

## LA MAGIE DANS NOTRE MONDE

*Le texte suivant est extrait des Écrits de Jaron, un traité de magie daté de 435 TH. La Bibliothèque Éternelle de Thera et la grande bibliothèque de Throal le considèrent toujours comme l'ouvrage le plus à jour sur la magie.*



Lorsqu'on aborde les lois de la magie, il faut d'abord considérer le rôle qu'elle joue dans notre existence. La magie est en toute chose, animée comme inanimée. Son énergie nous imprègne, nous et tout ce qui nous entoure.

Mes distingués collègues appellent cet âge de magie forte et continuellement présente l'Âge de la Pensée Magique. Ils prétendent que la magie est un élément si fondamental de notre vie quotidienne qu'elle envahit nos moindres pensées, nos moindres actes. Développant cette idée, ils affirment que, de même que la magie affecte nos actes et nos pensées, de même nos actes et nos pensées affectent la magie de notre monde. Ce postulat de base justifie l'existence des héros. Au fur et à mesure que ces hardis aventuriers auxquels nous donnons le nom de héros développent leur maîtrise de la magie pour accomplir leurs exploits, leur compréhension de la magie grandit. Au fur et à mesure que leur compréhension de la magie grandit, ils apprennent à utiliser des pouvoirs toujours plus puissants pour atteindre leurs objectifs. Et au fur et à mesure que les gens ordinaires entendent le récit de leurs aventures et saluent leurs exploits comme dignes des plus grands héros, ils se comportent de plus en plus comme des héros légendaires. La magie affecte nos actes et nos pensées, et nos actes et nos pensées affectent la magie.

Les lois de la magie sont nombreuses et complexes. Je vais m'appliquer à les décrire au mieux de mes capacités, dans l'espoir que cette tentative

pourra amener certains à une compréhension de la magie plus profonde que la mienne.

## THÉORIE DE LA MAGIE

Pour saisir pleinement l'utilisation de la magie, il est nécessaire d'examiner d'abord les bases théoriques de son interaction avec le monde.

La compréhension de la théorie de la magie passe par six principes fondamentaux que sont les trames, les noms et le baptême, les architrames, les motifs de trame, les objets de trame et les filaments. Les cinq premiers intéressent tout spécialement les héros qui découvrent et utilisent des trésors magiques. La quête d'objets magiques constitue souvent le principal objectif de la plupart des aventures, et ces principes pourront augmenter les chances de réussite de nos héros. Le principe des filaments est plutôt mis en application par les magiciens pour lancer des sorts (voir *Magie des sorts*, page 152). Chacun de ces concepts est détaillé ci-dessous.

## TRAMES

Notre monde est baigné d'une énergie magique structurée en trames. La magie pénètre chaque élément du monde physique, les êtres, les lieux et les choses ont tous une trame. Ces trames sont ce qui leur permet d'exister dans notre univers de magie et qui permet à la magie d'interagir avec eux ou de les affecter.

Un être désirant utiliser la magie pour lancer un sort, ou bien recourir à un talent ou à une autre aptitude magique, doit modeler une infime partie de l'énergie magique du monde sous forme de trame. Cette trame contient la forme primordiale de l'aptitude magique. Elle peut représenter par exemple la forme primordiale d'un sort, définissant sa présentation, sa structure et son utilisation, à la manière d'une formule. Lorsqu'un magicien lance un sort, il exprime et utilise la trame du sort.

Toute chose en ce monde peut être reliée à l'énergie magique par l'intermédiaire de sa trame. Cependant, la trame des êtres, des lieux et des objets est, par nature, statique. Laisse à elle-même, elle reste fixe et immuable. Seules les interactions *vraiment* importantes avec les énergies magiques du monde ont le pouvoir de modifier une trame, d'accroître sa complexité et sa puissance.

## NOMS ET BAPTÊME

L'acte du baptême est important car il concentre les forces magiques du monde dans une architrave. Il donne à la personne, au lieu ou à l'objet baptisé une *réelle* importance dans le monde. Le baptême doit s'accompagner d'une interaction entre la magie et une personne, un lieu ou un objet. La magie peut être introduite délibérément, grâce à un talent, un sort ou un rituel (comme le talent de Forgeage d'un armurier ou la cérémonie de baptême d'un jeune enfant), ou accidentellement. L'utilisation d'une grande magie à proximité d'une personne, d'un lieu ou d'une chose peut entraîner spontanément son baptême (le site d'une grande bataille, le bosquet où un grand héros a trouvé la mort, etc.).

