L'Art de la Conjuration

Un Grimoire des Royaumes Crépusculaires

Un Grimoire des Royaumes Crépusculaires

Crédits

AGONE

Un jeu de rôle d'après l'œuvre de Mathieu Gaborit

Nouvelle
Raphaël Granier de Cassagnac

Textes
Muriel Algayres, Gaëtan Bothorel
Jean-Baptiste Lullien & William Lepaisant

Correction
Benoit Huot

Illustrations
Gregory Blot, Julien Delval, Anne Guillard
Thomas Penin & Anne Voitot

Archétypes couleurs
Nathalie Hertz

Couverture
Julien Delval & Franck Achard

Logo Agone
Franck Achard

Maquette
Patrick Mallet

Fabrication
Nicolas Hutter

Direction artistique
Franck Achard

Direction éditoriale
Sébastien Célerin & Frédéric Weil

Multisim Éditions
32, boulevard de Ménilmontant
75020 PARIS

Agone est un jeu de rôle MultiSim © 1999
info@multisim.com
www.multisim.com

Imprimé par PubliPrint (57580 BÉCHY)

Table des matières

Engrenage abyssal 04

De l'Ombre à la Ténèbre 06

La Ténèbre 06
Le parcours des Peines 07
Au bout du chemin 07
Les forces de l'Ombre 07
La Conjuration 08
La Démonologie 08

Génèse 09
Ceci est la vérité, tu l'as écrit selon ta volonté 09
Ma volonté 09
L'Ombre ou moi-même 10
La Ténèbre 11
Alliance 11
Janus 11
Le Grand Soulèvement 12
La Traîtrise 12
La Réclusion 13
La guerre des Abysses 13
La Flamme noire 14
L'Éclipse 14
La fourberie de Janus 14
Le Souffre-Jour 15
Aujourd'hui, vers la maturité 15

Au cœur de la Ténèbre 16
Conjurateurs 17
Apparence 17
Nature 20
Fonction 22
Devenir Conjurateur 23
Jouer un Conjurateur 28
Advocatus Diaboli 32
Apparence 32
Nature 33
Fonction 35
Devenir un Advocatus Diaboli 36
Jouer un Advocatus Diaboli 40
Les Artificiers 45
Apparence 45
Nature 45
Fonction 48
Devenir un Artificier 49
Jouer un Artificier 51
Le Cercle Écarlate 53
Apparence 53
Nature et origine 53
Fonction et projets 56
Devenir membre du Cercle Écarlate 57
Jouer un Sorcier 59

La Conjuration 64
Modus operandi 64
En théorie 65
Choisir une ombre 65
Tracer 65
Apparition du Démon 65
Les encres 66
Origine des encres 66
Se procurer les encres 67
Des dangers des encres 67
Les Connivences 69
Négocier une Connivence 69
Les limites 70
Traditions et précautions 70
Le feu caché 70
La menace 71
Proximité de l'Advocatus Diaboli 72
Dans les formes 72
Payé à la tâche 72
Les ruptures 72
Rupture du Démon 72
Rupture du Conjurateur 72
Les ruptures insignifiantes 73
Les ruptures mineures 73
Les ruptures majeures 73
Les ruptures mortelles 73

Les Légions de l'Ombre 74
Présentation 74
Diablotin farceur 75
Nature 75
Les buts et les objectifs 76
Diablotins farceurs et Démons ordinaires 76
De grandes espérances 76
Un farceur dans tous ses états 77
Nouveaux pouvoirs 78
Les Très Corrupteurs 80
L'origine 80
Démon facétieux 80
Jumeau démoniaque 80
Siamois de Ténèbre 81
Les Très Infamants 82
Premier Cercle 83
Deuxième Cercle 89
Troisième Cercle 96
Quatrième Cercle 104
Cinquième Cercle 111

L'Effroi 114
Introduction aux sciences occultes 114
Origine et nature 115
Le codex de l'Effroi 115
Lieux effroyables 115
Généralités 115
La transformation d'un lieu 116
Lieux propices à la conjuration 117
Lieux impropres à la conjuration 117
Les objets maudits 120
La fabrication 120
Des monstres 121
Origine et nature 121
La contamination 123
Les effets 123
Les créatures de l'Ombre 123

Caractéristiques des archétypes 125
Obscurantiste embaumeur 125
Contrebandier d'encre 125
Artificier 126
Advocatus Diaboli bouffon 126
Amateur de reliques effroyables 127
Poétesse maudite 127
Liturge hérétique 128
Itinérante de Préceptorale 128

Engrenage abyssal

« Bien joué maître Skaledur ! s'écria le farfadet. Vous nous sauvez la mise.

– Merci mon jeune ami, mais tenez-vous prêt, je crains qu'il n'en arrive d'autres. » rétorqua le nain en ôtant sa hache du corps qui gisait sur le pavé luisant. Et en effet, les deux extrémités de la rue des Frères Cliqueton se peuplaient de silhouettes improbables.

Ipsoum et Skaledur se campèrent dos à dos pour attendre leurs adversaires. Le nain ferma le poing sur la boucle de son écu et sa hache décrivit de lents moulinets destinés à impressionner l'ennemi. Il attendait de pied ferme, prêt à en découdre, et disposé à renvoyer là d'où elles venaient les horreurs qui avançaient sur eux. Derrière lui, le farfadet dégainait sa dague alors que Pestil, le danseur habituellement dissimulé sous son fez, descendait le long de sa manche pour aller exécuter des arabesques harmonieuses sur sa main droite. Des étincelles bleues éclairèrent la nuit et se reflétèrent dans la pluie battante qui trempait les rues d'Abyme.

Craignant sans doute l'imminence de la magie, les attaquants, six au total, trois de chaque côté, se mirent à courir vers les saisonins. Au travers du rideau de pluie, les deux compagnons virent apparaître des formes étranges. Des dos hérissés d'épines métalliques, des lames substituées aux avants-bras, des chaînes traversant les corps de part en part et arrachant aux pavés un son strident et des étincelles éphémères. Des démons à n'en pas douter, qui les chargeaient de front. Les saisonins crurent entendre un tic tac d'horloge comme les attaquants les atteignaient.

Le bouclier de Skaledur le protégea des deux premiers assauts ; le danseur pirouettant sur la paume d'Ipsoum émit un mur d'étincelles contre lequel les lames démoniaques vinrent rebondir. Puis la hache et la dague mordirent de concert la chair corrompue, ripostes sanglantes à l'attaque des démons. Au même instant, le nain encaissa un coup en plein abdomen, une lame traversant la cotte de mailles et se plantant de deux ou trois pouces dans le ventre découvert. Dans un cri de douleur et de rage, Skaledur trancha la tête du démon responsable de sa blessure. Dans son dos, un deuxième démon s'écroula, une lame plantée en pleine gorge. Ipsoum dégaina une nouvelle dague.

Les quatre démons valides reculèrent pour préparer une nouvelle attaque. Ils fixaient leurs adversaires en faisant tournoyer leurs chaînes meurtrières et menaçantes. Le bruit de l'horloge se fit alors clair et distinct, pressant les tempes des saisonins. À y regarder de près, ces démons étaient particuliers. L'un d'eux avait un écrou à la place d'un œil, un autre une roue dentée tournant par à-coups sur sa poitrine. Le bras gauche du troisième était entièrement mécanique et les mouvements du dernier rappelaient ceux d'un automate.

« Je suis touché Ipsoum, finissons-en au plus vite, grinça le nain entre ses dents.

– Fort bien compagnon, donnons-leur la leçon qu'ils méritent » rétorqua le farfadet.

Les saisonins comptèrent jusqu'à trois et s'élancèrent.

Courant derrière une gerbe d'étincelles, Ipsoum fit valser ses dagues de droite et de gauche, déchirant le cuir démoniaque et répandant le sang de ténèbres. Hurlant le nom du premier guerrier nain, Skaledur chargea, et fit décrire à sa hache un ample mouvement circulaire qui taillada les poitrines de ses deux adversaires. Le temps sembla se figer. La pluie était comme suspendue dans l'air et le cliquetis horloger fit place au son grave d'une lourde cloche. Quelqu'un sonnait le glas des démons. À moins que ce ne soit celui des saisonins. Ne se laissant pas impressionner, Ipsoum et Skaledur achevèrent leurs ennemis et le temps reprit son cours alors que les atrocités rendaient l'âme.

« Des safrans, sans doute des mignons de Belphégor, le haut diable des inventeurs, affirma Skaledur en triturant du bout de sa botte un engrenage enchâssé dans la chair démoniaque.

– Ce sont sans doute eux qui ont éliminé les autres » murmura le farfadet.

Ipsoum et Skaledur étaient arrivés en Abyme quelques semaines plus tôt, mandatés par le Conseil des Décans pour enquêter sur la disparition d'un Inspiré des plus brillants. En s'infiltrant dans le cercle mystérieux des conjurateurs, ils avaient découvert que l'homme avait été en contact avec pas moins de sept Advocatus Diaboli.

Autrefois, Skaledur s'était quelque peu exercé à l'art de la conjuration. Sentant l'influence qu'exerçait la pratique démoniaque sur son âme, il avait un jour décidé d'y mettre un terme. Il avait brûlé ses listes de connivences, dissout ses encres démoniaques et haché le diablotin qui le secondait dans ses invocations. Bien sûr, le petit être ténébreux était revenu le harceler maintes fois, mais toutes les entrevues s'étaient soldées par un coup de hache bien placé. Le nain n'avait plus reçu de telles visites depuis des années ; les Hauts Diables avaient sans doute fini par le rayer de la liste des conjurateurs. Ils avaient dû être surpris de recevoir de nouvelles connivences signées de la main de Kaolin Skaledur.

Le nain s'était en effet laissé tenter par l'idée de pratiquer de nouveau la conjuration, dans la seule perspective d'entrer en contact avec les Advocatus Diaboli. De son côté, le farfadet avait usé de ses talents oratoires et monétaires pour tenter de les localiser par des moyens strictement profanes. En quelques jours, les deux saisonins avaient compris qu'ils mettaient le doigt dans un engrenage dangereux.

