

Il existe deux grandes familles de magie : la magie dite arcane et celle dite déiste. Le présent document vise à faire un survol de la magie du type arcane. Le présent document sera divisé pour couvrir les sources, l'apprentissage, la pratique générale et finalement les types différents de magie arcane. On appelle un mage qui pratique la magie arcane un sorcier.

Sources

Les sorciers tirent leur pouvoir de l'énergie ambiante. La source exacte de l'énergie peut varier. Il existe trois sources réellement distinctes de pouvoir pour un sorcier. L'énergie dite naturelle est la plus courante. Cette énergie est principalement potentielle. Le sorcier utilise ses pouvoirs pour créer de petites réactions ou stimuli qui causent de plus grands effets. Le sorcier est donc souvent tributaire de son environnement, et en gagnant en puissance, il apprend à compenser pour des faiblesses de cet environnement. L'énergie naturelle est aussi celle de l'intérieur. Tous les sorciers en font usage ne seraient-ce que pour initier leur sort. L'énergie personnelle est canalisée au moment de prononcer la formule magique.

La seconde source d'énergie est celle des autres êtres vivants. Cette forme d'énergie peut être utilisée pour aider ou nuire à un être vivant. Les malédictions comme les formes de guérison arcane utilisent l'énergie des autres. Au moment de la mort d'un individu, son énergie intérieure est relâchée, il existe donc des formes de magie qui tirent avantage de ce fait.

La dernière forme d'énergie est celle dite pure. Cette énergie est souvent créée quand il y a une forte activité magique dans un endroit donné. L'enchantement tire avantage de ce genre d'énergie, les autres disciplines ne le font que lors de rituels complexes.

Apprendre la magie arcane

Un apprenti qui souhaite devenir sorcier doit passer plusieurs années à étudier la nature, la vie et la théorie magique. La voie vers la sorcellerie en est une académique et difficile. Une personne qui n'a pas entrepris d'études dès son plus jeune âge ne pourra que difficilement l'apprendre plus tard. Il n'est pas possible non plus de vivre assez longtemps pour apprendre la magie arcane et déiste. Une spécialisation choisie, un sorcier passera sa vie à parfaire son art.

Pour apprendre une des spécialisations de la sorcellerie, un sorcier doit toujours passer par un maître. Si les empires disposent de collèges, les sorciers vivant en marge de la société dépendent de mentors locaux pour poursuivre leur progression. Il existe dans chacune des disciplines un certain nombre de variantes qui ne sont pas toujours aisément accessibles.

Les généralistes

Un sorcier dispose d'un nombre limité de pouvoirs. Ces pouvoirs ne sont pas développés dans les spécialisations, donc certaines personnes décident de rester sorcier plus longtemps. Les meilleurs sorciers peuvent même apprivoiser une créature et lui conférer certains pouvoirs. Un sorcier touche un peu à tout.

Les types de magie arcane

La magie élémentaire généraliste

Cette appellation réfère à la magie qui manipule ce qui est communément appelé les « 4 éléments de base ». Bien que la matière et l'énergie ne soient pas vraiment composées de seulement 4 éléments, la magie la plus primitive visait à devenir maître de ces quatre sources de pouvoir. La magie élémentaire, dans les faits, manipule une grande quantité de paramètres et phénomènes, voici la liste plus exhaustive :

- la température;
- la géologie (déplacement de la terre, compréhension des forces sismiques);
- les réactions chimiques (production instantanée de flamme, manipulation des bases et acides, etc...)- La pression atmosphérique (manipulation des vents);
- la densité de la matière (permet le vol, la solidification de la chair, etc...);
- la transformation de la matière par procédé chimique;
- la conductibilité des matériaux (permet, entre autres, de choisir le chemin que prendra un courant électrique);
- le climat, à petite échelle;
- ainsi que plusieurs autres phénomènes naturels.

