

# Fantasia

## Le Petit Compagnon magique

Suppléments divers sur la magie

### Introduction

Il n'y a pas encore vraiment de quoi faire un gros supplément sur la magie pour Fantasia, mais comme il existe déjà de nombreuses informations supplémentaires sur le sujet un peu éparpillées sur le site, je les regroupe prestement dans un document unique téléchargeable, ce sera plus simple et ce sera mieux que rien... en attendant mieux si possible, bien sûr.

### Sommaire

Nous avons donc au sommaire :

#### **Des règles :**

- Page 2, un Correctif pour les règles de magie du Livre de base 0.5.
- Page 3, un Complément de règles sur les manifestations du Nonsense au lancement d'un sort.

#### **La magie sur Fantasia en général :**

- Page 6, un chapitre sur la Promenade.
- Page 10, un chapitre sur le fonctionnement véritable de la magie et
- Page 12, un chapitre sur l'Alphabet magique.

#### **La magie en Hiscontie :**

- Page 14, le Code Esotérique et
- Page 17, le Registre d'Etat des Sortilèges de Magie Hiscontie, qui fondent le droit magique en Hiscontie.
- Page 22, une courte note sur la magie chez les S'Raal.

#### **La magie chez les Nuagins :**

- Page 23, la magie nuagine et les différentes familles de mages.
- Page 27, le début du Codex des sorts nuagins (encore inachevé).

J'espère que ce premier petit assemblage sur la magie fantasienne vous sera utile pendant vos parties.

Salutations phantasmagoriques,

Tybalt, webmestre de Fantasia  
14 mai 2005

### Mentions légales

Comme tout le reste du jeu Fantasia, les textes de ce supplément sont la propriété intellectuelle de leur auteur, donc moi. Un peu de respect. Non mais.

\*

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

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

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

En attendant cette refonte approfondie, voici déjà les correctifs à apporter aux règles actuelles :

=> Les précisions sur la Promenade des mages fantasiens limitent la puissance qu'un mage peut atteindre uniquement par les études : "En Hiscontie, la Promenade pose bien des problèmes aux mages des académies. En effet, il est impossible à un Maître-Mage, même expérimenté, de faire progresser ses élèves au-delà d'un certain niveau (celui de Mage) : il faut obligatoirement que l'élève parte en voyage dans les pays moins stables, au-delà des frontières du pays, qu'il effectue cette Promenade indispensable. Faute de quoi, le Mage, quels que soient son âge, son expérience, son habileté, reste incapable d'établir avec la magie des relations suffisamment approfondies et complexes pour devenir capable de lancer des sorts de niveau Enchanteur et plus. "

C'est pourquoi **un mage qui fait des études magiques en Hiscontie ou pratique la magie uniquement dans un pays stable ne peut dépasser 42% en Maîtrise magique et passer au niveau Enchanteur**. Impossible donc de jouer dès le départ des persos mages de niveau Enchanteur, Archimage ou Transplanaire, et impossible aussi de les faire accéder à ces niveaux sans leur faire jouer leur Promenade. Bref : on n'atteint ces niveaux que par l'expérience de l'aventure, du voyage dans les pays instables et lointains, donc à ses risques et périls, bien entendu ! Cela dit, en attendant, ce n'est pas si terrible pour eux, car un Mage avec le maximum possible en Maîtrise magique, donc 42%, plus le Bonus de spécialisation maximal dans un sort, c'est-à-dire +20, lance ce sort avec un score de 62%, ce qui n'est déjà pas mal en termes de chance de réussite.

=> Un autre point que je compte corriger, ce sont les **règles d'expérience en magie** : l'augmentation de la compétence de Maîtrise magique est beaucoup trop rapide avec les règles actuelles, décrites dans le paragraphe "Expérience magique", pages 107-108 du Livre de Base. Les règles actuelles sont : "A la fin de chaque séance au cours de laquelle un mage aura lancé au moins un sort (avec succès ou non), il a le droit de lancer 1d6 et peut ajouter le résultat à son score en Maîtrise Magique (sauf s'il choisit à la place de se spécialiser dans un ou plusieurs sorts - voir plus bas). Ce score peut aussi augmenter de 1d8+4 % pour chaque année passée à étudier la magie dans une académie ou auprès d'un Mentor. De même, chaque fois qu'un mage mémorise un nouveau sort, son score en Maîtrise Magique augmente automatiquement de 2 %. Il est impossible de progresser rapidement en Magie Commune ; ces progrès s'accomplissent petit à petit, au fil de la vie du Mage. "

Il faut y apporter les corrections suivantes : **non pas 1d6 mais 1d3 points ajoutables à la fin de chaque scénario (scénario et plus séance de jeu). Non pas 1d8+4% mais 1d3+4% d'augmentation par année d'étude en Académie ou auprès d'un Mentor. Non pas 2 mais 1% d'augmentation à chaque nouveau sort mémorisé, et cette augmentation ne se fait que lorsque le mage réussit pour la première fois à lancer ce nouveau sort.** Je sais : ça change, et la progression est beaucoup plus

lente, mais je crois vraiment en effet que c'était trop facile de devenir vite un mage puissant avec de pareilles règles d'expérience... Pour ce qui est du minimum en Maîtrise magique d'un perso mage à sa création, les règles du paragraphe "Créer un PJ (Aventurier) magicien" me paraissent en revanche bien équilibrées, et permettent de jouer dès le départ autre chose que des Apprentis, sans autoriser les mages trop puissants."

\*

## Complément aux règles de magie du Livre de base : Magie et manifestations du Nonsense

Même s'il n'existait dans le Livre de base 0.5 aucune règle précise permettant de simuler cela, c'est une vérité notoire sur Fantasia que plus la magie est puissante, plus elle risque de provoquer un Effet Phantasmagorique Spontané (qui alors n'est plus vraiment « spontané » mais plutôt « attiré » par la magie), et que plus le Nonsense est présent là où on se trouve, moins on a intérêt à utiliser la magie faute d'être confronté à des effets incontrôlables. Il est temps d'ajouter quelques règles aussi simples que possible pour rendre ce risque plus sensible...

Comment savoir si le Nonsense se manifeste quand un sortilège est lancé ?

**Pour déterminer si le Nonsense se manifeste au moment du lancement d'un sortilège, il faut considérer où se trouve le mage sur Fantasia.** Plus la région où le sort est lancé est stable, c'est-à-dire plus son indice d'instabilité est faible, moins il y a de risques que le Nonsense soit « attiré » par la magie et se manifeste.

**- Si l'indice d'instabilité de l'endroit est inférieur à 5, le Nonsense risque de se manifester seulement si le mage échoue à lancer son sort.**

- Si l'indice d'instabilité de l'endroit où le sort est lancé est égal à **1 ou 2** : le Nonsense ne se manifeste que si le mage rate complètement son sortilège, c'est-à-dire en cas de **maladresse** au jet de lancement du sort (résultat du dé compris entre 96 et 00).

- Si l'indice d'instabilité de l'endroit est égal à **3 ou 4** : le Nonsense se manifeste systématiquement en cas d'**échec** lors du jet de lancement du sortilège, même si ce n'est pas une maladresse.

**Si l'indice d'instabilité de l'endroit est égal à 5 ou plus : le Nonsense se manifeste systématiquement en cas d'échec au lancement du sort, et peut se manifester même si le sort est lancé avec succès.**

- Si l'indice d'instabilité de l'endroit est égal à **5, 6 ou 7** : il y a **50% de risques** pour que le Nonsense se manifeste. Le Chroniqueur peut déterminer si cela se produit effectivement en lançant 1d6 (il y a EPS sur un résultat compris entre 4 et 6), ou en faisant un jet sur 1d100 (il y a EPS si le résultat est compris entre 51 et 00), ou en tirant à pile ou face (face, il y a EPS).

- Si l'indice d'instabilité de l'endroit est égal à **8 ou plus**, c'est-à-dire partout où le Nonsense est permanent : le Nonsense se manifeste **toujours** lorsqu'un sortilège est lancé.

**Dans les cas où le Nonsense se manifeste alors que le sortilège a réussi** (ce qui ne peut se produire de toute façon que dans les endroits d'indice d'instabilité égal à 5 ou plus), **l'EPS qui se produit peut déformer l'effet du sortilège quand même...** mais pas nécessairement. Quel que soit l'indice d'instabilité de l'endroit, il y a **50% de risques** pour que la manifestation du Nonsense altère la magie du sortilège en train d'être lancé. Le Chroniqueur le déterminera en lançant 1d6, ou 1d100, ou en tirant à pile ou face, de la même façon que ci-dessus. Si le Nonsense altère le sortilège pourtant

réussi, c'est au Chroniqueur de déterminer de quelle façon Nonsense et magie s'entremêleront à ce moment-là : ce qui est sûr, c'est que l'EPS qui survient entre en rapport direct avec le contenu du sortilège qui vient d'être lancé (attention : le Nonsense n'affecte pas le mage, mais son sort... bon, oui, si le mage lance un sort sur lui-même, c'est tout comme).

#### Indice d'instabilité des pays stables

Précision utile, voici un rappel des indices d'instabilité des pays stables déjà décrits.

**La Stratosphère de Fantasia** – qui inclut aussi bien les nuages-colonies des Nuagins que la plupart des cités volantes des Aéro-Nains : **2**, c'est-à-dire manifestation du Nonsense occasionnée seulement par une maladresse au jet de lancement d'un sort.

**L'Hiscontie : 2 ou 3** c'est-à-dire Nonsense occasionné soit par une maladresse, soit par tout échec au lancement d'un sort, selon les endroits, les moments et l'appréciation infaillible du Chroniqueur en fonction des intérêts impénétrables du scénario !

Quand le Nonsense se manifeste, avec quelle intensité le fait-il ?

**Plus le sortilège que lance un mage est d'un Niveau élevé et plus il mobilise de Points d'Énergie, plus il risque de provoquer un Effet Phantasmagorique Spontané d'intensité importante au moment de son lancement, surtout s'il échoue à être lancé correctement.**

On peut dresser un tableau de correspondance grossière entre le Niveau ou le nombre de Points d'énergie mobilisé par un sort et l'intensité sur l'échelle de Tybalt et l'EPS qu'il peut être amené à provoquer.

Niveau du sortilège lancé	Intensité de l'EPS potentiel, sur l'échelle de Tybalt	Nombre de PE dépensés et/ou puisés dans un cristal	Intensité de l'EPS potentiel, sur l'échelle de Tybalt
<b>Sorcelet (ou Méta-sort)</b>	jusqu'à 3	<b>1 ou 2</b>	jusqu'à 3
<b>Apprenti</b>	jusqu'à 4	<b>3 à 6</b>	jusqu'à 4
<b>Mage</b>	jusqu'à 5 (échec au lancement : jusqu'à 6)	<b>7 à 11</b>	jusqu'à 5
		<b>11 à 17</b>	jusqu'à 6
<b>Enchanteur</b>	jusqu'à 7 (échec au lancement : jusqu'à 8)	<b>17 à 25</b>	jusqu'à 7
		<b>26 à 34</b>	jusqu'à 8
<b>Archimage</b>	jusqu'à 9	<b>35 à 45</b>	jusqu'à 9
<b>Transplanaire</b>	jusqu'à 10	<b>46 et plus</b>	jusqu'à 10

Le Chroniqueur déterminera ainsi l'importance de l'EPS qui survient en considérant à la fois le Niveau du sort et le nombre de PE dépensés.

Ainsi, un sort de haut niveau a toujours plus de risques de provoquer une grave manifestation du Nonsense, même s'il mobilise peu d'énergie magique, et un sort très simple, même un sort d'Apprenti ou un Sorcelet, peut provoquer un effet phantasmagorique important s'il a mobilisé beaucoup d'énergie magique.