Les sept notaires abyssaux avaient mystérieusement cessé leurs activités et les conjurateurs s'en plaignaient à qui voulait bien les écouter. Personne ne savait où ils étaient passés et leurs demeures semblaient inoccupées. Il avait fallu du temps aux saisonins, ainsi que quelques démons mineurs et beaucoup d'argent, pour finir par obtenir les adresses de six d'entre eux. Une visite discrète et illégale de leurs demeures, effectivement closes, s'était alors imposée. Dans quatre d'entre elles, Ipsoum et Skaledur avaient découvert des silhouettes de suie noire et grasse, à-plats macabres sur les planchers ou les tapis, le signe caractéristique de la mort d'un démon.

Les enquêteurs n'avaient trouvé aucune trace des propriétaires, ni même de leurs cadavres, mais ils n'avaient aucun doute : il y avait eu du grabuge chez les Advocatus Diaboli et il leur était sans doute arrivé malheur. Les témoignages de quelques voisins ayant entendu des bruits de lutte ou vu des silhouettes se glisser chez les disparus étaient venus confirmer ce soupçon.

Rapidement, l'enquête avait piétiné. La seule piste encore ouverte était celle du dernier Advocatus Diaboli. Skaledur s'était alors résolu à invoquer un Démon puissant pour obtenir des renseignements sur le mystérieux personnage. Le prix à payer serait nécessairement exorbitant, mais le jeu en valait la chandelle. Le nain s'était procuré des encres rouges et, seul sur les toits d'Abyme, il avait conjuré, dans l'ombre d'une cheminée, un savant vermillon au cerveau à vif. La connivence établie et signée, le démon avait donné l'adresse de Valtrope, rue des Frères Cliqueton.

Sur les lieux, les deux compères avaient été surpris de constater qu'il y avait de la lumière derrière les volets clos. Ils avaient frappé. L'Advocatus Diaboli avait refusé d'ouvrir et les tentatives de discussion s'étaient soldées par des échecs. La voix de Valtrope était angoissée, « la voix d'un homme qui craint pour sa vie » avaient pensé les deux saisonins.

Ipsoum et Skaledur avaient alors décidé de garder un œil sur la demeure. Après quelques jours d'observation, ils avaient constaté que l'Advocatus ne sortait pas, pas plus qu'il ne recevait de visite. Et puis un soir, un démon s'était présenté chez Valtrope. Les deux saisonins étaient sortis de leur cachette et s'étaient avancés pour interroger la créature. Sans sommation, le démon s'était jeté sur Ipsoum. Le sang de Skaledur n'avait fait qu'un tour ; il avait sorti sa hache et frappé dans le même mouvement. Ensuite, les six safrans étaient arrivés.

La porte de l'Advocatus Diaboli était entrouverte. Ipsoum avait peine à y croire, mais Valorpe avait dû l'ouvrir au terme du combat, comme pour inviter les vainqueurs. Le farfadet la désigna du doigt à Skaledur qui comprimait sa blessure pour ne pas perdre trop de sang. Les saisonins s'aventurèrent prudemment dans l'antre de l'Advocatus Diaboli. Ils le découvrirent dans son salon, assis dans un énorme fauteuil au coin d'une cheminée crépitante.

« Merci de m'avoir débarrassé de mes assassins, murmura la voix tremblante.

– Valtorpe, comment savez-vous qu'ils venaient pour vous tuer ? interrogea le farfadet.

– Ne jouons pas aux innocents messieurs. J'imagine que vous savez comme moi que mes six compagnons sont morts. Je me suis renseigné et je sais que vous enquêtez sur nous. Je sais aussi que vous appartenez au Conseil des Décans et j'ai décidé de m'en remettre à vous.

– Pourquoi nous faire confiance ? bredouilla le nain.

– Mes maîtres me tueront un jour ou un autre et je veux confesser ce que je sais avant qu'ils ne me rattrapent.

– Dites-nous alors ce qui vous liait avec les six disparus. »

Valtorpe leur expliqua que l'étranger qu'ils cherchaient en Abyme avait passé une connivence avec les Hauts Diables, une connivence telle qu'on en avait pas vu depuis l'époque impériale. Chacun des sept notaires n'avait transcrit qu'une phrase de la connivence complète. Pour sa part, le survivant avait écrit : « Par la présente, le conjurateur susnommé devient l'égal des Hauts Diables et pourra résider à loisir dans les Abysses. » Malheureusement, Valtorpe ne connaissait pas le reste des termes du contrat, pas plus que le nom du conjurateur.

Lorsque le vieil homme eut fini son discours, Skaledur se jeta sur lui et planta sa hache à trois reprises dans sa poitrine. Le farfadet surpris n'eut pas le temps d'arrêter son compagnon.

« Mais enfin, vous êtes fou Skaledur ? Il venait de nous aider. Pourquoi diable le tuer ?

– C'était là ma part de la connivence passée avec le vermillon. »

À suivre…

Cette nouvelle est la cinquième d'un cycle développé sur l'ensemble des suppléments *AGONE*.

- L'Âme bosselée *(Les Cahiers Gris)* par M. Gaborit
- La Flamme des Villes *(Le Bestiaire)* par M. Gaborit
- Au Vent de Keshe *(L'Art de la Magie)* par M. Gaborit
- Douleurs de Bossu *(Abyme)* par R. Granier
- Ronde d'hiver *(La Sentence de l'aube)*, par R. Granier

De l'Ombre à la Ténèbre

Les ombres de l'Harmonde sont parfois plus profondes qu'il n'y paraît. Lorsqu'elles se font trop impénétrables, trop sombres pour être naturelles, on peut y voir des choses, des êtres... On peut alors y contempler le visage de la Ténèbre, ou plutôt ses mille visages.

La Ténèbre

La Ténèbre est une conscience, une moitié d'être, une substance... Elle se définit avant tout comme un océan de possibilités. Tout ce que les mortels ont imaginé avec terreur, tout ce qu'ils n'ont pas imaginé par peur, tout cela, absolument tout, agite cette infinie étendue. Chaque frisson de peur forme une vague, chaque tremblement irrépressible est une lame de fond, chaque claquement de dents est une tempête.

Mais la Ténèbre est aussi une conscience, une intelligence, d'une perspicacité inconcevable, capable de voir à travers les âmes de tout ce qui est susceptible d'éprouver la peur et qui y cherche sans cesse sa propre image, comme si cette conscience « incomplète » ne connaissait dans la palette des sentiments que la crainte.

Peut-être est-ce parce que la Ténèbre n'est que la moitié d'un être, fille et sœur de Noxe, née des cauchemars de l'incarnation du cauchemar, la part

sombre de l'obscurité détachée de la Nuit, pour n'être que l'ombre de ses origines. La Ténèbre est un double négatif paradoxal de Noxe. Noxe est l'incarnation de la nuit, la Ténèbre n'existe que pour se fondre à sa sœur, la Nuit. Les serviteurs de la Ténèbre craignent le jour, mais ne peuvent être appelés la nuit.

Cependant, la Ténèbre existe par elle-même. Elle peut se matérialiser sur l'Harmonde, au contraire de Noxe. On peut la vomir, on peut la trouver en mare, on peut en découvrir des fragments, elle peut se projeter au cœur des êtres ou dans les choses dans lesquels elle se reconnaît.

Voilà ce qu'est la Ténèbre.

Cela reste obscur ?

Voilà un bon point : vous avez quelque chose en commun avec les Hauts Diables eux-mêmes.

Le parcours des peines

La Ténèbre se cherche et se trouve sans cesse. Chaque être qui tremble en songeant à elle la reçoit, lui permet de s'incarner, et, découvrant l'essence même de la peur, pénétré, au propre comme au figuré, par elle, se transforme petit à petit.

Le processus agit selon deux méthodes parallèles.

En premier lieu, plus un serviteur de l'Ombre — qu'il soit volontaire ou non, la Ténèbre ne s'arrête pas à cette considération — est « infecté » par la Ténèbre, plus il devient sensible et, paradoxalement, insensible à son essence. Il devient la peur, la perdant par là même. Il fait trembler ses frères, mais ne tremble plus lui-même. Et, bien entendu, il contribue à propager la Ténèbre.

Mais tout cela a un prix. La Ténèbre progresse aussi au cœur d'un être en tentant de le façonner à son image. Au début, elle se contente d'envahir les frontières de l'esprit de sa proie. Elle s'infiltre dans ses rêves, elle les modifie, les façonne pour qu'ils ressemblent à ses propres pensées. Au fur et à mesure, la psyché même de son futur serviteur en est modifiée. Celui-ci développe des traits de caractère, puis des modes de réflexion inhumains, plus proches de ceux qui agitent l'océan de la peur que de ceux qui naissent de l'esprit des mortels.

La proie de l'Ombre est alors prête à entamer sa transformation. Ses perceptions s'ouvrent ; elle entrevoit alors plus précisément ce qu'est le monde de la Ténèbre, ce qu'elle comprend de l'Harmonde, cet endroit qu'elle croyait si bien connaître.

Le dernier stade de transformation commence alors : la physionomie du Ténébreux s'altère pour se rapprocher de l'idée que se fait la Ténèbre d'elle-même... Le corps prend progressivement les apparences d'un Démon. Jusqu'à ce que la physionomie du mortel s'efface et que seule reste l'image déformée de la Ténèbre.

Cette métamorphose est rythmée par l'apparition des gardiens de la Ténèbre, par la naissance des serviteurs les plus fidèles de la Ténèbre : des Démons qui, petit à petit, se forment à l'image de celui qu'ils doivent surveiller, garder de tout danger et encourager sur la route de l'Ombre. Ainsi apparaissent les Peines. Ainsi naissent les Démons.

Au bout du chemin

Tout chemin a une fin, et celui qui mène à la Ténèbre ne fait pas exception. Les mortels ne peuvent pas rejoindre la chose qui les appelle. Ils ne peuvent que s'approcher de la plage, jamais se noyer dans l'océan. Atteindre le bord de l'océan signifie devenir un Déchu. C'est le bout du chemin, et c'est aussi souvent la fin de tout.