Ainsi, il revient plus à la tradition qu'à la pratique que les élémentalistes apprennent leur expertise dans l'ordre où ils le font. Si la tradition a dicté la progression des débutants, les pratiques plus modernes de cette magie se basent avant tout sur une approche théorique où l'élémentaliste tente de comprendre les phénomènes naturels. Ainsi, il n'est pas surprenant que la magie élémentaire se rapproche beaucoup du druidisme, car les deux formes de magie reposent sur la compréhension de la nature : l'un par une approche scientifique, l'autre de façon dogmatique.

Histoire

La magie élémentaire est la plus vieille forme de magie. Les sociétés les plus primitives avaient des chamans qui manipulaient le feu et la pluie pour amener la prospérité à leur tribu. La croyance que la matière et l'énergie reposaient en quatre états est aussi apparue à cette époque. Ainsi, la magie élémentaire fut dans ses origines dogmatique et expérimentale. Il était impossible à l'époque de se consacrer à plus d'un ou deux phénomènes à la fois. Plusieurs maîtres de l'époque n'avaient un contrôle que sur la température ambiante, ou encore pouvaient produire une flamme plus ou moins intense. Ceci a créé une tradition de mentor-apprenti ne permettant pas à cette science de progresser comme un tout uni, mais plutôt comme un ensemble de disciplines distinctes.

Quand il y a eu une union graduelle des tribus, les disciplines de magie élémentaire ont commencé à se mélanger pour former la discipline telle qu'elle est aujourd'hui. La forme

collégiale d'étude de la magie est le fruit de cette mise en commun. Bien vite, les mentors et chamans devaient s'associer pour former de nouveaux praticiens plus polyvalents. Aujourd'hui, les spécialités sont tombées dans l'oubli, et s'il arrive d'en voir un ici et là, la plupart des grands experts s'entendent pour dire que cette approche est limitative et sans avenir. De plus en plus, la magie élémentaire s'oriente pour devenir la source la plus fiable et versatile de pouvoir, avec un risque minimal pour ses praticiens.

Tradition

La magie élémentaire est enseignée de façon magistrale dans des collèges de magie de tout ordre. Avec l'abjuration, la magie élémentaire est la forme la plus accessible de magie et la plus enseignée. Un praticien de la magie arcane sur cinq est élémentaliste. La tradition n'a plus beaucoup de place dans cette science désormais considérée comme moderne. Il reste néanmoins des réactionnaires dans les régions éloignées qui persèverent dans l'ancien système spécialisé. Le druidisme en est un exemple.

Les pratiques qui sont spécifiques à la magie élémentaire sont certainement les rituels saisonniers qui ont gardé une grande importance dans le folklore. Ainsi, L'équinoxe de printemps est toujours jumelé à un grand séminaire sur la terre, en plus de festivités diverses pour le peuple. Au solstice d'été, quand le soleil est à son plus fort, se tient le séminaire du feu. À l'équinoxe d'automne, on traitera plutôt de la magie de l'air pour terminer avec la magie de l'eau au solstice d'hiver. À l'occasion de ces fêtes, plusieurs rituels sont observés par les praticiens en fonction du collège où ils ont étudié. C'est aussi une occasion pour présenter les résultats de recherches au monde et de partager le savoir. Il est aussi coutume pendant ces festivités de raconter des histoires des temps anciens souvent transmises de bouche à oreille depuis les premiers temps de la magie élémentaire. Ces séminaires sont aussi l'occasion de fêtes populaires, permettant aux non-mages qui forment la majorité de la population de participer à leur façon.

Hiérarchiquement, les élémentalistes suivent une structure collégiale de base. Quand il y a plus d'un maître de la magie élémentaire dans un collège, ce qui est très rare, ils s'organisent en conseil plutôt que de créer une hiérarchie spécifique. Il n'existe pas d'ordre formel des élémentalistes.

