune région inexplorée, il ressent partout le même sentiment de sourde fatalité. Soulevé par une crainte inconsciente et puissante, il décide de partir en voyage — pour le plus long voyage de sa vie entière. Pressé par son appréhension qui se précise de jour en jour, il rejoint le centre du plan, là où se trouve le **Portail Ombilical** qui permet de voyager vers d'autres mondes. Alors qu'il atteint son but, des orages magiques sur son chemin le préviennent que la cataclysmes est imminent. Naël atteint le portail juste à temps pour le passer, avant que Phantasmagoria ne soit rendu au néant par cette sombre et énorme catastrophe qu'il a si clairement pressentie.

Un voyageur des plans

Naël commence alors une véritable odyssée. Il quitte Phantasmagoria et se retrouve dans **Sigil**, une cité merveilleuse et bariolée où toutes les espèces intelligentes du multivers se côtoient (voyez l'univers *Planescape* pour *Donjons & Dragons*). Avidé de connaissances, il dévore tous les manuscrits qu'il découvre, presse de questions les érudits, les savants, les prophètes, les magiciens et autres enchanteurs. Il accumule dans son esprit une formidable quantité de savoir magique. Il entretient sa mémoire de façon à ne plus avoir besoin de livre de formules pour lancer ses sorts. Au terme de son périple dans la cité de Sigil, il apprend à ouvrir des portails entre les mondes et devient enfin le grand mage transplanair qui l'a toujours secrètement rêvé d'être, **Naël le Voyageur**.

On perd alors sa trace ; émerveillé de sa puissance, il voyage dans le multivers tout entier, vit de nombreuses et magiques aventures à toutes les époques possibles, combat des guerriers de l'avenir, voyage à dos de wyvern, erre dans les égouts d'une cité souterraine, traverse des océans, gravit des montagnes, et apprend encore et toujours auprès des gens instruits qu'il rencontre. Partout, il fait preuve d'un sens de l'honneur et d'une générosité exemplaires, et se fait de nombreux amis à travers les mondes.

La dernière étape de son odyssée le conduit directement au beau milieu de l'**Entremonde**. Il manque devenir fou en respirant le gaz étrange qui sépare les plans, l'**éther**, mais ressort sain et sauf de l'épreuve. Dès lors, il devient **éthernaut**. La dernière fois qu'un habitant du multivers l'aperçoit, il est occupé à construire toutes sortes de choses dans son atelier personnel, aux confins d'une région reculée des Terres Veuves, quelque part dans un plan appelé l'**Harmonie** (voyez le jeu de rôle *Agone*). Après cela, plus rien. Là s'arrête la vie de Naël et commence la légende du Père Noël.

Naël était depuis longtemps hanté par son idéal de bonheur. Il avait toujours aspiré à rendre les gens heureux, comme lorsqu'il était enfant et qu'il sculptait de petites statuettes de bois dans les chutes de l'atelier de son père pour les offrir à ses amis. Aussi compte-t-il profiter de la puissance que lui accorde son statut de magicien transplanair pour apporter un peu de bonheur au monde, sans doute comme compensation inconsciente du terrible malheur qui s'est abattu sur lui à sa sortie de l'Ecole du mont Chauve. Il aime particulièrement les enfants, et les a longtemps observés pendant ses voyages. Pour lui, rien ne peut rendre un enfant plus heureux qu'un instant de bonheur passé à jouer avec un objet intéressant. Peu à peu, il conçoit une idée démente, une idée folle, un rêve de démiurge : apporter à chaque enfant du Multivers un cadeau, à un jour précis de chaque année. Même lui est convaincu d'échouer au départ, mais petit à petit son projet se précise. Il commence à étudier les différents moyens de le mettre en pratique. Le voyage à travers l'éther est le moyen le plus simple d'avoir rapidement accès à tous les plans du multivers. Il songe d'abord à une machine volante capable de voyager entre les plans et dans laquelle il rangerait ses présents pour les distribuer au monde au cours de son voyage. Mais l'éther qui sépare les mondes corrompt irrémédiablement le métal de chacune de ses machines ; il manque plusieurs fois être lui-même anéanti et ne s'en tire que de justesse. Il décide alors de parcourir à nouveau le multivers, à la recherche d'une solution à son problème.

C'est après une dizaine d'années de quête vaine qu'il découvre le plan de Fantasia (c'était environ en 780 après J). Proche de l'atmosphère de destruction qui régnait sur Phantasmagoria à son départ par le chaos qui y sévit en permanence, Fantasia étonne Naël, qui ne pense pas y trouver d'indices menant à une

solution. Cependant, il explore tout de même, par simple curiosité. Et il trouve. Il rencontre, enfouis au plus profond du sous-sol, les éclaireurs des **Klok'Tomtes**, une espèce de gnomes exceptionnellement habiles dans l'art de confectionner toutes sortes de mécanismes. Ayant gagné leur confiance, Naël parvient finalement à entrer dans leur cité. Nul ne sait ce qu'il y trouve exactement, mais lorsqu'il rentre chez lui après les trois années que dure son séjour, il s'enferme dans sa tour, qui s'emplit bientôt d'une activité fiévreuse. Le résultat des nuits blanches qu'il passe à travailler est un outil merveilleux, un artefact légendaire qui devient inséparable de Naël lui-même : **l'armure de l'Éthernauta**. Cette armure lui permet, lorsqu'il la revêt, de passer un temps presque illimité dans les limbes de l'éther sans en subir les effets dévastateurs. Les Klok'Tomtes ont accepté de lui fournir les plans et les matériaux de base pour confectionner une telle merveille, mais ont refusé de lui livrer l'emplacement des précieux **diamants à champ étherfuge** qui sont les pièces maîtresses de l'armure. Ainsi, Naël devra trouver lui-même le moyen de fabriquer sa machine volante.