Par exemple, vous appelez peut-être le bouquet d'arbres derrière votre maison "le bosquet", ou "les arbres de derrière", mais ce n'est pas vraiment un nom; ces arbres n'ont rien d'important dans le grand schéma de l'univers. Ils possèdent une trame et, comme toute chose en ce monde, une magie inhérente. Mais cette magie est si faible qu'elle passe inaperçue.

Imaginons maintenant qu'un soir, une bande de loups des tempêtes poursuive le grand héros Samaran, blessé, jusque dans ce bosquet. Là, malgré tout son courage, sa bravoure et sa force, Samaran est tué. La mort d'un grand héros est un événement suffisamment puissant pour concentrer les forces de la magie et donner un nom au bosquet jusqu'ici anodin. Le bouquet d'arbres est désormais appelé le Tombeau de Samaran. Il possède un nom et, par conséquent, une architrave.

Quelle raison peut entraîner le baptême d'une chose ou d'un être ordinaire? L'association avec la magie ou avec quelque événement marquant confère un nom à l'anonyme. Les paragraphes suivants présentent les opportunités de baptême les plus fréquentes.

### Les personnes

En tant qu'être intelligent et elle-même donneuse-de-noms, toute personne se doit d'avoir un nom. Après tout, comment peut-on donner un nom si l'on n'en porte pas soi-même? Par définition, tous les donneurs-de-noms portent un nom.

Les gens sont baptisés et rebaptisés à différentes étapes de leur existence. Le baptême prend place à différents moments selon les cultures. Chez de nombreux peuples, il a lieu aussitôt après la naissance, généralement au cours d'un rituel religieux. Certaines cultures autorisent l'enfant à se choisir un nouveau nom au moment où il atteint sa majorité; d'autres permettent à chacun de prendre un nouveau nom à n'importe quel moment, en signe de nouveau départ ou de franchise-ment d'une nouvelle étape de la vie.

Baptiser une personne donne forme à son architrave. La rebaptiser modifie cette architrave; la force de l'énergie magique concentrée sur elle altère en grande partie ce qu'elle était auparavant. Le changement est plus que symbolique, car les talents d'une personne sont formés de filaments qui les rattachent à son architrave. L'altération de cette architrave fait disparaître les filaments et, avec eux, la faculté de la personne à se servir de ses talents. La personne perd également le bénéfice de l'enseignement de sa discipline, ainsi que toute aptitude ou protection particulière qu'elle pouvait lui apporter. La personne rebaptisée peut recommencer à nouveau et apprendre une nouvelle discipline (ou réapprendre l'ancienne) mais son ancienne personnalité est morte à tout jamais. Le nouveau nom qu'elle porte en fait une personne neuve.

En raison des bouleversements personnels apportés par un second baptême, peu de gens choisissent de changer de nom.



Certaines légendes parlent bien de sorts et d'aptitudes qui permettraient à une personne de changer de nom sans renoncer à ce qu'elle était, mais ce ne sont après tout que des légendes.

### Les lieux

Un endroit est habituellement baptisé en fonction d'un événement important ou d'une puissante magie qui s'y est déroulée. Beaucoup de cultures adoptent des lieux aux noms spécifiques pour les naissances et les décès (généralement des endroits différents, mais pas toujours) pour éviter la prolifération d'endroits portant le même nom à travers toute la ville.

L'emplacement d'une grande bataille peut recevoir un nom, de même que le lieu d'une capitulation ou de la signature d'un traité. Deux époux peuvent baptiser l'endroit où ils se sont rencontrés pour la première fois. Le lieu d'un mariage est baptisé, pour les mêmes raisons que les lieux de naissance et de mort.

Un endroit où se pratique régulièrement une puissante magie est souvent baptisé. Le baptême d'un tel endroit renforce son pouvoir et la magie qu'il abrite. C'est la raison pour laquelle un magicien baptise souvent son sanctuaire ou son lieu de travail.