Dans ce genre de cas, c'est-à-dire **quand l'intensité de l'EPS potentiel sur l'échelle de Tybalt est différente selon qu'on considère le Niveau du sort ou les PE dépensés, le Chroniqueur fera une moyenne entre les deux intensités indiquées, en arrondissant le résultat au supérieur.**

*Par exemple*, supposons qu'un Archimage lance un sort d'Avalanche. C'est un sortilège puissant, de niveau Archimage, donc l'intensité d'un éventuel EPS peut aller jusqu'à 9, c'est-à-dire un effet vraiment énorme, voire cataclysmique. Mais le nombre de PE dépensés n'est que de 5, ce qui ne peut provoquer que des EPS d'une intensité allant jusqu'à 4, ce qui est déjà plus modéré. La moyenne entre 4 et 9 est de 6,5 ; arrondi au supérieur, cela donne 7, ce qui correspond à des « événements graves aux

conséquences irréversibles entraînant souvent une mort d'homme », notamment « pluies de météores, changement radical et définitif de climat modifiant totalement l'aspect de la région concernée, folie subite... ». Gageons qu'au vu des risques qu'il court, l'archimage en question préférera avoir recours à un sort de niveau inférieur pour parvenir à ses fins !

Alors ça veut dire que...

Cela veut dire que même dans un pays stable, un sort mal lancé peut occasionner des manifestations du Nonsense très importantes et provoquer des bouleversements cataclysmiques lorsqu'il est puissant. On comprend mieux alors pourquoi en Hiscontie, les mages ont très tôt adopté parmi leurs lois fondamentales du droit magique l'impératif du « minimum de magie », c'est-à-dire la nécessité d'utiliser des sorts aussi simples que possible et aussi peu d'énergie magique que possible pour remplir les buts qu'ils se proposent.

Cela veut dire que le Nonsense peut être attiré par la pratique de la magie, mais bien entendu, il peut aussi parfaitement se manifester totalement en dehors de ces règles. La magie attire le Nonsense mais ce n'est pas systématique. Et la magie n'est pas l'unique cause possible de manifestation du Nonsense. Le Nonsense n'a *généralement* pas de cause ET il est causé *parfois* par la pratique de la magie.

Cela veut dire que quand le Nonsense se manifeste à l'occasion du lancement d'un sort :

- ses effets ne sont pas nécessairement en rapport avec le sortilège lancé et n'entrent pas nécessairement en interférence avec lui ;

- quand ils entrent en interférence avec lui, ce n'est pas nécessairement pour le détraquer ou le retourner contre son lanceur. A l'occasion d'un lancement de Boule de Feu à Tête Chercheuse, le Nonsense peut provoquer l'apparition d'une seconde Boule de Feu à Tête Chercheuse se comportant exactement comme la première. Cela ne manquera pas d'arranger le mage qui viendra juste de lancer ce sort contre quelqu'un...

- ses effets n'affectent pas nécessairement le mage, même quand le mage a raté son sort. Tout ce qu'un mage peut en gros prévoir en essayant de lancer un sort, c'est qu'il risque de provoquer une manifestation du Nonsense dans les parages, et que cette manifestation risque d'être plus ou moins intense selon la complexité du hiéroglyphe du sort et l'énergie magique mobilisée.

- ses effets ne sont pas nécessairement maléfiques, ni destructeurs, ni spectaculaires, ni même visibles. Le tableau ci-dessus ne fait que préciser un peu leur intensité sur l'échelle de Tybalt, afin d'aider le Chroniqueur et les joueurs à se repérer un minimum. Il ne faudrait pas le confondre avec un tableau d'échecs magiques aux effets de plus en plus graves.

- ses effets ne sont pas nécessairement importants. Le tableau d'intensité des EPS potentiels ne donne pas l'intensité *systématique* des effets du Nonsense, mais leur intensité *maximale possible*. Un effet allant *jusqu'à* une intensité de 7 comme dans l'exemple ci-dessus ne donnera pas nécessairement lieu à une pluie de météore ou à la folie soudaine chez un PNJ ou le mage qui a lancé le sort. Il peut avoir une intensité très faible, et ne faire que changer une mouche voisine en papillon tropical. Ou encore, certes, provoquer un séisme ou l'apparition d'un pasmagosaure. Hélas pour les mages fantasiens, l'expérience prouve que l'Archimage imprudent qui s'expose à un EPS dont l'intensité maximale de 9 ou 10 suffit à remettre en cause l'existence même du temps et de l'espace à l'endroit où il se trouve a généralement beaucoup de mal à sortir vivant d'un « simple » effondrement de montagne sous ses pieds, événement pourtant anodin à un indice d'instabilité de seulement 7... et pas nécessairement mortel quand on explore la région dans un engin approprié sans chercher à faire de magie puissante en pays très instable !

\*

## La Promenade

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

\*

## Du fonctionnement véritable de la magie

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

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

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

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

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

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

- Il existe également une troisième thèse, celle qui fait de la magie une **mystique** : dans cette dernière éventualité, les mages n'entrent pas dans l'ordre naturel du monde en faisant de la magie, mais ils ne créent rien non plus ; ils ont recours à une force surnaturelle, d'ordre métaphysique ou divin, qui dépasse les lois de la nature et en constitue le moteur caché ; ce faisant, ils ont accès à une autre réalité, une réalité supérieure qui leur permet de manipuler le monde et leur accorde des pouvoirs

semi-divins. En Hiscontie, les mages se partagent en gros entre ces trois positions, chacune ayant ses défenseurs reconnus et ses ouvrages théoriques de référence.

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

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

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

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

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

## L'Alphabet magique

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

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

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

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

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

difficulté d'une pareille entreprise de recherche de la "vraie magie" ! Et pourtant, beaucoup de mages l'ont entreprise... en vain, du moins jusqu'à présent.

### Le Seizième Phonème

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

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

\*

## Le droit magique en Hiscontie

Comme tout mage hisconte l'apprend dès sa première leçon de magie ou presque, l'étude et la pratique de la magie sont réglementées en Hiscontie par un droit magique complexe. Afin de permettre au Chroniqueur et aux Aventuriers de s'y retrouver un peu en cours de partie, voici la reproduction des notices de bibliothèque des deux ouvrages qui forment les piliers de la loi hisconte en matière de magie : le Code Esotérique et son complément nécessaire, le Registre d'Etat des Sortilèges de Magie Hisconte.

### Code Esotérique, publication d'Etat de l'**Institut Pyramidal**

**Genre** : utilitaire, code de lois (en prose, style administratif).

**Support** : la Table de Stalis, ancêtre du Code Esotérique, a été originellement gravée sur une stèle de pierre, toujours conservée actuellement dans le bureau du Directeur de l'Institut Pyramidal à Stalis. Le Code Esotérique dans son ensemble se présente sous la forme d'un épais tome manuscrit, généralement assez petit pour qu'un mage puisse le garder sur lui en permanence. Les exemplaires des cabinets d'érudits et des bibliothèques sont plus grands pour assurer un meilleur confort de lecture ; les grandes bibliothèques en ont des éditions imprimées. Il existe un exemplaire dit "tome d'Etat" soigneusement gardé et tenu à jour à l'Institut Pyramidal, et qui prime sur tout autre exemplaire en cas de différences dans les textes : on utilise pour l'écrire une encre et un papier mêlés d'occultine, inaltérables même par magie.

**Les auteurs et la genèse de l'oeuvre** : lorsqu'à la fin de la Guerre des Vassaux Henyas Ier Fennovar fut proclamé roi des Hiscontes et installa son palais à Stalis, il voulut réglementer la pratique de la magie afin de contrôler le pouvoir des Enchanteurs, qui avaient causé des dégâts considérables pendant les affrontements avec leurs sortilèges démoniaques et leurs artefacts meurtriers. Il eut recours au plus puissant enchanteur d'alors, **Zeev**, qui faisait partie de ses alliés ; il lui demanda de rédiger des lois que tous les mages devraient respecter, et les fit graver sur une stèle de pierre. Ce furent les toutes premières lois de la magie hisconte, connues sous le nom de **Table de Stalis**, l'ancêtre du Code Esotérique, en 901. La première version du **Code Esotérique** lui-même fut rédigée et éditée par les mages de l'Institut Pyramidal sur l'ordre du roi Fennovar V en l'an 1200 après J ; à cette époque, la magie commençait à être plus répandue dans le pays : les mages n'étaient plus la poignée de puissants Enchanteurs de l'époque de Zeev, les sortilèges étaient plus nombreux et plus complexes, et la Table de Stalis ne suffisait plus à régler tous les litiges et à prévoir toutes les situations. La Table de Stalis fut intégrée au Code Esotérique, dont elle forme les premiers articles et le "noyau" juridique : toutes les lois qui suivent doivent respecter et développer les principes qu'elle définit. Par la suite, et jusqu'à l'époque actuelle, le Code Esotérique fut augmenté, corrigé, amélioré. Tous ses articles portent l'empreinte des Maîtres-mages et des Directeurs qui se sont succédés à l'Institut Pyramidal. Le Code subit des modifications d'importance au moment de la colonisation de l'Hiscontie par les Trois Empires, afin d'englober les principes et la pratique de la Chaomancie tels que les concevaient les Empereurs. Après le Cataclysme Etrange, pendant lequel presque tous les pratiquants de la Chaomancie disparurent sous l'effet du Nonsense, le Code fut réformé de façon à revenir presque entièrement à son état d'avant la période tri-impériale et la magie chaomantique fut déclarée illégale car trop risquée. A l'heure actuelle, le Code continue de s'étendre au rythme d'un ou deux articles chaque année.

**L'oeuvre** : voici en résumé la structure du Code Esotérique. Après un **Préambule** écrit par Zeev, qui expose la nécessité et l'utilité de réglementer l'usage de la magie en Hiscontie, le texte de la **Table**

de Stalis forme la première partie du Code, que toutes les lois qui suivent poursuivent et approfondissent. Il comporte dix articles dont voici le texte :

**Article 1. Responsabilité juridique du mage. Institution du Maître-Mage Royal et définition de ses pouvoirs.** Tout mage est responsable de l'usage qu'il fait de sa magie devant le peuple hisconte, représenté par le Roi, et devant la communauté des mages, qui sera représentée par un Maître-Mage Royal nommé par le Roi sur le conseil des plus grands mages du royaume. Le Maître-Mage est juge suprême des affaires concernant la magie, sans que le Roi puisse s'y opposer. Le Roi peut toutefois faire usage de son droit de grâce auprès d'un mage condamné ; il peut aussi condamner à mort un mage comme ennemi de l'Etat, en tant que sujet du Roi et non en tant que mage.

**Article 2. La loi est plus puissante que la magie.** Le mage n'a pas le droit d'utiliser la magie pour contrevenir aux lois du pays ou pour les contourner.

**Article 3. Magie et Nonsense : loi du minimum de magie.** Plus la magie est puissante, plus elle risque de provoquer une manifestation du Nonsense (un Effet Phantasmagorique Spontané), c'est pourquoi le mage a obligation de n'utiliser la magie que lorsqu'il en a absolument besoin, et de ne jamais lancer de sortilège plus puissant que ce dont il a strictement besoin. Il a toutefois le droit de poursuivre des recherches afin d'améliorer sa maîtrise sur la magie, mais seulement dans la mesure où cela ne l'entraîne pas à faire un usage illégal de sa magie.

**Article 4. Devoir de maîtrise du mage sur sa magie.** Le mage doit toujours savoir précisément à quel sortilège il a recours et quelles manipulations magiques il effectue sur la réalité, afin de pouvoir en répondre devant des juges ou devant ses pairs, et de pouvoir distinguer les effets qu'il provoque lui-même des altérations désordonnées et aveugles de la réalité que provoque le Nonsense.