Il passe un an à explorer les limbes de l'éther, solidement calfeutré dans son armure klok'tomte. Il est sur le point de désespérer, lorsqu'il croise la route d'une bande de créatures étranges, qui vivent dans l'éther et s'en nourrissent. Ces créatures, auxquelles il donne le nom de **Laskeps**, sont capables de résister aux effets de l'éther sur le corps et l'esprit grâce à une substance qu'elles secrètent et qui recouvre leur fourrure d'une couche mince. C'est de cette substance que se servira Naël pour protéger sa machine. Le précieux liquide, que Naël appelle la **quam**, permet de protéger le métal, le bois, le verre et le cuir, mais pas certains éléments du moteur que Naël serait contraint de placer à l'extérieur s'il voulait motoriser sa machine. Connaissant la dangereuse instabilité des sorts lorsqu'ils sont lancés dans l'éther, Naël renonce finalement à construire une machine volante motorisée, et décide à la place de construire un simple **traîneau** qu'il fera avancer grâce aux Laskeps. La quam permettant également d'échapper à la gravité sur tous les plans du multivers, le traîneau pourra voler sans souci d'autre moyen de propulsion. Naël ramène une vingtaine de Laskeps pour les héberger chez lui ; il les apprivoise et parvient même à comprendre leur langage télépathique.

La légende dont on ne sait rien

Le dernier « détail » de son projet consiste à maîtriser le temps pendant le séjour sur les différents plans, afin d'accomplir le tour du multivers en une journée seulement. Naël met au point un enchantement complexe qui crée une bulle spatio-temporelle autour de l'équipage, ralentissant le temps à l'extérieur de la bulle et maintenant son écoulement normal à l'intérieur. Naël enferme cet enchantement dans un **orbe** de verre qu'il enferme dans un écrin de cuir recouvert de quam pendant le voyage. Ce dernier point réglé, Naël commence sa première tournée.

Il devient alors une légende vivante, mystérieuse et bienveillante, adorée des enfants du multivers entier. En échange de cette popularité, Naël s'est condamné à rester à jamais anonyme, car nombre de mages sans scrupules seraient prêts à tout pour lui voler son secret, s'ils apprenaient qu'il peut voyager instantanément d'un plan à l'autre et emporter autant d'équipement avec lui sans souffrir des conséquences de l'exposition à l'éther. Les pouvoirs magiques de Naël lui accordent une vie d'immortel, mais nul ne devra le voir, ni même connaître sa véritable identité. Ainsi, tous les ans ou presque, Naël accomplit son voyage de bienfaiteur inconnu, laissant derrière lui un peu de joie aux enfants de tous les mondes. Et lorsque le multivers entier s'étonne et s'émerveille, lui se souvient de cette nuit d'il y a longtemps, ce retour à son village qui n'en était plus un, mais un cratère fumant la mort. Il se souvient de sa terre natale, il se souvient de Phantasmagoria — sans même se douter un instant que Fantasia, le monde qui lui a tant donné, ne lui est pas si étranger qu'il pourrait le penser au premier abord...

Détails techniques & précisions

Naël, demiurge bienfaiteur

Naël est un magicien ; né sur Phantasmagoria, il y a étudié la magie locale avant de partir en voyage, peu avant la destruction de son plan natal. C'est l'un des plus puissants Voyageurs de tous les temps. Il a parcouru pendant près de 30 ans le multivers entier, étudiant la magie, avant de concevoir un projet fou : offrir à tous les enfants du Multivers un cadeau, et cela une nuit tous les ans. C'était pour lui une sorte de défi lancé au destin, qui l'avait accablé dans sa jeunesse.

L'Armure de l'Éthernaute

Pour mener ce projet à bien, Naël se rendit sur Fantasia ; là, il apprit des mystérieux gnomes Klok'Tomtes comment fabriquer une armure qui lui permettrait de voyager dans l'éther sans être affecté par l'influence néfaste que cette substance exerce sur le corps et sur l'esprit. Il parvint finalement à concevoir cette armure, qui fit de lui l'un des plus grands Éthernautes de l'histoire du Multivers.

L'armure de l'Éthernaute permet donc à celui qui la porte de voyager dans l'éther qui compose l'Entremonde sans subir le moindre dommage physique ou psychique, et cela quel que soit le temps passé dans l'éther. L'armure est un complexe assemblage de bois, de métal rare, de verre, de pierres précieuses et d'autres matériaux encore, le tout recouvert de la quam des Laskeps, et ensorcelé par un puissant enchantement qui en fait un instrument magique unique en son genre. Les Klok'Tomtes ont intégré à l'armure pas moins de douze **diamants à champ étherfuge**, qui ont la propriété extraordinaire de repousser l'éther, ménageant ainsi un vide absolu à l'intérieur de l'armure. On ignore absolument où les Klok'Tomtes ont pu trouver de pareils diamants, qui sont complètement inconnus des Fantasiens. Il faut supposer qu'ils les ont découverts quelque part dans le sous-sol de Fantasia, eux qui étaient des experts en excavations et en explorations souterraines.

L'armure n'offre qu'une protection limitée contre les armes normales, mais elle est absolument insensible à la magie : l'alliage dont elle est faite comprend une bonne quantité d'**occultine** (voyez ses propriétés dans la description de l'Hiscontie). Comment Naël parvient-il à lancer ses sorts malgré cela ? Plusieurs hypothèses sont possibles : soit les Klok'Tomtes ont réussi à composer un alliage d'occultine différent, capable de laisser passer la magie dans un sens mais pas dans l'autre ; soit (et c'est peut-être plus probable) l'occultine ne protège que contre les sortilèges de faible et moyenne puissance, mais pas des sortilèges de niveau Transplanétaire que Naël, après des siècles d'expérience en magie, lance quotidiennement.