Les endroits ayant servi de cadre à une puissante magie, ne serait-ce qu'une fois, peuvent également être baptisés, quoique ce soit peu fréquent. Il peut s'agir du site d'une grande bataille livrée par magie ou simplement de l'endroit où un magicien a lancé un sort de haut niveau. Seuls les sorts du plus haut rang (quatorzième ou quinzième cercle) suffisent à motiver un baptême, et seuls les dragons ou les magiciens très puissants sont capables de les lancer.

Il est toujours tentant de nommer un endroit en l'honneur d'une personne ou d'une créature. Mais dans la mesure où il éveillerait un écho de l'architrave de la personne dans l'architrave de l'endroit, ce genre de baptême est découragé. Un objet récupéré sur place pourrait être exploité comme objet de trame (voir **Objets de trame**, page suivante) contre la personne.

### Les objets

Les objets importants sont communément nommés à leur création. La fabrication d'un objet magique réclame toujours un baptême ; le nom concentre les forces magiques nécessaires à l'élaboration de l'architrave de l'objet. Sans son nom, la légendaire Cœur-de-flamme ne serait qu'une épée large ordinaire, et Fauçaise-d'orks rien de plus qu'une excellente hache naine.

Les objets non-magiques peuvent également recevoir un nom, généralement donné par un propriétaire désireux de les lier plus intimement à sa personne. Ainsi, un homme ordinaire aspirant à devenir un guerrier peut parfois baptiser son arme ; il s'agit d'un acte héroïque, et la confiance qu'il inspire peut pousser la personne à accomplir des hauts faits extraordinaires. Ce genre de baptême mineur présente néanmoins un inconvénient : l'objet

devient automatiquement un objet de trame pour son propriétaire (voir **Objets de trame**, page suivante).

### ARCHITRAMES

Comme indiqué plus haut, tout chose en ce monde possède une trame qui définit sa forme, sa structure et son usage. La trame des êtres, des lieux et des objets importants est appelée architrave. Une architrave peut être considérée comme le plan détaillé de ce qu'elle représente. Elle en définit non seulement la nature physique (comme un plan d'architecte pour une maison) mais également la nature métaphysique : la manière dont l'être, le lieu ou l'objet est formé par le monde magique et interagit avec lui. L'architrave d'une personne détaille ses aptitudes, ses talents, ses compétences, ses connaissances, sa psychologie et son histoire. Tout ce qui constitue la personne se retrouve dans son architrave. Il en va de même pour les lieux et les choses ; tout ce qui les définit depuis l'heure de leur création jusqu'à l'heure actuelle est tissé dans leur architrave.

Seul ce qui est baptisé possède une architrave (voir **Noms et baptême**, page précédente). Une chose anonyme possède une simple trame (comme tout ce qui est en ce monde), moins complexe et moins puissante qu'une architrave. Le baptême renforce la puissance d'une trame.

L'architrave reconnaît l'individualité de l'être, du lieu ou de l'objet, et le distingue de ses semblables. Elle se décompose en trois éléments entremêlés :

- Le nom associé à la trame, correspondant généralement à un nom propre ;
- L'histoire de la trame, ses relations avec la magie, ses événements marquants, son mode de comportement ;
- Les règles ou la manière selon lesquelles la trame utilise, est affectée par, ou interagit avec la magie.

Une architrave désigne un être, un lieu ou un objet précis, avec son histoire et sa façon d'interagir avec la magie. Un être, un lieu ou un objet ne peut avoir qu'une seule architrave.

Les magiciens nains, par exemple, disent à leurs apprentis que l'architrave d'un individu est la somme de ses principales interactions avec la magie, du comportement qui affecte son utilisation de la magie et des événements qui l'ont conduit à cette utilisation. L'architrave définit tout ce qui est magiquement significatif à son sujet, ce qu'il a fait ou pourrait faire d'important du point de vue magique, ce que la magie lui a fait ou pourrait lui faire d'important du point de vue magique.

Comme les architraves représentent des choses qui interagissent avec la magie, elles se modifient avec le temps. Leur aspect n'est pas figé, mais dynamique, évoluant avec la personne, l'endroit ou l'objet qu'elles représentent.

