

Des feux, des cercles et des templiers

Extraits de "Des feux, des Cercles et des templiers : Histoire de la magie dans la Chantrie" de sœur Pétrine, érudite chantriste.

Comme le veut un axiome universel, il n'est rien qui incite plus à méfaire que de se voir interdire de faire quelque chose. Hélas, la Chantrie de l'Ère des Divines semblait avoir quelques problèmes à saisir ce concept : sans pour autant bannir la magie - bien au contraire, car elle en avait besoin pour entretenir la flamme éternelle qui brûle dans chaque chantrie - elle relégua les mages au rang d'allumeurs de bougies et de lampes, voire au besoin nettoyeurs de chevrons et de gouttières.

J'invite dès à présent mes lecteurs à considérer l'attitude des mages investis d'un tel rôle.

À la non-surprise générale, donc, les mages de Val Royeaux soufflèrent les flammes sacrées de la cathédrale et se barricadèrent dans le jubé ; générale, sauf pour Divine Ambroisie II qui, outrée, voulut ordonner une Marche exaltée sur sa propre cathédrale. Même les plus dévots de ses templiers l'en découragèrent. 21 jours durant, les feux restèrent éteints tandis que les négociations suivaient leur cours, à en croire la légende, à grands cris de part et d'autre du jubé.

Les mages consentirent de bon cœur à s'exiler dans une lointaine forteresse hors de la capitale, où ils vivraient sous la vigilance des templiers ainsi que d'un conseil de leurs propres doyens. En marge de la société normale, en marge de la Chantrie, les mages formeraient leur propre société fermée, le Cercle, séparés pour la première fois de l'Histoire humaine.

Du temps où l'Empire tévintide occupait la région que l'on appelle aujourd'hui Féelden, deux sites s'y consacraient à l'expérimentation magique, aux extrémités de la Voie impériale. Celui au sud était la forteresse d'Ostagar qui surplombait les terres sauvages de Korcari ; au nord, Aeonar, dont l'emplacement exact n'est plus connu que par une poignée de templiers.

Nul ne sait ce que les Tévintides cherchaient à découvrir à Aeonar, mais ils ne terminèrent jamais leur oeuvre : la forteresse fut envahie par les disciples d'Andrasté à l'annonce de sa mort. À en croire la légende, ce fut un massacre, mais un massacre d'un silence surnaturel, car les envahisseurs avaient surpris les mages alors que tous sauf un étaient dans l'Immatériel.

Le bâtiment en réchappa intact, mais gravement compromis dans son équilibre spirituel. C'est peut-être pour cette raison que la Chantrie en fit une prison pour maléficiens présumés et apostats ; ceux dont le lien avec l'Immatériel est fort y attirent inévitablement les démons, ce qui permet de séparer plus facilement le bon grain de l'ivraie.

En l'an 83 de l'Ère des gloires, l'un des mages du Cercle névarran fut surpris alors qu'il pratiquait les arcanes interdits ; aussi les templiers l'exécutèrent-ils sans tarder, faisant souffler un vent de colère sur le Cercle. Certains mages portèrent plusieurs attaques magiques contre les templiers pour venger leur confrère, sans que le chevalier-capitaine fût capable d'identifier les responsables.

Trois mois plus tard, les mages invoquèrent un démon qu'ils libérèrent sur leurs geôliers. Hélas, ne contrôla pas un démon qui veut. Après avoir tué la première vague de templiers qui tentait de le restreindre, le démon s'empara de l'un de ses invocateurs. L'abomination qui en naquit massacra templiers et mages sans distinction avant de fuir dans la campagne.

La Grande prêtresse envoya une légion de templiers aux trousses du fugitif, qui fit 70 victimes avant d'être occis un an plus tard.

Afin que plus jamais la catastrophe du Névarra ne se reproduisît, Divine Galatée accorda à toutes les Grandes prêtresses de la Chantrie le pouvoir d'annihiler un Cercle s'il devenait impossible de le sauver. Ce Droit d'oblitération a été mis en pratique à 17 reprises durant les 7 derniers siècles.