

De ceux qui arpentent les ombres : les Nécomanciens

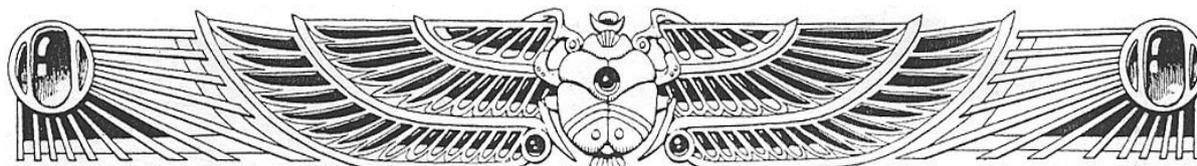
Le traité suivant est l'œuvre de l'illustre Nécomancien T'shan V'ruda, résident de Throal jusqu'à il y a peu. Malheureusement, V'ruda n'avait pas achevé son document quand il a été banni de notre royaume et il a ainsi laissé de nombreuses informations qui paraissent alléchantes de côté. J'ai pris soin de notifier ces omissions au gré du texte. Bien que la Salle des Archives n'affiche aucune position officielle quant à la véracité des charges qui pèsent contre V'ruda, je me permettrai d'observer que les futurs érudits déploreront l'inachèvement de cet essai longtemps après que tout le monde aura oublié la teneur des accusations et des contre accusations complexes qui ont mené à son départ du royaume.

• **Derrat, Sorcier de la cité d'Yistane, 1507 TH** •



De nombreuses personnes parlent en mal du chemin sur lequel je me suis engagé, celui du Nécomancien. Mes collègues et moi-même sommes regardés avec dégoût, malaise, voire avec de violents préjugés. Comme c'est souvent le cas pour ce genre de discrimination, les raisons ont l'ignorance pour cause. Simplement parce que nous nous informons sur les mondes au-delà du nôtre, nous sommes soupçonnés de frayer avec les Horreurs et nous sommes considérés comme des parias. Bien sûr, rien n'est moins vrai que tout cela. Nos explorations n'ont qu'un but : protéger nos compatriotes donneurs-de-noms des ravages des Horreurs et de leurs rejets, morts-vivants compris. Est-ce que les sorts et les talents que nous maîtrisons véhiculent une odeur sombre, une puanteur de cimetière ? Peut-être pour l'esprit embrumé des donneurs-de-noms qui donnent raison à leurs peurs irrationnelles ou





qui fuient les flatteries de la logique. Mais tous ceux qui souhaitent réfléchir avec attention sur le sujet reconnaissent que le Nécromancien est un rempart, la dernière ligne de défense entre ce monde fragile de la vie et les mondes envahissants des Horreurs et de la mort. Je considère cette invitation à contribuer à cette honorable anthologie comme une opportunité pour corriger les incompréhensions et les basses calomnies qui entourent la voie du Nécromancien. Je suis sûr que, si vous lisez ceci avec l'esprit au moins à demi ouvert, tous les préjugés que vous pouvez avoir envers ma discipline seront balayés.

Du continuum que sont la vie et la mort

Les gens craignent les Nécromanciens parce qu'ils craignent la mort. Et les Nécromanciens sont symboliquement liés au concept de mort. Mais nous ne la craignons pas car nous ne la connaissons que trop bien. Nous savons qu'elle n'est pas une barrière infranchissable, un mur entre quelque chose de bon et quelque chose de mauvais. La mort n'est qu'une porte, un seuil menant à une autre façon de vivre. La vie n'est pas supérieure à la mort, ni l'inverse. Les deux ont leurs combats à mener, leurs plaisirs et leurs terreurs. Seuls les imbéciles regardent la mort comme une simple étape dans la construction de leur légende. Malheureusement, le territoire des vivants est rempli d'imbéciles qui redoutent chaque jour leur mortalité alors que celle-ci fait autant partie de nous que nos yeux ou nos orbeaux. Ceux qui craignent la mort ont peur d'eux-mêmes. Et si nous, les Nécromanciens, sommes vus comme des arrogants ou d'après railleurs, c'est uniquement parce que les autres n'ont pas accepté l'inévitable mort qui nous attend. Car en l'acceptant, nous abandonnons nos peurs. La peur n'est pas une émotion digne d'un Nécromancien. Un véritable adepte empruntant cette voie apprend la discrétion, bien sûr (nous ne sommes pas connus comme étant des imprudents). Mais chaque jour nous contemplons ce qui peut nous arriver de pire et nous acceptons cette possibilité. Conquérir sa peur, c'est accéder à une force nouvelle. La peur est quelque chose qui nous est utile quand elle est présente chez les autres. Le Nécromancien apprend à nourrir la peur, à la manipuler. Si la peur est dans votre cœur, nous la saisissons et l'utilisons pour vous tenir comme l'on tient un chien en laisse. Et vous méritez un tel traitement car la peur est le sceau des esprits inférieurs. Vous n'avez pas besoin d'être un Nécromancien pour conquérir vos peurs. Mais, d'après mon expérience, vous devez être capable de voir que la vie et la mort ne sont pas deux choses séparées. Elles sont les différentes extrémités d'un même chemin, simplement traversé par un petit cours d'eau. Retenez cette leçon et accédez à une force nouvelle.