Les informations contenues dans une architrave peuvent également être exploitées à son avantage par un magicien ou un



adepte habile. La connaissance d'une architrave apporte une profonde compréhension de l'être, du lieu ou de l'objet auquel elle appartient. Et ce savoir, disent certains, est une forme de pouvoir. Mais avant de pouvoir utiliser une architrave pour affecter ce ou celui qu'elle représente, il faut en connaître le motif.

## MOTIFS DE TRAME

Un motif de trame synthétise tout le savoir contenu dans une architrave, incluant son nom, tous les éléments de son histoire et sa manière d'interagir avec la magie.

Le motif d'une architrave est constitué de connaissances clefs. Chaque connaissance clef représente une information particulière au sujet de l'architrave. La réunion de toutes les connaissances clefs forme le motif de l'architrave. Il est rare de parvenir à découvrir un motif dans sa totalité ; la plupart des architraves comptent trop de connaissances clefs pour pouvoir être apprises en l'espace d'une seule vie.

Les connaissances clefs peuvent revêtir de nombreuses formes. Les connaissances clefs d'un bâtiment, par exemple, peuvent comprendre le nom de l'édifice, le nom de la dernière personne à y avoir trouvé la mort et la date de sa construction. Les connaissances clefs d'une personne peuvent comprendre son lieu de naissance, sa haine à l'égard d'une autre personne et le nom de son arme favorite.

## OBJETS DE TRAME

Les êtres et les lieux dotés d'une architrave peuvent être associés à des objets qui reflètent le motif de leur trame. Il s'agit d'ordinaire d'objets personnels directement liés à la personne ou à l'endroit en question. On appelle de tels objets des objets de trame. Les objets dotés d'une architrave ne peuvent pas avoir d'objets de trame ; ils constituent eux-mêmes leurs propre objet de trame.

L'étude et l'examen de la magie présente dans un objet de trame fournissent des éclaircissements sur l'architrave qu'il reflète. Pensez à un objet de trame comme à un trou de serrure à travers lequel il est possible de jeter un œil sur l'architrave. Quoique restreint, cet aperçu autorise un magicien ou un adepte à saisir les connaissances clefs d'une architrave.

La proximité ou l'association avec l'architrave infuse dans l'objet la magie nécessaire pour en faire un objet de trame. Le processus étant l'œuvre de la magie elle-même, le magicien ou l'adepte décide rarement quel objet deviendra un objet de trame.

Parce qu'un objet de trame renferme un fragment du motif de l'architrave, toute personne essayant d'affecter une architrave doit disposer d'un objet de trame afin de pouvoir tisser un filament entre deux architraves. L'objet de trame fait office de source de connaissances clefs.

On distingue trois types d'objets de trame : les mineurs, les majeurs et les essentiels. Chacun d'eux est décrit ci-dessous.

### Objets de trame mineurs

Les objets de trame mineurs sont les plus faibles des trois, ceux avec lesquels il est le plus difficile de découvrir les connaissances clefs car leur lien avec l'architrave est le plus ténu. Un objet de trame mineur ne possède aucune apparence distinctive. Un examen magique adéquat peut révéler ses propriétés magiques, mais il ne présente pas de résistance particulière aux dommages ni aucune autre propriété spéciale.

Les objets de trame mineurs sont généralement le produit spontané d'un caprice de la magie, ne devant leur statut qu'à la

proximité constante d'une source de magie. Ils apparaissent souvent comme des éléments accessoires : petits objets personnels, détail sans importance d'un lieu, et ainsi de suite. Le bâton de marche d'un magicien peut devenir un objet de trame mineur, tout comme une pierre d'une taverne dans laquelle une quèstrice de Garlen dispense régulièrement des soins aux voyageurs et aux habitants de la ville. Les objets de trame mineurs ont tendance à être physiquement importants pour leur propriétaire ou le lieu auquel ils appartiennent, mais présentent rarement un autre intérêt.

### Objets de trame majeurs

Les objets de trame majeurs sont plus étroitement liés à l'architrave. Par conséquent, il est plus facile de les utiliser pour en connaître les connaissances clefs. Ils sont également plus résistants aux dommages qu'un objet du même type dépourvu de toute signification magique. Un livre faisant office d'objet de trame, par exemple, pourrait roussir au lieu de brûler, ou un flacon pourrait se fendiller en recevant un choc qui aurait dû le faire éclater. Mais s'ils réclament davantage d'efforts pour être endommagés, les objets de trame majeurs ne sont pas indestructibles.