**Article 5. Responsabilité du mage dans le temps et l'espace.** Il est responsable des conséquences directes et indirectes des sortilèges qu'il utilise, dans la mesure où il pouvait les prévoir.

**Article 6. Magie et esprit dépassent la matière, mais l'esprit doit rester libre de magie.** Il est interdit au mage d'influencer ou de contrôler l'esprit d'une personne pour lui ôter son libre arbitre ou sa liberté de penser. Il n'a pas le droit d'user de sa magie pour aller contre l'instinct naturel de survie d'une créature vivante.

**Article 7. Devoir du mage de respecter les lois non écrites des Phénomènes.** Il n'a pas le droit d'aller contre les lois naturelles de la vie et de la mort, c'est-à-dire qu'il n'a pas le droit d'intervenir dans le cycle naturel de la génération d'un être vivant ou de ramener magiquement un mort à la vie.

**Article 8. Devoir du mage de favoriser la luxuriance des Phénomènes.** Le mage a obligation d'utiliser la magie pour préserver la vie quelle qu'elle soit dans la mesure de ses pouvoirs.

**Article 9. Devoirs du mage envers l'Etat.** Il doit répondre à l'appel du Roi si celui-ci réclame ses services au nom de l'Etat, pour la guerre, pour le secours de la population ou pour toute autre activité, dans la mesure où cela ne le contraint pas à faire un usage illégal de sa magie.

**Article 10. Valeur des lois de la magie définies par la Table. Définition de la magie noire.** Ces lois de la magie s'appliquent dans tout le royaume d'Hiscontie à partir du moment où elles ont été entièrement gravées sur la stèle, sans limitation de temps. Chacune d'elle s'applique dans la mesure où elle n'amène pas le mage à contrevenir aux autres. Tout mage contrevenant à ces lois de la magie est dit coupable de magie noire ; il est aussi criminel aux yeux de l'Etat qu'une personne non-mage qui aurait transgressé la loi dans un autre domaine.

Inutile de vous dire que malgré l'avancée considérable que représentait la Table de Stalis en son temps, les premières lois qu'elle expose devinrent rapidement une inépuisable source d'interprétations et de lectures contradictoires, que toutes les lois suivantes ont encore le plus grand mal à clarifier. Pourtant, en dernier ressort, les mages en reviennent toujours aux grands principes de la Table pour trancher les affaires les plus complexes. Et pour cause : ces principes définissent une véritable éthique de la magie qui n'a pas fini d'être discutée... Actuellement, le dernier mot revient généralement à l'Institut ou au Maître-Mage Royal, qui décide de faire primer tel principe sur tel autre dans un cas donné.

La seconde partie est formée par le **Code de 1200**, l'ensemble des premières lois du Code rédigées sur ordre de Fennovar V. Ce sont ces lois qui créent l'**Institut Pyramidal**, en définissent les fonctions et la hiérarchie ; l'assemblée de l'Institut peut se changer en **Tribunal de Haute Magie** pour juger des affaires complexes. Ces lois instituent les séances au cours desquelles les mages remettront à jour le Code et examineront les nouveaux sortilèges pour les inscrire dans un **Registre d'Etat**. Elles

organisent aussi l'enseignement de la magie par les **Maîtres-Mages**. En fait, elles ne font en bonne partie que légaliser une situation qui existait de fait depuis au moins deux cents ans par un accord tacite entre les Rois et la communauté des mages.

Une troisième partie du Code Esotérique est formée par les **lois ajoutées au Code entre 1200 et 1595**, date de l'invasion tri-impériale. Ces lois détaillent toutes sortes de situations litigieuses possibles dans l'usage de la magie ; elles correspondent souvent à des jugements du Tribunal de Haute Magie qui font jurisprudence par la suite. C'est une des parties les plus compliquées du Code, et même les plus grands mages de l'Institut n'ont pas trop de toute leur expérience pour rendre leurs jugements en s'y référant, sans contredire aucun des grands principes du Code *et* aucune des réglementations de détail qui sont exposées là.

La quatrième partie du Code est l'**Edit Chaomantique de 1595**, qui laisse en l'état la plupart des lois et institutions préexistantes, mais réorganise complètement le droit magique hisconte en fonction des lois en vigueur dans les Trois Empires. Toute la pratique et tout l'enseignement de la magie se trouvent subordonnés à la magie chaomantique. Les Chaomanciens sont Maîtres-Mages d'office et tous les Maîtres-Mages doivent apprendre la magie chaomantique. L'Edit définit aussi le règlement des affaires magiques, en laissant à l'Institut Pyramidal une certaine indépendance, mais le dernier mot en cas de problème revient toujours aux tribunaux tri-impériaux. Seule modification d'importance, mais considérable : les Rois-Lézards Hiscascirs (qui sont chacun empereur d'un des Trois Empires) sont tous les trois à la fois Rois d'Hiscontie et Maîtres-Mages Royaux. Les **articles supplémentaires ajoutés à l'Edit entre 1595 et 1723** l'ont en fait été en bonne partie à partir de 1650 et dans les dernières années de la période tri-impériale ; ils sont presque tous en rapport avec le Nonsense, et montrent surtout que la magie chaomantique devenait de plus en plus incontrôlable.

Suit l'**Edit Anti-Chaomantique de 1723**, qui forme la cinquième partie du Code. Rédigé par l'Institut Pyramidal aussitôt après le Cataclysme Etrange, il est (pour une fois) très court et très simple. Il est constitué d'un **Article unique** dont voici le texte : "L'Edit Chaomantique de 1595 et toutes les lois ajoutées au Code depuis sont annulés (ce qui équivaut à revenir aux institutions d'avant 1595). Considérant que l'étude et la pratique de la magie chaomantique attirent les manifestations du Grand Absurde en pays stable, elles sont déclarées interdites. Toute personne contrevenant à cet Edit sera jugée coupable d'avoir favorisé la propagation du Nonsense en Hiscontie."

La sixième et dernière partie du Code se compose de toutes les **lois ajoutées depuis le Cataclysme Etrange** jusqu'à la période actuelle. Comme avant 1595, il s'agit d'une série d'ajustements concernant des cas de jurisprudence et des points de détail réglant des conflits entre les principes de la Table et du Code de 1200. Cette partie est toujours en cours d'écriture à l'heure actuelle.

**Postérité de l'oeuvre** : le Code Esotérique est le fondement du droit magique en Hiscontie. Tout mage se doit de l'avoir étudié et de bien le connaître, surtout s'il prétend faire métier de Maître-Mage ou siéger à l'Institut ; en cas de litige, sa connaissance du Code peut lui permettre d'atténuer grandement la peine qu'il peut avoir à subir, s'il a l'habileté de faire jouer tel ou tel principe ou telle ou telle loi en sa faveur. Mais le Code est aussi un inépuisable sujet d'étude pour les érudits : il faut dire que les lois hiscontes sont en fait beaucoup plus claires dans le domaine de la magie que dans le domaine civil ! d'où les rêves caressés par de nombreux doctes, qui aimeraient pouvoir aligner le reste du droit hisconte sur l'admirable modèle qu'offre le Code Esotérique. Mais le droit coutumier et les prérogatives des seigneurs locaux sont encore fermement enracinés dans le pays, et un Code civil hisconte n'est certainement pas pour demain !

**Indice de légende** : 15 chez les mages, 10 parmi la population en général.

**Utilité pour les Aventuriers** : inutile de dire que tout joueur dont l'Aventurier est un mage a intérêt à jouer son personnage en fonction du Code Esotérique s'il ne veut pas se retrouver accusé de magie noire au bout de cinq minutes de jeu. Il est par ailleurs plus que probable que les Aventuriers se retrouveront tôt ou tard impliqués dans une affaire de crime magique, ou de magie maquillée en effet



du Nonsense... dans un cas pareil, leur connaissance du Code Esotérique pourra les sortir de bien des difficultés et leur éviter de lourdes peines s'ils sont accusés à tort.

**Amorces d'Aventures possibles pour le MJ :** une utilisation ponctuelle évidente du Code Esotérique dans un scénario est le cas d'un Aventurier contrevenant au Code, ou accusé à tort ou à raison de contrevenir au Code par un PNJ. Libre à vous d'entraîner alors les Aventuriers dans les méandres de la juridiction hisconte, en détaillant plus ou moins les articles du Code selon les besoins (et les envies de joueurs). S'ils se débrouillent mal, gageons qu'un petit séjour hors d'Hiscontie sera un bon moyen pour eux de se faire oublier quelque temps... Mais le Code Esotérique comporte aussi toute une partie "fossile" qui peut être à l'origine de plusieurs scénarios : les anciennes lois concernant la Chaomancie et l'Edit Anti-Chaomantique. En effet, il est très probable que certains mages et certains érudits s'intéressent toujours à la Chaomancie et aux moyens de lui redonner son ancienne efficacité contre le Nonsense. Si jamais quelqu'un parvenait à prouver (ou à faire croire) que la Chaomancie est toujours capable de protéger contre le Nonsense, il faudrait peut-être réactiver certains articles de l'Edit chaomantique, ce qui pourrait conduire facilement, avec quelques abus, à remettre en code les principes les plus fondamentaux du Code...

## Registre d'Etat des Sortilèges de Magie Hisconte, publication d'Etat de l'**Institut Pyramidal**

**Genre :** utilitaire, code de lois (en prose, style administratif), sert de complément au Code Esotérique

**Support :** généralement un épais tome manuscrit, suffisamment petit pour être emporté avec soi. Les mages riches, les cabinets d'érudits aisés et les bibliothèques des grandes villes en possèdent des éditions de poche imprimées. Tout comme pour le Code Esotérique, l'Institut Pyramidal en détient un exemplaire "tome d'Etat" réputé inaltérable, à l'encre et au papier mêlés d'occultine, soigneusement maintenu à jour, et qui sert de référence à toutes les autres éditions.

**Les auteurs et la genèse de l'oeuvre :** le Registre d'Etat fut créé en même temps que le Code Esotérique, en 1200 après J, sur ordre du roi Fennovar V, afin de servir de complément au Code lui-même. Depuis ce moment, il a pour but de dresser la liste exhaustive des sortilèges de Magie Commune utilisés en Hiscontie et de les intégrer aux lois du droit magique en indiquant précisément dans quelle mesure leur utilisation est légale. La première liste des sorts existants fut dressée au moment des toutes premières séances de l'assemblée de l'Institut Pyramidal ; en fait, elle n'était pas vraiment exhaustive, et on peut se demander si même aujourd'hui, elle parvient à l'être complètement.

Toujours est-il que pour maintenir à jour le Registre, l'Institut se dota de mages spécialement chargés du recensement des sortilèges : les **Guetteurs**, qui formèrent le **Guet** de l'Institut. Leur rôle consiste à observer autour d'eux, chacun dans son secteur, les sortilèges qui se lancent, afin de guetter l'apparition de nouveaux sorts ou de nouvelles variantes non prises en compte par le Registre, qu'il s'agisse de nouvelles créations de mages du pays ou de sortilèges introduits par des mages venus d'ailleurs sur Fantasia, et de les signaler à l'Institut.

Par ailleurs, l'Institut instaura une règle fondamentale : tout mage inventant un nouveau sortilège ou une variante notable d'un sort existant doit le déclarer soit à l'Institut, soit à un Guetteur, en indiquant précisément le hiéroglyphe qu'il utilise ou les modifications apportées au hiéroglyphe du sort. Une fois signalé à l'Institut, chaque nouveau sortilège figure à l'ordre du jour de l'assemblée mensuelle des mages de l'Institut, qui l'examine et fixe les limites de son utilisation légale ; si le sortilège est jugé trop dangereux ou risqué, il est déclaré hors la loi et relève désormais de la magie noire. Chaque sortilège fait l'objet d'un article. Une fois le sortilège examiné et intégré à la loi, le nouvel article du Registre est mis par écrit par les scribes de l'Institut et ajouté à l'édition suivante du Registre d'Etat.

