La Toile

Le monde de Toril est un lieu magique au sens propre du terme. Toutes les formes d'existence sont dotées de puissance magique. Ainsi, chaque pierre, chaque ruisseau, chaque être vivant et l'air lui même abritent une énergie inexploitée. La magie brute constitue la matière figée de la création, la volonté muette et indifférente de l'être, noyant chaque once de matière et s'affichant dans toutes les manifestations de pensée du monde. La magie imprègne les habitants de Faerûn mais également ses royaumes.
Les mortels sont incapables de façonner directement la magie brute. En fait, la plupart de ceux qui pratiquent l'exercice de la magie se servent de la Toile. La Toile est l'incarnation de la magie brute, une sorte d'interface entre la volonté du jeteur de sort et l'essence même de la magie. Sans la Toile, la magie reste inaccessible – ce qui explique qu'un archimage ne peut allumer une chandelle dans une zone de magie morte. Toutefois, épaulée par la Toile, un jeteur de sort peut invoquer la foudre pour qu'elle s'abatte sur ses ennemis, se téléporter à des centaines de kilomètres en un battement de paupière ou même repousser la mort. Tous les sorts, objets magiques, pouvoirs magiques et autres pouvoirs surnaturels, comme l'intangibilité des fantômes, dépendent de la Toile et l'exploitent différemment.
La nature précise de la Toile est insaisissable car elle est de nombreuses choses à la fois. La Toile est le corps de Mystra, la déesse de la magie. Mystra règne sur la magie à Toril, mais elle ne peut endiguer le flux sans remettre en cause son existence même. La Toile est le conduit que les jeteurs de sorts utilisent pour canaliser l'énergie magique nécessaire à leurs sorts de magie, profanes comme divins. Enfin, la Toile est le tissu de formules et théorèmes ésotériques que renferment l'Art (les sorts profanes) et le Pouvoir (les sorts divins). Tout ce qui va des textes du livre de sorts profanes aux composants individuels des sorts fait partie de la Toile. Grâce à elle, la magie coule de la source au jeteur de sorts. Elle lui donne les outils nécessaires au bon fonctionnement de sa magie.

Lorsqu'un sort, un pouvoir magique, un pouvoir surnaturel ou un objet magique fonctionnent, les fils de la Toile s'entremêlent, s'unissent, se tordent et se replient pour prendre l'effet possible. Quand nous jetons des sorts comme *détection de la magie*, *identification* ou *analyse d'enchantement*, nous avons une vision fugitive de la Toile. Un sort comme *dissipation de la magie* défroisse la Toile, tentant de lui restituer son état naturel. Les sorts comme *zone d'antimagie* réarrangent la Toile pour que la magie contourne la zone affectée plutôt que de la traverser.
Les endroits dans lesquels la magie marche de travers, comme les zones de magie sauvage et de magie morte, sont des accrocs dans la Toile.

De quoi s'agit-il ?

Donc, la magie brute existe bel et bien à Faerûn, mais il s'agit d'une puissante et dangereuse force qui peut facilement faire disparaître un mortel, tout patient et expérimenté soit-il. Elle est emprisonnée au cœur de toute la matière et difficile d'accès. La plupart des lanceurs de sorts préfèrent faire appel à une magie contrôlée et relativement inoffensive par le biais de la Toile.
La Toile joue à la fois le rôle de barrière et de portail entre la magie brute et le monde. Si la Toile est en place, les mortels ont accès à la magie et sont protégés des effets dangereux d'un contact avec la magie brute, tout en puisant dans son énergie affinée. Si la Toile n'est plus, alors la magie brute se dissipe rapidement hors du monde, non sans avoir auparavant perturbé la magie existante et s'en être violemment prise aux conducteurs magiques les plus proches. A chaque fois que la Toile à été détruite (à la mort de Mystryl et à l'apparition de la première Mystra), une destruction massive en a résulté, que

sa réhabilitation n'est parvenue à compenser que partiellement, certains de ses segments étant définitivement perdus ou endommagés.
La Toile englobe tout ce qui fait Faerûn, qu'ils s'agissent des êtres vivants, des morts-vivants, des êtres inanimés, des solides, des liquides ou des gaz. Elle imprègne le sol, se diffuse dans les profondeurs de l'océan et s'étend jusqu'aux limites de l'air dans le ciel et au-delà. La Toile est comme une vaste trame sur laquelle la substance du monde est tissée, un filet sur lequel les mortels se déplacent comme des araignées, un large océan à la surface duquel flottent tous les objets. En parallèle, elle est un aspect de Mystra et c'est par sa volonté que la Toile s'étend aussi loin.
Les lanceurs de sorts, qu'ils en soient conscients ou non, font fonctionner leurs sorts en puisant dans le pouvoir de la Toile et en en dosant l'énergie de manière à ce que ce dernier s'active et s'adapte à leurs actes et à leur volonté. Lorsque la Toile est endommagée du fait de lancers de sorts inconsidérés ou à la suite d'une catastrophe magique, elle peut se déchirer en plusieurs morceaux ou être détruite, laissant derrière elle des zones de magie morte ou ravagée par la magie sauvage.