Spécialités

La magie élémentaire a quatre champs de spécialisation, mais comme mentionnés plus tôt, ces pratiques sont considérées dépassées et nécessite un sacrifice de certaines pratiques courantes. Par contre, ces mentors connaissent encore quelques secrets qu'ils gardent jalousement. Voici un résumé des spécialisations :

Spécialiste du feu : Les chevaliers des cendres

Si leur spécialisation était chamanique à la base, les spécialistes du feu ont toujours eu un penchant guerrier. Ils ont modernisé leur appellation pour donner l'illusion d'être adapté à notre

réalité, mais il n'en est rien. Les chevaliers des cendres concentrent leur pouvoir sur les réactions chimiques produisant des flammes. Ils joignent à cet art le maniement de l'épée, qu'ils considèrent comme l'emblème de leur profession, bien qu'à l'origine les chamans du feu se battaient avec une torche enflammée plutôt qu'une lame. Ils ont abandonné le modèle mentor-apprenti pour renforcer leur pratique, et fonctionnent plutôt comme un ordre de chevalier isolé. Avec l'accession à leur ordre vient l'acceptation d'un grand nombre de dogmes ainsi qu'un code d'honneur lourd mis en application par la force brute. Si on retrouve des divisions de cet ordre de chevalier un peu partout sur le continent, ils suivent tous le même code sans pour autant épouser les mêmes causes. Les chevaliers des cendres doivent rejeter la magie de l'eau et de la terre. Le vent rend la flamme plus forte, donc la magie de l'air est tolérée.

Spécialistes de l'eau : Les frères/sœurs soignant(e)s

La spécialisation dans le domaine de l'eau est fascinante, car elle explore une avenue particulière dans la magie élémentaire. Pour les généralistes, il est presque impossible d'avoir un effet direct sur le corps, mais grâce à des techniques ancestrales bien gardées, les frères soignants sont capables de régulariser le corps humain. Le tout est fait par la manipulation des fluides corporels. Si les procédures sont lentes, elles sont parfois miraculeuses. Les frères soignants sont par contre très précis sur qui peut recevoir leurs soins. La notion de mérite dans l'organisation est importante et nébuleuse. Le groupe va d'un côté farouchement combattre certains individus et d'un autre soigner même au péril de leur vie. La logique de ces choix est encore inconnue. Les frères soignants fonctionnent par un modèle mentor-apprenti, mais se rencontrent en congrès plusieurs fois par année. Les spécialistes de l'eau doivent abandonner la magie de terre et de l'air, conservant le feu qu'ils utilisent dans certains cas pour soigner.

Spécialiste de l'air : Les libres-penseurs

Probablement les plus dangereux, les libres-penseurs sont une société secrète au sein des grands empires qui marient les aptitudes avec la magie de l'air, la philosophie anarchiste et le jeu de main. Fonctionnement par le modèle mentor-apprenti, les libres-penseurs communiquent peu entre eux. Leur but commun est peu clair, mais partout où ils sont, il y a de l'agitation sociale. Certains les associent au druidisme, d'autres au crime organisé, mais on ne peut dire de façon certaine. Les libres penseurs ne permettent pas l'usage de la magie de la terre, qui les tiendrait au sol, ni l'usage de la magie du feu, qui est trop spectaculaire.

Spécialistes de la terre : les golemistes

Les golemistes sont les seuls spécialistes qui n'ont pas de dogmes communs, même sur l'enseignement de la discipline. La plupart vivent isolés de tous. Leur magie serait à l'origine de la pratique moderne de l'enchantement. À l'origine, les chamans de la terre donnaient vie à la terre de façon très temporaire pour lever des murs ou créer de petits séismes. Aujourd'hui, leur pratique s'est raffinée. Par un processus encore inconnu, les golemistes sont capables de donner vie sur de très longues périodes à des créatures de terre ou de boue. La roche est un matériel plus dur à faire vivre, et les observations les plus récentes disent que les créatures de pierre ne

sont animées que pour quelques heures. Les golemistes tolèrent généralement la magie de l'eau, car leurs golems les plus convaincants sont faits de boue, mais la magie de feu et d'air est proscrite.