L'Institut Pyramidal attache la plus grande importance à tenir à jour le Registre aussi scrupuleusement que possible, car même si le Code Esotérique fixe les conditions générales de l'usage

de la magie, un sortilège qui n'est pas listé dans le Registre d'Etat représente un véritable vide juridique car il n'existe pas aux yeux de la loi. C'est pourquoi les ajouts d'articles au Registre d'Etat sont beaucoup plus fréquents que les ajouts au Code Esotérique lui-même.

Un **Addendum mensuel au Registre** est diffusé chaque mois par l'Institut de Stalis et indique les derniers sortilèges examinés dans le mois écoulé ; il est placardé sur les murs de l'Institut et envoyé par courrier à toutes les écoles de magie pour y être affiché, mais on peut aussi le trouver dans tous les endroits où les mages aiment à se réunir (tavernes, cafés-magie, salons...) et tout Maître-Mage a l'obligation de le connaître dès sa parution.

Le Registre d'Etat fait l'objet d'une **nouvelle édition annuelle** qui intègre les Addenda de l'année. Inutile de dire que si la diffusion des derniers ajouts au Registre dans les grandes villes et la périphérie de Stalis est relativement rapide, elle l'est nettement moins dans les régions les plus reculées ! Depuis 1200, ce système a fonctionné à peu près à l'identique, avec une relative efficacité. Pendant la période tri-impériale, les Chaomanciens ne le modifièrent pas, et s'en inspirèrent au contraire pour rendre plus rigoureuse la législation en matière de magie dans les Trois Empires. A l'époque actuelle, malgré diverses remises en cause ponctuelles, le système du Registre d'Etat et de ses mises à jour régulières, par voie administrative ou par le Guet, fonctionne toujours à peu près à l'identique.

**L'oeuvre :** le Registre d'Etat se présente sous la forme d'une interminable liste de sortilèges, censée représenter l'ensemble des effets magiques relevant de la Magie Commune qui existent en Hiscontie au moment de son édition. Dans une édition complète du Registre comme dans les Addenda mensuels, les sortilèges ne sont pas classés par noms, car un même sortilège peut en avoir plusieurs selon les endroits, mais par la complexité croissante de leur hiéroglyphe (qu'il ne faut pas confondre avec leur niveau de puissance...). C'est pourquoi le Registre se présente un peu comme un dictionnaire d'idéogrammes où seul un mage est en mesure de se retrouver. En regard de chaque hiéroglyphe se trouvent indiqués les noms les plus courants du sort, les hiéroglyphes de ses variantes mineures les plus employées, et surtout les limites de son utilisation légale.

Si l'article mentionne "sort de magie noire", le sort est totalement illégal et aucun mage n'a le droit de le lancer.

Seuls de rares sorcelets très peu puissants ou des sorts complètement inoffensifs sont déclarés, au contraire, "totalement légaux", c'est-à-dire utilisables sans aucune restriction, par exemple "Guérison fantasienne", ou encore le sorcelet "Tournepot", utilisé par les potiers pour faire tourner leur tour sans avoir à manoeuvrer de pédale...

Mais l'écrasante majorité des sorts possède au moins quelques lignes restreignant son usage. Voici quelques exemples de restrictions courantes :

"interdit en cas d'EPS", c'est-à-dire à ne pas utiliser pendant ou juste après une manifestation du Nonsense, pour ne pas "l'attirer" de nouveau ; la limitation sert surtout pour des sorts puissants comme "Portail mineur".

"interdit en zone instable", c'est-à-dire que le mage ne doit pas utiliser le sort dans les régions de Fantasia dont le degré d'instabilité est supérieur à celui de l'Hiscontie (2 ou 3 au maximum) car le sort pourrait provoquer des manifestations du Nonsense potentiellement redoutables. C'est le cas d'un sort comme "Jeu de mots", dont les effets en zone stable sont déjà très délicats à maîtriser. Cette restriction est censée s'appliquer même en dehors d'Hiscontie, mais dans la pratique, elle est à peu près sans valeur une fois sorti du pays, et les explorateurs n'en tiennent souvent pas compte.

"interdit à proximité d'une habitation" concerne les sortilèges qui risquent d'endommager ou de détruire les bâtiments ; la restriction vaut particulièrement en milieu urbain. Elle a permis de juger illégal, par exemple, le lancement du sort "Danse végétale" sur les arbres qui servent de maisons aux habitants d'Ulestia...

"toléré seulement en cas de légitime défense" : le mage ne peut avoir recours au sort que pour protéger sa vie en cas d'agression, par exemple dans le cas de sortilèges comme "Peau de feu" ou "Boule de Feu à Tête Chercheuse". Existe aussi la restriction "toléré seulement dans le cadre de l'article 8 de la Table", c'est-à-dire que le mage ne peut recourir au sort que pour protéger un être vivant d'un danger de mort imminent ; la délimitation exacte de cette restriction faisant bien sûr l'objet de multiples négociations possibles en cas de litige...

"sort de guerre" est utilisé pour un sortilège potentiellement meurtrier, par exemple "Lapidation météoritique", qui ne peut être utilisé que dans le cadre d'un affrontement ouvert avec un ennemi déclaré, c'est-à-dire soit un "ennemi du peuple et du royaume hiscontes", soit une monstruosité née du Nonsense. Théoriquement, un mage n'a le droit d'utiliser le sort que pour guerroyer au service du roi d'Hiscontie, c'est-à-dire, en pratique, jamais sur le sol hisconte ; les membres des expéditions en terre inconnue ont officiellement le droit d'utiliser des sorts de guerre. Les Gardemages ont l'autorisation d'y recourir en dernier ressort contre des criminels particulièrement dangereux. Les membres de la Maison de Veille ont le même droit, mais contre des manifestations dangereuses du Nonsense.

"toléré dans le cadre de l'article 6" indique que le sortilège est illégal quand il est utilisé pour porter atteinte au libre arbitre ou à la liberté de pensée d'une personne, par exemple pour prendre le contrôle de son esprit.

"toléré dans le plus strict respect du Code" indique généralement un sort à la limite de la légalité ; en gros, un mage qui le lance a neuf chances sur dix de se retrouver avec les autorités aux trousses en cas de problème. C'est le cas du méta-sort "Masque magique", très souvent utilisé pour masquer le lancement d'un sort de magie noire.

Ces restrictions ont encore le mérite d'être assez claires... le problème, c'est que de nombreux sortilèges posent beaucoup de problèmes et font donc l'objet de développements longs et obscurs dans les pages du Registre d'Etat. Par exemple, l'article consacré au hiéroglyphe du sort "Jeu de Mots" compte une bonne quinzaine de pages serrées qui cherchent à prévoir des restrictions pour toutes les situations que pourrait provoquer ce sort, et finissent par se contenter de fournir une liste de cas ayant fait jurisprudence (par exemple, il est interdit de lancer ce sort juste après que quelqu'un ait dit "il fait un soleil de plomb" : un Archimage facétieux l'a fait par plaisanterie en 1894 et cela a eu pour résultat de changer le soleil en une énorme boule de plomb qui s'est écrasée dans le Grand Océan, provoquant un raz-de-marée que les plus puissants mages du pays, réunis en catastrophe, ont eu un mal fou à repousser avant qu'il ne noie les côtes hiscontes... on ne s'explique toujours pas par quel miracle un soleil a continué à briller dans le ciel). Bref, dans les cas les plus complexes, la législation de détail s'avère parfois impuissante, et il faut en revenir aux grands principes du Code Esotérique.

**Postérité de l'oeuvre :** le Registre d'Etat est le second ouvrage de référence après le Code Esotérique que tout mage se doit de connaître et d'avoir un peu étudié. Techniquement, un mage n'est tenu de connaître que les limitations légales des sorts qu'il maîtrise ; en fait, ses contacts dans le milieu des gens de magie l'amènent rapidement à bien connaître bon nombre d'autres articles du Registre, ceux des sorts les plus courants ou les plus célèbres. Il existe des éditions très complètes du Registre, destinées aux érudits ou aux juristes des tribunaux de province hiscontes, qui présentent plusieurs classements des sorts en plus du classement officiel par hiéroglyphes, notamment par noms et par niveaux de puissance.

**Indice de légende :** 15 chez les mages, 10 parmi la population en général.

**Utilité pour les Aventuriers :** le Registre d'Etat est bien sûr susceptible de servir aux Aventuriers mages soucieux de légalité. Mais il a aussi bon nombre d'usages possibles dans le cadre d'une enquête magique, en premier lieu pour vérifier le statut légal d'un sortilège lancé par un PNJ et l'identifier comme un sorcier s'il use beaucoup de magie noire. Par ailleurs, un sort qui ne figure pas dans la dernière édition du Registre ne pourra qu'éveiller leur curiosité... et, espérons-le, leur prudence, car cela voudra dire, en toute logique, que le PNJ qui l'aura lancé est un mage assez puissant pour inventer ses propres sorts, et assez habile pour les dissimuler aux autorités.

**Amorces d'Aventures possibles pour le MJ :** il serait bien sûr impossible de prétendre fournir en détail toutes les limitations légales de l'utilisation des sorts de Magie Commune en Hiscontie : le contenu précis des articles du Registre est donc laissé à votre discrétion, en fonction des sorts utilisés par les Aventuriers et les PNJ et en fonction des scénarios. Les restrictions décrites ci-dessus sont là pour servir d'exemple, et le système est avant tout destiné à donner une plus grande dimension "roleplay" à l'utilisation de la magie dans ce qui reste tout de même non pas un western sauvage, mais

un pays civilisé où l'on ne fait pas tout ce qu'on veut même quand on est Aventurier (les choses sont bien sûr très différentes hors d'Hiscontie).

L'utilisation la plus ordinaire du Registre consiste à s'en servir dans le cadre d'affaires de "police magique", comme d'un utilitaire précieux pour les Aventuriers et pour les Gardemages. Le système des mises à jour du Registre par des Addenda qui sont communiqués à tout le pays par voie de courrier est un système très vulnérable, qui offre prise à toutes sortes de manipulations de la part de PNJ malveillants, au point que dans un petit village isolé, il ne serait pas impossible à un homme habile d'intercepter le Facteur chargé de porter l'Addendum mensuel aux autorités magiques de l'endroit, et de le remplacer par un faux de son invention, ce qui lui permettrait de maintenir pendant quelques semaines tout un village dans la conviction que tel ou tel sort est désormais légal ou illégal - à vous dans ce cas d'imaginer dans quel but il organiserait une pareille manipulation.