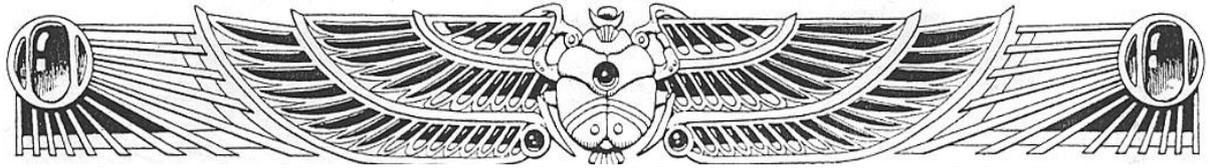
Bravo, frère Vruda ! Si seulement une partie de la foule des ignorants pouvait lire ces mots, ils réaliseraient à quel point leur peur vis-à-vis de nous est infondée et injuste.

• **Elron, Nécromancien de Rhegion** •

De la nature des esprits

Comme je l'ai déjà dit, les superstitions et l'ignorance délibérée associent mon savoir-faire à la mort et aux morts-vivants. Pourtant, le Nécromancien se sent moins du côté de la vie ou de la mort que de celui des esprits ou de l'âme. Tous les talents du Nécromancien proviennent de la compréhension des esprits. Et la majorité des sorts de nécromancie fonctionne grâce aux esprits, que cela soit celui du lanceur de sorts ou celui de sa cible. Je vous l'accorde, parfois, l'aspect spirituel des sorts comme Mutilation de la peau n'est pas immédiatement évident pour les non-initiés, mais je caresse l'espoir qu'à la fin de votre lecture, vous commencerez au moins à saisir les subtiles résonances spirituelles qui accompagnent ce





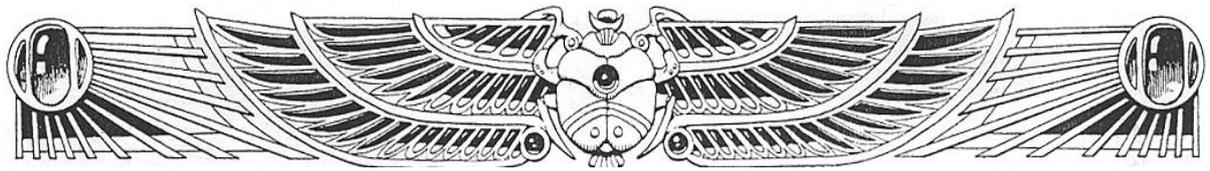
genre de sorts, aux effets parfois sordides, qui font partie de l'arsenal du Nécromancien. Bientôt vous serez capable de regarder en face les violents mouvements de torsion et les déchirements de l'épiderme occasionnés par le sort Mutilation de la peau sans penser «C'est atroce» mais plutôt «Oh, quelle profonde leçon de métaphysique de l'âme!» La métaphysique de l'âme, voilà le domaine d'expertise du Nécromancien. Vous devez vous demander, pourquoi l'âme? Ceci, lecteur, est la question à laquelle tous les Nécromanciens essaient de répondre au cours de leur vie car les esprits sont des choses fuyantes, de celles qui échappent constamment à toute explication et définition précise. Nous cherchons sans relâche à accéder à cette connaissance, chose qui devrait en soi vous révéler un élément important à propos des Nécromanciens. Contrairement à d'autres disciplines que je pourrais citer, les Nécromanciens ne prétendent pas posséder des réponses aux questions que pose l'existence. Les Nécromanciens apprennent que toutes les certitudes sont de l'aveuglement car le plus important élément d'un donneur-de-noms, son esprit, reste une énigme. Le plus important n'est pas de connaître la véritable réponse car il n'y a pas de vérité absolue. En fait, l'être supérieur connaît les bonnes questions et s'efforce d'y répondre, ce qui est plus que suffisant. Cela ne veut pas dire que nous ne savons rien des esprits. Générations après générations, les Nécromanciens ont étudié leur nature. Bien que les nombreuses conclusions que nous avons faites soient trop subtiles pour être comprises d'un bloc par le public, je vais essayer d'expliquer pour vous quelques-uns des ces principes généraux. L'esprit peut être défini comme l'essence primordiale constituant l'être. L'esprit est lié au corps et lui donne ses premières impulsions, comme les machines à feu donnent leur première impulsion aux navires de mon peuple, les t'skrangs. Sans machine, le navire n'avance pas. Sans esprit, les pensées et les émotions s'interrompent et le corps meurt rapidement. L'esprit est ce qui contient l'identité de l'être, son Nom, ce qui donne naissance ensuite aux pensées, à la mémoire et aux émotions. Bien que le corps ne puisse pas vraiment vivre sans esprit (je parlerai plus loin de ce qui ressemble à des exceptions, bien sûr), l'esprit persiste presque toujours quand le corps est mort car l'architrave des donneurs-de-noms est plus liée à l'esprit qu'au corps physique. Quand ce dernier expire, une rupture intervient dans la trame et un fragment de la trame reste liée au cadavre. Cependant, ce qu'il reste de l'architrave persiste en compagnie de l'esprit. Certains prétendent même que l'architrave est l'esprit (la question de savoir si l'architrave et l'esprit ne sont en fait qu'une seule et même chose nourrit les plus vives discussions chez les Nécromanciens depuis des lustres, mais, tout cela n'est que sémantique).