L'armure est très lourde à porter en temps normal, aussi Naël ne la revêt-il que pour voyager. Naël utilise un **enchantement de génération d'oxygène** pour recréer artificiellement une atmosphère respirable à l'intérieur de l'armure, que les diamants à champ étherfuge rendent complètement vide. Quelqu'un qui revêtirait l'armure et tenterait de l'utiliser sans lancer un sortilège équivalent mourrait d'asphyxie en quelques minutes. En outre, Naël a parfois recours à un **sortilège d'allègement** pour pouvoir la porter sur les différents plans lorsqu'il plonge dans l'éther à intervalles rapprochés (par exemple lors de ses tournées).

Les Laskeps

Ces créatures sont les (presque ?) seuls animaux au monde à s'être spécialement adaptés à la vie dans l'Ether. Ils ressemblent vaguement à de grands cerfs ou à des chamois. Leur fourrure est recouverte d'une substance que leur corps sécrète, la **quam** ; elle ressemble à une pâte visqueuse, un peu collante, dont émane une aura lumineuse bleu-vert assez semblable à la lumière d'une aurore boréale. C'est cette substance qui, couvrant l'ensemble de leur corps, leur permet d'échapper à l'influence de l'éther. Naël l'utilisa notamment dans la confection de son armure et de son traîneau. Par ailleurs, le métabolisme des Laskeps étant depuis longtemps accoutumé à l'étrange milieu dans lequel ils vivent, ces animaux peuvent aussi combler un manque de quam en proportions raisonnables pendant que leur corps en sécrète pour le remplacer. Naël se sert de cette capacité pour renouveler ses provisions de quam lorsque le précieux liquide vient à lui faire défaut. Signalons cependant que le quam agit sur l'organisme des Laskeps uniquement en complément de leur résistance naturelle, et qu'il ne saurait être utilisé seul ; il serait donc

inutile de se recouvrir le corps de quam pour voyager dans l'éther (dans le cas contraire, Naël n'aurait pas eu à fabriquer d'armure).

Les Laskeps possèdent également un moyen de communication unique : ils ne communiquent pas par sons, mais s'adressent des messages télépathiques transmettant leurs émotions et des informations simples à leurs congénères (ex. : danger, allons par là, nourriture, etc.). Naël apprit à décoder puis à utiliser ce langage afin de dompter les Laskeps et d'en faire des animaux de trait pour son Traîneau. Il lui suffit alors d'indiquer par la pensée la direction que doivent prendre les animaux.

A part ces informations, il reste de nombreux mystères autour de ces créatures étranges. Par exemple, nul ne sait comment elles se nourrissent, ni si elles se reproduisent. Naël doit posséder des carnets de bord où il consignait ce genre d'informations, mais s'ils existent, personne ne peut se vanter de les avoir déjà vus.

Le Traîneau

Naël, pour transporter ses futurs dons aux enfants du multivers, dut concevoir et réaliser un engin dans lequel il pourrait voyager. Cet engin, communément appelé "traîneau", n'a en fait qu'une ressemblance très lointaine avec un traîneau tel qu'on se l'imagine d'habitude. Enorme, massif, entièrement recouvert de plaques d'un métal doré hermétique, il renferme un puissant attirail de propulsion qui sert uniquement lorsqu'il voyage dans la haute atmosphère des plans visités ; lorsqu'il traverse l'éther, le traîneau est tiré par six Laskeps, qui restent le moyen de transport le plus simple et le plus rapide. Mis à part ces détails techniques, le Traîneau contient trois soutes destinées à recevoir les cadeaux que Naël apporte aux enfants, lorsque ces cadeaux sont trop complexes ou trop volumineux pour que Naël les crée directement par magie au moment de les livrer aux enfants. Le conducteur dispose aussi d'une cabine à l'avant de l'engin pour diriger l'équipage.

L'Orbe chrono-déformateur

C'est une sphère de matière verte conservée précieusement par Naël à l'intérieur de son traîneau. Elle renferme un puissant sortilège qui déforme le temps autour du Traîneau pendant la durée de ses séjours hors de l'éther. Durant le passage d'un plan à un autre, Naël l'enferme dans un sac enduit de quam afin d'atténuer la magie qu'elle émet et ainsi d'éviter tout accident magique dû à l'éther. Dès que le Traîneau émerge de l'éther dans un plan précis et que Naël sort l'artefact de son sac, la magie de l'Orbe entre en action et ralentit le temps autour du Traîneau jusqu'à une quasi-stase. Naël peut alors effectuer sa tournée sans que le temps s'écoule pendant ce temps pour les habitants du plan où il passe. Dès que l'équipage repart, le temps reprend son cours, et les habitants peuvent découvrir les présents de Naël. L'Orbe a aussi pour effet de rendre invisibles le Traîneau et ses occupants : bien que pendant la stase temporelle, les habitants des plans ne soient pas en mesure de regarder quoi que ce soit, Naël préfère prendre deux précautions plutôt qu'une.

Comment les habitants du Multivers perçoivent les actions de Naël

Pour le Multivers, Naël n'est qu'une légende. Personne ne peut dire sans mentir l'avoir rencontré, personne ne connaît son plan et les instruments qu'il utilise, et peu de gens connaissent même son existence. Pour tous, cependant, les présents ont une signification. Selon certains, il existe un magicien bienfaiteur qui offrirait tous les ans des cadeaux aux enfants les plus sages. Pour d'autres, c'est une sorcière repentie qui est à l'origine de ces présents. Les Hiscontes le nomment **Naël**, les S'Raal "la **Scanyra**", les Nuagins le "**Féal des Cieux**".