Les Aventuriers les plus attentifs ne manqueront pas d'apprendre tôt ou tard un secret de polichinelle : *tous* les sorts de Magie Commune ne figurent pas dans le Registre d'Etat, du moins pas dans les éditions disponibles un peu partout. En effet, le Registre d'Etat a le désavantage de fournir le dessin du hiéroglyphe de chacun des sorts dont il précise l'utilisation, c'est-à-dire que n'importe quel mage est en mesure d'apprendre le sort à partir du hiéroglyphe en question. Ce n'est pas grave outre mesure pour les sorts de magie noire, car la plupart des mages n'oseraient jamais essayer d'en lancer un, même pour voir, par peur des Gardemages. Mais c'est nettement plus gênant quand il s'agit de sorts qui relèvent, disons, du "secret d'Etat". Par exemple, certains sorts de guerre puissants maîtrisés par les Gardemages ou par les plus hauts mages de l'Institut, ou encore des sorts mis au point au fil des siècles par les Maîtres-Mages Royaux successifs dans le cadre de recherches magiques d'Etat, et qui n'ont encore jamais été lancés. Dans la plupart des éditions, ces sorts font seulement l'objet d'une mention brève dans les premières pages, juste après les hiéroglyphes des quinze Phonèmes fondamentaux qui sont les hiéroglyphes les plus simples : à partir du seizième sort jusqu'au trente-et-unième, le hiéroglyphe est remplacé par un rectangle noir portant en son centre soit le blason de l'Institut, soit la marque personnelle du Maître-Mage Royal ; leurs articles se résument à une simple mention "Spécial, interdit sauf privilège du Roi". Mais vous, Meneur de Jeu, pouvez savoir où trouver les hiéroglyphes de ces mystérieux sorts : ils figurent uniquement non pas sur le "tome d'Etat" de l'Institut Pyramidal (que des tiers peuvent être amenés à consulter pour corriger les fautes de leur propre exemplaire du Registre), mais sur l'exemplaire personnel du Maître-Mage Royal. Le Roi et le Directeur de l'Institut sont les deux autres personnes à connaître l'existence de ces hiéroglyphes ; le Roi tolère cette légère entorse à la légalité, car ces recherches magiques sont menées depuis des siècles par les Maîtres-Mages Royaux dans les laboratoires de l'Institut à la demande de la dynastie royale, sans interruption depuis l'époque de Fenovar V (d'où la mention d'un "privilège du Roi" pour les recherches magiques, que le Maître-Mage Royal est le seul mage du royaume à posséder). Ces recherches ont pour but de clarifier entièrement le mystère du fonctionnement de la magie et de ses rapports avec le Nonsense, les Fortunes savent par quels moyens...

Une seconde anomalie, en rapport avec la première, peut être trouvée dans le Registre : l'ensemble des sorts de Magie Chaomantique propre aux mages des Trois Empires a totalement disparu du Registre depuis l'édition de 1724, la première après le Cataclysme Etrange. De même, tout Aventurier qui fait des recherches persévérantes à propos de la Chaomancie finira par s'apercevoir que le seizième sort du Registre est censé être, en toute logique, le fameux Seizième Phonème ajouté artificiellement à la magie par les frères mages qui ont fondé les Empires. D'où deux pistes. D'une part, le fait que le Seizième Phonème figure parmi les sorts "secrets" suggère que les Maîtres-Mages Royaux qui se sont succédés depuis le Cataclysme Etrange ont mené des recherches sur la Chaomancie, avec autorisation du Roi, alors qu'officiellement c'est formellement interdit. D'autre part, des investigations supplémentaires pourraient apprendre aux Aventuriers que les sorts de magie chaomantique sont devenus introuvables en Hiscontie en quelques années après le Cataclysme Etrange. Un moyen de les retrouver serait donc de consulter une ancienne édition du Registre d'Etat datant de la période tri-impériale. Comme à cette époque la Chaomancie était légale et très pratiquée, ces sorts ne peuvent manquer d'y figurer avec leurs hiéroglyphes, ce qui permettrait de les lancer de nouveau. Or, ces éditions des Registres d'Etat vieilles de plusieurs siècles ne peuvent pas se trouver n'importe où : elles

n'existent sans doute encore que dans les bibliothèques de certaines vieilles familles de magiciens disposant de bibliothèques privées considérables, ou chez les plus grands érudits du royaume... ou bien, si toutes ces pistes possibles font défaut, dans les Archives royales conservées dans les mystérieuses Cinq Tours à Stalis. Mais pourquoi les Aventuriers se lanceraient-ils dans une quête aussi ardue, au risque d'attenter à des secrets d'État ? C'est à vous, Meneur de Jeu, de le déterminer, car c'est une bonne trame possible pour une campagne.

\*

## La Magie des S'Raal

*En attendant mieux, voici à présent une courte note de background sur la magie des S'Raal :*

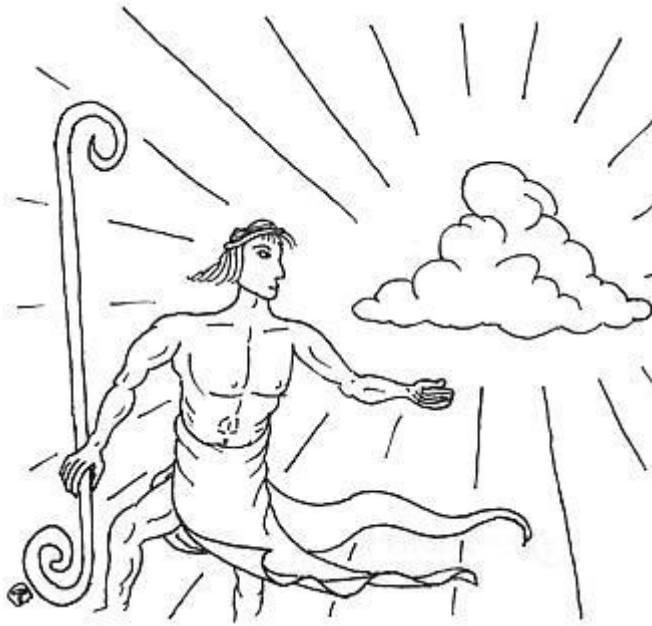
La magie telle que la pratiquent les dinosauriens S'Raal est une adaptation à la Magie Commune d'une forme de magie assez différente, pratiquée avant la naissance des Trois Empires par les S'Raal dans leur pays d'origine, disparu depuis. De cette ancienne pratique, les sortilèges S'Raal ont gardé une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

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

\*

## La Magie nuagine

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



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

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

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

### Les mages nuagins

Les mages nuagins se répartissent en plusieurs corps définis par leurs spécialités : en effet, la magie est employée chez les Nuagins à des fins très diverses, qui sont principalement : l'architecture et la vie quotidienne ; la recherche et la préservation de la mémoire collective ; et la magie utilisée à des fins militaires.

Quelle que soit sa spécialité, la magie nuagine comporte toujours une part de divination, dans la mesure où toute pratique magique, quelle qu'elle soit, revient toujours à entretenir un contact avec la part divine du monde par l'intermédiaire d'un sortilège. Il faut garder à l'esprit que pour les Nuagins, tout sortilège que l'on lance revient à une offrande offerte aux dieux. On remarque également que la

distinction entre mages, érudits et prêtres est à peu près inexistante dans l'empire nuagin : en dehors des Prêtres du Vent réunis dans le Conseil des Brumes, tous les mages jouent aussi le rôle de prêtres, et tous les prêtres sont de grands érudits (le prêtre ignorant ou peu cultivé n'existe pas chez les Nuagins). Une telle conception de la magie est cependant très logique puisque, comme on l'a vu, la magie des Nuagins repose entièrement sur leur cosmogonie et leur mythologie, donc sur des explications religieuses.

Les mages de la vie quotidienne sont appelés **Modeleurs**. Ce sont des sortes de mages-architectes, qui connaissent bien les nuages, leur densité, leurs formes naturelles, et savent aussi tirer de leurs observations nombre de renseignements. Ils sont essentiellement chargés, comme leur nom l'indique, d'influencer la forme des nuages, et plus précisément de leurs volutes, afin d'en faire des habitations. Grâce à eux, les Nuagins n'ont nullement besoin de rassembler des matériaux ou de construire quoi que ce soit pour se loger : ils tirent leurs habitations de la surface même des nuages ou des plaines stratosphériques, et leurs habitations ne sont autres que des zones nuageuses modelées d'un seul tenant pour former des pièces, des couloirs, des escaliers, des tours... En ce sens, les Nuagins sont troglodytes.



Les Modeleurs se rendent aussi utiles plus spécifiquement sur les nuages-colonies. En effet, comme la plupart des Nuagins vivent non pas sur des plaines stratosphériques à forme fixe, mais sur des nuages totalement immatériels qui, comme tous les nuages, apparaissent, changent de forme et disparaissent au gré des vents et des températures, leurs habitants sont souvent contraints de s'adapter à ces changements, c'est-à-dire de déménager pour un autre endroit de leur nuage, ou de le quitter pour un autre lorsqu'ils voient que le nuage rétrécit au point de disparaître bientôt. Les Modeleurs peuvent alors retarder légèrement ces altérations des nuages, afin d'éviter que leurs habitants se retrouvent (même temporairement) privés de logis. D'autres mages sont spécialisés dans le contact magique avec la faune et la flore stratosphériques, et forment une multitude de spécialités numériquement moins importantes ; il existe par exemple des mages entièrement voués aux Arbres de pierre, d'autres aux plantes dérivantes du Haut-Ciel ou aux Baleines volantes. Les Modeleurs se réfèrent avant tout à Wholz, le Vent divin, tandis que les mages de la faune et de la flore se réfèrent plus volontiers à Rhéan, l'Horizon, et à Yania, la Joie, qui sont tous deux les créateurs des premières créatures vivantes.

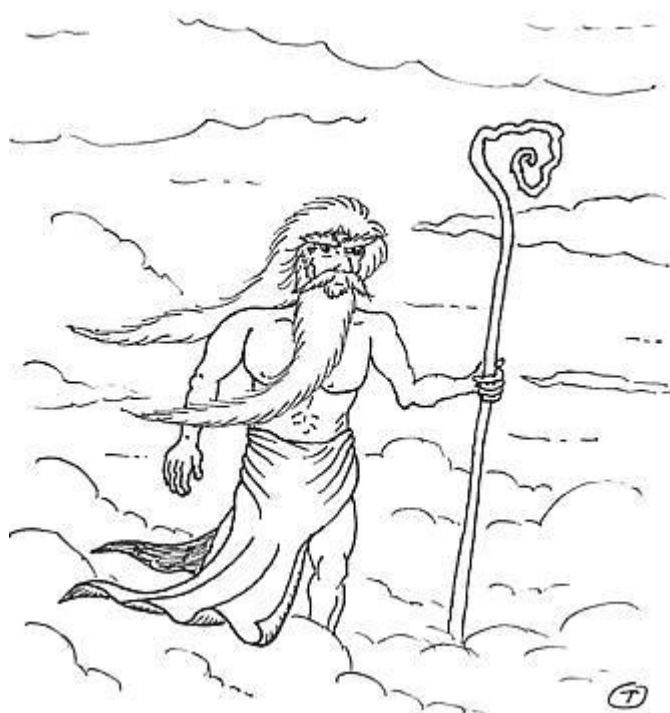
Les mages chargés de la recherche et de la préservation du savoir nuagin ne sont autres que les Prêtres du Vent. De même que les Modeleurs, ils sont représentés dans tous les nuages-colonies et toutes les plaines stratosphériques. Ce sont généralement des Enchanteurs, et ceux du Conseil des Brumes de Geerta figurent parmi les mages les plus puissants de l'empire (à l'exception des mages-guerriers, voir plus loin) et les meilleurs dans leur spécialité ; mais ils sont surtout renommés pour leur grande érudition et leur parfaite connaissance de l'histoire du Haut-Ciel. Ils sont spécialisés dans la Divination, et, en tant que mages, sont appelés les **Sibyllins** (on les appelle soit Prêtres du Vent, soit Prêtres sibyllins). Tandis que les Modeleurs influencent la forme des nuages pour les rendre habitables, les Sibyllins savent comment *lire* leurs volutes naturels. Ils partagent en partie ce savoir primordial avec les Modeleurs, mais sont bien plus instruits qu'eux en la matière. Ils sont capables de



passer des heures à regarder les nuages et les évolutions naturelles de leurs formes, afin d'apprendre ce que tout nuage raconte naturellement. Car ils pensent que les nuages sont la mémoire du monde, et que les entrelacs subtils de leurs courbes et de leurs formes racontent constamment l'histoire des siècles passés, présents et peut-être à venir. Ils peuvent aussi écouter longuement les sifflements du vent et toutes les sortes de bruits feutrés, imperceptibles pour l'ouïe grossière des habitants de l'En-Bas, qui se font entendre dans le Haut-Ciel, et prononcer des oracles sous la dictée du chant des limbes. Les Sibyllins sont également capables d'écrire en quelque sorte dans de petits nuages qu'ils façonnent selon une technique proche de celle des Modeleurs, mais qu'ils utilisent pour entreposer du savoir. L'aéronaute hisconte Swann Koja parle d'immenses nuages creux renfermant d'innombrables petits nuages, qui seraient autant de *bibliothèques* renfermant une quantité étourdissante de connaissances sur Fantasia encore inconnues des habitants de l'En-Bas. Les Hiscontes envient ces trésors de savoir, et certains pensent que Swann y aurait eu accès plus qu'il n'a bien voulu le dire dans ses *Récits de voyages chez les Nuagins*. On murmure même qu'il aurait été initié à l'art de lire dans les nuages... mais il semble avoir emporté ce secret dans la tombe. Les Prêtres sibyllins sont avant tout les Prêtres du Wholstream, le Vent comme Parole bruissante du Dieu, mais la divination qu'ils pratiquent les lie intimement aux deux Puissances primitives Org et Kanoutos, le Temps et le Destin, qui s'incarnent selon eux dans l'altération et l'évolution des nuages dans le ciel.