La plupart des objets de trame majeurs sont créés délibérément. La seule occasion pour eux de se former spontanément est en relation avec un événement important ou une grande magie. Un objet de trame mineur peut devenir majeur si son importance vis-à-vis de l'architrave grandit. Il faut pour cela qu'il existe depuis au moins une saison (trois mois) et qu'il reste en contact permanent ou à proximité de l'architrave. Les objets de trame majeurs ont toujours une grande importance psychologique pour la personne ou le lieu ; il peut s'agir d'une arme favorite, d'un blason surplombant un grand hall, et ainsi de suite.

### Objets de trame essentiels

Les objets de trame essentiels sont les plus étroitement liés à l'architrave. À l'instar des objets de trame majeurs, ils sont rarement le résultat d'une création spontanée mais marquent toujours un événement important ou un tournant de l'existence de la personne ou du lieu. L'énergie magique est plus concentrée dans les objets de trame essentiels, et ce sont les plus faciles à utiliser et les plus efficaces en ce qui concerne l'accession aux connaissances clefs de l'architrave. Aussi solides que les objets de trame majeurs, ils présentent deux avantages magiques supplémentaires. Le premier est l'aura de chance qui semble les entourer. À chaque fois qu'ils peuvent échapper à la destruction, les événements se combinent pour les tirer d'affaire. Le Destin et Dame la Chance sont de leur côté.

Leur second avantage est que, lorsqu'ils sont détruits malgré tout, l'architrave qu'ils reflètent agit auprès des énergies magiques du monde pour les recréer. La recréation d'un objet de trame essentiel peut demander quelques jours comme un an et un jour, mais prend en moyenne entre trois et sept mois. L'objet réapparaît n'importe où après sa recréation par la magie du monde.

Un objet de trame majeur peut devenir essentiel si son importance pour la personne ou l'endroit ne cesse de croître et s'il existe depuis au moins un an et un jour. Les objets de trame essentiels revêtent une importance spirituelle intrinsèque pour la personne ou le lieu, qu'ils représentent dans tous leurs aspects. Une couronne, par exemple, peut être un objet de trame essentiel pour le roi qui la porte.

Les troubadours chantent souvent des histoires au sujet d'objets de trame inhabituels, qui semblent n'avoir que peu de rapport avec la personne ou l'endroit auquel ils se rapportent. Mais c'est



précisément parce que ces objets sont l'exception plutôt que la règle. La plupart des objets de trame sont des objets ordinaires, familiers, transformés à cause de leur importance pour une personne ou pour un lieu.

## FILAMENTS

L'énergie magique qui baigne notre monde peut être partagée en brins appelés filaments. Ces filaments peuvent être tissés et utilisés afin d'accomplir plus facilement certaines tâches. Les magiciens, par exemple, emploient les filaments pour fournir l'énergie requise pour les sorts les plus complexes. Les adeptes les utilisent pour déclencher les pouvoirs des objets magiques (dans ce cas, la connaissance de l'histoire des objets est la clef du tissage des filaments ; sans ce savoir, les adeptes sont incapables d'activer l'objet, dont la magie demeure inerte. Mais ceci sera examiné plus loin). Cette utilisation des filaments afin de fournir l'énergie des sorts complexes et des objets magiques est appelée fort justement la magie des filaments.