Chez les Hiscontes, le **Jour de Naël**, aussi appelé Drillya, est fêté en Hiscontie le 23^{ème} jour du Mois du Schmürxzl, le dernier mois de l'année, pendant les vacances d'hiver¹. Les cadeaux apparaissent au pied des lits ou bien cachés dans les maisons. Les Hiscontes considèrent généralement ce phénomène comme une manifestation du Nonsense, pour une fois bénéfique. Dans les régions de la zone fertile, le long de l'Hys-Martad au sud de Stalis, le phénomène est expliqué par la légende de Naël le magicien bienfaiteur, qui est un peu l'équivalent de celle de saint Nicolas dans notre monde : au temps où les futurs Hiscontes

¹ Pour plus d'informations sur les autres fêtes hiscontes, voyez l'article sur le calendrier hisconte, sur le site, dans l'Atlas.

parcouraient encore en nomades les contrées instables de Fantasia , Naël aurait été un magicien qui protégeait les enfants de la Caravane, entre autres en donnant à chaque nouveau-né une amulette de protection (notez que cette légende n'a pas le moindre fondement historique). Depuis lors, on aurait conservé la tradition d'offrir régulièrement un cadeau à chaque jeune enfant hisconte. Les deux explications, celle du Nonsense et celle de Naël, coexistent sans aucun problème, et d'autant plus facilement que chacune a sa raison d'être : la première explique les cadeaux « spontanés » (ceux apportés par Naël le Voyageur), la seconde est un bon prétexte pour offrir des cadeaux aux enfants ou aux gens de la famille. Au fil du temps, une autre coutume, plus proche de la saint-Valentin de notre monde, s'est surajoutée à la première : il est désormais traditionnel d'offrir aussi un cadeau à celui ou à celle que l'on aime, en particulier lorsqu'on veut lui avouer ses sentiments.

Les S'Raal connaissent la légende de la **Scanyra**, une terrible sorcière s'raal, qui remonte au temps où ils vivaient dans leur ancien pays, avant la conquête tri-impériale. Cette sorcière, assez proche dans leur culture de la Baba Yaga russe de notre monde, errait dans les bois montée sur un squelette de reptile géant. Elle avait pour fâcheuse habitude de voler les œufs dans les nids, pour les faire cuire dans son immense chaudron et les changer en spectres jaunes. On raconte qu'un jour, au moment où elle allait manger un œuf, le fœtus qui se trouvait dedans lui parla et lui reprocha sa mauvaise conduite. La sorcière voulut briser l'œuf sous son pied, mais ne réussit qu'à se faire très mal, ce qui explique que depuis ce temps elle boîte. Impressionnée par les pouvoirs de l'enfant à naître, la Scanyra promit de se repentir de son mauvais comportement, et se changea en sorcière bienveillante qui, à chaque solstice d'été, apporte aux enfants des friandises et de petits cadeaux, par exemple des noix de Palmier-surprise (voyez le Bestiaire). Le fœtus, quant à lui, sortit de l'œuf prématurément après cette histoire et devint un puissant magicien, **Gas'sam**. D'autres variantes de l'histoire évoquent des affrontements magiques entre Gas'sam et la Scanyra.

Les Nuagins, de leur côté, connaissent le **Féal des Cieux**, qui apporte un cadeau à chaque enfant lors de la Nuit d'Ouate, qui n'a pas lieu tous les ans mais dont la venue est annoncée par la Pluie d'Etoiles². Le Féal des Cieux est l'un des cinq Seigneurs des Nuages, gardiens du Palais de Brume où habitent les dieux. C'est de loin le plus bienveillant et le moins belliqueux des Seigneurs des Nuages. Il voyage dans le Haut-Ciel assis sur un nuage tiré par quatre baleines volantes. Certaines variantes font du Féal des Cieux une incarnation de Zje en personne, dieu mineur du mouvement et du voyage.

Ces légendes comportent des variantes notables : chez les Nuagins par exemple, le Féal des Cieux ne passe en général qu'une année sur deux, tandis qu'en Hiscontie le jour de Naël a lieu tous les ans. Ces différences ont été ménagées volontairement par Naël pour endormir les soupçons de ses collègues Voyageurs. Notez aussi que certains peuples, comme les Aéro-Nains, ne connaissent pas du tout de légende de ce type : Naël ne parvient pas encore à opérer dans *tous* les recoins du Multivers, mais il étend peu à peu son rayon d'action d'année en année. Il n'est pas toujours simple de créer sa propre légende !

Dans l'esprit des érudits, ces coutumes ne sont que des mystifications dénuées du moindre intérêt. Peu de gens se sont intéressés au phénomène, et rares sont ceux qui ont remarqué les curieuses coïncidences qui ont lieu à chaque passage de Naël : des pluies d'étoiles, phénomènes magiques naturels provoqués par l'ouverture d'un passage entre un plan et l'éther. Certaines personnes sont aussi sensibles à une rupture, même infime, de la chaîne temporelle, ce qui provoque des maux de tête, voire des malaises ; certains mages peuvent également les percevoir. Chacun possède son interprétation du phénomène. Pour la majorité des Fantasiens, par exemple, il ne s'agit que d'une manifestation supplémentaire du Nonsense, heureusement bénéfique cette fois-ci. Mais les Nuagins, par exemple, ont leur propre mythe basé sur la venue du Féal des Cieux.

Les seules personnes à soupçonner l'existence de Naël ne sont autres que les membres de la **Guilde des Voyageurs Multiversels**, ce groupe de mages transplanaires qui s'est donné pour tâche d'éviter que des Voyageurs avides de puissance ne sèment de nouveau le chaos dans le Multivers, comme au temps des anciennes Guerres des Plans (voyez le chapitre « Le Multivers » du Livre de base). Plusieurs membres de la Guilde ont remarqué les phénomènes liés aux stases temporelles provoquées par Naël lors de ses tournées, et ont été troublés aussi par la convergence entre les mythes et les légendes de nombreux peuples, sur plusieurs plans par ailleurs dépourvus de connexion entre eux, mais qui concernent tous un mystérieux personnage venant régulièrement distribuer des cadeaux.

² Voyez le Prologue et l'Épilogue.

Depuis de nombreuses années la Guilde est à peu près certaine qu'il y a un Voyageur derrière ces légendes ; mais comme aucun incident ne s'est encore produit, et qu'au contraire les interventions de ce mystérieux philanthrope paraissent systématiquement bénéfiques, la Guilde préfère se consacrer à des affaires plus pressantes, liées à des Voyageurs beaucoup plus dangereux, et, de ce fait, traîne un peu à découvrir le fin mot de l'histoire. De plus, les membres de la Guilde sont un peu vexés par ce collègue trop indépendant et trop idéaliste, qui se consacre à une tâche somme toute assez futile au lieu d'adhérer à leur Guilde et de les aider à préserver le Multivers des multiples dangers qui le menacent.

