

La Magie

Par Psarou

Table des Matières

Avant Propos _____ 3

Les Origines _____ 4

La Magie Sacrée _____ 6

Le Royaume des Morts _____ 8

La Magie Profane _____ 9

Note de l'archiviste : La reliure suivante a été retrouvée avant le voyage sur Découverte, néanmoins, une étude récente à su montrer que la femme ayant écrit ce texte faisait partie des habitants retrouvés mort sur l'île.

Avant Propos

L'histoire que je vais vous conter ici vous permettra de mieux comprendre certains conflits de votre monde actuel, j'ai structuré mon récits en quatre parties. La première explique les origines des courants magiques sur Melwar tandis que les trois dernières présentent les différentes magies de Melwar.

Les Origines

Le Monde de Melwar est né avec trois lunes, Opinatt, Lutracie et Piodenn. Ces trois lunes gravitent autour du globe dans une configuration triangulaire autour de ce que les astronomes ont nommé « la planète-mère », c'est à dire Melwar. Je vais commencer par Opinatt qui fut la première des lunes étudiée.

Opinatt est la plus plus lumineuse des lunes. De couleur blanche elle apparaît le soir à l'Est de Lylandor et disparaît le matin derrière les Monts Fumants de Jourdal. Opinatt est aussi appelée « la veilleuse de nuit » car c'est elle qui éclaire les nuits noires de Melwar. Elle est à peine plus grosse que Lutracie et certains astronomes affirment même qu'elles sont de même tailles, au pouce près. Des observations poussées ont permis de mettre en évidence la surface gelée d'Opinatt expliquant ainsi sa forte luminescence. De temps à autre, lorsque la nuit est belle et Opinatt bien éclairée, on peut voir passer une ombre immense qui se reflète furtivement sur le sol de Melwar. On a pu constater que cette ombre était en fait originaire d'un mouvement sous la glace qui, en période de pleine lune, se reflétait particulièrement bien sur Melwar.

A l'heure où j'écris ces lignes personnes n'a jamais découvert l'origine de ce déplacement aussi magnifique que terrifiant.

La seconde lune dont je vais parler est Lutracie, la plus petite. Elle est présente en permanence dans le ciel de Melwar, mais sa couleur turquoise la rend presque invisible. Ce n'est que lorsque le ciel se couvre que l'on peut en apercevoir les contours durant un court instant juste avant que les nuages n'envahissent complètement le ciel.

Depuis la création du monde, elle n'a pu être étudiée que deux fois, et je ne l'ai vu qu'une seule fois sur ces deux apparitions. Je vais vous raconter ces deux études. La première fut faite en l'an 285 du calendrier courant par Archaon, le premier astronome de Melwar. L'étude qu'il en fit n'était pas très exhaustive bien qu'assez détaillée car les moyens techniques lui manquèrent. La seconde étude fut faite par Murati Murati, une astronome de l'an 789, qui l'analysa grâce à une longue-vue qui permettait l'observation des étoiles. Murati corrobora la description d'Archaon tout en ajoutant certains détails. Son livre, « Lutracie la parfaite »

déclare en introduction, que Lutracie est la lune parfaite, ronde et lisse, qu'elle est couverte d'une végétation luxuriante et extrêmement variée.

De là certaines légendes sont nées racontant qu'une immense cité entourée de fleuves gorgés de poissons aux milles couleurs émerge de la forêt Céleste. Mais personne ne peut infirmer ou confirmer ces légendes, pas même le livre de Murati disparu en même temps que l'inondation de la bibliothèque de Bamlion.

On a longtemps accusé l'église d'avoir volé cet ouvrage, mais là encore personne n'a, au jour où j'écris ces lignes, pu tirer cette histoire au clair ...

La troisième et dernière lune n'est visible que trois heures par jour et ce n'est qu'au crépuscule que les derniers rayons du soleil révèle sa couleur violette. Piodenn, c'est ainsi qu'elle se nomme, est la plus grosse des lunes de Melwar. Couverte de cratères et sans aucune végétation, sa surface est parcourue de fleuves de magma de Toldarium en mouvement constant. Seule une zone sombre, visible pour la fête des Fleurs, reste inexplicquée et mystérieuse aux yeux des scientifiques. Aucune machine mise au point jusque maintenant n'a su traverser ce qui semble être un énorme nuage électrique.

Voici donc une brève présentation des trois lunes qui sont à l'origine de la magie sur Melwar, mais aussi de ses dissensions ...