Peut-être l'esprit des choses vivantes n'est-il pas adapté. Peut-être leur corps n'a-t-il pas la capacité de supporter ces transformations. Quoi qu'il en soit, bon nombre de candidats meurent ou deviennent irrémédiablement déments, même selon l'échelle de valeur déformée de la Ténèbre. Ceux-là sont perdus à jamais. Mais une minorité survit à l'ultime transformation et continue d'exister. Ce sont les Déchus. Certains deviennent des Démons en s'adaptant trop bien à leur nouvelle nature. Certains deviennent des serviteurs, Advocatus Diaboli, Artificiers... D'autres conservent leur libre arbitre et deviennent les maîtres conjurateurs devant qui l'Harmonde tremble, de temps en temps.

Les forces de l'Ombre

Elles ne sont pas la Ténèbre, bien qu'elles en soient souvent issues. Les Démons, dans leur immense majorité, sont nés de l'interaction entre les mortels et la Ténèbre. Dans les temps mythiques, Noxe nomma les différentes qualités de l'obscurité. Elle les découpa en tranches, en strates, et lorsque la Ténèbre naquit, elle les investit de sa conscience. Certaines créatures primitives et maladroites en naquirent, puissantes par leur lien avec la Ténèbre, mais très limitées par celui-ci, aussi.

Ainsi étaient les premiers Démons : serviteurs sans initiative de Noxe et de la Ténèbre. Puis vinrent les mortels. Ils offrirent leur mode de pensée, créèrent le libre arbitre et les intérêts personnels là où seule existait la

volonté unique de la Ténèbre. Ainsi apparurent les Démons « modernes ».

Nées de l'océan ténébreux, ces créatures sont donc composées de Ténèbre. Mais ce sont les mortels qui les ont appelées et façonnées, qui leur ont donné, souvent involontairement, leur caractère. Serviteurs, serviteurs de serviteurs, elles s'organisent en une grotesque parodie de la société qui les appela et tentent de reproduire le monde de la surface auquel elles aspirent plus que tout, comme si leur élément naturel était la lumière. En réalité, elles sont écartelées par un paradoxe : nées des mortels, elles en ont reçu une grotesque parodie de leurs désirs mais elles n'en sont que le miroir déformant fait de Ténèbre dont elles sont issues, et elles doivent résider dans les Abysses.

La Conjuration

Tout en revient inévitablement à la Conjuration. Conjurer un Démon, c'est avoir la capacité de faire résonner son âme avec la Ténèbre. Cela suppose donc d'avoir été en contact avec celle-ci, d'avoir été contaminé par elle.

Plus proche est le Conjurateur de la Ténèbre, plus puissants sont les Démons qu'il peut en extirper. Bien entendu, ceci connaît une limite : de la même manière qu'il est impossible de déclencher un tsunami en frappant la surface de l'eau, il est de plus en plus difficile d'amplifier l'écho de son âme au point de faire naître des images infiniment grossies de soi sous l'apparence de Démons. Ainsi, il est rare de créer une créature des strates les plus sombres des Abysses, de la faire émerger du plus profond de l'océan de Ténèbre. Quelques individus d'exception y sont parvenus... C'est ainsi que sont apparus les Vermillons, les Carmins et les Obsidiens.

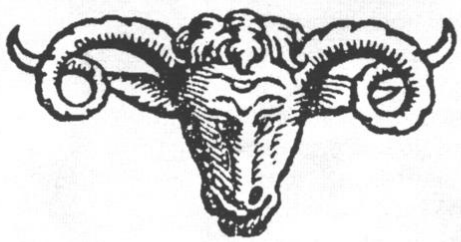
La Démonologie

C'est ici que s'arrêtent les connaissances que n'importe quel individu versé en Démonologie peut connaître. Des millénaires d'exploration de l'océan de Ténèbre n'en ont pas encore éclairé toutes les profondeurs. Peut-être parce que ce serait contraire à son essence même, quoique, en la matière, la connaissance ne doive pas être associée à la traditionnelle image de la lumière.

Que vous soyez terne ou inspiré, écoutez mes conseils : ne tremblez pas alors que vous pénétrez cette obscurité infinie. Vous savez maintenant que ce n'est pas une réaction prudente... Qui sait ce qui peut en émerger ?

N'oubliez pas que vous n'êtes pas seul. Il y a certainement une main ferme et puissante, pressée de vous guider vers un ailleurs que vous n'imaginez pas encore. Elle sait où vous devez aller et vous y emmène aussi vite que possible, espérant que vous ne trébucherez pas en chemin, que vous ne tomberez pas...

Tout le monde est sous la surveillance attentive d'une Éminence Grise. Mais vous, vous pouvez l'interroger. Ne vous en privez pas. Peut-être a-t-elle les réponses que *L'Art de la conjuration* ne peut fournir ?



Genèse

Toi, Giuseppe del Castel, je connais les Abysses. Amené de force en leurs profondeurs glauques et noirâtres, j'ai abandonné tout espoir de survivre.

Mon invocation avait sans doute mal tourné. Peut-être avais-je fait une indicible erreur lors du tracé de l'encre. Bref ! Voilà que mon Démon sortant de l'ombre me happe et m'entraîne dans un océan de ténèbres.

Quelques instants plus tard, je me tenais en face d'une créature qui me dominait de près de vingt têtes de haut. Elle m'ordonna fermement de lever mes yeux et de lire. Ce jour-là, pour mon plus grand malheur, ma vie bascula. Jamais je n'aurais pu imaginer ce que j'allais lire à la surface de la paroi de roche noire qui sépare les Abysses de l'Harmonde.

Ceci est la vérité, tu l'as écrit selon ta volonté

Si mes souvenirs sont bien les miens, lorsque je m'étendis pour la première fois sur l'Harmonde, au moment où le jour n'avait pas encore totalement disparu, je découvris un espace merveilleux, sublime, où de multiples créatures prenaient place, où de multiples paysages exquis et fiers de leur beauté s'étalaient. Je resentis sur mon corps le vent glisser avec douceur, me provoquant des sensations douces et légères. Je vis le mouvement harmonieux de toutes ces créations décrivant un ballet magnifique. Cette splendeur me rendit euphorique. Un monde venait de m'accueillir, un monde enchanté dans lequel j'allais pouvoir prendre place, dans lequel j'allais pouvoir me perpétuer à l'infini. Comprenant l'essence même de mon existence, une existence éternelle et cyclique, une profonde joie m'inonda. Pour moi, cet éternel retour vers un monde si sublime allait être une extase sans cesse renouvelée, un frisson puissant, enivrant et indomptable.

Ma volonté

J'exultais, bercée par un bonheur suave, lorsque l'horreur se produisit. Pris au sommet de ma béatitude, je découvris le lourd fardeau que représentait la vie. Devant mes yeux tout disparaissait, tout devenait fade. Au loin, le soleil s'échappait définitivement avec mon frère Diurne. Devant moi toutes ces merveilleuses créatures s'assombrissaient, disparaissaient, ou pire, fuyaient toujours plus loin, vers l'horizon comme si chacune d'entre elles me délaissait pour rejoindre Diurne. Bientôt je me trouvais esseulée, laissée là sur un monde que je ne pouvais contempler entièrement, sur un monde où toute beauté se tapissait sous mon regard.

Réalisant qu'il en serait toujours ainsi, que jamais je ne pourrais rejoindre mon frère, que tout se ternissait à mon arrivée, une tristesse opaque m'envahit telle une onde glaciale. Ainsi pour me soulager, je fis naître les ombres. Libérées de mon corps elles se propagèrent sur l'Harmonde telles des vagues de peine cristallisée.

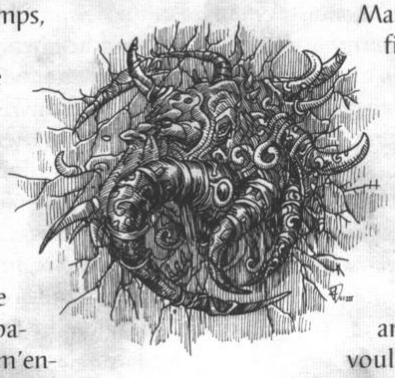
Le résultat en fut désastreux et les rares créatures des Muses qui restaient encore, indécises, à me contempler, s'éclipsèrent à jamais. Devant ce spectacle de désolation affective, une faille énorme de douleur noire se créa en mon sein tel un coup de poignard. Cette faille fut si profonde et si violente que je dus l'évacuer sous peine de périr. Ne voulant pas détruire la surface de ce monde divin, je la dirigeai vers les profondeurs. Dévastatrice, elle se propagea dans un immense tremblement jusqu'aux entrailles même de l'Harmonde. Stoppée dans sa course au plus profond des Abysses, elle s'y terra et en se déployant créa les Abysses, mon univers.

L'Ombre ou moi-même

Au milieu de ce monde immense, seule et face à ma souffrance, je profitai de mes ombres nouvellement créées pour me retirer et vivre mon agonie cachée de tous. Plus jamais je ne voulais marcher sur ces terres qui m'avaient si violemment refoulées, dédaignées.

Enfouie dans les méandres fibreux de ma mélancolie, abattue par le mauvais sort, la fin me guettait. À terme le manque d'espoir m'aurait abattue. Mon fluide vital m'aurait abandonnée et pour finir il ne serait resté de moi qu'un Éternel livide et blafard.

Cela aurait pu se terminer ainsi. Mais heureusement — ou malheureusement? un vagabond vint au détour d'une ombre, un vagabond dans lequel je me reconnus, un être qui me ressemblait, un être qui n'avait pas peur de poser ses yeux sur moi, un être qui me considérait et me portait de l'intérêt. Avec douceur, il s'assit à mes côtés. Nous nous observâmes sans mot dire longtemps, très longtemps.



Puis, pour la première fois, le doute surgit dans mon existence. Cet individu était différent de tout ce que j'avais vu sur l'Harmonde. Il était beau certes mais étrange. Le flou l'entourait, comme si ce vagabond était à la fois ici et ailleurs, comme si cette créature était seule mais accompagnée. Après le doute, un malaise m'envahit. Plus le temps passait, plus je me sentais nerveuse et importunée.