Naël, de son côté, est un Voyageur "à l'ancienne", né au temps de Phantasmagoria : il est habitué à travailler seul, et ce qu'il sait des Guerres des Plans l'a rendu très méfiant à l'égard de ses collègues Voyageurs. Il refuse donc volontairement tout contact avec qui que ce soit, persuadé que cela ne pourrait aboutir qu'à la divulgation de ses secrets et à leur détournement à de mauvaises fins. Mais, tôt ou tard, Naël et la Guilde finiront par entrer en contact (voyez le synopsis de campagne ci-dessous dans "Et maintenant, on joue !").

Rêve, légende, mystification... Peu se doutent de la réalité, et tous ignorent la véritable raison du projet fou conçu par Naël. Qui serait assez fou pour faire le bien sans raison ? Seul le Nonsense peut être à l'origine d'une telle absurdité... le Nonsense, ou bien un puissant magicien cherchant à compenser la perte de son monde natal par une profusion de bonheur artificiel.

*

Et maintenant, on joue !

Les risques

Malgré toutes les précautions prises par Naël dans la réalisation de son projet, il est fort probable que quelqu'un repérera son manège un jour ou l'autre. Il vaudrait mieux, évidemment, que cette personne soit bien intentionnée... Ce qui risque fort de n'être pas le cas. En effet, en dehors de la Guilde des Voyageurs Multiversels, nombreux sont les voyageurs transplanaires plus ou moins bien intentionnés qui sillonnent le Multivers à la recherche d'une improbable fortune. Chacun le sait, un mage avide de puissance ne peut pas rester honnête bien longtemps, et un tel mage est un loup pour les autres mages. De tels individus seraient prêts à tout pour s'emparer du formidable attirail magique de Naël et l'utiliser à leurs propres fins.

Les enjeux

Voyager incognito et instantanément dans l'ensemble du Multivers permettrait à n'importe qui, d'une part, d'acquérir une quasi ubiquité, et d'autre part, d'intervenir où bon lui semblerait sur n'importe lequel des plans du Multivers. En effet, personne ne pouvant rien faire pendant les stases temporelles déclenchées par l'Orbe chrono-déformateur, il deviendrait possible de faire n'importe quoi en toute impunité à la surface des plans ! Une telle perspective fait bien entendu froid dans le dos...

Entraîner les Aventuriers dans cette histoire

Le meilleur moyen de dévoiler peu à peu aux Aventuriers le projet de Naël est de leur faire assister plusieurs fois à des Pluies d'Etoiles ou de leur faire passer des nuits aux endroits visités par Naël. Au fil des scénarios, si le Chroniqueur prend soin de répéter ces événements à intervalles réguliers, ils devraient chercher à comprendre à quoi ces anomalies sont dues. Vous pouvez aussi partir du principe que Naël a déjà observé plusieurs fois les actions des Aventuriers et que, se faisant vieux, il cherche des successeurs dignes d'hériter de ses formidables pouvoirs (à utiliser tout de même avec prudence : cela suppose à la fois que les Aventuriers aient atteint un très haut niveau et qu'ils aient fait preuve en tout temps d'une moralité irréprochable)...

Un synopsis de campagne

Voici un synopsis de campagne qui développe les enjeux précédemment décrits.

Durant l'une de ses tournées dans le Multivers, Naël a fini par être repéré par deux personnes, deux mages transplanaires. L'un d'eux est le très célèbre **Alfar de Monteau Bois**, membre éminent de la Guilde des Voyageurs Multiversels. L'autre, nettement moins connu mais tout aussi puissant, se nomme **Gynkis Klanerlok** ; il fait partie lui aussi d'un groupe de mages, mais ceux-ci sont surtout connus pour les nombreux vols, arnaques, et autres cambriolages magiques, organisés par eux depuis quelques années. Alfar n'a d'autre but que de suivre Naël pour le surveiller et s'assurer qu'il n'use pas de ses pouvoirs à de mauvaises fins ; il compte lui proposer d'entrer dans la Guilde, pour ne pas que son matériel soit perdu en cas d'accident. Gynkis, dès qu'il se rend compte de la puissance développée par Naël, n'a plus d'autre envie que d'éliminer ce dernier pour s'emparer de ses artefacts. A partir de là, les deux mages se mettent à suivre Naël à travers tout le Multivers, arrivant à chaque fois un peu trop tard pour le rencontrer. Quant aux Aventuriers, ils assistent de loin à l'arrivée de Naël dans leur plan d'origine, sous la forme d'une Pluie d'Etoiles jaillissant du ciel au crépuscule, juste avant qu'il n'active son orbe ; le lendemain, ils découvrent en même temps que les enfants les milliers de cadeaux disséminés sur tout le plan. Les mages du groupe ressentent de violents maux de tête, conséquences de la rupture temporelle provoquée par Naël pendant la nuit.

Alfar ne tarde pas à contacter les Aventuriers, simplement pour leur poser quelques questions sur ce qu'ils ont vu et ressenti ces derniers jours. S'ils lui posent des questions, il détournera la conversation. Il n'y a plus qu'à espérer que les Aventuriers soient curieux, et qu'ils suivent leur mystérieux interlocuteur après l'entretien. Ils pourront alors le voir ouvrir un portail vers un autre plan, et tenter de le traverser en même

temps que lui. Alfar les reconnaît, mais refusera de leur faire confiance jusqu'à ce qu'il ait des preuves de leur honnêteté. Quant à Gynkis, il se rend vite compte qu'il n'est pas seul à suivre Naël, et tente alors d'éliminer ses concurrents (Alfar et les Aventuriers) par tous les moyens. Si Alfar est convaincu par les Aventuriers, il peut leur proposer de l'aider à combattre Gynkis, dont il a déjà entendu parler et dont il redoute les projets.

