

Des origines de la nécromancie

Magie des âmes et proto-magie

Rappelons simplement avant de commencer ce texte que la nécromancie est et restera interdite au sein de l'Empire d'Ebène. Il ne sera question ici que de théorie et aucun conseil pratique ne sera dispensé. Il ne reste d'ailleurs ni textes ni professeurs capables de transmettre cette pratique au sein de la guilde des mages. Notons également que la pratique de la nécromancie est passible de mort mais aussi et surtout de bannissement hors des frontières impériales.

Le nécromant mythique

Il subsiste un vieux conte daté possiblement de l'ancien Empire d'Azur qui évoque brièvement un nécromancien. Ce conte met en scène un enfant confronté à la mort de sa mère et la ramènerait à la vie en échange d'un grand nombre d'âmes humaines. Si ce conte est encore aujourd'hui très populaire, dans une forme légèrement altérée, il est historiquement important. Pour cause, on retrouve des traces de ce conte sur divers bas-reliefs et fresques dans plusieurs ruines. Cette pratique serait donc attestée et ce hors de nos frontières et donc hors de portée de la magie ambiante que l'on ne retrouve qu'en Ebène. Sans y voir de réelle contradiction, on peut penser à une forme de proto-magie. Ses effets potentiels sont certes préoccupants mais restent bien moindres aux possibilités offertes à nos mages officiels.

Les possibles d'une telle magie

Il faut donc pour pratiquer la nécromancie considérer l'âme comme une source de magie. L'idée étant de briser le cycle de la métempsychose et en quelque sorte convertir cette âme en puissance pure. Si cette source de magie est très puissante en soi, son utilisation ne s'arrête pas là. Bien souvent, la nécromancie se base sur le fait d'insuffler un semblant de vie dans un corps mort ou dans divers objets. Attention, s'il y a bien ressemblance, ce n'est absolument pas à considérer comme un enchantement classique. Le sujet victime de nécromancie se retrouve ainsi doué d'un reste de conscience et reste capable de raisonnement. Dans les limites imposées par le mage nécromant, ce qui là aussi ressemble à un enchantement. Une âme à l'instar de la magie ambiante peut être stockée. Il faut pour cela non pas un bézoard mais un cristal exceptionnellement pur. On raconte d'ailleurs que l'âme d'un dragon serait la source de magie la plus puissante qui puisse exister.

Dans la pratique

Le premier talent dont devait disposer un nécromant est la capacité à ressentir les âmes autour de lui. Tel un exorciste, le mage doit s'entraîner à dissocier les esprits face à lui et faire totalement abstraction des corps. Il faut pour cela habituer sa pensée à ne plus voir d'humanité dans les âmes mais les considérer simplement comme de la magie quelconque. Cette corruption mentale est le premier pas sur la voie de la nécromancie. Ce n'est qu'un pas car le mage doit se laisser corrompre et apprendre petit à petit à apprivoiser son nouvel état. Si les marques caractéristiques de la corruption

peuvent laisser penser qu'un nécromant est facile à débusquer, en réalité il n'en est rien. Ils vivent en marge de la société, dans des contrées reculées et loin des grandes cités impériales. Ils ne sont cependant pas complètement coupés du monde car ils doivent vivre proches de leurs victimes. Ils sont souvent retrouvés grâce aux dénonciations populaires. En effet, à l'inverse des sorciers, les villageois supporte assez mal ce genre d'activités, là où ils protègent les mages dissidents qui peuvent leur rendre service. A noter que ces dénonciations sont souvent erronées, mais cela reste du devoir de la guilde de les vérifier, toutes sans exception.

Grande purge de la guilde

Il faut rappeler ici que la guilde a entièrement été purgée de ses mages nécromants. Si l'événement ne s'est pas fait sans heurt, nous ne nous attarderons ici que sur certaines de ces causes. Si la nécromancie a toujours été une pratique marginale, ce sont certaines recherches récentes qui l'ont définitivement rendue amorale. Comme expliquée plus haut, l'utilisation d'une âme lui ôte complètement la possibilité de se réincarner. Si Dracaelys a toujours condamné cette pratique, la guilde a récemment prouvé que la réincarnation est bel et bien un réalité. Ceux sont les débats éthiques qui en découlèrent qui ont conduit à son interdiction totale.

Liens avec les démons

La corruption, ou souillure selon l'église, est un marque infligée par la trop grande utilisation de magie. Mais pas seulement, car c'est aussi et surtout la marque des démons. Si la guilde appose un sceau sur chacun de ses mages, c'est évidemment pour éviter ce genre de rapprochements malvenus. Se laisser corrompre pourrait sembler intéressant pour un mage novice. Une puissance terrifiante a de quoi être attrayant mais cette force est incontrôlable. Une trop grande corruption rapproche le mage des démons et il finira par se retrouver entre leurs griffes. Si une âme est une source de magie pour les humains, elle l'est tout autant pour les démons. Ce l'est tout autant d'une âme corrompue. Notons pour terminer que les démons semblent user de nécromancie de manière innée. C'est ce qui permet de penser qu'ils sont les premiers mages nécromants de l'histoire et sûrement les plus puissants. Comment alors espérer lutter contre eux, qui possèdent des siècles d'avance dans l'étude de la magie ? Comment, si ce n'est en concentrant tous nos efforts dans l'étude des arcanes et en œuvrant pour l'intérêt général ?

Ascelin Delavalette, Archimage
(Édition revue et corrigée par Ambre Delavalette)
X.234