Ce t'skrang exprime ici ce qui est au cœur de la voie de la nécromancie. Comprenez le sens de la quête infinie et vous comprendrez les Nécromanciens.

• **Yllom, Nécromancien de Throal** •

À tous les niveaux, c'est la connaissance des esprits qui nous permet de les comprendre et de les influencer (ceux des vivants comme ceux des morts-vivants), qui caractérise le plus l'aptitude d'un Nécromancien. Nous devons tout d'abord comprendre notre propre esprit avant d'apprendre à négocier, consensuellement ou autrement, avec les autres esprits, intangibles ou non. Un Nécromancien est un individu contemplatif qui se livre à une vaste introspection. La solitude est l'amie du Nécromancien. Même si j'ai rencontré des collègues affables et bavards au cours de ma vie, la plupart sont silencieux et réservés. En fait, notre terrible réputation me paraît disproportionnée compte tenu de notre comportement pondéré, sujet qui d'ailleurs donne lieu à de nombreux commentaires savoureux lors de rassemblements de Nécromanciens. Le fait que nous soyons considérés comme des gens sinistres aigrit certains d'entre nous, mais la majeure partie de mes collègues connaissent et manient avec habileté l'ironie et prennent la haine absurde et générale pour notre discipline avec un humour grinçant. Je me souviens d'un événement intéressant au cours duquel un espion sylphelin fut découvert dans un tonneau vide au symposium de Nécromanciens que je tenais à Iopos. Nous nous sommes beaucoup divertis grâce à une série d'expériences





destinées à faire plus ample connaissance avec notre intrigant intrus. Mais je digresse.

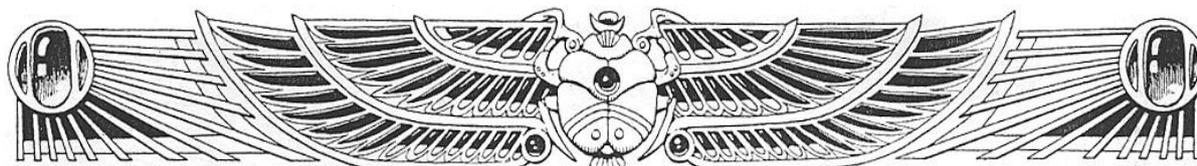
De la migration des esprits après la mort

La relation entre l'architrave et l'esprit nous pose la question du sort de l'esprit après la mort. Où va-t-il ? Voilà une autre des profondes questions qui accompagnent la vie du Nécromancien. Dit simplement, l'esprit traverse de nombreux endroits, certains inconnus et il ne semble pas exister une unique destination pour un esprit qui a franchi le seuil entre la vie et la mort. Certains suggèrent qu'il y a eu autrefois un enchaînement précis dans la migration des esprits après la mort. Ces individus pensent que le sort d'un esprit peut être prédit en observant certains facteurs qui concernent la vie de la personne. Ils croient que les âmes de ceux qui ont eu des vies vertueuses traversent des royaumes paradisiaques variés de l'autre côté de l'espace astral. Ces royaumes sont exposés en détail dans les vieilles légendes, bien que ces textes varient beaucoup les uns par rapport aux autres. Cela va sans dire, les définitions de la vertu requise pour prétendre à ces royaumes diffèrent tout autant d'une légende à l'autre. Certains confrères prennent ces histoires au pied de la lettre, prétendant que toutes ces merveilleuses vies après la mort existent vraiment, en harmonie les unes avec les autres. Le passage d'une âme particulière dans un paradis particulier dépend de la culture de naissance du donneur-de-noms ou de la Passion à laquelle le donneur-de-noms a choisi de s'identifier. D'autres Nécromanciens répliquent que la véracité de ces récits est relative et soutiennent qu'ils font référence à un seul royaume de vie après la mort capable de s'altérer pour correspondre aux désirs de chaque âme qu'il contient. J'ai rencontré personnellement plusieurs indices qui semblaient, ce qui est pour le moins frustrant, pouvoir confirmer les deux théories simultanément!

[Ici, T'shan a inclus une note marginale qui, si je parviens à transcrire correctement sa pensée, donne ceci : Inclure l'histoire des Sept Escaliers? C'est une véritable perte pour tous les érudits que le lecteur doive se contenter d'une telle accroche. - Derrat]