Vous pouvez aussi décider de faire rencontrer d'abord Gynkis aux Aventuriers ; dans ce cas, il se présente comme un membre de la Guilde des Voyageurs Multiversels occupé à enquêter sur des crimes produits dans différents plans du Multivers à intervalles réguliers (c'est un mensonge, mais plus ce sera énorme, plus les Aventuriers auront des chances de le croire). Il invite les Aventuriers à l'assister dans son enquête. Les Aventuriers, à la suite de Gynkis, entameront alors une course-poursuite à travers le Multivers pour retrouver Naël. Bien entendu, Gynkis leur présentera Alfar comme un dangereux voleur, qu'ils devront éliminer. Si les Aventuriers ne se rendent pas compte que Gynkis leur a menti, ils risquent de se brouiller pour longtemps avec Alfar et sa Guilde...

Dans tous les cas de figure, les Aventuriers finissent par assister à une confrontation entre Naël, Gynkis et Alfar, qui parviendront à le rattraper à peu près en même temps. Etant prévenus des pouvoirs de l'Orbe, Gynkis et Alfar posséderont chacun un sortilège d'annulation qui en limitera les effets (le temps ne sera plus arrêté, mais seulement très ralenti, ce qui pourra donner lieu à de curieuses situations en cas de combat). Naël ne cherchera pas à comprendre qui des Aventuriers, d'Alfar ou de Gynkis lui veut du bien. Il voudra simplement s'échapper, de préférence en semant ses poursuivants. Le cas échéant, il pourra même les bannir sur un plan d'où ils mettront longtemps à se sortir (au hasard... Fantasia ?). Bref, Alfar et les Aventuriers se retrouveront devant pas mal de difficultés avant de pouvoir rejoindre Naël et s'expliquer enfin avec lui.

Dans le pire des cas, Gynkis vaincra Naël au cours d'un titanesque combat magique (ou peut-être pas, s'il parvient à le prendre par surprise) et mettra la main sur le Traîneau, l'Armure et l'Orbe. Alfar et les Aventuriers devront alors s'allier et se lancer à la poursuite de leur ennemi, qui usera de ses pouvoirs pour perpétrer une série de vols magiques dans le Multivers tout entier.

Dans le meilleur des cas, les Aventuriers s'allieront avec Alfar et le reste de la Guilde pour mettre Gynkis hors d'état de nuire ; ils retrouveront Naël et le convaincront d'entrer dans la Guilde, afin de préserver son matériel magique à l'avenir.

Ce synopsis peut avoir bien des dénouements ; il est aussi possible que Naël échappe à Gynkis et à Alfar, et que les Aventuriers soient recherchés par la Guilde des Voyageurs Multiversels comme de dangereux criminels. Il se peut également que Naël, à l'issue de sa mésaventure, choisisse les Aventuriers pour hériter de son matériel, sous surveillance de la Guilde. Les Aventuriers se retrouveront alors en possession de formidables artefacts magiques, avec tous les avantages que cela procure (à eux d'en user en bien ou en mal) mais aussi les inconvénients (ils seront au centre de toutes les convoitises des magiciens du Multivers entier). Au Chroniqueur de développer ses scénarios sur cette base, et de rajouter des péripéties à cette aventure multiverselle.

N'oublions pas que le Multivers renferme l'ensemble des univers connus : il sera donc possible de mettre au point nombre d'intrigues et d'enquêtes qui se dérouleront dans des cadres aussi variés que Fantasia, mais aussi *Star Wars*, *L'Appel de Cthulhu*, *D&D*, *Agone*, etc. Vous pouvez tirer différents éléments de chacun des univers des jeux de rôle que vous connaissez, et les relier entre eux pour en faire une campagne unique se déroulant dans le Multivers. Les possibilités sont prodigieuses !

Quelques idées d'aventures

Voici trois synopsis de scénarios, présentés par complexité croissante, ainsi qu'une variante possible de l'histoire de Naël pouvant vous inspirer d'autres types de scénarios.

Périlleuse idylle

Caalos, jeune S'Raal qui entame une carrière prometteuse dans la Milice locale, est follement amoureux d'une humaine, Vixie, étudiante en magie, qui prend un malin plaisir à le désespérer. Après plus d'un an d'une cour passionnée, Vixie lui promet de répondre enfin à ses avances³ s'il lui offre, lors de la prochaine Fête de Naël, une authentique noix de Palmier-surprise – une vraie, qu'il lui rapporterait lui-même des

³ Non, ça ne pose pas problème. Oui, ça suppose un peu de magie. C'est pas bientôt fini, les questions indiscretes ?

contrées instables, sans se contenter de l'acheter quelque part. Caalos a entendu parler des Aventuriers et les supplie de lui venir en aide : il ne manque pas de courage, mais s'aventurer seul dans le Pays Dément, c'est la mort assurée. On tentera en vain de lui expliquer les dangers du voyage et les risques inhérents à un pareil cadeau... Il offre, à la clé, une coquette somme d'argent (toutes ses économies), des leçons d'arts martiaux s'raal, et l'amitié d'un futur Garde Royal. Caalos et les Aventuriers n'ont qu'un mois pour trouver le cadeau et revenir à temps pour le prochain Jour de Naël. Le voyage dans une région où l'on peut trouver les fameux Palmiers (dans les Forêts Démentes, par exemple) ne sera pas de tout repos... d'autant qu'en cas de réussite, Vixie, quelques jours après le Jour de Naël, tente d'intégrer l'œuf de Palmier-surprise à un rituel magique de son invention et provoque un EPS qui colore sa peau en violet, faisant d'elle une Insensée aux yeux de la société et une criminelle aux yeux de la législation magique...