Mais le Masque sema alors tous ses mots et la méfiance me quitta. Cette entité parlait si bien, avec tant de générosité et d'affection que la culpabilité remplaça mes soupçons. Je regrettais d'avoir eu de telles impressions à son égard et trouvais comme exutoire de m'abreuver du suave nectar de ses paroles.

C'est alors qu'il me raconta l'Harmonde, et à l'époque, je le crus. Peut-être m'a-t-il menti; peut-être pas. Je n'en sais rien; je ne sais plus. Ainsi il m'expliqua que cette terre avait été créée par les Muses. Il me fit comprendre que ces dernières l'avaient fait pour s'amuser. Il m'avoua que lui aussi avait été le fruit malheureux de leur jeu. Il était le résultat d'une expérience. Elles avaient contribué à sa création. Chacune lui avait donné un peu de son savoir mais s'était bien sûr gardé le meilleur. Il me narra les longues périodes pendant lesquelles, éperdu, on l'avait laissé seul à divaguer sur ce monde. Il me décrivit les interminables peines qu'il avait ressenties sur cette terre immense alors qu'il recherchait encore celles qui l'avaient enfanté mais qui pourtant ne l'avaient pas reconnu.

Il s'emporta et, pendant le récit, fit exploser sa haine envers celles qui l'avaient abandonné. Se calmant, il me fixa et s'excusa. Après tout, les Muses lui avaient donné la vie et pour cela, il les remerciait. Mais il enchérit avec une véhémence extraordinaire. En effet, la haine refaisait surface. Il se calma de nouveau, puis prenant son temps il explicita pourquoi les Muses étaient à haïr.

En effet aurais-je pu rester indifférente à l'horrible récit qu'il allait me révéler?

Une fois sa solitude à son paroxysme, alors que tout espoir de pouvoir retrouver celles qui l'avaient enfanté s'était évaporé dans un halo de regrets pesants, le Masque prit la décision de se créer de la compagnie. Et comme il connaissait le goût de la solitude, il modela deux entités. Ainsi même en cas de malheur, ils ne seraient plus jamais seuls; et quoi qu'il arrive, à trois ils pouvaient alors s'entraider. C'est pourquoi il conçut Diurne puis moi-même. Mais les Muses étaient jalouses et perfides car, alors qu'il savourait tout juste la portée de l'événement, ces dernières décidèrent de nous séparer pour nous transformer en avatars du jour et de la nuit. Ainsi nous ne pouvions plus jamais nous rencontrer. Les raisons qui les avaient poussées à agir si odieusement lui restaient ambiguës, mais il supposait qu'elles voulaient continuer quelques expériences pernicieuses dans le but d'assouvir leur curiosité maladive et leurs recherches vaines d'une perfection illusoire. Il m'expliqua avec verve que les Muses étaient prêtes à sacrifier le bonheur de leurs Éternels pour faire tendre leur monde vers un idéal apparent d'harmonie.

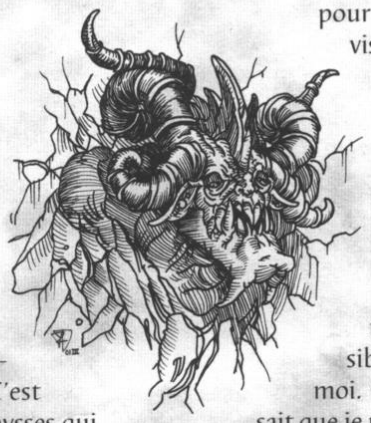
Mais le Drame n'était pas terminé. Profitant de leur supériorité, les Muses décidèrent de s'approprier les enfants du Masque. Elles trouvèrent mon frère Diurne et le tournèrent contre lui. Depuis, Diurne l'évite et rien ne peut permettre au Masque de lui parler. Cela aurait pu se produire ainsi avec moi. Cependant par bonheur, il me félicita car j'avais eu l'intelligence de me fondre dans mes ombres. Mais la menace était toujours présente car, voulant absolument me contaminer, elles demandèrent à Diurne de créer les Lueurs. Mes ombres ne pouvaient plus me cacher longtemps. Le danger était omniprésent, les Lueurs pouvaient me trouver d'un instant à l'autre. Il fallait que je trouve une solution pour me soustraire aux tentacules sulfureux de ces terribles Muses.

Le Masque avait été grandiose. Ainsi, blessée par ma solitude prolongée et par la réaction des créatures de l'Harmonde à mon égard, son discours m'apaisa. Le monde avait un sens. Mon malheur avait une cause et mon existence un but; il fallait que je me venge, que je montre aux Muses qu'on ne pouvait s'amuser de ses créations. La guerre serait terrible.

Cependant j'avais bien compris la menace qui me guettait et me sentais encore faible. Les Lueurs risquaient de me trouver d'un moment à l'autre; je ne pourrais alors résister. Donc avant de pouvoir prendre des forces et manigancer des plans toujours plus déments et tordus, je devais me cacher de manière radicale. Je décidai alors de ne faire qu'un avec les ombres.

C'est ainsi que, solennellement, je pris la résolution fatale de me mélanger aux ombres et de devenir l'Ombre.

La Ténèbre



Alors, le Masque et moi ainsi protégés des Muses pouvions vaquer à l'élaboration de notre vengeance. Nous réfléchîmes longtemps et nous mîmes d'accord pour attaquer l'essence même de la création des Muses. Le but était d'attaquer l'Harmonde lui-même jusque dans ses entrailles. C'est pourquoi nous recherchâmes les Abysses qui avaient été créés par ma propre souffrance à l'époque où je n'étais que l'ombre de moi-même. Nous errâmes longtemps au plus profond des failles et recoins de ce monde, apprîmes à le connaître dans ses moindres caves, caveaux et cavernes. Finalement retrouvant la trace de l'ancienne tristesse de Noxe, nous cheminâmes jusqu'à un espace de pur vide, représentation parfaite de la solitude qui avait transpercé l'âme et l'esprit de Noxe.

Enfouie dans un endroit où jamais les Muses ne daigneraient venir, je proposai au Maître du Semblant de pourrir les fondements de la fierté des Muses. Ainsi nous réunîmes nos forces, notre haine et nos souffrances, pour créer une entité sans volonté, dont le seul but serait de se propager inexorablement.

Ce fut la Ténèbre. Les peines endurées ne furent donc pas inutiles et représentèrent la base de notre vengeance.

Alliance

Épuisés, nous restâmes quelque temps pour admirer notre travail se propager dans les Abysses. Nous décidâmes ensuite de poursuivre notre œuvre. Nous conclûmes cependant, que toutes les créations vivant déjà sur l'Harmonde avant notre arrivée, ainsi que l'Harmonde lui-même, étaient difficilement attaquables. En effet, elles étaient les créations directes de la volonté butée des Muses. La création des Abysses puis de la Ténèbre était une chance générée par mon sacrifice et ma douleur. Une telle alchimie tragique ne pouvait être créée volontairement et consciemment. Nous nous accordâmes donc pour peindre la terre des Muses à notre image. Nous étendîmes notre pouvoir et nous partageâmes l'Harmonde. Le Masque devait contaminer la surface et moi les Abysses. Il créa ses hommes pour pervertir les longues plaines et hautes montagnes de l'Harmonde pendant que je dessinais mes beaux Démons pour fossiliser la Ténèbre au sein des viscères de tant d'ingratitude.

Mais je ne me contentai pas d'enfanter les Démons, je me les appropriai à jamais. Me rappelant de l'histoire de Diurne qui avait été arraché aux mains de son créateur, je donnai à chacun d'entre eux un nom. Ce nom n'était pas un simple moyen de reconnaissance, mais un lien invisible et indestructible entre eux et moi. Quoi qu'il puisse advenir, il suffisait que je prononce le nom du Démon perdu ou volé pour qu'il se retrouve instantanément à mes pieds me prêtant de nouveau allégeance.

Je ne répéterai pas l'erreur des Muses. Jamais je n'abandonnerai mes créatures. Et je ne répéterai pas l'erreur du Vagabond. Jamais je ne laisserai quiconque m'arracher mes enfants.

Janus

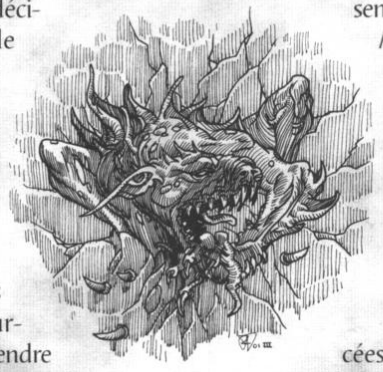
Mais les Muses, dans leur éternel égocentrisme, ne pouvaient concevoir que leur progéniture ne se partage l'Harmonde. Elles décidèrent donc d'y mettre fin et créèrent son contraire, une bête froide et livide, Janus, Janus, le régulateur aux Sentences d'airain.

Tentant d'imposer son pouvoir, il prononça sa première Sentence comme pour affirmer sa supériorité,

pour montrer que lui, et lui seul, pouvait modifier le cours de l'évolution sur l'Harmonde. Mais il manquait de maturité, et il imposa un principe sans valeur et inutile, les saisons. Pourquoi avait-il voulu créer l'écoulement du temps ? Un caprice ? N'avait-t-il rien trouvé de mieux à faire ?

Évidemment, le résultat fut désastreux. Personne ne peut endiguer le cours de la vie ; pas même un Éternel aux Sentences illusoires ; pas même des Muses maladives cherchant à garder leur jouet pour leur propre plaisir et ne pouvant observer la grandeur et la beauté des mortels barbotant dans leur univers. La vie reprit le dessus et les Dames des Saisons naquirent. Cette pure réaction à la rigueur de Janus me séduisit. Heureuse de voir arriver ces entités, je décidais de les respecter et de ne pas leur imposer ma loi. Je les laissais déambuler sur l'Harmonde selon leurs propres volontés. Je ne les influençais pas. Je ne voulais pas être à l'image des Muses, un tyran, une manipulatrice.