Les **mages-guerriers** nuagins sont les plus puissants de tous, ou du moins ceux dont les sortilèges sont les plus spectaculaires et les plus terribles : ils peuvent déchaîner la tempête, former d'immenses nuages d'orage, appeler grêle, pluie et foudre sur leurs adversaires, ou lâcher sur eux des vents sauvages qui les emportent vers le lointain, les soufflent, les écartèlent ou les dissolvent ; d'autres savent tisser les rayons du soleil, et les plus puissants savent invoquer les Typhons. Ils pratiquent le **Fagnah'Yaz**, le déchaînement de la tempête entendue comme la colère de Wholz, et ils se réfèrent bien entendu au Fagnah'Kepfh ; cette adoration particulière pour Fagnah' leur confère une réputation d'ambiguïté et de dangerosité au sein de la population nuagine, car à l'image de la divinité Fagnah', leur art risque toujours de les entraîner vers la destruction aveugle et incontrôlée, le déchaînement d'une furie chaotique ; c'est pourquoi ils se montrent eux-mêmes extrêmement prudents et ne font jamais usage de leur magie à la légère ou pour de vains motifs, mais seulement lorsqu'il y va de la vie de leur peuple.

Il y a plusieurs sortes de mages-guerriers nuagins.



Les **Aquilons** sont spécialisés dans le dressage des vents et des nuages de tempête ; ils savent changer de petits nuages de beau temps en de monstrueuses nuées noires porteuses d'orage en quelques minutes, appeler pluie, neige ou grêle, déchaîner éclairs et tonnerre sur leurs victimes. Leur maîtrise des vents est particulièrement impressionnante, car ils savent leur faire atteindre des vitesses vertigineuses, auxquelles même de lourds aéronefs résistent à grand peine. Ils connaissent aussi les secrets de la formation des trombes et des tornades, et en déployant tout leur talent, ils peuvent faire se confondre mer et ciel dans un brouillard humide et imperscrutable, au point que leurs ennemis ne peuvent que s'y perdre et désorganiser leur flotte. Les rares Hiscontes qui ont assisté à des batailles de grande envergure entre Nuagins et Nains de Ciel sont restés ébahis devant l'immensité des masses d'air

et des masses nuageuses que ces enchanteurs sont capables de retenir en leur pouvoir. Les Aquilons se reconnaissent à leurs vêtements nuancés de gris et de noir, comme de sombres nuées annonciatrices de tempête ; ils vont au combat transportés par les vents, mais d'autres préfèrent chevaucher des Baleines volantes, dont les ailes puissantes, brassant l'air stratosphérique, les aident à convoquer les vents. Le lien qu'ils entretiennent avec ces Baleines est parfois extrêmement fort.

On dit que les cinq **Seigneurs des Nuages** qu'évoquent les légendes nuagines ne seraient autres que les plus anciens et les plus puissants des Aquilons, qui auraient fusionné à la fois avec leur monture et avec les vents qu'ils invoquent. Ils parcourent le ciel de Fantasia, solitaires, gardiens du Palais de Brume, demeure des dieux, prêts à s'entourer de cyclones en cas d'attaque venue de l'En-Bas... mais on ne les a que très rarement aperçus. Les Aquilons sont les premiers adorateurs de Yaz, dieu de l'Air, Souffle rejeton de Wholz.

On peut reconnaître les mages Aquilons à leur chevelure, qu'ils portent très longue.

Les **Hélionautes** sont les mages de la lumière. Ils savent voir et distinguer les rayons du soleil, et les utilisent pour se déplacer dans le ciel, pour se fabriquer des ailes chatoyantes ou des vêtements éblouissants ; ils peuvent les tisser et les tresser pour ériger des colonnes brûlantes, ils peuvent assécher l'atmosphère et la rendre aussi chaude que dans la Thermosphère, tellement que le métal fond et que le bois s'enflamme spontanément. Bien que manipulant surtout l'**Azl**, la lumière du Zénith, ils aiment à travailler avec les guerriers de l'Ilph, le feu du soleil couchant.

Quelques-uns d'entre eux, les **Stellins**, tissent aussi la lumière des étoiles, et savent jouer comme de la harpe sur les rayons de la lune ; leurs sortilèges sont en apparence plus paisibles et parfois moins agressifs, mais leurs envoûtements sont tout aussi redoutables. Hélionautes et Stellins maîtrisent aussi l'art des mirages et des illusions d'optique générées par les différences de température entre les couches d'air ; et ils savent aussi convoquer les sept couleurs de l'arc-en-ciel et les plier à leurs désirs.

Les Hélionautes et les Stellins se réfèrent à **Eyil**, Dieu de la Lumière, créateur de la Couleur et du Clair-Obscur, l'un des multiples enfants de Wholz.

\*

## Sortilèges des Nuagins

Presque tous les sorts nuagins sont accessibles dès le niveau Apprenti ou Mage, mais leurs paramètres et les possibilités qu'ils offrent évoluent considérablement en fonction du niveau de maîtrise du mage. Le niveau indiqué est le premier niveau auquel on peut avoir accès au sort ; les variations pour des niveaux plus élevées sont précisées dans la description du sortilège.

### Petit nuage

Modeleur Neutre - 2 PE - Apprenti, Mage - A vue - pas de cible - un quart d'heure

Ce sortilège permet au mage de faire apparaître devant lui un petit nuage dont le volume, en gros, ne doit pas dépasser 1 mètre cube. Il peut en déterminer et en modifier la forme à son gré (y compris en le divisant en plusieurs nuages plus petits, d'un volume équivalent au total), et le faire se déplacer en l'air selon ses désirs et sans que cela n'altère sa forme, mais pas à une vitesse de plus de 15. Les mages utilisent souvent ce sort comme une sorte de "table à dessin", et pour reproduire la forme d'un visage, l'apparence d'un Nuagin ou d'une créature particulière, voire même représenter des cartes en trois dimensions : non seulement des cartes terrestres en relief, mais aussi (et surtout) des sortes d'hologrammes montrant les places des nuages-colonies les uns par rapport aux autres, leurs déplacements, etc. Comme la forme du nuage est directement liée à ce que le mage se représente en esprit, il n'y a aucun besoin de posséder par ailleurs une compétence en Dessin, Sculpture ou Cartographie pour obtenir un résultat parfait. Le nuage se dissipe au bout d'un quart d'heure. Au niveau Mage, le mage peut choisir de dépenser 1 PE pour conserver indéfiniment le nuage dans la forme qu'il lui a donnée précédemment, sans qu'il se dissipe ou se déforme, quelles que soient les conditions climatiques. Bien qu'inventé par les Modeleurs, ce sort est en fait utilisé par pratiquement tous les mages nuagins.

### Dissiper un nuage

Modeleur Neutre - coût variable - Apprenti - Au toucher - 1 cible - moins d'une heure

Il arrive parfois que les Modeleurs aient besoin de dissiper un nuage, soit parce qu'il menace d'entrer en collision avec un nuage-colonie et de le déformer, soit parce qu'il risque de provoquer des dégâts sur des habitations nuagines, dans le cas d'un nuage de tempête. Ils ont alors recours à ce sortilège, qui leur permet, en touchant un nuage, de le faire disparaître dans l'air en un temps relativement court. Le coût en PE varie considérablement en fonction de la taille du nuage (et n'oublions pas que même le plus petit nuage se mesure en centaines de mètres, en largeur comme en hauteur...) :

Taille du nuage ciblé / Niveau du mage	Griselimbes ou Fils-de-neige	Castel-neige, Île-de-gris, grand groupe de Flocons	Tornade ou Fheulz	Front nuageux ou cyclone	Immense perturbation nuageuse
<b>Apprenti</b>	8 PE	16 PE	impossible	impossible	impossible
<b>Mage</b>	6 PE	12 PE	24 PE	impossible	impossible
<b>Enchanteur</b>	4 PE	8 PE	16 PE	32 PE	impossible
<b>Archimage et plus</b>	2 PE	4 PE	8 PE	16 PE	32 PE

La dissipation du nuage peut prendre plus ou moins de temps. Un Flocon ou une Île-de-blanc isolés disparaîtront instantanément. Un nuage de la taille de Griselimbes ou de Fils-de-neige se dissipera en quelques minutes ; pour un Castel-neige ou une Île-de-gris, plus épais et denses, cela prendra un peu plus longtemps, un bon quart d'heure ; un Fheulz ou une tornade, nuages très complexes et très actifs, mettront souvent plus d'une demi-heure à disparaître complètement. Un cyclone ou un grand front nuageux ne disparaîtra pas, mais se divisera en nuages plus petits et "inoffensifs". Seul un mage faisant montre d'une maîtrise exceptionnelle est capable d'influencer le cycle des nuages à l'échelle d'une grande perturbation s'étendant sur des centaines et des centaines de kilomètres ; mais si grands soient ses pouvoirs, il reste incapable de la dissiper tout entière, et ne peut que faire disparaître la partie qu'il peut voir jusqu'à l'horizon de là où il se trouve. Le temps que met un nuage à se dissiper peut paraître dépourvu d'importance, mais un délai plus ou moins court peut s'avérer au contraire vital quand il s'agit d'un cyclone sur le point de survoler une plaine stratosphérique !

Il est bien plus facile en magie d'amorcer le processus de dissipation d'un nuage que d'en faire naître un ou d'en changer la forme à grande échelle. Il est entendu qu'aucun mage nuagin n'aurait jamais l'idée de lancer ce sort sur un nuage-colonie habitée... et d'autant moins que les mages qui s'y trouveraient, n'étant pas fous, ne manqueraient pas d'empêcher la dissipation du nuage.

### **Modeler un nuage**

Modeleur Neutre - coût variable - Apprenti - Au toucher - 1 cible - 1 heure

Ce sortilège est l'outil par excellence des mages Modeleurs ; et si quelques mages d'autres spécialités le maîtrisent correctement, seul un Modeleur peut le manier assez bien pour produire des oeuvres vraiment admirables. Ce sort, comme son nom l'indique, permet au mage, pendant une heure, d'être capable de modeler un nuage, un peu comme on modèle de l'argile, pour obtenir une réalisation précise. Le mage n'a qu'à effleurer de ses doigts la surface brumeuse du nuage pour obtenir la déformation qu'il souhaite : repousser ou faire avancer la substance, lui donner une courbure plus ou moins arrondie ou droite... C'est selon ce procédé que les Modeleurs nuagins bâtissent tous leurs bâtiments dans la substance même des nuages. On ne peut pas vraiment dire qu'ils les creusent ou la sculptent, puisque la matière n'est même pas déchirée ou séparée en morceaux... Ils se contentent de l'infléchir, d'accorder sa forme à ce qu'ils souhaitent. Cette architecture étrange est pleinement en harmonie avec leur conception de la vie, qui les pousse à se fondre autant que possible dans leur habitat. Tant les parois extérieures que les volumes intérieurs s'attachent donc à imiter au mieux les formes naturelles et les volutes arrondies des nuages. Détail utile, les Nuagins n'ont presque aucun meuble : les volumes de rangement, les tables et les sièges sont prévus dès le départ dans la forme de la maison, et modifiés magiquement en cas de besoin.