Le druidisme

On estime que le druidisme est une pratique qui est apparue très tôt dans les civilisations humaines. Dans l'ère du tribalisme, les druides étaient les dirigeants de la société au côté des chamans. Avec la fin de l'ère du tribalisme et la montée des empires, les druides ont perdu leur utilité et leur sens dans la société. C'est là que le grand schisme s'est opéré, et que les druides se sont retrouvés à combattre la société qu'ils ont contribué à construire. Le druidisme comme science magique s'inscrit dans une logique ancestrale et traditionnelle, et a peu évolué depuis les premiers temps de la pratique. Le druidisme est basé sur l'observation des phénomènes naturels, l'harmonie avec la nature et la répression de la logique humaine pour faire ressortir un instinct animal. C'est pour cette raison qu'on ne peut pas plus négocier avec un druide qu'avec un ours.

Histoire

Le druidisme prend ses origines dans les premiers temps de la magie. Si les premiers chamans manipulaient un ou deux éléments, certains d'entre eux se sont concentrés sur l'observation de la nature, et ont recentré le pouvoir tiré de la nature vers leur for intérieur. La résultante a été une transformation graduelle de ces chamans en créatures animales. Ces hybrides étranges, doués dans la manipulation d'une forme primaire de la magie, ont rapidement gagné une compréhension de la nature bien supérieure à leurs pairs. Plusieurs sages estiment que sans les druides, les sociétés humaines seraient restées au stade le plus primaire. Les druides ont développé les techniques de chasse et d'agriculture qui ont permis de soutenir les premières sociétés, et éventuellement de les faire croître en pays fonctionnels.

Les druides vont demeurer au centre des sociétés humaines jusqu'à la montée de l'homme politique. Quand les chamans vont perdre leur autorité au profit de chefs de tribus qui manipulent par la parole et non par la peur et la mystique, les druides vont tranquillement perdre leur place. Comme il a été mentionné, les druides n'ont pas la capacité de raisonner comme des êtres humains normaux. Ils n'ont pas su s'adapter à un monde qui se complexifiait. Les druides ont fait un grand exode vers la nature. S'il arrivait encore pour certains humains de contacter les druides pour obtenir des conseils, après quelques décennies, les druides ont sombré dans l'oubli.

On estime que les druides sont devenus activistes quand les grands empires ont commencé à s'étendre sur toute la surface du continent. Comme si on avait réveillé un grand mal, quand le sol du Grand Nord a été foulé, les druides sont réapparus comme des bêtes sauvages au pied du mur. Depuis, la guerre est incessante. Si le druidisme d'avant et d'aujourd'hui n'a pas évolué au sens des pratiques, sa fonction elle a subi une transformation majeure. Il existe par contre encore aujourd'hui quelques sociétés primitives qui considèrent les druides comme des sages et

des alliés, et le rapport de force étant ce qu'il est, les druides acceptent de s'allier avec ces sociétés primitives.

Tradition

Le druidisme est une science magique qui n'existe que par tradition. Aucune de ses pratiques n'est transmise par écrit. Si une personne aspire à devenir druide, il doit obligatoirement trouver un mentor. Il devra se prouver à celui-ci et rejeter tout confort matériel. Le processus inclut passer plusieurs nuits à la belle étoile et ne se vêtir que du strict minimum pour ne pas mourir gelé. Les aspirants druides doivent aussi abandonner le maniement d'armes de métal, et utiliser seulement des armes de bois ou de pierre. Le rejet de la modernité est un aspect fondamental de la pensée druidique, et il est attendu de tout apprenti qu'il vive de la nature. Dans la tradition, l'aspirant druide doit aussi combattre les forces de la modernité, la plupart du temps représentées par les empires.

Les druides utilisent encore un certain nombre de vieux rituels pour amener la fortune et l'abondance. Ces rituels sont jugés comme inutiles aujourd'hui, leur effet n'ayant jamais été prouvé, voici une liste non exhaustive :

- La chasse rituelle, généralement faite en capturant un « ennemi de la nature » que l'on relâche pour ensuite poursuivre et mettre à mort dans un rituel où l'on consomme sa chair.
- La sacralisation du totem, qui permet d'infuser dans un totem l'esprit de la nature. Tous les druides qui ont été vus en compagnie de bêtes légendaires auraient un tel totem avec eux.
- Le sacrifice, un druide sacrifie toujours une part de son repas à la nature. Une variante de ce rituel inclut le meurtre d'un individu en remettant son corps à des bêtes affamées.