Créatures d'outre-éther

Pendant un voyage dans le Haut-Ciel, une nuit au moment de la Pluie d'Etoiles, les Aventuriers voient se matérialiser devant eux un animal blessé qui ne correspond à aucune espèce connue dans la stratosphère. Il s'agit d'un Laskep du traîneau de Naël, qui s'est échappé et a quitté l'éther accidentellement après que le traîneau ait été pris en chasse par un prédateur multiplanair (voyez « Les Créatures multiplanaires » dans le Bestiaire, section « Ceux des mythes et des légendes », p.72 du PDF illustré). Le malheureux animal meurt sous leurs yeux, comme dévoré vivant par un chasseur invisible... Naël, trop occupé à calmer ses Laskeps paniqués, n'interviendra pas tout de suite, ce qui laisse aux Aventuriers le temps de s'interroger sur l'étrange créature, d'examiner son cadavre et la *quam* qui le recouvre. Peu après, Naël fait disparaître le cadavre, pour éviter que l'existence des Laskeps ne soit découverte par des non-Voyageurs. Des Aventuriers peu curieux pourraient s'en tenir là. Mais le prédateur multiplanair, qui les a vus auprès du Laskep, les suit jusqu'au village le plus proche et commence à dévorer les villageois au rythme capricieux de son appétit. Accusés d'avoir attiré le monstre, les Aventuriers devront découvrir sa nature exacte afin de mettre fin à ses ravages. La Pluie d'Etoiles et la légende nuagine du Féal des Cieus (« il est passé avec un jour de retard cette année, d'habitude ça n'arrive jamais... son nuage aurait-il été retardé ? ») peuvent leur fournir une piste, ainsi que les connaissances de certains Vagabonds des nuages à propos des inquiétantes créatures du Très-Haut-Ciel. Un seul moyen de se débarrasser de la chose : obtenir le secours d'un Voyageur, seul capable d'affronter ces créatures multiplanaires. Les Aventuriers devraient finir par découvrir la Guilde des Voyageurs Multiversels et le moyen de les contacter (via la haute hiérarchie de l'Institut Pyramidal, par exemple). Mais on n'obtient rien sans rien, et les Aventuriers devront, en échange, dire tout ce qu'ils savent à propos du Laskep. Ce qui plaira très peu à Naël quand il s'en rendra compte...

Une variante intéressante : tandis que les Aventuriers mènent l'enquête, le prédateur multiplanair, qui les a aperçus près du Laskep puis au village, décide de les prendre en chasse à leur tour, et la résolution de l'enquête se change subitement en course pour la survie !

L'étrange Noël de l'ingénieur Skaj

Les Aventuriers (qui, dans l'idéal, comptent au moins un Aéro-Nain du clan Joen) se font embarquer par Skaj Wilonah, un ingénieur-mécanicien audacieux, dans un projet un peu fou : la réalisation d'un char volant à vapeur qui lui permettra, avec leur aide, de distribuer des cadeaux à tous les enfants de la cité Joenor, la nuit de la Pluie d'Etoiles, c'est-à-dire deux jours avant la Nuit d'Ouate pendant laquelle le Féal des Cieus est censé venir distribuer des cadeaux aux Nuagins. Skaj compte ainsi réaliser plusieurs objectifs à la fois : prouver ses talents d'inventeur, qui ont toujours été injustement méprisés ; faire plaisir à sa nombreuse famille, qui vit dans la cité volante (ainsi que celle de certains des Aventuriers, dans l'idéal) ; et démoraliser les Nuagins en leur faisant croire que le Féal des Cieus offre aussi des cadeaux à leurs ennemis, et n'est donc pas un Nuagin comme leurs légendes le disent. Les Aventuriers mettent la main à l'érou pendant la construction de l'enfin ; quand vient la nuit en question, ils sont chargés d'aller déposer un peu partout les cadeaux entreposés dans le char par Skaj. Hélas, au beau milieu de la tournée, les chaudières du char volant prennent feu : l'engin de Skaj part en vrille ! malgré tous les efforts de Skaj et des Aventuriers, le char est sur le point de s'écraser sur les mécanismes qui maintiennent en l'air la cité tout entière... quand le temps s'arrête et Naël en personne apparaît sur son traîneau pour éviter la catastrophe. Furieux, Naël réprimande Skaj, qui a voulu usurper son nom et sa réputation. En guise de punition, il décide cruellement de priver de cadeaux les Nuagins de la plaine nuagine la plus proche, une colonie petite mais bien armée jusque là en paix avec les Aéro-Nains, en laissant un mot qui accusera le clan Joen d'avoir courroucé le Féal des Cieus – le prétexte rêvé pour les va-t'en-guerre des deux camps. Pour éviter l'affrontement, une ultime folie reste possible : que, pendant la Nuit d'Ouate, Skaj et les

Aventuriers aillent eux-mêmes livrer les cadeaux aux Nuagins endormis dans la colonie toute proche, en plein territoire ennemi et avant le lever du soleil ! Et ils n’auront que deux jours pour se préparer...

Éclaircissement et variante possible : les motivations de Naël et les cadeaux qu’il offre

Naël est un idéaliste, une sorte de démiurge à la bienveillance malade, qui cherche à compenser son malheur passé en apportant le bonheur au monde. Une telle philanthropie peut paraître bizarre dans un univers de *fantasy* où les histoires sont toujours sombres et les motivations des personnages toutes plus inavouables les unes que les autres. Il faut bien voir que Naël, comme beaucoup de Voyageurs solitaires, n’est pas inoffensif pour autant : s’il est aussi « gentil », et a déployé autant d’efforts au service de son projet fou, c’est parce qu’il est en fait légèrement dérangé – sa folie est simplement inoffensive pour le moment. Naël est extrêmement méfiant, et pendant des dizaines d’années ses précautions ont réussi à écarter tous les mages mal intentionnés, mais cela ne durera pas toujours : Naël est une victime en puissance, qui a rassemblé naïvement des outils d’une puissance phénoménale, et le moindre malheur qui lui arrivera ne manquera pas d’avoir des conséquences tragiques pour l’ensemble du Multivers. De même si Naël, miné peu à peu par la vieillesse et la solitude, finit par sombrer dans la mélancolie, et décide de répandre la tristesse dans le Multivers comme il l’a fait autrefois avec le bonheur, ou autre fantasme dépressif à l’échelle de sa folie lente...