Ce sortilège peut être utilisé à divers degrés : s'il est pratique et facile de s'en servir pour se ménager un abri grossier le temps d'une nuit au creux du volute d'un nuage, il est nettement moins évident de le mettre en oeuvre lorsqu'on cherche à modeler une véritable maison, avec ses pièces et ses couloirs - quant à la réalisation d'un grand bâtiment ou d'un palais, elle ne peut se faire que si toute une équipe de Modeleurs unit ses talents. Le sort coûte 12 PE pour un Apprenti, mais diminue avec les niveaux : 10 PE pour un Mage, 8 pour un Enchanteur, 6 pour un Archimage, 4 pour un Transplanair. Une heure passée à modeler grâce à ce sort permet de ménager dans un nuage un abri capable d'abriter cinq personnes, avec des parois grossièrement travaillées. Le mage peut choisir de s'imposer un malus plus ou moins grand, qui réduit sa Maîtrise magique au moment du lancement du sort, afin d'augmenter la taille ou le niveau de détail du résultat qu'il cherche à obtenir : -10% pour modeler une pièce confortable et aux parois décorées, ou pour réaliser un abri grossier mais plus grand, pouvant accueillir huit personnes ; -20% pour obtenir en une heure une salle superbe, ou un abri grossier mais très spacieux où douze personnes tiennent à l'aise. Il est également possible, bien entendu, de lancer ce sort plusieurs fois de suite, pour modifier, agrandir ou retravailler semblable "construction".

## **Mirage nuageux**

Modeleur Neutre - coût variable - Apprenti - A vue - un nuage - 1 heure

Le mage peut, grâce à ce sortilège, créer un nuage ayant exactement la forme et l'apparence d'un être de son choix (plante, créature, personne...) ; il peut également ordonner à ce nuage de se mouvoir et de se déplacer de la même façon que l'être en question. Le mage n'a pas besoin que la personne ou la créature dont il veut créer le double illusoire soit présente, il lui suffit de se la représenter en esprit (il doit l'avoir déjà vue au moins une fois, et l'illusion sera d'autant plus réussie qu'il aura pu observer en détail son apparence, sa façon de bouger, sa démarche, etc.). Il dirige les gestes et les déplacements de cette nuée trompeuse à distance, sans avoir besoin de la garder dans son champ de vision, et il peut voir tout ce que "voit" l'illusion ainsi créée. Le coût du sort se compte par tranches de 10 points de TAI de l'être ainsi imité (y compris les tranches incomplètes) : 4 PE pour un Apprenti, 3 pour un Mage, 2 pour un Enchanteur, 1 pour un Archimage ou supérieur. L'illusion nuageuse ainsi créée n'émet jamais le moindre son : elle est extrêmement discrète, mais ne peut pas parler (rien n'empêche en revanche de compléter l'illusion par des moyens supplémentaires, magiques ou non). Toute personne apercevant un tel nuage doit faire un jet de Vigilance avec un malus de 5% : si elle échoue, elle ne se rend absolument pas compte qu'il s'agit d'un nuage et est persuadée d'avoir affaire à un véritable être vivant. Dans le cas contraire, elle voit bien qu'il ne s'agit que d'un mirage, mais reste assez perturbée par une imitation aussi criante de vérité. Le Chroniqueur est libre d'adapter la difficulté du jet de Vigilance selon que la personne qu'on cherche à tromper connaît plus ou moins bien "l'original" (par exemple, quelqu'un qui croise l'illusion d'un ami qu'il fréquente tous les jours sera difficile à tromper et n'aura pas de malus à son jet de Vigilance). Le nuage est opaque, mais fait de vapeur immatérielle, comme tout nuage : on peut le traverser sans difficulté et l'illusion est incapable de garder en main quelque objet que ce soit.

## **Parler à la forme d'un Arbre-pierre**

Modeleur Neutre - 15 PE - Mage - Au toucher - un Arbre-pierre - 1 heure

Certains Modeleurs nuagins spécialisés dans la faune et la flore stratosphériques ont développé un lien particulier avec les Arbres-pierre ; ils sont capables d'entrer en contact empathique avec eux afin de les prier humblement de consentir à faire telle ou telle chose pour leur rendre service. Pour lancer ce sortilège, le mage doit garder un contact physique avec l'Arbre-pierre auquel il veut s'adresser (généralement en le touchant de la paume de la main ou en s'adossant à son tronc, mais tout contact permanent entre la peau et l'écorce est suffisant) ; il doit également, comme pour tout sort lancé sur un Arbre-pierre, opposer victorieusement son POU à celui de l'Arbre sur la Table de Résistance, afin de persuader l'Arbre-pierre de lui ouvrir son esprit et d'établir un lien temporaire avec lui ; s'il échoue, l'esprit de l'arbre lui reste fermé (cf les caractéristiques de l'Arbre-pierre dans la Flore du Bestiaire). S'il y parvient, il peut alors suggérer à l'Arbre telle ou telle modification dans la disposition de ses branches, grandes ou petites, de ses racines et même de son tronc ; l'Arbre l'écouterait et se conformerait à sa prière. Le mage peut alors s'écarter de l'Arbre et observer : l'écorce de celui-ci s'amollit comme sous l'action de l'Ilph, et les branches, les racines et le tronc se disposent comme il l'a demandé. Les Arbres-pierres aiment assez peu se contorsionner de cette façon, mais ils gardent la position demandée pendant une heure entière, sauf dans des cas exceptionnels où ils trouvent que le Mage a exagéré et leur a demandé des acrobaties excessivement désagréables, auquel cas ils finissent par se redresser avant l'écoulement de la durée convenue.

A tout moment pendant cette heure, le Mage peut reprendre son contact empathique avec l'Arbre et communiquer par télépathie avec lui ; comme l'Arbre est bien disposé à son égard, il peut éventuellement tenter d'en obtenir des renseignements ou lui poser des questions, mais n'osera jamais se permettre de lui demander un autre service, ni de modifier encore sa position. A la fin de l'heure, l'Arbre reprend lentement sa position originelle, et le lien empathique avec le mage est rompu. Un mage nuagin de niveau Enchanteur ou supérieur ne dépense que 10 PE pour lancer ce sortilège, mais quelle que soit sa puissance, il doit opposer son POU à celui de l'Arbre, afin d'obtenir son accord pour établir un lien empathique temporaire.

## Sonder la brume du temps

Sibylin Neutre - 5 PE - Apprenti / Enchanteur - un nuage - instantané / temps variable

Ce sortilège existe en deux versions, dont la première, chose rare chez les Nuagins, est directement accessible aux Apprentis, et la seconde réservée à ceux qui atteignent le niveau d'Enchanteur. Il permet au Sibylin, en contemplant un nuage d'une certaine façon, de prévoir de façon peu précise, mais très sûre, de quelle façon il va évoluer dans un avenir proche : s'il va s'agrandir ou rapetisser, s'il va disparaître, s'il va se transformer en un autre type de nuage et lequel ; dans quelle direction il va se déplacer en gros (Nord, Sud-Est...) ; mais aussi de savoir s'il va donner bientôt de la pluie, de la neige ou de la grêle et dans quelle quantité, si une Tornade ou une Trombe va se développer à sa base et à quel endroit et avec quelle puissance ; ou, pour un Fheulz, si un orage ou un cyclone va naître en son sein, et quelle sera sa puissance. Bref, c'est un sort de météorologue. A partir du niveau Apprenti, le mage peut dépenser 5 PE pour obtenir ce genre de prévisions et avoir ainsi un aperçu de l'avenir du nuage concernant les 1d6+3 prochaines heures (oui, c'est aussi une question de chance). Il ne peut cependant obtenir que le type de renseignement qu'il recherche (un de ceux qui viennent d'être énumérés) et le meneur de jeu ne doit pas lui donner d'informations très précises. En cas d'échec critique, le mage est persuadé dubien-fondé de ce qu'il prévoit, mais il se trompe du tout au tout.

Ce sortilège a bien des utilités : il permet par exemple à un groupe de fantassins Nuagins de ne pas se retrouver isolés dans le ciel sur un nuage qui est sur le point de se dissiper, ou bien de s'abstenir de traverser un Fheulz au moment où un terrible orage s'y prépare justement. A partir du niveau Enchanteur, le mage peut connaître l'avenir à plus long terme : pour chaque tranche de 5 PE qu'il dépense, il passe un quart d'heure à scruter le nuage et obtient un aperçu de 1d3 prochains jours (ainsi un mage dépensant 10 PE consacre une demi-heure à une contemplation attentive qui lui permet d'abord de connaître les 1d3 jours à venir, puis les 1d3 suivants). Cette version plus complexe et plus efficace du sort permet au mage de connaître tous les types d'informations à la fois et de façon plus précise - mais il s'expose toujours au risque de faire des prévisions fantaisistes en cas d'échec critique. Ce sortilège est connu par une partie des Prêtres Sibyllins, et aussi par une partie des Modeleurs.

**Restriction portant sur les sorts de lecture des nuages :** ces sortilèges, qui sont **marqués d'un \***, exigent, pour être lancés avec quelque efficacité, que le mage contemple les nuages à l'oeil nu. Seul un Nuagin est donc capable de lire dans les nuages par cette magie sans y laisser ses yeux. Il serait théoriquement possible de pallier à cette restriction en se lançant à soi-même un sort de protection des yeux avant de lancer le sort de lecture et d'entamer la contemplation des nuages, mais il n'est pas sûr du tout que cela fonctionnerait effectivement.

## Dans le sillage des nuages voyageurs \*

Sibylin Neutre - 6 PE - Mage - A vue - un nuage - temps variable

Là où les autres Nuagins ne peuvent qu'admirer les volutes d'un nuage, la subtilité de sa matière et les nuances de ses couleurs, les prêtres sibyllins savent lire dans ces volutes, dans ces formes et dans ces nuances, toute la vie passée d'un nuage depuis sa formation. En utilisant ce sortilège pour se concentrer sur un nuage, quel qu'il soit, le Sibylin peut savoir l'âge du nuage, où il s'est formé, quels ont été ses déplacements dans la Stratosphère jusqu'à l'endroit où il se trouve à présent, quels grands courants aériens il a empruntés et à quels vents il a été soumis, quelles formes successives il a adoptées, comment et combien de fois il a fusionné avec d'autres nuages ou en a absorbés dans sa masse et lesquels, ou encore quelles précipitations il a portées et à quels phénomènes il a donné naissance (brouillards, tornades, trombes, arcs-en-ciel, Ilph...). Le mage mémorise ces informations et devient capable de retracer précisément la route d'un nuage dans le ciel, parfois sur des distances impressionnantes ; il peut ainsi refaire à l'envers le chemin du nuage, savoir à quels endroits ont eu lieu ses transformations successives, ses changements d'altitude ou de direction, et revenir à son lieu de naissance précis, et cela même si la configuration des nuages dans le ciel a complètement changé depuis ! Une dépense de 6 PE implique que le Sibylin passe un quart d'heure à observer le nuage, ce

qui lui permet de reconstituer son voyage en remontant d'un mois dans le passé ; il est souvent nécessaire de lancer le sortilège plusieurs fois de suite pour reconstituer l'intégralité de l'histoire d'un nuage, et Wholz sait l'âge que peuvent atteindre certains nuages... chaque tranche de 6 PE permet de remonter un peu plus dans le temps : au mage de savoir exactement ce qu'il cherche, et s'il pense pouvoir obtenir davantage en questionnant un passé plus ancien encore. Les Sibyllins utilisent généralement ce sortilège pour obtenir une information précise concernant, par exemple la présence d'un grand vent voyageur à tel endroit de la Stratosphère il n'y a pas longtemps, ou l'arrivée prochaine de tempêtes violentes, mais aussi pour savoir d'où viennent certains nuages qui leur paraissent étranges, de forme inhabituelle, ou qui appartiennent à une espèce qu'ils n'ont encore jamais rencontrée. Ce sortilège est également utile pour reconstituer précisément le parcours d'un nuage-colonie dans les vastes étendues de l'Empire nuagin.