Et je fis bien. Pour mon plus grand bonheur, les Dames des Saisons adoptèrent mon attitude. Consciemment ou non, elles décidèrent de défendre la liberté et le désordre. Elles poussèrent les saisonins comme autant de rebelles incontrôlables et insouciants. Ces êtres faibles, mortels, qui n'étaient pas le fruit des Muses ou du Masque, me frappèrent sans le savoir, droit au cœur. En effet, pour moi, seuls les saisonins, véritables enfants de l'Harmonde devaient survivre à la furieuse guerre qui allait prendre place. C'est pourquoi je les ignorai et ne les pris pas à partie pour gonfler les rangs de mes fidèles, fidèles qui allaient se sacrifier pour ma cause lors du Grand Soulèvement.



Le Grand Soulèvement

Notre puissance croissait sans cesse. Janus n'était pas de taille. Il ne savait comment s'interposer. Son échec, encouru suite à sa misérable première Sentence, lui était encore douloureux. Plus le temps passait, plus nos forces se multipliaient. Les hommes dévoués à notre cause ne pouvaient plus se dénombrer. Les Démons eux-mêmes avaient pris force, puissance et détermination. Nombreuses étaient les entités qui avaient découvert le vrai visage des Muses, grâce à la bienveillance et aussi les paroles salvatrices du Masque. Leur pouvoir allait bientôt rejoindre les méandres de la médiocrité. Personne n'allait les adorer ; sombrant dans l'oubli, elles ne seraient que le reflet pathétique de leur puissance désormais révolue.

Mais les Muses étaient perfides. Elles réitérèrent leur abomination. Elles s'acharnaient méticuleusement et volèrent les créatures du Masque. Ne se contentant pas de Diurne, il leur fallait aussi les hommes. Utilisant le pouvoir de Janus, ce Benêt qui n'était que leur jouet, elles commencèrent à pervertir les hommes grâce aux Lueurs du pauvre Diurne. Bientôt le Masque allait perdre ses fidèles comme il avait perdu mon frère.

C'était inacceptable. La souffrance refaisait surface. Il fallait réagir. Le Masque vint alors me trouver et nous décidâmes, malgré la mort qui allait se répandre, de faire résonner les tambours du Grand Soulèvement.

Le feu de la guerre se répandit. Les batailles ne pouvaient se compter. Des femmes et des enfants devinrent des chefs de guerre. Les familles se déchirèrent. Je fondis sur la meute ensanglantée. En un ouragan hurlant, ma haine contenue jusqu'à présent se déversa telle la lave en fusion. Les Muses allaient souffrir, elles allaient comprendre par mon joug l'étendue de la douleur qui m'avait contaminée. Ma colère était telle que rien ne put me résister et tout se trouvait anéanti à mon passage. Pendant longtemps je perdis la vue, et aveugle, je continuai d'apporter la dévastation.

Mais les Muses qui s'étaient lancées dans la bataille restaient introuvables. Ce ne fut que grâce à la ruse exacerbée du Masque – ruse qui était la conséquence logique de siècles de lutte contre des Muses fourbes et traîtres – que ces dernières furent reconnues au sommet d'une montagne. Blessées à mort par le Maître du Semblant, elles furent obligées de fuir. La victoire était totale. Je recouvrai la vue. Une saine sérénité m'envahit.

La Traîtrise

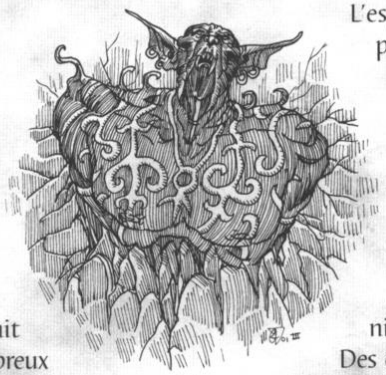
Mais pour le plus grand malheur de tous, la médiocrité et la perfidie des Muses étaient infinies. Jamais une telle horreur n'aurait pu germer d'un esprit doté d'amour et de considération. Les Muses firent ce que jamais je n'aurais pu faire. Elles trahirent leur allié de fortune, prouvant ainsi la manipulation qu'elles avaient opérée sur Diurne. Il n'était qu'un

pauvre pantin vaincu par des âmes tordues. Si quelques doutes fébriles pouvaient encore exister sur l'histoire que le Masque m'avait racontée, ils étaient pourfendus pour l'éternité.

En effet, les terribles Muses putrides, avant de disparaître, sacrifièrent la force et l'essence de Diurne pour contaminer, en un rituel frénétique, l'ensemble de la communauté humaine. L'énorme puissance de Diurne, mon frère, fut détournée et canalisée pour irradier le corps, l'âme et l'esprit des hommes. Ne pouvant vaincre le Masque, elles s'étaient vengées sur de pauvres créatures sans défenses réelles. Leur traîtrise et leur lâcheté étaient sans limite.

La colère me submergea de nouveau, et, avec mes hordes ténébreuses, je me déployais déjà sur l'Harmonde pour trouver les Muses. Mais l'essence de Diurne était égale à la mienne, et torturé et sacrifié qu'il était, sa puissance déferla en immense embrasement invincible et dévastateur. Mes Démons et moi-même, meurtris et affaiblis, fûmes refoulés jusqu'à notre tanière.

La Réclusion



Un temps de misère commença. Pour me soulager de cette défaite j'imposai une loi. Désormais les Muses ne devaient plus être nommées ainsi. Seul le Masque méritait cette désignation. Ainsi chaque Ténébreux surpris à les appeler de la sorte était exécuté.

Les Quatre Vénéneuses ne contaminaient plus l'Harmonde par leurs présence et actions malsaines, mais le mal avait été fait. Les hommes n'étaient plus que l'ombre d'eux-mêmes. Les Lueurs les avaient endormis. Évidemment, leur pouvoir décupla car Diurne était en chacun d'eux. Mais rien de positif ne sortit de cette création. Chacune d'entre elles avait pour but de magnifier ce monde. Ils se comportaient comme dans une sorte de complaisance béate.

À l'apogée de cette néfaste époque, certains des enfants du Masque se retournèrent complètement et lui donnèrent la chasse. Les parricides !

Une fois encore, ce fut son astuce et ses milles visages qui lui permirent de leur échapper. Par malheur, il fut obligé de massacrer certains de ses chasseurs qui avaient perdu la raison.

Mais le pire restait encore en marche. Celui qui par stupidité avait été à l'origine du Grand Soulèvement, celui qui par lâcheté n'avait pas pris directement part au conflit, revenait armé de ses idiotes, mais dangereuses Sentences !

Tout d'abord, comme pour sceller définitivement l'injustice, il enferma Diurne dans une sphère de verre pour le punir de son alliance avec les Vénéneuses. Par mauvaise foi ou par imbécillité, il oublia que c'était lui, Janus, qui leur avait accordé le soutien du Jour. Peut-être ne voulait-il pas admettre son erreur ? Voulait-il éliminer la progéniture du Masque ? Pleutre et couard, il ne s'attaqua pas au Maître du Semblant. Il espérait que ces hommes malades l'occissent promptement.

La guerre des Abysses

Commença alors une longue période de trouble. J'avais été écartée de l'Harmonde ; le Masque était livré à lui-même. Ne pouvant aller contre la Sentence de Janus, mes moyens d'action étaient limités.

L'homme était perverti par les Flammes. L'espoir me quitta et pendant une période grise et fade, je l'avoue, je me recroquevillai tremblante dans les recoins membraneux des Abysses. Abandonnés et laissés à eux-mêmes pour la première fois dans un espace clos, mes Démons perdirent la tête. Une guerre fratricide éclata. Désordonnée et éparse au début, elle gagna en ampleur et organisation. Des alliances se formèrent. Des clans émergèrent. Des chefs prirent le pouvoir. Ainsi les Hauts Diables apparurent, dirigeant la multitude des Démons inférieurs. La guerre continua un peu puis s'estompa suite à des négociations fructueuses. Une paix fragile reposant sur le partage des Abysses et la domination implacable des Hauts Diables se forma timidement. Sous leur coupe, les Obsidiens réglaient les affaires diplomatiques et se spécialisaient dans l'élaboration et l'avortement de complots. Les Vermillons et les Carmins, quant à eux, étaient de véritables érudits. Les Ambrés et les Safrans représentaient le côté pratique et devinrent d'authentiques bêtes de guerre sachant galvaniser leurs troupes par leur seule apparition. Les Opalins constituaient la masse et le nombre de chaque camp.

Pendant ce temps, blessée jusqu'aux entrailles, j'observais, blasée, mes créatures se mutiler.

Mais cet équilibre précaire instauré par les Hauts Diables ne pouvait perdurer. L'avenir du peuple des Abysses semblait obscur. Il fallait redonner espoir à ces Démons. Pour le moment le souvenir de la guerre restait vivace, mais la moindre étincelle pouvait rallumer le feu de la haine et de la folie.

Les Hauts Diables se consultèrent et conclurent qu'il fallait me retrouver et me convaincre de reprendre la lutte. Sinuant les boyaux visqueux des Abysses, ils me soignèrent et me portèrent jusqu'à mon peuple, puis, au cours d'un conseil où les Hauts Diables étaient tous présents, me firent part de leur projet de vengeance : la création de Flammes Noires.

La Flamme noire

Puisque les hommes avaient été pervertis par l'énergie de Diurne et avaient été contaminés par la Flamme, il fallait s'attaquer à cette dernière. Les Inspirés étaient de pauvres victimes qui ne demandaient qu'à être libérées du mauvais sort. La puissance de Diurne étant à l'origine égale à la mienne, il était donc possible de remettre les hommes dans le droit chemin. Certes ce serait long et fastidieux mais c'était notre seul espoir de vengeance.

Tel fut le projet que les Hauts Diables me proposèrent. J'étais touchée par tant de conviction, mais j'étais aussi amusée. Rien de nouveau n'émanait de ma progéniture et la réussite de cette action semblait rester dans le royaume enchanté de l'utopie. Ne voulant pas condamner leur espoir, je jouai le jeu de l'enthousiasme : j'incitai mes troupes à se concorder pour préparer leur retour et mettre en place ce plan visant à exorciser l'homme déchu.

Pendant ce temps, je consacrais toute mon énergie pour retrouver le Masque.