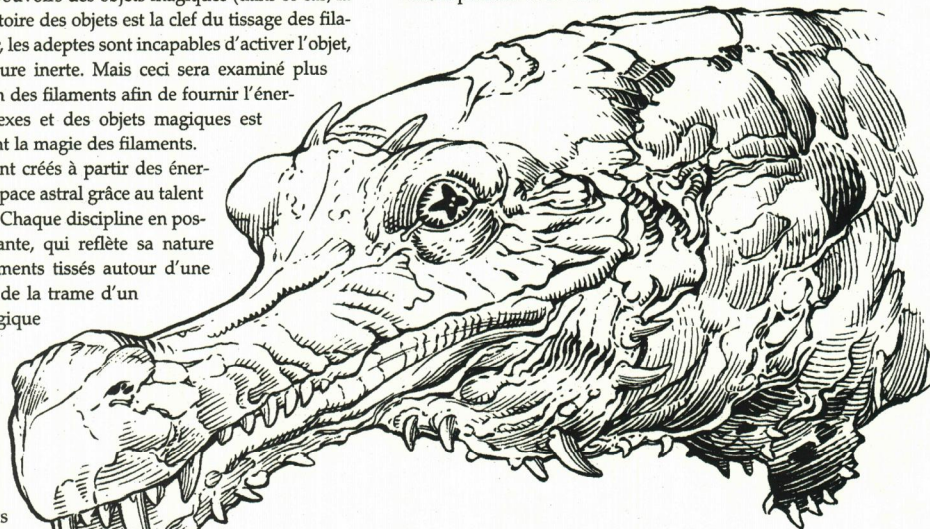
Les filaments sont créés à partir des énergies magiques de l'espace astral grâce au talent mystique du tissage. Chaque discipline en possède sa propre variante, qui reflète sa nature particulière. Les filaments tissés autour d'une trame, qu'il s'agisse de la trame d'un sort, d'un objet magique ou d'une aptitude, la nourrissent et la renforcent. L'énergie magique qu'ils lui apportent augmentent le potentiel de la trame. Chacun des talents d'un héros, par exemple, possède une trame rattachée à son architrave. Au fur et à mesure que le héros devient plus expérimenté et plus célèbre, il rajoute des filaments à ses talents. Et au fur et à mesure que ses talents se développent de cette manière, l'architrave du héros devient plus forte et plus durable.

## MATRICES DE SORTS

Lorsqu'ils ont recours à la magie des sorts, les magiciens emploient souvent des constructions astrales appelées matrices de sorts. Une matrice de sorts est une structure d'énergie qui n'existe que dans l'espace astral et qui fonctionne à l'image d'un récipient. Par un procédé appelé harmonisation, le magicien peut former une matrice à l'image de la trame d'un sort de sa connaissance. Ceci fait, il est en mesure de lancer ce sort de manière répétée en tirant simplement l'énergie magique de la matrice. S'il désire lancer un autre sort avec la même matrice, il doit l'harmoniser à la trame du nouveau sort. Un magicien peut maintenir plusieurs matrices de sorts simultanément, harmonisées à sa convenance, en fonction de ses talents personnels.

Les matrices de sorts ont été développées comme une alternative à la manipulation et à l'utilisation directe de la magie brute de l'espace astral, technique dangereuse qui a coûté la vie à de nombreux magiciens durant cet âge et l'âge de magie précédent.

Inventées au cours du Châtiment, les matrices de sorts remplissent deux fonctions. La première est de protéger et de filtrer l'énergie astrale pure tirée de l'espace astral contaminé (voir *Nature de l'espace astral*, page 138). La seconde est d'amortir la résonance du sort dans l'espace astral et, par là même, de réduire la vulnérabilité de la matrice et du magicien devant les Horreurs. La magie, ou manipulation de l'énergie astrale pure, agit comme un signal pour les Horreurs. L'utilisation d'une matrice de sorts affaiblit ce signal. Avant le perfectionnement de cet effet d'amortissement, certains magiciens dissimulaient leurs matrices de sorts dans des objets physiques pour les cacher aux Horreurs. Naturellement, si les objets étaient perdus ou endommagés, les matrices étaient perdues avec eux.



Certains sorts sont trop complexes pour une simple matrice. L'harmonisation de la matrice à l'image de la trame du sort est alors accomplie sous forme condensée. La matrice ainsi obtenue reflète bien toute la complexité du sort, mais ne permet pas de le lancer. Le magicien doit encore tisser des filaments supplémentaires (leur nombre exact dépend de la complexité du sort) autour de la matrice. Ces filaments renforcent la matrice et étendent temporairement ses capacités pour lui permettre de produire un sort correct. Une fois les filaments tissés, le sort doit être lancé immédiatement, après quoi la matrice retrouve sa forme condensée. Chaque fois que le magicien lance le sort, il doit tisser à nouveaux les filaments nécessaires autour de la matrice.