Les druides sont aussi capables d'invoquer de puissants avatars de la nature au nombre de quatre. Il y a d'abord le Dragon, le plus grand des lézards, qui possède un puissant jet de flammes et de grandes griffes. Le Léviathan, puissante créature des mers capable d'engloutir une caravelle avec son puissant bec et ses grands tentacules. Le Béhémoth, un immense mammifère au pelage noir armé de grandes griffes et d'une mâchoire puissante. On croit aussi cette créature capable de générer des séismes. Finalement, le Roc, le grand oiseau des foudres, domine le ciel. Chacune de ces créatures est invoquée par voie de rituel complexe transmis de bouche à oreille entre les druides.

La hiérarchie druidique est assez relâchée, mais les druides reconnaissent un certain ordre en fonction de la puissance relative de chacun d'entre eux. Ainsi, les druides évoluent au sein d'une méritocratie basée uniquement sur le pouvoir magique et physique. Il est évident qu'une non-adhésion aux dogmes implique le rejet immédiat d'un druide, si puissant soit-il.

Spécialité

Le druidisme a quatre spécialités courantes. Certains sages prétendent qu'il existe deux autres spécialités. Les spécialités sont en fonction du totem choisies.

Mammifères

Les totems relatifs aux mammifères sont affiliés à la magie de la terre. Ces druides sont aussi de ceux qui conservent un mode de vie relativement similaire aux humains. Les druides de la terre sont la plupart du temps armés avec un disque de pierre et de longues griffes, mais il leur arrive d'avoir des armes de pierre. Les druides de la terre peuvent épaissir leur peau et sont les plus résistants des druides.

Amphibiens/Animaux marins

Les totems relatifs à des animaux aquatiques ou amphibiens sont affiliés à la magie de l'eau. Cette spécialisation se divise en deux, car les amphibiens peuvent oeuvrer sur terre alors que les animaux marins oeuvrent exclusivement dans les lacs et en haute mer. Ces druides vont généralement manier des armes longues de glace qu'ils matérialisent avec leur magie. Les druides de l'eau sont des combattants de corps à corps peu versatile, mais capable de guérir et de se faufiler aisément.

Lézards

Les totems relatifs à des lézards sont affiliés à la magie du feu. Ces druides ont la gamme la plus variée d'armement. Ils crachent du poison, manifestent des armes de feu, ont de puissantes griffes et une morsure dangereusement venimeuse. Jumelés à leur peau très solide, ces druides sont des machines de combat. Leur capacité à cicatriser les blessures rend un petit groupe de druides du feu difficile à mater.

Oiseaux

Les totems relatifs aux oiseaux sont affiliés à la magie de l'air. Ces druides ont peu de choix pour combattre, devant souvent dépendre d'armes de bois ou de pierre. La majorité d'entre eux choisissent l'arc pour tirer avantage de leur capacité à voler. Par contre, ces druides disposent d'une grande aisance au vol et d'une gamme de sorts et d'habiletés qui tirent avantage de ce fait.

Plantes

Il existe une rumeur comme quoi certains druides de la terre ou de l'eau seraient plutôt de totems végétaux. Les légendes veulent que ces druides soient incapables de se mouvoir quand leur apothéose est atteinte, et ils servent de sages pour les autres druides. Si les combattre peut sembler simple, ces druides ne seraient pas distinguables d'arbres normaux.

Insectes

Une autre rumeur veut que certains druides de tout élément prennent une forme s'apparentant aux insectes. Ces druides disposeraient d'un exosquelette très solide, d'ailes pour se déplacer, de crochets aux mains et pied pour se battre et grimper en plus d'une morsure venimeuse. La

légende prétend que ces druides vivent en communauté très serrée et fonctionne selon une volonté seule.