L'Éclipse

Renouant le contact avec le Masque, ce dernier me parla du Centresprit, de cette création maléfique des Vénéneuses. Il m'indiqua que si on arrivait à couper le lien qui unissait l'Harmonde et ce lieu de perfidie, les Flammes ne pourraient plus hanter son peuple.

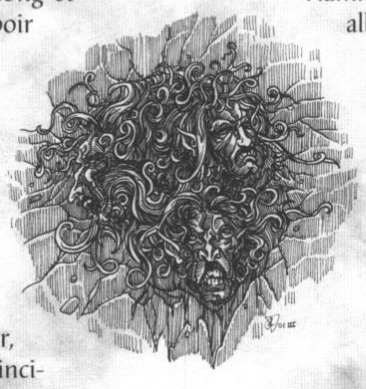
Le problème était que le Masque n'avait pas le pouvoir suffisant pour rompre ce lien. J'étais prête à me sacrifier, mais Janus l'ahuri m'avait séquestré. Il fallait trouver un pouvoir similaire au mien, une entité qui me ressemblait plus ou moins, qui incarnait non pas l'obscurité mais du moins la grisaille.

La Dame de l'Automne semblait correspondre à nos besoins. Mais rien n'indiquait que cette dernière fût prête à nous aider. Il fallait donc lui parler, c'était là notre seul espoir. Le plan du Masque était bien plus puissant et prometteur que celui des Hauts Diables.

Mais le Masque avoua son incapacité à trouver cette Dame des Saisons. Elle se cachait merveilleusement bien.

Ne pouvant sortir des Abysses, je l'aidai à la trouver en lui indiquant les meilleures cachettes, les recoins ternes et obscurs où elle était susceptible de s'enfouir.

Motivés et déterminés, nous nous séparâmes alors. L'avenir montra que la Dame de l'Automne avait accepté de nous aider car la rumeur de l'arrivée d'une nouvelle ère, celle de l'Éclipse, se propagea tel un raz de marée tonitruant et bénéfique au sein des Abysses. L'espoir véritable assainit définitivement mon propre fluide vital. Les Vénéneuses avaient disparu. Les Flammes allaient être soufflées. L'homme allait se libérer du joug tyrannique de ces quatre Araignées. Bref je retrouvais le bonheur ; il ne me manquait plus que la liberté.



La fourberie de Janus

Mais Janus le vicieux avait gagné en maturité et devenait de plus en plus imposant et dangereux. Bientôt, il contre-attaqua tel un chien enragé, la bave aux lèvres. Sadique, incontrôlable, il s'en prit aux trois autres Dames des Saisons. Pour les soumettre, il prononça une Sentence qui les enclavait, les compressait à des périodes bien précises dans l'année, les privant ainsi de leur liberté et spontanéité. Il les obligea à travailler pour lui. Implacable, il dénatura les saisonins en les corrompant de ces Flammes venimeuses.

Les Dames des Saisons tentèrent de se rebeller mais il prononça une autre Sentence qui obligea quelques-unes de leurs créatures à perpétuer le cycle des Flammes en les transitant des êtres décédés vers d'autres corps non encore souillés.

Excédées, martyrisées et sans défense, les Saisons fuirent et se cachèrent dans quelques endroits inconnus.

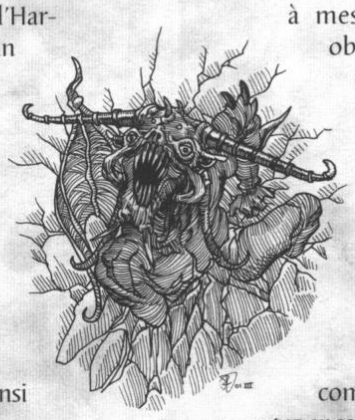
Janus le tout puissant, fier de sa démence quitta les terres de l'Harmonde et du haut de la lune contempla, niais, son œuvre d'animal impulsif.

Le Souffre-Jour

La lutte était cependant bien entamée. La réaction primitive de Janus n'avait pas retourné complètement la situation. Le plan initial des Hauts Diables devenait désormais réalisable. Purifier quelques Flammes éparses ne faisait pas partie du domaine de l'impossible. La guerre allait passer sur un plan plus sournois. Il fallait construire des réseaux d'espions toujours plus performants et aptes à déjouer les plans de Janus et des êtres dirigés par les nauséabondes Flammes.

Je réfléchis longtemps et une idée géniale me traversa. Je rentrerais en communion avec mon frère si différent et pourtant très semblable. Je pourrais alors le retrouver et le libérant, je le soignerais et me marierais avec lui pour ne faire plus qu'un et pouvoir de nouveau circuler sur l'Harmonde.

Je me recroquevillai de nouveau au plus profond de mes Abysses. Je rentrai en résonance avec mon frère et pendant de longs mois je sinuai l'Harmonde sur le plan des souffrances afin de le retrouver. Je finis par l'apercevoir enfermé dans son Orbe.



Ne pouvant agir sur la surface de l'Harmonde, je demandai au Masque de libérer Diurne. J'avais repéré que l'orbe comportait un point faible en son sommet. Le Masque m'écouta et par bonté m'accorda ce service malgré le risque que cela comportait. Évidemment Janus devait s'attendre à un tel acte. Ainsi au péril de sa vie, il libéra Diurne.

Mais la souffrance qu'avait éprouvée ce dernier déferla en une onde de choc glaciale jusqu'au cœur des Abysses me déchirant les viscères dans d'horribles souffrances. Ne pouvant contenir une telle douleur, je dus l'expulser telle que je le pouvais. Ainsi l'arbre du Souffre-Jour, par mon impulsion, prit racine au fond des Abysses.

Or l'ultime souffrance n'était pas encore arrivée. Car étant rentrée en harmonie avec Diurne, je ressentis tous ses malheurs et souffrances. Et le doute cruel, la confusion la plus totale me renversa. Non ! Diurne n'avait pas été manipulé par les Vénéneuses. Diurne avait offert ses Lueurs aux Muses. Le Masque n'avait jamais tenté de rencontrer son fils. Diurne luttait auprès des Muses avec fierté et conviction. Non ! Cela était impossible, Janus devait tenter de me corrompre. Il essayait sans doute de profiter du lien que le Souffre-Jour offrait entre son regard et les Abysses pour me fourvoyer. Je rompis l'harmonie avec les restes de Diurne et, désarçonnée, m'écroulai dans des spasmes convulsifs.

Aujourd'hui, vers la maturité

À mon réveil le doute était toujours là, omniprésent, hantant mes moindres pensées.

Je dus transcender mes incertitudes et balayer toutes mes croyances. Je compris que je ne pouvais me fier qu'à moi-même. Le Masque m'avait peut-être manipulé. Il tenterait sans doute de recommencer. Il fallait se méfier. Mais jamais je ne lui révélerais mes suspicions. J'avais besoin de cet allié. De plus, à présent, j'avais peur de lui. Celui qui jamais n'avait été blessé pendant ces interminables luttes, celui qui avait toujours réussi à concrétiser ses ambitions, celui qui avait toujours échappé aux Sentences et au regard de Janus, m'impressionnait.

Je n'agirais plus que pour moi et mes créatures. Les Flammes étaient des abominations contraires à mes principes mais je pouvais les obscurcir. J'agirais avec intelligence, choisirais mes alliés selon les circonstances ; désormais j'agirais avec circonspection.

Ainsi à partir d'aujourd'hui je prendrai mes précautions, personne ne pourra plus me fourvoyer.

Tel est le but de ces écrits. Venez comploteurs de tous les horizons ! Tentez encore de m'attaquer l'Esprit et vous perdrez votre temps, car ma mémoire, par ces écrits, est scellée à jamais. Et chacun des jours que Janus fera, augmentera par mon vouloir les lignes de ce récit ; récit que je grave volontairement sur le toit des Abysses ; récit que moi seul peux inscrire et voir scintiller au-dessus des têtes de mes Démons ; récit que je peux faire lire à qui de droit ; récit indélébile me garantissant une vue claire et non faussée de cette guerre sans pitié.

Quant à toi Noxe, depuis que Diurne m'a offert sa souffrance, tu te sépares de moi. Inlassablement, je te sens grandir dans ma tête. Mécaniquement, tu cognes à l'intérieur comme pour me dire quelque chose. Fiévreusement, tu m'offres des nuits sans repos. Mais qu'as-tu donc à me dire ? Noxe ne serait donc pas l'Ombre ? Si oui, Noxe voulait-il se marier aux ombres ? Pourtant lui seul pouvait prendre cette décision ? Sinon, qui l'a prise ? Moi ? Mais avant toi, je n'existais pas ! Le Masque ?

Au cœur des Ténèbres

Ami,

C'est presque par hasard que nous avons retrouvé ces feuillets. Aucune trace de l'émissaire qui s'était proposé pour cette périlleuse mission. Nous supposons fortement que sa disparition soit le fait des Hauts Diables : les témoignages consignés dans ces carnets sont réellement extraordinaires.
En revanche, pourquoi les Abysses ont-ils permis que l'on retrouve ce cahier ? Devons-nous croire à une chance exceptionnelle, ou à l'inverse nous méfier d'une nouvelle manipulation des Hauts Diables ? Et si les Abysses eux-mêmes avaient voulu que l'on retrouve ces lignes ? Si ce récit n'était qu'une nouvelle mystification de l'Ombre ?