Les mêmes légendes décrivent aussi de manière semblable un réseau complexe d'enfers attendant les âmes de ceux qui ont commis des actes répréhensibles pendant leur vie. De même, les Nécromanciens ne sont pas d'accord quant à savoir si ces enfers existent réellement et forment un vaste bric-à-brac de réalités séparées, ou si la vérité doit être considérée comme perdue, déformée en légende par les mémoires et l'imagination. Une troisième théorie peut aussi expliquer la variété des enfers dans les vieilles légendes. Cette théorie prétend que toutes ces références décrivent le royaume d'origine des Horreurs elles-mêmes. Cela me paraît très sensé. Peut-être que ceux dont les architraves sont corrompues par leurs propres actes malfaisants en viennent à ressembler mystiquement aux Horreurs et sont attirés vers leur royaume après leur mort. À tous les niveaux, ces explications n'ont plus aujourd'hui qu'un intérêt historique. À un moment de l'histoire, l'ordre de destination de toutes les âmes a été perturbé de façon permanente et le reste à ce jour. Cet événement a pu survenir au début du Châtiment, à moins que cela ne soit arrivé quand la Mort a été enterrée sous la mer de fureur volcanique qui porte le nom de mer des Enfers. Nous ne pouvons plus prédire où se rend l'âme d'un donneur-de-noms quand son corps meurt. Certains esprits continuent de parcourir Barsaive, et vraisemblablement d'autres régions terrestres. Ces âmes restent ici pour diverses raisons. Certaines souhaitent accomplir une tâche qu'elles n'ont pas eu le temps d'achever de leur vivant, de la construction d'un pont à la protection d'un ancien manuscrit. D'autres n'acceptent pas la façon et l'heure de leur mort et souhaitent se venger des êtres vivants qu'ils jugent responsables de cela. D'autres encore ne se rendent tout simplement pas compte que leur enveloppe charnelle est morte. Évidemment, la mort peut



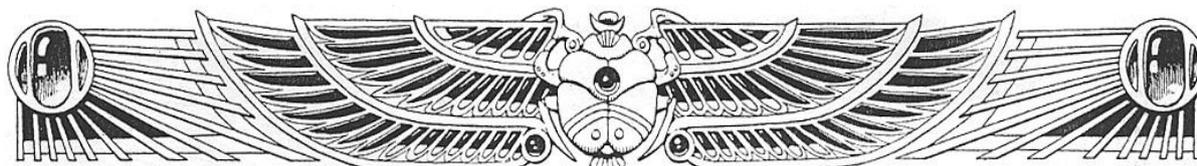


perturber la perception des choses chez certains (êtes-vous bien sûr que vous n'avez pas eu un accident fatal ce matin?). Il existe aussi des âmes infortunées enchaînées à ce plan par la magie maléfique des Horreurs et de leurs alliés. Je veux ici parler des morts-vivants. D'autres esprits migrent vers l'espace astral, où la pollution métaphysique en transforme certains en entités pour le moins dangereuses. Des esprits astraux, notamment ceux qui appartenaient à de puissants et valeureux adeptes dans la vie peuvent parfois continuer à combattre les Horreurs sous leur forme fantomatique. Les esprits corrompus comme les esprits héroïques peuvent être contactés par les Nécromanciens, notamment par ceux qui sont assez courageux et assez puissants pour pénétrer dans l'espace astral. Quoi qu'il en soit, tous ces exemples ne suffi sent pas à dénombrer tous les types d'esprits différents. Un vaste nombre d'individus morts, notamment ceux décédés depuis longtemps, ne peuvent plus être contactés. Le sort de cette majorité de morts reste l'un des mystères ultimes de notre monde. Peut-être que, d'une manière ou d'une autre, ils ont traversé les paradis perdus des légendes ou peut-être ont-ils été aspirés par le royaume originel des Horreurs.

D e l'état de mort-vivant

Si la vie et la mort sont séparées par un cours d'eau qui représente le passage d'un état à un autre, les morts-vivants sont les êtres qui traversent ce cours d'eau. Ils sont à jamais interrompus au moment de leur décès, pas vraiment vivants et pas vraiment morts. C'est pour cette raison que les gens les craignent. Même le plus misérable cadavéreux engendre une peur disproportionnée compte tenu de la menace qu'il représente. Par exemple, pour n'importe quelle personne disposant d'une certaine expérience au combat, les cadavéreux doivent recourir à la chance pour espérer infliger des blessures mortelles. Et pourtant, ils inspirent la terreur. Parce que, comme d'autres créatures morts-vivantes, ils paraissent « surnaturels ». Si vous pensez que la magie est surnaturelle et que tous les états ne pouvant pas être atteints sans avoir recours aux arcanes sont angoissants ou terrifiants, il y a de grandes chances pour que vous ayez peur des morts-vivants. Mais cela fait de vous un idiot dépourvu de discernement car la magie est la meilleure représentation de ce qui est naturel. Elle baigne le monde et pénètre en chacun de nous. Elle fait autant partie de nous que l'air que nous respirons. Aucune magie, même pas celle que nous, les Nécromanciens, utilisons, pas même celle qui existe sur le seuil entre la vie et la mort, n'est maléfique en soi. Ni bonne d'ailleurs. La magie n'a pas d'esprit, pas de moralité. Ceux qui la manipulent font le choix de l'utiliser en bien ou en mal. Je peux me servir de sorts qui vous mettent mal à l'aise autant que d'autres destinés à vous protéger, vous et vos semblables, des Horreurs. Si vous êtes vivant et en bonne santé grâce à eux, pourquoi penser qu'ils sont des instruments maléfiques? Une épée l'est-elle en soi? Une fiole contenant une potion de guérison, ou du poison? Si elle est remplie de poison, est-ce la fiole ou celui qui s'en sert qui est mauvais? J'ai moi-même créé des êtres morts-vivants. Est-ce que cela vous choque? Sans aucun doute. Mais attendez, savez-vous ce que j'ai fait avec mes serviteurs morts-vivants? Je les ai envoyés combattre une Horreur appelée Shezkseti et sauver plus d'une dizaine de villageois qu'elle se réservait pour de futures tortures. Mes créations étaient des victimes qu'elle avait massacrées, des parents et des amis de ceux que j'ai secourus. Elles ont combattu l'Horreur avec bravoure et fureur. Bien qu'elles aient été déchiquetées dans un bain de sang par les griffes de l'Horreur, je suis certain qu'elles ont vécu leur seconde mort, infiniment plus douloureuse, avec sérénité. Car leur sacrifice a donné un sens à leur vie. Oui, j'ai utilisé la même tactique que les Horreurs elles-mêmes. J'ai retourné cette tactique contre elles et les ai blessées avec leurs propres armes. Si vous faites de moi un monstre à cause de cela, je ne peux que sourire devant votre méprisable stupidité. Peut-être que ceux d'entre vous qui me lisez encore portent un intérêt aux aspects techniques de l'état de mort-vivant. Les zombies