La nécromancie

Cette science est née de l'obsession des mages à secourir les gens de la mort. Dans leur recherche pour trouver le secret de la vie, les premiers nécromanciens, et ceux qui ont suivis, ont plutôt trouvé comment animer des corps à l'aide de l'énergie vitale résiduelle. Les lacunes de la nécromancie sont massives : les corps doivent être frais pour être animés, la décomposition n'est pas arrêtée par le processus d'animation et les corps ne sont fonctionnels que le temps que leurs muscles sont capables de les tenir. De nos jours, la nécromancie parvient à maintenir les corps en un seul morceau pour des périodes relativement longues, et il existe des rituels complexes capables de ramener à la vie, mais jamais sans laisser de lourdes conséquences.

La conséquence la plus commune à la nécromancie est la nécrose. Une réaction de la chair à cette forme de magie qui la pousse dans un état de décomposition avancée. Bien que la nécrose soit traitable par la médecine moderne, plusieurs praticiens de la nécromancie meurent des suites de leur pratique. Les nécromanciens sont souvent des gens obsédés par la vie. La plupart d'entre eux entrent dans la pratique pour ramener un être cher, mais il est bien rare que ces motivations mènent à des résultats acceptables.

La magie en tant que telle n'est pas tirée d'une source externe. Il s'agit de la manipulation de l'énergie vitale du nécromancien et de l'énergie résiduelle des corps frais. Il est donc pratiquement impossible de relever un corps étant décédé il y a de cela plus d'un an. Certains nécromanciens essaient aussi de contrôler l'énergie vitale de personnes toujours vivantes, mais ces nécromanciens sont marginalisés par la communauté scientifique. Leur pratique pose des questions éthiques importantes. Ces nécromanciens sont souvent plus obsédés par la mort plutôt que la vie. On les appelle les morticiens, nous en traiterons en détail plus bas.

Histoire

La nécromancie est née au milieu de l'ère du tribalisme. À l'époque, tous les nécromanciens étaient des personnes ayant perdu un être cher et qui se sont tournés du chamanisme pour se concentrer sur la vie et la mort. Éventuellement certains praticiens ont tenté de peaufiner l'art par une démarche rationnelle, mais l'origine émotive de la science a certainement poussé à la création de sorts ayant un penchant pour le sacrifice personnel et non pour la prudence. Néanmoins, ces sorts sont encore enseignés dans les collèges.

La nécromancie a connu une transformation au contact avec certaines tribus comme les Sarsar qui ont une société fortement axée sur la vénération des ancêtres. Le nécromancien de ces tribus prend le rôle de chaman, qui communique avec les morts et puise leur sagesse. Dans les empires, ou plutôt dans les sociétés qui occupaient cet espace, les nécromanciens ont gagné leur place pour des raisons pratiques. Les tribus les plus guerrières voyaient en eux une façon

d'étirer le service de leurs soldats et d'assurer leur obéissance, alors que les autres sociétés nourrissaient l'espoir de voir ces sages ramener leurs proches à la vie.

On attribue le rituel complexe permettant le retour à la vie au grand maître Aurèle de Grandchemin, qui cherchait à donner une plus grande longévité à ses créations. Le rituel demande énormément de ressources et ne vient pas sans conséquence. De plus, le rituel ne permet pas de prolonger la vie au-delà de l'espérance de vie normale. Le premier nécromancien à avoir développé la technique pour devenir une liche serait le morticien Esteban Perez de Cuellar. Consacrant sa vie à l'étude de la longévité artificielle, le rituel aurait été accompli en partie par erreur, le morticien ayant ingéré une de ces mixtures qui s'est avérée mortelles. Depuis, les nécromanciens de très haut calibre gardent jalousement le secret de l'immortalité, un nombre très réduit d'entre eux prenant la chance d'accomplir ce rituel dangereux.