Obscurantiste embaumeur

Esprit incarnat du Cercle Écarlate

« Vous croyez être... Quoi ? Un insecte ? Même pas. Vous êtes moins que cela encore. Vous ne laisserez rien derrière vous, que la trace nauséabonde de votre médiocrité. Les insectes connaissent leur place, au moins. Vos réalisations ne sont rien. Elles n'ont jamais été que la marque de votre lamentable étroitesse d'esprit. J'aurai plaisir à en contempler la disparition. »

Vous n'auriez jamais dû être chassé de votre domaine par ces hystériques. Leur façon de troubler l'ordre des choses, établi depuis des millénaires, en Janrénie, vous a fourni l'énergie haineuse nécessaire pour développer tous les côtés les plus sombres de votre personnalité. Aujourd'hui vous voyez les mortels, dans leur immense majorité, comme une plaie purulente à la surface de l'Harmonde, tout juste digne de vote mépris et de votre haine. Vous avez décidé de survivre éternellement à cette ignoble infection afin d'en être le témoin silencieux et méprisant, pour rappeler perpétuellement aux mortels leur place. Vous avez pour réaliser ce projet adhéré au Trait noir afin de découvrir les secrets de la momification et avez attiré l'attention du Cercle Écarlate. Une fois initié, votre voie était tracée : vous l'avez parcourue jusqu'à devenir un Esprit incarnat. Il n'en reste pas moins que, en dehors de l'obéissance due au cercle, votre principale préoccupation est de devenir immortel pour observer avec mépris le grouillement désespéré des mortels – les Sorciers ne font heureusement pas partie de cette médiocre plèbe, ce qui allège un peu le fardeau de votre isolement. La momification n'est qu'une possibilité et votre charge itinérante est en fait un prétexte vous permettant de continuer vos recherches dans toutes les directions.

Les caractéristiques techniques sont détaillées p. 125.

Contrebandier d'encre

« Quatre d'encre rouge et une d'encre noire ? Des encres de contrebande, en plus ? Mais... Que Haut Diable voulez-vous en faire ? Qui vous a recommandé à moi, déjà ? »

L'argent n'a pas d'odeur, encore que, dans votre cas, il sente un peu le soufre. Cela fait quelques années que vous vous livrez à cette activité hautement lucrative. Une large part de votre réussite provient des accords discrets que vous avez avec un certain nombre de Démons et, sans doute, avec leurs maîtres – mais ça, vous êtes conscient qu'il vaut mieux faire comme si vous ne vous en doutiez pas. Les petits malins ne font pas de vieux os dans votre partie.

Vous n'avez aucun a priori sur vos clients et vous acceptez toutes les commandes, à une seule condition toutefois : vous n'attaqueriez jamais un émissaire d'en bas, comme un Advocatus Diaboli, par exemple. Vous savez trop bien ce qu'il en coûte...

Les caractéristiques techniques sont détaillées p. 125.

Artificier

Sorcier du cercle écarlate

« La justice n'est pas un vain mot, du moins dans les Abysses. Vous savez ce que vous avez commis. Vous êtes coupable - ne protestez pas, je l'ai décrété, et ma parole a force de jugement. Non, non, ne résistez pas, vous allez voir, ce sera magnifique. »

Vous n'aviez aucune histoire avant d'être Artificier. Avant, vous n'étiez rien, un imbécile vivant sa vie de fourmi parmi d'autres imbéciles aveugles à la loi. Vous avez été transformé, et peu importent les circonstances. De votre ancienne vie ne reste que le Cercle Écarlate. Vous en faisiez partie, autrefois, et aujourd'hui encore, mais ça n'a plus la même importance... Aujourd'hui, il s'agit surtout de la plus fascinante association de voleurs, tricheurs et hors-la-loi que vous connaissiez, et que vous suivez donc avec une attention de tous les instants. Après tout, ils sont les plus susceptibles de devenir vos prochaines affaires. D'ailleurs, vous ne vous en souvenez plus très bien - vous étiez un ridicule petit Conjurateur assoiffé de puissance, ou quelque chose comme cela. Mais maintenant, vous faites enfin ce que vous deviez faire, ce à quoi vous étiez destiné. Lorsque certains coupables – tout le monde est coupable, il faut juste découvrir de quel crime – vous demandent, tentant de vous attendrir, sans doute, comment vous avez pu devenir ce que vous êtes, vous ne comprenez même plus le sens de la question. « Sois ce que dois », voilà votre devise. Et les coupables doivent être de jolies lumières, éphémère certes, mais si belles...

Les caractéristiques techniques sont détaillées p. 126.

Advocatus Diaboli bouffon

Lié au grimacier

« Héhéhé... Hahahahahaaaaa ! Une d'encre blanche, une d'encre rouge, et moi je tranche, héhéhé... Vous avez une rime en " ouge " ? Héhéhé... pas de ristourne alors, pas de ristourne pour ceux qui n'ont pas l'âme d'un poète, pas de ristourne pouetpouet, ni pour le mauvais payeur, ni pour ceux qui ne rient jamais... Vous connaissez celle du... Héhéhé... Oui, vous la connaissez : je vous l'ai déjà faites la dernière fois, et ça ne vous avait pas fait rire. Pas de ristourne, alors, héhéhé, hahahahahahahahahahahahaaaaa ! Hop ! »

La route a été longue pour devenir Advocatus Diaboli. En fait, vous n'auriez jamais dû le devenir, mais il se trouve que votre sens de l'humour vous a permis de supporter toutes les difficultés avec une telle aisance... C'était inévitable. Ce sens de l'humour est en fait la seule chose qui raccroche à la réalité et vous évite de sombrer dans la folie. Tout vous paraît comique ou du moins plein d'une ironie amère. Inutile de dire que vous ne laissez personne indifférents. Vos clients vous haïssent ou vous aiment, les passants vous contemplent avec dégoût ou pitié... Votre existence, en fait, quand on y réfléchit bien, a pris de nouvelles couleurs, plus vives, en même temps que vous vous enfonciez dans la Ténèbre. Quelle ironie, hahaha.

Les caractéristiques techniques sont détaillées p. 126.

Amateur de reliques effroyables

« L'origine de cet objet ? Oh, elle est ancienne, c'est certain. Mais ce qui est plus troublant, c'est son histoire. Oui, elle est étrange. Il y a plusieurs siècles, elle appartenait à un puissant Conjurateur, et nul ne sait quel rituel il a pu pratiquer dessus. »

Vous êtes riche et influente. Vous êtes toujours vêtue richement, vous appartenez à la noblesse ou à la bourgeoisie de votre contrée et avez accès à certaines richesses. Peu de personnes peuvent néanmoins se douter de votre passion : vous collectionnez des objets maudits, des reliques effroyables. Vous avez découvert ces Artefacts par hasard et maintenant vous leur vouez une réelle passion. Il faut bien se rendre compte que vous êtes prête à tout pour en acquérir de nouveaux. Vous disposez ainsi d'une collection unique, effrayante que peu d'élus ont eu l'occasion de voir. Votre réseau d'approvisionnement particulier vous incite néanmoins à une certaine prudence.

Les caractéristiques techniques sont détaillées p. 127.

Liturge hérétique

Membre du XIII

« J'ai renié Saint Neuvène, je l'avoue. Mais il m'était pénible de supporter la stupidité des miens. Maintenant, je travaille pour une organisation bien plus importante et mon rôle y est de châtier les Démons renégats. Je suis l'arme de la justice des Abysses, alors craignez mon courroux. »

Vous ne vous êtes jamais vraiment reconnu dans le culte liturge. Cela s'est manifesté très tôt par un attrait pour les Démons et leurs mœurs. Vous avez commencé à pratiquer la Démonologie jusqu'à ce qu'un événement étrange change votre vie. Lors d'une banale Conjuration, c'est un Obsidien du nom de XIII qui est apparu et qui vous a proposé de rejoindre sa Confrérie. Vous êtes désormais un Sombre Chasseur, vous poursuivez les Démons renégats et les capturez pour qu'ils subissent la justice des Abysses. Vêtu de votre armure de plaques et de votre arme forgée par Hécate, le Haut Diable de l'Effroi, vous parcourez l'Harmonde, chassant les Démons repérés par les Libraires de votre ordre, prêt à sacrifier votre vie pour XIII, ou votre capitaine, le Sorcier.

Les caractéristiques techniques sont détaillées p. 128.

Poètesse maudite

« Triste sanglot, Sombre grelot, Perles de sang,
Volant au vent ! Ma mie est morte,

Las... Heu... Malédiction ! Je n'ai plus d'inspiration ! Il me faut de l'aide... Oui, oui, de l'aide, tout de suite, je ne peux pas rester comme cela, elle ne le voudrait pas, non, non, oui, ha, mes encres, vite, vite, vite ! Maudites soient les Muses qui me fuient ! Que leur ai-je donc fait à ces traînées qui courtisent le succès et ignorent le talent ? Haaaa... Le voilà... Lui va m'aider. »

Vous êtes une poètesse, ou du moins vous essayez de l'être. Mais vous ne trouvez l'inspiration que dans la peur et le désespoir, ce qui vous force à certaines extrémités comme la conjuration de Démons chargés de vous aider de diverses manières. Entre autres, ils doivent vous faire souffrir ou vous faire peur, deux disciplines dans lesquelles ils excellent. Vous considérez cela comme absolument normal, alors que vos contemporains refusent de regarder les choses sous la bonne « perspective », ces crétins incapables de comprendre l'art et donc, à plus forte raison, la souffrance de l'artiste. Votre cortège de Démons est une victoire des Muses sur la corruption et non l'inverse. D'ailleurs, autant que possible, vous évitez d'appeler des Démons pour autre chose que l'inspiration... Encore qu'un ou deux de vos confrères, assassinés par un mystérieux inconnu... Mais ils le méritaient, ce n'était que de sinistres crétins dénués d'inspiration qui polluaient la poésie.

Les caractéristiques techniques sont détaillées p. 127.

Itinérant de Préceptorale

« Non, le trait doit être assuré et vif. Le trait est la base des formes, et la forme est la base de l'œuvre. La sûreté du trait est la composante primordiale d'une œuvre réussie. Vos autres professeurs qui ne jurent que par la lumière ou la couleur n'ont pas analysé convenablement : la couleur ou la lumière sont des états naturels des choses. Ils viennent avec les conditions extérieures, que l'artiste ne contrôle pas. En revanche, l'ombrage, oui, l'ombrage... Les ombres, sur un tableau, peuvent en contrôler la lumière. Elles peuvent définir quelle sera la dominante du tableau. Les ombres, c'est le contrôle. N'oublie pas cette leçon : contrôler les ombres, c'est contrôler l'ensemble, quoi qu'en disent ceux qui n'ont pas la profondeur de vue nécessaire pour le comprendre. »

Un jour, vous avez compris. Vous avez rencontré un Conjurateur et, toujours avide de connaissances, vous avez appris ce qu'étaient les Démons Cela vous a tout simplement transfigurée. Désormais, vous voyez le monde avec un œil nouveau. La Démonologie et la Conjuration, tellement décriées, sont pourtant un moyen de contrôler les choses, de voir au-delà des apparences, de comprendre une partie de la nature fondamentale de l'Harmonde. Les ignorer, c'est se fermer une porte indispensable. Vous avez donc décidé de lutter contre cela. Puisque tous vos confrères n'enseignent ni la Démonologie ni la Conjuration, vous allez le faire. Amener doucement vos élèves à accepter les possibilités de cet art. Vous, toute seule, pour rattraper les erreurs de tous les autres. La tâche est immense. Mais Préceptorale est une vocation.

