

MÉRIDIONA

2^e millénaire



Livret Nécromanciens



Les Nécromanciens étaient les gardiens de l'Art de Nécros d'où ils firent leur nom. Ainsi, ils maîtrisaient tous la magie de la mort. Parmi les nécromanciens, il existe deux courants de pensée : ceux qui accompagnent les autres peuples jusqu'à la mort, pour aider à la régulation des âmes, et ceux qui étudient la "non-vie". La première catégorie est très respectée parmi Méridiona, parce qu'elle œuvre pour le bien de tous en assistant les Faeries. La seconde est quant à elle crainte et détestée, car elle est la responsable des "Sans Âmes". Les Nécromanciens n'aiment pas beaucoup le soleil à cause des

fortes chaleurs du désert et préfèrent vivre de nuit.

Société

Les Nécromanciens ressentent la mort. Ils en sont les gardiens. Ainsi, ils avaient le pouvoir d'aider les personnes qui désirent mourir. Les Nécromanciens officient souvent par deux. Ils se présentent aux mourants lorsqu'ils sentent que l'Âme déborde de souvenirs et ne peut plus continuer ainsi. Les personnes à qui ils apparaissent doivent accepter leur mort s'ils ne veulent pas devenir fous. Les Nécromanciens n'apparaissent pas pour toutes les

morts (accident, guerre, etc.) mais seulement lorsque l'Âme a besoin d'être purifiée par le Passage de l'Âme.

Les Gorges de la Souffrance

Les Nécromanciens vivent au sud de Méridiona au sein des Gorges de la Souffrance. Ce sont des terres sèches et arides où aucune vie ne peut s'y développer. On peut y rencontrer les peuples des Nécromanciens et des Sans-Âmes. Elles sont entourées par un long désert dans lequel il est très simple de se perdre. Lors de la création du monde, Îa creusa la plus profonde gorge pour y fonder l'école de Nécromancie. Cette dernière n'est accessible que par le sud.

Ressources

Les Nécromanciens sont de fins connaisseurs du corps des différents peuples. Ils occupent des métiers en rapports avec ces derniers : médecins, coiffeurs, maître d'armes... Ils apprécient de développer un corps au maximum de ses capacités, qu'elles soient physiques ou esthétiques.

Ils officient aussi en tant que "porteur de mort", délivrant les personnes en pleine agonie de leurs souffrances.

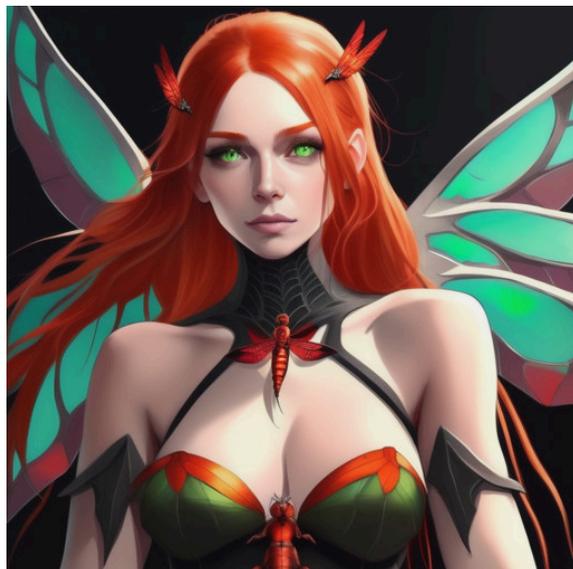
Justice

Les notions de bien et de mal importent peu aux Nécromanciens, tous étant égaux devant la mort. Ainsi, ils mèneront toujours leur travail à bien même si cela semble aller contre une bonne cause. Pour eux seules les Faeri sont à même de juger leurs actes comme elles sont les seules à déterminer si le fait d'apporter la mort était justifié ou non.

En dehors de la relation à la mort, ils suivent les lois de Méridiona sans se poser de questions.

Religion

Îa, l'espiègle



L'Étoile majeure des Hématomanciens est Îa. Elle représente la fin de toute chose et les plaisirs. Elle a créé la notion de jeu et de plaisir pour profiter davantage des humains. Ses domaines de prédilection sont la guerre et la mort. Îa est connu pour aimer se mêler des histoires de Méridiona. Elle descend souvent sur terre pour semer la zizanie. Les rumeurs racontent même que la Guerre de l'Eau et du Sang serait de son fait. Même s'ils sont croyants, les nécromanciens ne sont pas de grands pratiquants.