en constituent un bon exemple. Quand l'esprit quitte le corps, il emporte la plus grande partie de l'architrave du donneur-de-noms. Mais il laisse une petite partie de cette trame dernière lui, celle qui relie l'âme et les facultés mentales de la personne à son corps et à ses aptitudes physiques. Certains sorts, certains pouvoirs d'Horreur, et certaines reliques magiques peuvent attacher une trame spirituelle à cette partie afin de réanimer le mort. La plupart du temps, celui qui manipule ce type de magie parvient à atteindre la trame spirituelle originelle de l'individu. Dans ce cas, il arrive souvent que les forces brutes et les énergies arcaniques pervertissent ou dégradent la trame spirituelle. C'est la raison pour laquelle la plupart des cadavéreux ne sont guère plus que des machines de destruction. La mémoire précise de leurs existences mortelles s'est mélangée à une vague forme d'intelligence malveillante. Enfin, il est possible de restaurer, de manière relativement intacte, la personnalité d'un cadavéreux. L'un des meilleurs exemples à ce sujet est celui de la légendaire Deux-fois-née, la Reine des morts de Parlainth.

Du fonctionnement de la magie des esprits

Je décrirai ici la fabrication d'un cadavéreux en détail, sans arrogance ni pédanterie. C'est aussi un exemple essentiel de l'application de notre savoir-faire. Le Nécromancien manipule avec soin les trames, les atteignant et les contraignant pour en obtenir les effets désirés. Si vous trouvez le regard du Nécromancien déplaisant et pénétrant, c'est parce que nous connaissons bien le matériau magique dont vous êtes faits. Ici, je ne parle pas de trame magique, de trouver des objets de trame qui vous sont reliés et ainsi gagner du pouvoir sur vous. Ce domaine n'est pas spécifiquement celui du Nécromancien. Je parle plutôt des capacités affectant les éléments que toutes les trames ont en commun. Nous pouvons manipuler vos trames non pas parce que nous avons accès à des connaissances aux caractéristiques uniques, mais parce que nous connaissons les éléments qui les constituent. Tous les Nécromanciens ont cette conscience, qui est en partie générée par le corps (le cerveau, pour être précis) et l'esprit. Tous les êtres intelligents possèdent un point précis dans leur trame où le corps et l'esprit se rencontrent pour former l'intellect. Nous avons tous d'autres points de connexion dans nos trames et c'est l'ensemble de ces parties distinctes qui forment nos êtres. Nombreux sont nos sortilèges qui agissent en bouleversant les énergies magiques de nos trames, les déplaçant pour générer les effets souhaités. Ces quelques exemples viennent illustrer ce point.

[Ces exemples ne sont présents que sous forme de notes. Vruda avait vraisemblablement l'intention de les développer au cours de son écriture. - Derrat]

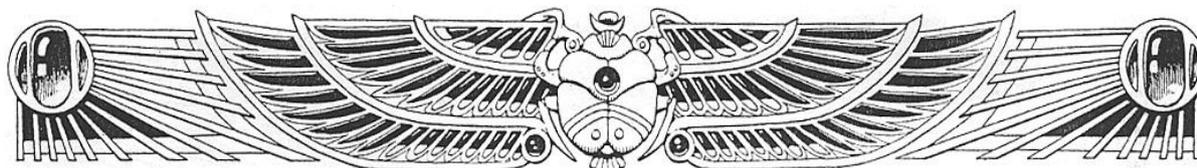
Emprise spectrale: puise son énergie dans les trames des esprits, découle d'un lien rompu: la jonction vie/mort de la trame se brise. La question de la malveillance?

Affrontement des morts-vivants: des tentacules sont projetées de notre architrave à celle du mort-vivant, frappant ses jonctions corrompues corps/esprit.

Danse des os: grâce à l'accès de la jonction corps/esprit, l'esprit du sujet est déconnecté du flot de son corps, remplacé par la volonté du Nécromancien.

Expérience de la mort: en déconnectant la jonction corps/ esprit, permet de relier momentanément la jonction de mémoire du Nécromancien à celle de la trame/cerveau.