Tradition

La nécromancie est un art ancré solidement dans le milieu collégial des deux empires. Cette science est passée d'un art développé avec passion et émotivité à un modèle plus empirique et méthodique. Par contre, il existe encore des vestiges des premiers temps, et la motivation de la plupart des chercheurs n'a guère changé. Si la magie élémentaire et d'abjuration sont la plus courante dans les collèges, les collèges de magie avec plus de deux disciplines ont souvent un maître de la nécromancie. Il n'existe pas de collège de magie ayant plus d'un maître de nécromancie, sauf la société des immortels.

La nécromancie aujourd'hui progresse néanmoins toujours vers un but ultime : celui de ramener les morts en tant que vivant. Le plus grand tabou de la nécromancie est d'abandonner cette quête impossible. Chaque année, de grands colloques sur la nécromancie sont organisés dans les grands collèges magiques où les experts discutent de leurs progrès sur la question.

En dehors des collèges, la nécromancie est enseignée de diverses façons. Dans la lointaine tribu Sarsar, par exemple, le nécromancien ne cherche pas à ramener les gens à la vie, mais à communiquer avec les ancêtres de sa tribu. On peut aussi trouver dans plusieurs coins reculés du continent des cultes de la mort, des cabales d'individus qui se rassemblent autour d'un nécromancien qui ne cherche qu'à accroître son contrôle sur les morts-vivants. Ce genre de cabale est évidemment illégale dans le contexte de l'empire de Vanicant et de Canavim, même si les nécromanciens au service des armées de ces empires sont souvent plus intéressés par le nombre de soldats morts-vivants qu'ils peuvent contrôler. La grande quête du secret de la vie demeure dans leur discours, mais pas dans la pratique. Il existe aussi une différence marquée entre nécromancie collégiale urbaine et nécromancie traditionnelle rurale. Dans les milieux reculés, les nécromanciens sont formés par un mentor et souvent comme sage plutôt que comme un expert d'une discipline précise.

La nécromancie n'obéit pas à une seule tradition, mais à un ensemble de traditions locales, certaines acceptées, d'autres non.

Spécialités

La spécialisation en nécromancie est rare, car l'ensemble des disciplines est interconnecté. S'il arrive que l'on se spécialise dans un champ d'études, dans la pratique l'étendue des pouvoirs entre nécromanciens se ressemble. Il existe une étape qui montre une certaine spécialisation. Les nécromanciens qui choisissent de devenir liche ont un certain choix à faire sur leur orientation future. Voici une liste non exhaustive de types de liches que l'on peut retrouver :

- **Astrale** : reprends ses pouvoirs à la lueur des étoiles et de la lune. A un lien cosmique qui maintient son esprit et sa forme.
- **Naturelle** : tire son pouvoir du contact avec le sol et la nature. Sa forme est maintenue par d'autres organismes vivants qui envahissent sa chaire.
- **Nécrophage** : tire son pouvoir de l'énergie même de la mort. Doit consommer la chair des autres pour se maintenir. Ces liches sont généralement proscrites dans les empires.
- **Solaire** : tire son pouvoir du soleil. L'accumulation d'énergie dans sa chaire maintient son lien avec notre monde.
- **Spectrale** : abandonne son corps pour ne maintenir que son esprit. Perds durablement son lien avec le monde physique.

Il existe un petit nombre de nécromanciens qui abandonnent les aspects spirituels et idéologiques de la discipline pour se concentrer seulement sur la mort. On appelle ces nécromanciens les morticiens. Ils sont toujours formés par un maître ou par leur propre initiative, et n'ont pas le droit d'enseigner leur art dans les collèges des empires.

Enchantement

Discipline la plus jeune, on ne l'enseigne que depuis un siècle. Ses praticiens sont très rares et encore plus ceux de talents. Peu de collèges enseignent cette discipline. La construction d'objets magiques est nécessairement la composante la plus connue, mais la manipulation de la chaire et la bonification des matériaux sont aussi partie intégrale de cet art.