La Magie Sacrée

Sous cette appellation se regroupent tous les hommes de foi qui considèrent les lunes comme démoniaques et qui tirent leurs pouvoirs du culte qu'ils leur vouent. Leurs démons sont au nombre de trois que les prêtres nomment Démons Chromatiques. Chaque démon vit sur une des lunes et porte le nom de celle qu'il habite. Ainsi, Opinatt, surnommé le Démon de la vie, habite la planète blanche, Lutracie, le Démon céleste, vit sur Lutracie, la planète turquoise et Piodenn, le Démon du crépuscule, vit sur la planète de magma. La trinité que forme ces trois démons est appelée Maëlstrom. Ce culte est né des mystères que les lunes renferment et c'est ainsi que l'ombre mystérieuse provoquée par un mouvement sous le glacier d'Opinatt est devenu Opinatt, le démon dragon, le Démon de la vie.

Dans les écrits et les vitraux des églises de Lom's-vald, Opinatt est décrit comme un immense dragon filiforme couvert d'écailles blanches. Sa longue queue est terminée par une sorte de lame de hache à double tranchant et sa colonne vertébrale est parcourue par un ensemble d'arêtes proéminentes. Ce dragon n'a pas de bras, mais deux grandes ailes qui portent des griffes sur leurs hauts. Certaines parties de son corps, les plus vulnérables, sont couvertes par des pièces d'armures aussi blanches que ses écailles.

Opinatt est le seul des démons à ne pas être humanoïde car Lutracie et Piodenn sont tout deux d'apparence Oslane. Lutracie est toujours représenté sur un trône de pierre recouvert de lierre. Il porte une couronne de branchage et tient dans sa main droite un long bâton de bois terminé par un objet cylindrique lumineux représentant sans doute une étoile. Il semble régner en maître sur sa planète mais aussi sur les deux autres Démons. Toujours représenté de face sur les vitraux, il est situé, exclusivement, au-dessus des deux autres et quand bien même il ne l'est pas, il domine toujours Piodenn tandis qu'Opinatt semble tourner autour de lui comme un chat le ferait autour de son maître.

C'est cette hiérarchie qui semble se retrouver au sein même de l'Eglise. Commandés par un Grand, les deux Guides dispensent ses ordres. Le premier Guide, celui portant les insignes d'Opinatt est le gant armé de l'église. C'est lui qui porte l'épée et mène les armées du Maëlstrom, les Tamplaärs, sur les champs de bataille et sur les routes de la sagesse et de la recherche. Ces Tamplaärs ne sont pas de simples guerriers. Leurs pairs, les Monaärs, qui sont sous l'égide du second Guide et qui arborent les insignes de Piodenn, leur confèrent

d'étranges pouvoirs. Maniant parfaitement les Runes, les Monaärs peuvent « enchanter » les armes et armures des Tamplaärs et ainsi leur permettre de combattre avec une plus grande puissance de destruction.

Mais revenons-en aux Démons du Maëlstrom. Si Lutracie porte une couronne et semble en phase avec la nature, Piodenn, lui, est son total opposé. Toujours debout, le visage camouflé par une grande cape noire en feu dans sa plus basse extrémité, Piodenn est le Démon le plus effrayant du culte. Il représente la terreur mais aussi la force spirituelle des hommes. C'est le seul des démons à posséder des runes à même la peau contrairement à ses frères qui n'en portent que sur leurs pièces d'armures. Je ne saurais vous dire ce que représentent les Runes gravées sur ses bras car sa signification s'est perdue avec les années, enfin je crois. Piodenn n'est jamais représenté armes à la main, pourtant, lorsque la lumière le permet, certains vitraux de Lom's-vald laissent apparaître deux longs fouets de feu, l'un dans une main, l'autre accroché à sa ceinture. Certains diront que l'apparition de ces fouets est signe de grande croisade mais moi je n'y crois pas.

L'Eglise du Maëlstrom ne cherche pas à étendre son emprise sur le monde de la surface. Toujours est-il qu'elle est à l'origine de grands massacres au nom des Démons. Néanmoins le Grand et ses Guides poursuivent toujours le même but, anéantir la rivale du Maëlstrom, Gally la Déesse des Morts, Maîtresse du Royaume des Morts. Personne ne sait si elle existe vraiment, mais une chose est sûre, si vous en savez trop sur elle, préparez-vous à mourir car les Tamplaärs le sauront aussi...