D

e la cosmologie et des autres dimensions

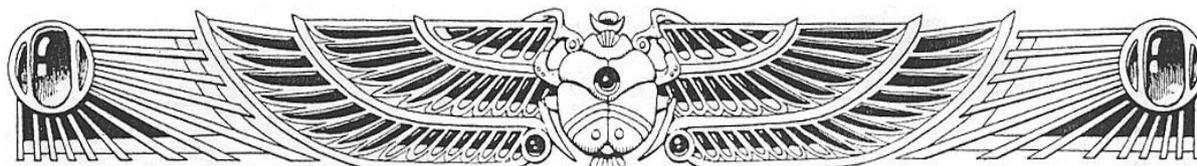
[À notre grande frustration, cet aspect de la voie du Nécromancien n'existe pour l'instant que sous la forme de ce titre. - Derrat]

D

e la compréhension des Horreurs

Comme je l'ai expliqué dans le passage précédent, sceller notre dimension pour empêcher la venue des Horreurs ne sera possible qu'un fois les réponses aux Huit questions de Jsona Var trouvées. Avant cela, nous devons nous contenter de combattre les Horreurs après qu'elles ont eu traversé le seuil menant à notre monde. Et si nous voulons que nos mesures soient efficaces, elles doivent se baser sur la connaissance. Les Nécromanciens sont souvent accusés de tous les maux parce qu'ils osent étudier la nature même des Horreurs. Bien que de telles recherches génèrent des tentations qui ont plus d'une fois emporté des Nécromanciens, tous les efforts que nous avons faits ont été une bénédiction pour tous les donneurs-de-noms. Nous avons appris des techniques avancées pour affaiblir les aptitudes de karma des Horreurs, pour reproduire leurs formes et leurs actions, pour les contraindre à rester où elles se trouvent. Et malgré tout, nous n'avons reçu pratiquement aucune gratitude de la part de la masse ignare des citoyens de Barsaive. On me dit que les résidents de Théra sont beaucoup plus en avance que nous sur le sujet, qu'ils comprennent la véritable importance du Nécromancien pour la survie de nos peuples. Mais ici, nous ne recevons que des insultes pour nos efforts. Ce n'est donc pas un hasard si nous prenons la masse des ignorants pour des imbéciles. La plupart des gens n'apprécieront pas d'entendre ce dernier secret : tout comme la ligne entre la vie et la mort est on ne peut plus illusoire, aucune ligne véritable existe entre le comportement des donneurs-de-noms et celui des Horreurs. Pour les comprendre, vous devez réaliser que les émotions que nous considérons mauvaises (la peur, la jalousie, la rage, la haine, la confusion, le désespoir) sont leur nourriture. Elles ont besoin de ces émotions pour survivre, comme nous avons besoin de viande et de pain (la question de la manière dont elles survivent dans notre propre royaume quand la magie était basse est un des aspects qui intrigue le plus les Nécromanciens depuis des siècles). Elles font naître ces émotions chez nous pour vivre, comme nous faisons pousser nos récoltes ou comme nous chassons pour le plaisir. Nous ne ressentons aucune culpabilité quand nous tuons une bête de la toundra pour manger sa viande. De même, les Horreurs ne ressentent rien d'autre que leur appétit quand elles marquent un donneur-de-noms et commencent à instiller en lui les noires et délicieuses émotions dont elles ont désespérément besoin. Prenez l'histoire la plus horrible que vous ayez entendue à propos de ce qu'a fait une Horreur et je vous désignerai un donneur-de-noms qui a fait la même chose. Ces étranges créatures de l'au-delà n'ont pas le monopole de l'atrocité. Nous, les donneurs-de-noms, nous massacrons les uns les autres depuis toujours. Les Horreurs font ce qu'elles ont à faire pour se nourrir. Mais quand nous nous battons, nous ne sommes pas obligés de le faire pour survivre. Nous nous tuons les uns les autres au nom de nos rois, au nom des Passions, au nom de la haine des autres races, au nom de la stupidité et de querelles ancestrales ridicules. Nous continuons de croire que nous sommes fondamentalement meilleurs que les Horreurs, quand, finalement, nous sommes pires. Voilà pourquoi, quand vous proclamez que la lutte contre les Horreurs est la lutte fondamentale du bien contre le mal, le Nécromancien rit. Le rire du Nécromancien est long et puissant, et par-delà son rire, on peut entendre le fracas des os. Le fracas de montagnes d'ossements, ceux des innocents, une montagne construite par les donneurs-de-noms autant que par les Horreurs.





Il est vrai que nous devons les combattre et les tuer. Elles ont besoin de nous pour se nourrir, mais nous n'avons nul besoin d'elles. Mais cela n'est pas une bataille menée au nom de la morale ultime. C'est simplement un affrontement de plus dans la jungle des prédateurs et des proies, un affrontement auquel les Nécromanciens participent dans le but de vaincre. Et une fois que les donneurs-de-noms auront gagné, nous retournerons nous massacrer les uns les autres, comme si de rien n'était. Et derrière le fracas des armes contre les boucliers, on entendra le rire du Nécromancien. Vous tressaillerez un instant, vous demandant pourquoi, puis haussez les épaules et retournerez à vos massacres.