Toutefois, si la philanthropie de Naël ne vous plaît pas, vous pouvez adopter la variante suivante : chacun des objets que Naël offre lors de ses tournées est enchanté par une magie légère et très difficile à détecter, qui a pour effet de renforcer la stabilité du plan où il se trouve. Naël est en effet miné par le souvenir de l’effondrement de Phantasmagoria, qu’il n’a pu ni prévoir ni empêcher, et il ne veut pas qu’une catastrophe semblable arrive de nouveau ailleurs dans le Multivers. Il est miné par la peur de ce qu’il appelle le Néant, qui attire peu à peu tous les mondes du Multivers vers le vide de la non-existence. Ce qu’il ne peut pas prévoir, c’est que, sur Fantasia, la magie de ses objets est soumise à l’action du Nonsense. Dans la majorité des cas tout fonctionne bien, et les objets contribuent même à diminuer l’influence du Nonsense là où ils se trouvent (de la même façon que l’Herbe de stabilité de l’Herbier, dans le Bestiaire, p.86 du PDF illustré) ; mais il arrive, dans des cas rarissimes, que la magie de l’objet dysfonctionne, et déclenche brutalement et à l’improviste un Effet Phantasmagorique Spontané puissant et dévastateur (transformation de l’objet en monstre, grave altération de la texture même de la réalité tout autour de l’objet...).

Confrontés à l’un de ces accidents, qui pourrait par exemple transformer tout un petit village en chaos inhabitable hanté par des apparitions effrayantes, les Aventuriers devront remonter peu à peu la piste vers le mystérieux bienfaiteur qui a offert l’objet en question, et, si possible, le convaincre des dangers de son « œuvre de bienfaisance »...

*

Épilogue

Chrysta serrait fort son espadon entre ses petits bras. La peluche était presque plus grande qu'elle, mais elle n'en avait pas peur. C'était son Présent, le cadeau du Féal des Cieux, qui à cette heure-ci était sûrement déjà remonté chez lui, installé dans son nuage tiré lestement par quatre baleines volantes. L'espadon se nommait Nélío, il le lui avait dit, elle en était sûre. Elle monta sur le dos de l'animal de tissu et fit mine de tirer des rênes, sous le regard attendri de ses parents.

« Yahou, nous partons dans les nuages ! » cria-t-elle, radieuse, le visage illuminé de joie. Sous elle, l'espadon eut un soubresaut. S'élevait-il ? Sans doute non ; une peluche d'espadon volant ne peut pas voler comme un vrai.

« Il s'appelle Félío, m'as-tu dit ? demanda sa mère avec un sourire.

– Nélío, maman. Oui ! Et il va s'envoler dans la stratosphère !

– La stratosphère, Chrysta, corrigea son père. Il désigna la peluche. Si tu veux, tu peux rester jouer avec lui un moment, avant de le montrer à tes camarades. Mais ne t'éloigne pas trop, et n'enlève pas ta capuche ! Tu pourrais prendre froid. Nous sommes en hiver, ne l'oublie pas.

– Et tu as vu comme Cyriam a été malade, l'année dernière, compléta sa mère.

– Oui, maman, promit la petite fille. »

Cependant, comme son père et sa mère s'éloignaient, bras-dessus, bras-dessous, Chrysta restait seule de nouveau sur la grande plaine des nuages, comme la veille au soir, lorsqu'elle attendait la Pluie d'Etoiles. Désormais, elle pouvait bien attendre la prochaine en compagnie de son Nélío.

Rêveuse, elle regardait le soleil émerger de l'horizon immense des nuages ; ses rayons serpentaient sur la blancheur ouatée, s'élevaient très haut dans l'azur clair, et allaient se perdre encore plus haut, là où restait toujours un lambeau de nuit d'un beau bleu d'espace, comme un rideau prêt à tomber sur ce tableau féérique. Derrière la petite fille, quelques maisons surgissant des nuages, ressemblant à des plumes déposées doucement sur un tapis, annonçaient le village des Nuagins, très calme dans le matin tranquille. Cette nuit-là, deux mille enfants des Nuagins avaient reçu un Présent unique. Le Féal des Cieux avait dû bien les observer pendant deux ans, pour confectionner un cadeau qui leur plairait autant.

Chrysta balançait doucement ses jambes, toujours assise à califourchon sur son espadon à fourrure bleue. Alors, regardant vers le haut, il lui sembla que le ciel l'attirait ; poussée doucement par son espadon, qui la soutenait pour qu'elle ne tombe pas, elle montait, montait plus haut encore dans ce bleu étourdissant, se dirigeait vers l'espace, vers la ionosphère, cette contrée étrange où erraient tant de créatures bizarres. L'espadon la guidait, lui indiquait de son museau l'endroit où aller, battant de ses nageoires, l'encourageant par de petits cris joyeux.

La peluche s'élevait toute seule dans l'air frais du matin ; étonnée, Chrysta poussait des cris de surprise, se cramponnait à sa fourrure. Lentement, il volait un peu au-dessus du sol, la promenait où elle voudrait ; et elle croisait son regard, qui n'était fixe que devant ses parents, mais s'animait d'une vie intérieure dès qu'elle se retrouvait seule.

Là haut, bien au-delà de la Plaine, quelqu'un l'observait ; après cette nuit harrassante, ce bonheur universel qui jaillissait de millions de coeurs, cette joie qui brillait dans tant d'yeux, le rendait heureux enfin ; et pour une fois dans l'année, oubliant ses heures de travail et d'étude, il souriait lui-même comme un enfant, sans plus penser à la disparition de son monde natal...

*