A cette force religieuse s'oppose donc le légendaire Royaume des Morts mais aussi les pratiquants de la Magie Profane. Mais commençons par le Royaume des Morts.

Le Royaume des Morts

C'est un bref récit que je vais vous compter car moi-même je n'en suis pas très sûre. C'est une vieille légende qui raconte qu'il existe un royaume enfoui sous la croûte de Melwar, un royaume qui serait dirigé par Gally, la Déesse des Morts. Ce royaume serait secrètement gardé par ses guerriers, les Valaärs, ayant la capacité de traverser l'Entremonde et de parcourir aussi bien la surface que les souterrains.

Je n'en sais pas beaucoup plus, comme beaucoup d'entre nous d'ailleurs mais vous pouvez toujours lire [les souvenirs d'Irass](#) pour en apprendre plus sur l'origine de la légende. Toujours est-il qu'une chose est sûre, si vous entendez quelqu'un parler de Gally, fuyez, fuyez avant que l'église n'arrive ...

Venons-en maintenant à ce qui a été l'origine de tant de massacre par le passé.

La Magie Profane

La Magie Profane est ainsi nommée par les Monaärs et le Tamplaärs, car ni les Animalistes ni les Arcanistes ne se considèrent comme profanes.

Les Animalistes se rapprochent fortement des utilisateurs de la Magie Sacrée car leurs pouvoirs viennent de leurs croyances, bien que celle-ci soient, à mon avis, moins discutables que celle des Monaärs. Je disais donc que les Animalistes tiraient leurs pouvoirs de la nature elle-même. Ils considèrent que tout être, animé ou non, peut être source de pouvoir. D'après leur croyance, chaque être vivant naît avec un esprit protecteur qui le guidera tout au long de l'enfance, l'adolescence et ainsi jusqu'à la mort. Ces esprits ne sont pas visibles, on ne peut ni les entendre ni les toucher, pourtant, certains enfants prétendent être entrés en contact avec ces derniers et c'est ainsi que sont nés les Animalistes.

L'esprit de l'enfant et celui de l'entité se retrouvent scellés dans un pacte qui lie leurs âmes jusqu'à la mort de l'un d'eux. Certaines légendes Animalistes racontent que les esprits, qu'ils nomment Lycans, ne peuvent pas mourir et qu'une fois l'être avec qui ils sont liés retourné à l'état de poussière, les Lycans retourneraient protéger un nouvel enfant.

Rien ne distingue un Animaliste d'un Melwan sans pouvoir mais il y a deux choses qui peuvent vous mettre la puce à l'oreille. La première est le fait que les Animalistes semblent toujours parler seuls, car lorsqu'ils communiquent avec leur esprit, que nous autres Melwans ne voyons pas, il arrive qu'ils s'expriment à haute voix. Le second indice apparaît lors d'un combat, lorsque l'Animaliste laisse l'esprit s'emparer de son corps pour lancer ses sortilèges et autres incantations. Vous verrez alors le regard de l'Animaliste changer et prendre une nouvelle teinte, la couleur de sa peau se colorer d'une nouvelle façon et bientôt vous n'aurez plus en face de vous le Melwan qui combattait mais bien l'esprit avec qui il communique.

Tout ceci fait qu'un Monaär ou un Tamplaär vous déteste. Laisser ainsi votre corps se faire posséder par une entité qui n'est pas un Démon est impensable et abjecte. Pourtant les Animalistes sont peut être les Melwans les plus altruistes de ce monde, cherchant la paix et le calme, ils ne provoquent jamais de conflits avec autrui et ne combattent qu'en cas d'extrême urgence. C'est aussi rare que de les voir appeler leur esprit, car cela leur demande beaucoup

d'eux même, mais aussi parce que leur puissance est telle qu'ils risqueraient de faire quelques victimes innocentes.

Mais comme je vous l'ai dit au début de ce paragraphe, la Magie Profane ne se constitue pas uniquement d'Animalistes mais aussi d'Arcanistes. Mais avant de commencer à vous en parler il me faut vous compter leur naissance.