Mystra et la Toile

Prenez trois ouvrages consacrés à la magie et aux connaissances ésotériques de Faerûn et vous découvrirez trois récits différents traitant des origines et de la nature de la magie. Une partie de ces contradictions est née des mensonges délibérés visant à restreindre l'exercice de la magie à ceux qui l'apprenaient convenablement. Le reste nous vient de points de vue curieux voire d'erreurs reproduites ultérieurement par des moines.
Mais apprenez dès maintenant la vérité et voyons si vous saurez la saisir. Pour rester simple, tous les mondes et les plans connus bouillonnent d'une énergie perpétuelle. Grands ou petits, libres ou liés par des barrières physiques parfois magiques (elles-mêmes conçues pour renfermer d'autres énergies), ces naissances et dissipations d'énergie offrent lumière, vie et mouvement à tout ce qui nous entoure. Elles constituent la vie elle-même et seraient présentes à Toril même s'il n'y restait plus que des rochers.
Ce que les gens appellent la magie, et que les magiciens qualifient d'Art, est le moyen par lequel certains êtres parviennent à manipuler les énergies. Certains le font instinctivement, grâce à un don inné. Les bardes rappellent les échos lointains des chants du commencement, la musique de la création elle-même. Les magiciens s'appuient sur des formules – les sorts – qui leur permettent de soumettre la Toile à leur volonté. La puissance divine inspirant les prêtres détenant les sorts de leurs dieux agit de même, remodelant la toile grâce au pouvoir qui leur est conféré.
Au fil des ans, on a traité de nombreuses formes de magie – la magie runique, la magie des ombres (à ne pas confondre avec la Toile d'Ombre), la magie de gemmes, la magie élémentaire, et même la haute magie elfe. Cependant toute constitue des voies différentes menant à la même maîtrise des énergies naturelles. Cette force infinie et en mutation permanente est la Toile. Les humains appellent Mystra l'entité ou conscience qui est liée à la Toile de Toril. Ils la vénèrent en qualité de déesse de la magie.
L'actuelle Mystra est une mortelle récemment montée aux Cieux. Elle prit la suite de son prédécesseur durant le Temps de Troubles. Le rôle de Mystra est de confier la magie à toutes les créatures et de contrôler l'utilisation qui en est faite. Jadis, les archimages de Nétheril ne tenaient pas compte des dictats de Mystryl, la déesse de la magie de l'époque. L'un d'eux, le magicien Karsus le Fou, tenta d'atteindre un statut divin en jetant de puissants sorts qui auraient détruit la Toile. Mystryl dut donc se sacrifier pour la sauver. Par la suite, Mystra décréta que nul mortel n'aurait plus le droit de pratiquer une aussi terrible magie – et cela vaut encore aujourd'hui.
Mystra protège la toile contre les créatures suffisamment puissante et téméraire pour l'abîmer. Tant que le monde n'aura pas changé ou que les puissances divines n'auront pas baissé leur garde face aux humains, les dangereuses magies du passé resteront le secret de Mystra.

L'Art et le Pouvoir

L'Art

Toute magie ne trouvant pas son origine dans le pouvoir d'une divinité relève de la magie profane. Bien que l'intégralité de la magie soit issue de la Toile, maintenue en état de fonctionnement par une divinité, toute magie n'est pas d'origine divine pour autant. L'usage de la magie profane est dénommé l'Art et les magiciens et autres spécialistes faisant appel à la magie profane en sont les praticiens, qu'ils reconnaissent ou non leur parenté mutuelle.
Ceux qui font usage de l'Art possèdent des compétences acquises ou innées pour entrer en contact avec la Toile et en tirer partit afin d'obtenir le résultat escompté. Même s'ils ne comprennent pas consciemment la relation existant entre leurs mots, leurs objets, leurs gestes et la Toile, ils savent qu'elle existe et il est possible de sentir sa réaction à leur manipulation. En fonction des lanceurs de sorts, l'expérience du rapport à la Toile varie – certains disent qu'ils ont l'impression de tisser une tapisserie, d'autres de tirer sur des cordes et d'autres encore de s'ébattre dans les remous d'une chute d'eau. Ces sensations sont purement subjectives et n'affectent pas la manière dont leurs sorts fonctionnent.

Le Pouvoir

La magie qui trouve son origine dans le pouvoir d'une divinité, généralement par le biais de la prière, est une magie divine. L'usage de celle-ci s'appelle le Pouvoir. C'est le nom que les mentors des prêtres, des druides, des paladins, des rôdeurs et d'autres adeptes de la magie divine ont donné à leurs pratiques.
Contrairement aux maîtres de l'Art, ceux qui font usage du Pouvoir ne montrent aucune compétence pour faire appel à la Toile (bien que les effets de leurs sorts se produisent à travers elle). Leur connaissance en lancer de sorts a été directement implantée dans leur esprit par les divinités en réponse à leurs ferventes prières. Pour un usager du Pouvoir, lancer un sort est une profession de foi et s'accompagne généralement d'une sensation spécifique au protecteur du lanceur de sort individuel. Par exemple, le dos des prêtres de Lathandre va se laisser gagner par une douce chaleur et la bouche des clercs de Malar goûter le sang chaud d'une victime toute fraîche. Comme pour les sorts profanes, ces sensations ne modifient pas les effets des sorts lancés.