Pour créer un objet magique, il faut d'abord trouver une forme concentrée d'énergie magique que l'on appelle un fragment. On les retrouve toujours dans des endroits où ce type d'énergie se retrouve concentré, mais non utilisé par les praticiens. Ainsi, un cimetière peut souvent créer un fragment de nécromancie, une rivière un fragment élémentaire ou une grande forêt un fragment naturel. Pour les formes de magie à l'origine extérieure, on retrouve les fragments seulement dans des lieux artificiellement conçus pour en générer. Ces pôles doivent être maintenus pour garder leur capacité à générer des fragments.

Quand un fragment est obtenu, il ne manque plus qu'à trouver un objet de suffisamment bonne qualité pour contenir son pouvoir. Un enchanteur doit aussi fournir de sa propre énergie pour créer le lien, et il peut compenser pour un objet plus fragile, réduisant la puissance totale de l'objet qui sera créé. Un objet magique peut durer entre un et dix ans.

Les enchanteurs sont aussi des maîtres des matériaux. La nature même de la création des objets magique leur permet d'avoir une influence sur la durabilité et la forme des matériaux. La plupart d'entre eux peuvent réarranger les fibres du bois ensemble, ou purifier les métaux pour en retirer les faiblesses. Avec le temps, une connaissance de soi permet une forme limitée d'enchancement sur la chair vivante.

Historique

L'enchancement est apparu en 547EC alors qu'un mage du nom de Benjamin MacArthur découvre l'existence de catalyseurs naturels qui concentrent certaines formes d'énergie magique. Au départ, MacArthur ne trouve que des sources arcanes : la magie divine ne semble pas se concentrer naturellement, car elle provient de l'extérieur. Il utilise d'abord ces « fragments magiques » pour nourrir certains rituels et donner un pouvoir temporaire à des objets. Il n'a aucun contrôle sur les pouvoirs de ceux-ci et il semble impossible de maintenir ces objets dans le temps.

En 574EC, un démonologue du nom de Hassan Ibn Farouq accomplit un rituel important. Deux jours après, un fragment démonologique apparaît sur les lieux du rituel. Quelques fois par année, le site du rituel génère un de ces fragments. Ce n'est que 25 ans après que l'on trouve la façon de créer ces pôles générateurs de fragments. Suite à un grand accident qui va anéantir la majorité de la ville de Dalus dans la province de Maldékat, on apprend que ces pôles d'énergie divine ne peuvent pas être trouvés en trop grande concentration.

C'est en l'an 607EC que l'on parvient à faire les premiers objets durables, mais on se rend compte que la qualité des objets influe sur la puissance que l'on peut infuser dans un objet. Si on donne trop de puissance magique à une brindille, elle va se casser. Il n'existe que des rumeurs de Nexus d'enchancement, et suite à l'accident de Dalus, peu d'enchanteurs veulent tenter l'expérience.

Tradition

L'enchancement étant une discipline assez jeune, elle trouve un certain écho dans les plus grands collèges. Les spécialistes connus de l'enchancement se retrouvent pratiquement tous dans des collèges et reçoivent de bonnes soldes pour avancer leurs recherches. Seulement deux enchanteurs sont considérés comme grands maîtres, les deux provenant des collèges de Canavim. Le premier est Cid Ortega, mais il a disparu il y a quelques années après que son seigneur lui ait demandé de cesser ses expériences dangereuses. Le second est Vladimir Pavlov, au service direct de la couronne de Canavim.

Les combinaisons qui peuvent être obtenues en mélangeant un fragment avec un objet de différentes natures sont jalousement gardées par les enchanteurs. Même un maître ne donne pas le résultat de ses expérimentations à ses apprentis. Cette culture du secret contribue à la progression lente de la discipline.

Spécialisations

Il n'existe pas de spécialisation pour cette discipline très jeune. On dit par contre que les plus grands experts contemporains sont capables de faire des objets en mélangeant plus d'un fragment. L'expérience est très risquée et n'est pas encouragée par les maîtres d'enchantement.