### **Lire les Limbes \***

Sibyllin Neutre - 6 PE - Mage - A vue - 1 heure

Les Prêtres sibyllins sont capables de lire la mémoire des nuages à l'état naturel, mais ils savent aussi, en les modelant d'une façon particulière, "écrire" des informations à leur surface, comme ceux de l'En-Bas écrivent à la plume sur du vélin. Tout Nuagin pratiquant cet la magie est capable de "sentir", rien qu'en regardant un nuage, qu'à tel ou tel endroit on y a modifié quelque chose pour y "écrire" sur telle parcelle de la surface du nuage. Ce sortilège, lancé à un tel endroit d'un nuage, permet à un Sibyllin de lire ce qu'un autre Sibyllin y a inscrit précédemment. Le mage doit observer le nuage avec une attention plus grande encore que pour plonger dans son passé, car il doit parvenir à y distinguer, parmi les formes, les substances et les nuances naturelles, quelles sont exactement les subtiles modifications qui ont été apportées par la magie pour leur insuffler un sens cohérent. Lancer le sortilège rend le mage capable d'entamer cette délicate interprétation, mais ne lui garantit pas qu'il parviendra à comprendre le sens dissimulé dans le nuage ; ce qui rend le sort parfois impossible à réussir, ce n'est donc pas la quantité d'énergie magique à mobiliser, qui reste relativement faible, mais la capacité du mage à se concentrer et à savoir bien regarder. Une fois réussi le lancement du sortilège, le mage passe une heure à tenter de "lire". Mais pour déterminer s'il réussit ou non à comprendre ce qu'il y a à lire, il doit faire un second jet, un jet de Maîtrise Magique seule appelé Jet d'Interprétation, et que viennent affecter les modificateurs suivants :

D'abord, certains nuages sont plus difficiles à lire que d'autres, car les informations qu'on y insuffle par magie ont davantage tendance à s'y confondre avec les informations que le nuage porte déjà en lui-même. C'est le cas de tous les nuages particulièrement brumeux et aux contours indistincts : les Griselimbes, les Fuselarmes, les Brumelandes, les Voiles-de-neige, et aussi les Fheulz, car ils sont troublés par des perturbations intérieures. Pour tous ces nuages, le Jet d'Interprétation est affecté d'un malus de -20%, quel que soit le niveau du mage. Si le mage à l'origine du sens que porte le nuage a volontairement rendu ce sens hermétique et difficile à déchiffrer, même pour un oeil exercé, un autre malus peut s'appliquer, en fonction de la façon dont le mage a lancé son sortilège d'écriture. Il est également possible que les informations déposées à la surface du nuage soient faites pour n'être compréhensibles qu'observées dans certaines conditions de luminosité, par exemple au soleil de midi, ou seulement au clair de lune, ou seulement quand la partie du nuage où sont "écrites" les informations est enflammée par l'éclat doux et progressif de l'Ilph (au lever ou au coucher du soleil) ou encore éclairée fugitivement par la lumière d'un éclair... si une telle condition a été posée au moment de "l'écriture" des informations et que le Sibyllin qui veut les lire ne l'a pas remplie, il subit un malus de -25%, car l'aspect d'un nuage change du tout au tout en fonction de la lumière qui l'éclaire : il risque fort de passer à côté de ce qu'il voulait trouver...

Un échec au Jet d'Interprétation signifie que le mage ne comprend pas le sens qu'il espérait trouver. Si le mage n'est pas passé loin du succès à son jet de dés, le meneur de jeu peut considérer qu'il a su tout de même déceler quelques bribes, et lui donner quelques fragments d'information elliptiques ; si le mage a franchement raté son jet, il ne retire absolument rien de sa tentative. En cas d'échec critique, le mage croit avoir réussi, mais s'est complètement trompé dans son interprétation, par exemple en

prenant une partie de la mémoire naturelle du nuage pour un récit écrit par un Sibyllin (les conséquences d'un tel contresens peuvent se révéler fâcheuses). Un Sibyllin peut bien sûr s'y prendre à plusieurs reprises pour interpréter le sens d'un nuage ; mais chaque tentative, quel que soit son résultat, demande une heure de contemplation attentive, et parfois cruellement infructueuse...

Si le Sibyllin se croit capable de lire facilement le nuage en prenant son temps, il peut tenter de lire plus vite en passant moins de temps à regarder le nuage : il peut gagner un quart d'heure par malus de -5% qu'il s'impose lors du Jet d'Interprétation ; s'il va ainsi jusqu'à -20%, cela veut dire qu'il tente de saisir tout ce qu'il y a à lire d'un seul regard, d'un seul coup d'oeil, en une fraction de seconde. Une telle accélération est parfois vitale à la réussite de la lecture, lorsque le sens du nuage n'est lisible qu'à la lueur d'un éclair, ou lorsqu'un nuage est sur le point de disparaître... Il est possible, au contraire, de passer plus de temps à contempler un nuage afin de se donner plus de chances de découvrir le sens qui y est dissimulé : une demi-heure de contemplation supplémentaire donne un bonus de 5% au Jet d'Interprétation.

### **Confier un sens aux limbes**

Sibyllin Neutre - 6 PE - Enchanteur - Au toucher - temps variable

Grâce à ce sortilège, qui utilise en partie la magie des Modeleurs, un mage sibyllin peut "écrire" à la surface d'un nuage comme sur un parchemin, mais d'une façon très particulière. En effet, il ne s'agit nullement de tracer des lettres ou des signes visibles, mais de modifier de façon à peine perceptible les volutes naturels du nuage, ses couleurs, ses nuances, sa texture apparente, selon les règles d'un langage que les Prêtres Sibyllins sont les seuls à connaître. Comme les Nuagins ne connaissent pas l'écriture, c'est là le seul moyen qu'a un Nuagin de conserver des informations à long terme ; les Sibyllins sont ainsi de véritables archivistes du savoir, ils sont la mémoire de l'empire nuagin et cela leur confère un pouvoir dont l'étendue est difficile à délimiter. Le plus étrange, c'est qu'un tel langage permet d'emmagasiner des informations qui pourront par la suite être "lues" à la surface du nuage, et cela quels que soient les changements de forme et de taille qui auront pu l'affecter par la suite, du moment qu'il ne disparaît pas entièrement et qu'il ne se change pas en un autre type de nuage. Les informations qu'un Sibyllin peut ainsi inscrire sur un nuage sont exactement les mêmes que celles que peut contenir un livre, d'une simple phrase à un récit entier. Inutile de dire que les Prêtres sibyllins n'utilisent pas ce sortilège pour s'envoyer quotidiennement des lettres, ni même pour rédiger leurs communications au Roi. Ils ne l'utilisent que lorsque le texte à écrire est d'une importance capitale et doit être gardé pour l'éternité... et surtout lorsqu'ils veulent qu'il ne soit accessible qu'à d'autres Sibyllins.

Pour lancer ce sortilège, le mage doit choisir un endroit donné à la surface du nuage, pour y "écrire" (y peindre, y insuffler, ou peut-être y modeler ?) le sens qu'il veut lui faire porter. Le mage passe rapidement les mains sur le nuage pour, en le frôlant, en infléchir les reliefs et les nuances comme il souhaite. La surface nuageuse qui sert à proprement parler de support est impossible à délimiter aussi précisément qu'un paragraphe ou une page d'écriture, mais en général, elle est bien plus étendue que son équivalent en écriture manuscrite. Il est cependant impossible à un mage seul de modifier la surface d'un nuage entier avec ce sortilège. Le mage ne peut donc pas "écrire" plus que ce que pourrait contenir une cinquantaine de pages d'un grimoire ; c'est déjà énorme, d'autant qu' "écrire" sur un nuage prend à un Sibyllin un temps en moyenne deux fois supérieur à celui qu'un scribe passerait à écrire l'équivalent sur un parchemin. Certains nuages sont naturellement plus rétifs à "l'écriture" que d'autres, car leur matière brumeuse est plus difficile à travailler : ainsi lorsqu'un mage veut confier du sens à des Griselimbes, des Fuselarmes, des Brumelandes, un Voile-de-neige ou un Fheulz, il subit un malus de -20% au moment de lancer ce sortilège.

Une fois le sens confié au nuage, un mage maîtrisant le sortilège "Lire les Limbes" sera capable de le comprendre en interprétant subtilement son aspect. Le mage peut décider de rendre volontairement le sens qu'il confie au nuage difficile à interpréter et à comprendre, en modelant le nuage de façon particulièrement complexe : pour cela, il peut s'imposer un malus de -10% au moment de lancer le sort, ce qui aura pour résultat d'imposer un malus de -10% au Jet d'Interprétation du mage qui tentera



de lire sur le nuage. Le mage peut cumuler plusieurs malus de -10% sur un même "texte", mais ne peut pas dépasser -30% de cette façon. Le Sibyllin peut également faire en sorte qu'on ne puisse scruter le sens du nuage que dans certaines conditions de son choix, le "crypter", en quelque sorte : il peut décider, par exemple, que la surface où se trouve le "texte" ne sera lisible qu'observée à la lumière du zénith, ou seulement lorsqu'elle sera embrassée par l'Ilph (à l'aube et au crépuscule), ou seulement éclairée par la lumière de la lune, ou des étoiles, ou même d'un éclair, ou encore observée à travers un autre nuage... au mage qui tentera de lire le sens de découvrir comment et quand il devra s'y prendre ! Imposer une telle restriction fait partie de l'enchantement qui prête sens au nuage, et nécessite donc une dépense de 3PE supplémentaires, quelle qu'en soit la nature. Il est ainsi possible de rendre presque inaccessibles des trésors de savoir ou des secrets importants... mais les Sibyllins sages savent toujours ne pas en faire trop, et n'oublent jamais de cacher aussi quelque part des indices permettant de percer leurs énigmes.

Une fois confié au nuage, le "texte" perdure théoriquement aussi longtemps que le nuage lui-même. Il est possible au mage de doubler la dépense de PE au moment du lancement du sort pour ajouter à l'enchantement un élément qui empêchera le nuage de se dissiper ou de se changer en un autre type de nuage, et cela aussi longtemps que durera la magie... curieusement, la magie des Nuagins est telle qu'une fois cette précaution prise, il semble que la magie ne coure pas de risque de se dissiper, même après des centaines d'années. Les Sibyllins sont les gardiens de "bibliothèques de nuages" entières, qui regroupent, dans les meilleures conditions de conservation possible, dans de vastes salles creusées au coeur de certains nuages dont Geerta, des milliers de nuages de taille réduite, porteurs de toute la mémoire de l'empire nuagin, et qui seraient aussi anciens que le peuple nuagin lui-même : ils affirment que ces nuages-mémoires n'ont pas subi la moindre altération. Mais bien sûr, eux seuls peuvent le vérifier, car l'accès à un tel savoir est farouchement interdit aux étrangers.

\*