Autrefois Arcanistes et Monaär ne formaient qu'un seul et même clan. Ils vénéraient tous les trois Démons usant des runes comme canalisateur de leur foi et déclencheur de leur pouvoir. Mais voilà qu'un jour l'un des disciples de Piodenn perdit foi en son maître mais sans pour autant perdre en pouvoir. Chercheur à ses heures ce « païen » comme il fut nommé par la suite, découvrit rapidement qu'un flux étrange parcourait la surface de Melwar, un flux pouvant être canalisé et utilisé. Au cours de l'année qui suivit cette découverte l'homme quitta l'église avec un petit groupe en affirmant que leur foi s'était éteinte et qu'ils ne croyaient plus en l'existence des Démons sur Melwar.

Les années qui suivirent furent sombres car l'église tomba le fanatisme semble-t-il effrayé par ce déni de foi. Ils déclenchèrent alors une guerre, mettant à feu et à sang tous villages ne priant pas les Démons ainsi que ceux suspectés d'avoir hébergés un païen et ce fut en plein cœur de Jourdal que le conflit se termina. Les Monaärs et le Tamplaärs arrivèrent un matin d'été dans ce petit village de Jourdal en ordonnant aux villageois de sortir et de se laisser fouiller mais quelle ne fut pas leur surprise lorsque le premier des villageois à sortir fût leur ancien compagnon. Les Monaärs commencèrent alors à tracer des runes d'entrave alors que les Tamplaärs l'encerclaient. Les villageois continuaient de sortir, sans bruit. Ce ne fut que lorsque le « païen » fut complètement entravé que la bataille commença. Jaillissant de nulle part des trombes d'éclairs s'abattirent sur les Tamplaärs et la voix du « païen » résonna bientôt.

« Anciens frères, anciens compagnons, vous voilà arrivés en fin de périple ! Retirez vos troupes du continent et laissez nous en paix car nous n'aspérons à rien d'autre. »

Mais les Monaärs n'obéirent pas et commencèrent à tracer leurs runes de destruction. La voix de l'homme entravé s'éleva de nouveau.

« Vous faites une grave erreur ... »

Deux hommes et deux femmes rejoignirent le « païen » au centre et à eux quatre formèrent un carré autour de lui et le « païen » se mit alors à tracer ce qui ressemblait à une rune.

« Ceci est mon arcane de libération ... »

Aux deux femmes et aux deux hommes de reprendre.

« Et ceci sont nos arcanes d'apaisement ... »

Rapidement tracées, l'homme se défit de ses liens et ajouta son symbole à ceux tracés par ses pairs. Ce fut dans un déluge de puissance et d'éclairs que la guerre prit fin, les Monaärs n'eurent jamais le temps de compléter leurs runes de destruction. Ils s'écroulèrent un à un comme frappé de mort, sans souffrance ni cris. Inanimé parmi ses frères l'un des Monaärs avait survécu. La voix de l'homme s'éleva une dernière fois.

« Va jeune Monaär, et rapporte à tes frères ce que tu as vu aujourd'hui ! Raconte comment les Arcanistes ont défait votre troupe. Dis-leur de retirer leurs troupes de chaque village et de cesser leurs persécutions sous peine de subir le même sort que tes compagnons ici présent. »

L'enchantement sembla alors se dissiper et le Monaär encore tremblant de peur, prit ses jambes à son cou.

L'histoire raconte que ce jeune homme devint Grand et pendant toutes les années où il dirigea l'Eglise du Maëlstrom, ainsi que bon nombre d'année après, les Arcanistes vécurent en paix en Melwar. Mais toute chose a une fin, et ceci n'y fait pas exception. Aujourd'hui les Arcanistes sont faibles, ils ont perdu confiance en eux, perdu en pratique mais surtout ont perdu les Arcanes majeurs qu'ont utilisés leurs ancêtres lors de la première guerre. S'ils leur arrivaient de retrouver ces Arcanes ils pourraient rétablir leur statut dans ce monde, mais pendant qu'ils cherchent ils doivent se terrer et fuir, fuir les terribles Tamplaärs qui ont gagnés en puissance et en protection ...

Voici donc où s'achève ce récit, il se fait tard et mes yeux de vieille femme commencent à fatiguer, racontez et transportez l'histoire de votre monde de ville en ville et n'oubliez pas, rien n'est impossible en Melwar. J'espère que ce texte vous parviendra car moi même ne peux revenir pour vous le confier, j'ai déjà trop fait. Mes compagnons sont tous morts et mes doigts

trop vieux pour me permettre de tracer encore ces Arcanes. Je ne suis plus bonne qu'à vous compter de vieilles histoires et à les écrire ...