Je me suis abstenu de faire des commentaires au gré de ce document, pensant que mon malaise à son encontre était le résultat de mes préjugés au lieu des informations qu'il contient. Après de longues réflexions, et plusieurs lectures, je conclus qu'il était justifié pour moi d'être mal à l'aise. La vision de la discipline du Nécromancien, telle qu'elle est rapportée dans ce document, est effrayante. L'auteur n'a pas réussi à faire ce qu'il avait promis d'accomplir dans son introduction, et a peut-être même assombri la vision que j'avais des adeptes qui suivent cette discipline dangereuse et controversée.

• **Merrox, maître de la Salle des Archives** •

I

Informations de jeu

Les Nécromanciens sont des lanceurs de sorts spécialisés dans la magie des mondes inférieurs. Ils s'intéressent surtout aux autres plans, aux esprits et aux créatures qui vivent dans ces plans. La plupart des gens considèrent les Nécromanciens comme des gens à part et plutôt effrayant. Par conséquent, les adeptes de cette discipline remportent rarement les concours de popularité auprès de la population barsaivienne.

Attributs principaux : Perception et Volonté.

Restrictions raciales : sylphelin.

Rituel de karma : les Rituels de karma des nécromanciens sont des activités silencieuses au cours desquelles le Nécromancien boit le thé avec un esprit servant ou toute autre créature d'un autre plan et discute de la vie au-delà de ce monde. Le rituel s'achève après une demi-heure, quand le Nécromancien boit la dernière gorgée de sa dernière tasse de thé.

Compétences d'Art : Broderie.

Demi-magie

Les Nécromanciens peuvent effectuer des tests de demi-magie pour reconnaître les différentes utilisations de la nécromancie, les différents types d'esprits et de morts-vivants, ainsi que les différents types de rituels magiques, notamment les rituels de magie du sang. Les Nécromanciens peuvent aussi faire des tests de demi-magie pour essayer de comprendre les effets des charmes de sang, car ces derniers ont pour origine la nécromancie.

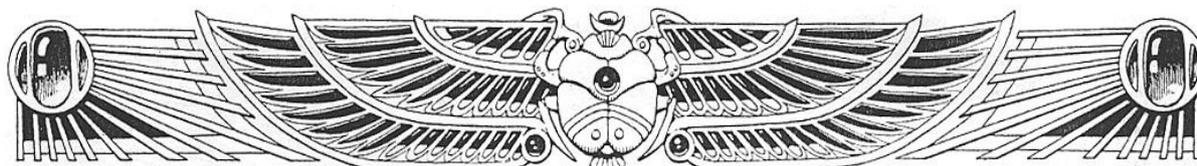
Les charmes de sang

Les Nécromanciens peuvent faire des tests de demi-magie quand ils fabriquent des charmes de sang.

Détecter les esprits

Un Nécromancien peut faire un test de demi-magie pour détecter la présence d'esprits ou d'autres entités situées à moins de 20 mètres de lui. Le magicien fait un test de demi-magie basé sur la Perception (6). Si le test est réussi, le Nécromancien peut sentir la présence de n'importe quel esprit ou entité dont la Défense magique est inférieure ou égale au résultat du test. Une fois qu'il a détecté sa présence, le Nécromancien peut utiliser ses sorts ou ses talents comme Immobilisation d'esprit ou Langue des esprits, pour communiquer et interagir avec





l'esprit. Le maître de jeu peut aussi choisir de faire lui-même le test de demi-magie du personnage Nécromancien. Si le test est réussi, le maître de jeu informe le joueur que son personnage a senti la présence d'un certain type d'esprit. Le joueur peut ensuite décider de la façon dont va réagir son personnage vis-à-vis de cette information. Les Nécromanciens ne peuvent pas utiliser la demi-magie pour détecter la présence des morts-vivants. Ils possèdent des sorts spécialement conçus à cet effet.