Le culte des Trois sœurs

Les nécromanciens ont un très grand respect pour Méridiona qui a apporté la Vie, sans laquelle il n'y aurait pas de mort. Ils vénèrent Îa et la remercient à chaque fois qu'ils ont pu aider une Âme à trouver le chemin de la Purification. Par contre, ils n'ont aucun intérêt pour Eleanen. Il est



même probable d'entendre des nécromanciens la maudire et maudire Pyros dès qu'ils ont trop chaud.

Us et coutume

Caractère

Les Nécromanciens ont un humour noir et très froid. Il est très compliqué de savoir ce qu'ils ressentent vraiment car ils ont tendance à toujours cacher leurs émotions. Ils se mêlent très bien aux autres peuples de Méridona mais ne seront jamais le centre de l'attention. Ils sont posés et préfèrent prendre le temps de répondre de manière réfléchie plutôt que de parler sans savoir.

Structure familiale

Contrairement à ce que l'on pourrait imaginer, les nécromanciens détestent la solitude. C'est pour cela qu'ils se déplacent toujours par deux. Il n'est pas rare qu'ils s'unissent à leur compagnon de route. Les nécromanciens qui parcourent Méridona pour aider les faeris dans leurs tâches ont rarement d'enfants car cela serait trop difficile de les élever tout en voyageant. Par contre, ceux qui quittent leur vie de nomade pour une ville ou l'étude de la mort aiment fonder un foyer avec des enfants.

Folklore

On redoute les Nécromanciens en hiver plus que tout (vu que les nuits sont plus longues). Selon la croyance commune, accrocher une lanterne de papier à toutes les portes et fenêtres d'une maison permet de les repousser.

Divertissement

Le savoir représente la plus grande source d'aspiration pour les nécromanciens. Ils adorent aussi être les passeurs de la petite histoire. Celle des personnes et non du monde.

Apparence

Ils se vêtissent uniquement de blanc, la couleur de la mort en Méridona. Ils portent souvent des accessoires avec des crânes ou avec des volutes pour rappeler l'Âme. Leurs vêtements s'inspirent des tenues japonaises traditionnelles.

L'Art du passé

Avant l'Âge du Silence, les Nécromanciens maîtrisaient la magie du Sang. L'Hématomancie pouvait être utilisée à des fins de guérison ou guerrières.

Cette magie était divisée en deux écoles :

- l'école de la Nuit ;
- l'école de la Non-Vie.

Les adeptes de l'école de la Nuit avaient pour rôle d'accompagner les Faeris dans leur tâches. Pour cela, ils avaient le pouvoir de pouvoir connaître la santé de l'âme. Cela leur permettait de connaître l'état de corruption (folie) dans lequel était l'Âme et la date de la mort de son porteur. Ils pouvaient aussi échanger deux Âmes pour accélérer ou ralentir la mort. Cette pratique était notamment utilisée lorsque qu'une Âme encore pure était dans un hôte malade. Cependant, cette pratique allait contre les préceptes des faeris comme cela changeait la personnalité et les souvenirs d'une personne.





Les adeptes de l'école de la Non-Vie avaient comme à une fascination pour la mort et les enveloppes charnelles dépourvues d'une âme. Ces nécromanciens avaient pour pouvoir de ramener un corps à la vie, après que l'Âme en fut extraite. Les créatures qui naissaient de cette magie sont appelés les Sans-Âmes.

Les Sans-Âmes

Ce sont des abérations aux yeux de tout Méridiona. De ce fait, l'école de la Non-Vie étaient uniquement pratiquée dans les Montagnes de la Souffrance, le désert les isolant du reste de Méridiona. Les Sans-Âmes avaient à la fois un rôle de serviteur et de cobayes.

Aujourd'hui, les rares Sans-Âmes restant érent dans le Sud de Méridiona. Ils sont toujours à la recherche d'âmes à voler et n'hésiteront pas à attaquer les Faeris pour leur voler des âmes. L'Art ayant disparu, ils n'obéissent plus aux Nécromanciens mais œuvrent de par leur volonté propre.

Univers d'inspiration

Pour la confection de vos costumes et de vos camps, vous trouverez un tableau Pinterest dédiés aux Hématomanciens ici :

<https://urlz.fr/q1XZ>





Crédits

Les textes et l'univers ont été créés par Amélie Vincent

Le GN est porté par l'association *Epic GN*

Les images ont été réalisées avec *Hotpot.ai* et *Image Creator from Microsoft Designer*