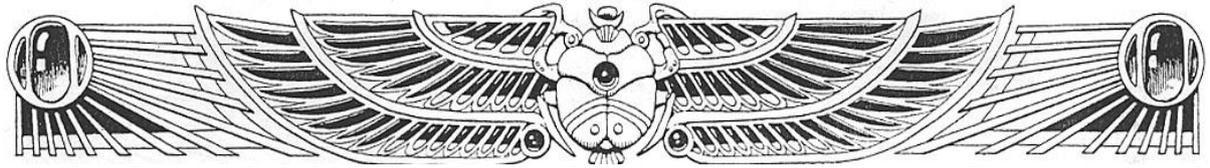
Suggestions d'interprétation

Quand un joueur conçoit un Nécromancien, il doit bien avoir à l'esprit qu'il a choisi une discipline généralement perçue avec crainte et suspicion. À cause de leur sinistre réputation, la plupart de ceux qui choisissent cette voie se considèrent déjà comme des hors-la-loi ou des parias dans leurs sociétés. Quand vous créez votre personnage, il est important de déterminer comment il en est venu à choisir cette discipline impopulaire. Il peut avoir été l'objet d'insultes et de solitude forcée pendant son enfance ou avoir subi les infortunes de ses parents, soupçonnés d'avoir fricoté avec les Horreurs. Certains Nécromanciens peuvent faire partie des minorités raciales ou culturelles de leur village d'origine et peuvent en avoir beaucoup souffert. D'autres peuvent simplement s'être toujours sentis différents de leurs pairs. D'autres encore se sont plongés dans la mort et la décrépitude, fascinés par les légendes décrivant les Horreurs et la terreur qu'elles répandent. Bien sûr, tous les Nécromanciens n'ont pas forcément été des exclus dans leur enfance. Certains cherchent à se venger des Horreurs et pensent que retourner leurs armes contre elles est la voie la plus rapide et la plus sûre d'y arriver. D'autres parviennent à dissimuler leur fascination pour la part sombre de leur art, jusqu'à ce que l'opportunité de l'initiation se présente. Peu de Nécromanciens parviennent à vivre une vie paisible de villageois normaux. Si la plupart des villages se fient au moins aux conseils d'un adepte, rares sont ceux qui souhaitent avoir un expert en magie de mort comme mentor pour leur jeunesse. De ce fait, la majeure partie des aspirants à la discipline du Nécromancien quittent leur maison pour trouver un maître qui leur permettra de s'initier. Ceci explique aussi en partie pourquoi les donneurs-de-noms n'apprécient guère les Nécromanciens: ils craignent que ces adeptes détournent leurs garçons ou leurs filles de leurs parents pour toujours en échange de noires promesses et d'un accès à des savoirs interdits. Évidemment, ce genre d'attitude a pour conséquences d'attiser le sentiment de rejet des Nécromanciens pour la masse des donneurs-de-noms. Ceux qui ne font pas naturellement preuve d'irrespect pour elle apprennent à le faire au contact de leurs maîtres, qui expriment leur mécontentement par des rires moqueurs et des considérations dédaigneuses à propos de choses que les autres trouvent tragiques et qui ne montrent aucune compassion pour les comportements qu'ils jugent stupides. La plupart des Nécromanciens sont passés maîtres dans l'art du relativisme, tout en restant ancrés à quelques principes absolus. La discipline enseigne que le savoir n'est ni bon ni mauvais en soi, il peut seulement être utilisé pour le bien ou le mal. Les Nécromanciens jugent généralement le «bien» en considérant des résultats à long terme. Et comme ils voient la mort comme un changement d'état plus qu'une fin en soi, ils donnent parfois moins d'importance à la mort de donneurs-de-noms que d'autres.

Violations de discipline

Parce qu'on apprend traditionnellement aux Nécromanciens à ne jamais regretter leurs erreurs mais à apprendre d'elles, celui qui vient à douter du caractère noble de ses actions peut subir une crise de talent. La magie du Nécromancien dépend de son assurance. Se sentir coupable peut aussi créer un blocage mental qui rendra plus difficile son utilisation de la magie. Puisque les Nécromanciens voient la mort et la vie comme deux destinations sur une même route, le fait de pleurer un mort peut aussi provoquer une crise de talent. Le tabou le plus commun chez les Nécromanciens est celui de se laisser envahir par la peur. La discipline enseigne que la peur est un moyen. Se laisser envahir par sa peur est un obstacle honteux sur la voie de sa progression dans la discipline. Les Nécromanciens submergés par la peur ont de





grandes chances de subir une crise de talent jusqu'à ce qu'ils accomplissent un Acte de rédemption, généralement en confrontant et en vainquant la source de leur peur.

Rituels de progression

Les rituels des Nécromanciens nécessitent souvent un contact direct avec les esprits ou, dans certains cas, avec la magie des Horreurs. Les adeptes profitent souvent de leurs rituels de progression pour faire la démonstration de leur maîtrise dans l'invocation et le contrôle des différentes entités des mondes inférieurs.

Recrutement : les Nécromanciens demandent à de nombreux esprits de leur recommander des apprentis ayant des prédispositions pour la discipline.

Novice (2-4) : l'adepte doit lancer un sort du cercle qu'il vient d'atteindre en présence d'un aîné vivant ou décédé.

Compagnon (5-8) : l'adepte doit trouver un esprit capable de lui apporter la vérité sur un sujet historique controversé. Il invoque l'esprit pour qu'il réponde aux questions relatives à ce sujet devant un panel de Nécromanciens et d'érudits soutenant les différentes thèses relatives au débat.

Gardien (9-12) : l'adepte doit rechercher et maîtriser devant d'autres Nécromanciens un sort du cercle qu'il vient d'atteindre.

Le Nécromancien humain

«Pourquoi avez-vous peur de moi? Si vous pensez que je vous veux du mal, vous vous méprenez. Mes préoccupations concernent les mondes au-delà de celui-ci.»

«Les mondes inférieurs s'offrent à moi, et ses habitants sont mes serviteurs. À moi seul, ils révèlent à voix basse les secrets silencieux des profondeurs abyssales. À moi seul ils hurlent les terribles vérités depuis les hauteurs étincelantes. Leurs paroles me caressent comme une douce musique, élèvent mon âme et libèrent mon esprit. Mon corps est peut être fait de chair, mais la magie imprègne mon esprit et mon âme vole par-delà les mondes inférieurs.»