Les caractéristiques techniques sont détaillées p. 128.

Les Conjurateurs

Ces propos ont été recueillis en Abyme auprès de Gywern, un Conjurateur de cinquième Cercle. Le personnage, visiblement dérangé, émaille sa conversation de hoquets et de petits rires déments.

« Vous ne trouverez pas grand monde pour vous renseigner mieux que moi sur l'univers des Conjurateurs.

Je suis parvenu au dernier Cercle il y a peu, alors pensez si je sais de quoi je parle. Je me suis très bien entendu avec mon Obsidien ; d'ailleurs, une chance, car cette conjuration était une grosse affaire, pour le compte d'un magnat du Palais d'Acier... Mais cette histoire n'est pas ce qui nous intéresse aujourd'hui, n'est-ce-pas ?

Beaucoup de mes amis font le même métier que moi : j'ai donc une perception assez complète de la clientèle des Abysses. Tout ce que je vais pouvoir vous dire, je le connais de source sûre.

Il vous faut avant tout comprendre que les Conjurateurs constituent un monde à part. Nous sommes différents des autres vivants de l'Harmonde, des simples mortels.

Apparence

La diversité d'apparence est au moins aussi grande parmi les Conjurateurs que parmi les autres habitants de l'Harmonde. Beaucoup sont contraints de voyager pour échapper à la ridicule vindicte des mortels et aiment de ce fait s'habiller en conformité avec la tradition de leur royaume d'origine. On reconnaît souvent les jeunes Conjurateurs à l'ostentation de leurs vêtements de facture étrangère.

En évoluant dans la Ténèbre, le Conjurateur préfère des couleurs de plus en plus sombres grâce auxquelles il peut se fondre dans l'obscurité.

Humains ou saisonins, mâles ou femelles, les Conjurateurs peuvent provenir de n'importe quel milieu, de n'importe quel horizon. Seuls les Automnins éprouvent des réticences face à la Conjuration. En dépit de l'alliance entre l'Ombre et le Masque, ils tendent à se défier des Abysses. Seuls ceux dont la dévotion au Masque est totale sont encouragés par ce dernier à pratiquer la Conjuration.

L'aspect physique d'un Conjurateur tend à se dégrader sous l'emprise de la Ténèbre. Il s'agit en général de conséquences de la métamorphose du sang du Conjurateur, de l'apparition d'un jumeau de Ténèbre, etc. Certains sont boiteux, d'autres portent sur le corps une ou plusieurs profondes cicatrices ; certains ont la démarche empruntée ; d'autres encore les mains qui tremblent... Ce sont des détails anodins mais révélateurs de leur ténébreuse nature.

En réaction, certains conjurent pour que des Démons leur fournissent des philtres de beauté. Ils sont alors dotés d'un charisme étonnant, en dépit de leurs vêtements sombres et de leur faciès blafard et anémique ; ils perdent beaucoup de sang

XIII

Les rumeurs les plus folles courent sur le XIII, depuis sa fondation jusqu'à la nature de ses membres.

Le mythe originel

XIII fut le treizième Obsidien engendré de la Ténèbre. Le Haut Diable dont il dépend est inconnu, mais on sait qu'il est l'un de ses plus fidèles serviteurs. Son rôle était de surveiller les « jeunes » Démons afin qu'ils ne commettent pas (trop) d'impairs. Si l'un d'eux parvenait à s'enfuir à la surface de l'Harmonde, XIII était chargé de mettre en œuvre sa « réintégration » immédiate. Puissant parmi les Obsidiens, XIII n'a presque plus rien à craindre dans les Abysses, mis à part les Hauts Diables ou la Bête. Il est dit dans la confrérie qu'il aurait réussi à plusieurs reprises à faire valoir son point de vue parmi des assemblées de Hauts Diables. Si cela se révèle exact, il est indéniable que ce groupe dispose d'un chef influent en mesure de le protéger.

Après la chute de l'Ombre, de plus en plus de Démons parvenaient à s'enfuir sur l'Harmonde. La situation inquiétait et énervait les Hauts Diables qui décidèrent de mettre un terme à tout cela, ou au moins, de limiter le nombre de Démons en liberté sur la surface. Pour cela, ils firent appel à ce qui était à l'époque un Obsidien prometteur et dévoué, XIII. Ils le chargèrent de mettre en place un système afin de punir les renégats, lui laissant toute autorité pour s'organiser. XIII sut saisir sa chance. Il fonda une confrérie dans le but de permettre à des humains de poursuivre les Démons. Les premiers furent des Conjurateurs endettés auprès de XIII. Celui-ci ne les enrôla pas de force. Il n'usa d'aucune ruse. Il leur proposa simplement son plan et admit ceux qui furent tentés. Bien évidemment, il n'épargna ceux qui avaient refusé son offre.

L'histoire

Ainsi, dans ses premières années de fonctionnement, l'organisation ne rassemblait pas plus d'une dizaine de membres. À l'origine, les Frères travaillaient par équipes de quatre, et il n'y avait pas de fonction réellement définie au sein de la confrérie. Mis à part XIII, tous avaient les mêmes responsabilités. Les interventions étaient toujours minutieusement organisées, ainsi le nombre de membres nécessaire à une opération n'était jamais excessif.

En 1284 arriva une des plus grandes tragédies du XIII, qui manqua de le mener à sa perte. Un puissant Vermillon, Telrn Flrul, s'échappa des Abysses, emportant avec lui le secret de fabrication des encres des Conjurateurs dans le but de le divulguer. Les Hauts Diables firent immédiatement appel à XIII. Ils le chargèrent de rattraper le renégat. Ce dernier n'était pas stupide au point de sortir des Abysses et de hurler son secret au premier mortel venu. Non, son secret, il le destinait aux Jornistes liturges. S'engagea alors une poursuite à travers la Province liturgique, tous les agents du XIII affluant vers Neuvêne. Plus tard, on apprit que le clergé liturge avait pris une part importante dans l'affaire, que Telrn Flrul n'avait pas fui sur un coup de tête. Sur place, la confrérie dut non seulement combattre Telrn Flrul, mais aussi les Liturges qui voulaient obtenir l'information à tout prix. XIII dut intervenir en personne, massacrant sauvagement Telrn Flrul au milieu d'une mêlée engagée entre ses hommes et les Liturges. Le secret fut gardé, mais cet épisode démontra à l'Obsidien la faiblesse de son organisation. Ses hommes, peu nombreux et disséminés aux quatre coins de l'Harmonde, n'avait pas pu intervenir lorsque cela avait été nécessaire. En 300, la décision fut prise d'élargir le cercle des frères. Il fallut près de quarante années à l'Obsidien pour recruter une centaine de membres.

En 952, alors que la confrérie fonctionnait sans problème, XIII commit l'erreur de se mettre à dos un Haut Diable dans le jeu des intrigues d'une énigmatique Salle Métallique, située sous Abyme ; enfin, si l'on en croît les légendes abyssales. Il fut mis à l'écart et on ne prêta plus guère attention à ses activités. Un autre Obsidien lui fut associé afin de limiter son pouvoir. Il fallut attendre 1448 pour que XIII réussisse à se débarrasser de son rival et que la confrérie ne reprenne ses activités.

Les buts et les moyens

Le but du XIII est de chasser les renégats et ceux susceptibles de les aider. Pour cela, ces hommes ont décidé d'une tactique toujours utilisés depuis. Ils ont entrepris de se faire passer pour une organisation qui aide ces fugitifs. Ceux-ci, attirés par une aide éventuelle en

l'Harmonde, se jettent dans le piège et sont capturés. Ils sont ensuite livrés à des Carmins qui les redescendent dans les Abysses. Une fois là-bas, ils sont confiés à leurs juges et subissent leur châtiment. Pour mener à bien sa mission, la confrérie dispose d'importants moyens, aussi bien mortels que démoniaques. Depuis le massacre de Telrn Flrul, le nombre de membres a incroyablement augmenté. Ils sont désormais mille cinq cents répartis dans tous les royaumes. Ce sont tous des humains, choisis sur des critères de compétences, le premier étant la Conjuration (bien utile pour appeler des renforts), nécessaires à leur survie et à l'accomplissement de leur tâche. Du côté des forces abyssales, XIII a su rassembler par son charisme et sa force une cinquantaine de Démons et a obtenu des Hauts Diables qu'ils soient affectés à temps complet à son groupe. Ces Démons sont de tout Cercle.

L'organisation

Le commandement

L'organisation est dirigée d'une main sûre par XIII. Celui-ci choisit lui-même ses hommes. Il prend contact avec eux directement en se faisant conjurer — il a conclu des alliances avec certains Démons qui lui cèdent la place lorsqu'il doit recruter un nouveau membre. Si le candidat accepte la proposition, il intègre le groupe en tant qu'Initié, sinon il n'a pas l'occasion de révéler ce qu'il vient de découvrir.

XIII est aidé dans sa tâche par onze capitaines, les Sombres Sorciers, qui ont en charge entre cinquante et cent cinquante membres selon les royaumes. Ces hommes sont chargés de gérer chacun l'activité de la confrérie sur leur territoire, d'affecter les missions aux Frères et de rendre compte à XIII. Ce sont de puissants guerriers et de redoutables Conjurateurs capables de regrouper leurs forces en moins de deux jours.

Les membres

Dans la confrérie, il n'existe que deux niveaux de distinction entre les membres. Les **Initiés** ont une période probatoire d'un an, à dater du jour où XIII les a choisis. Ils sont tout d'abord placés sous une constante surveillance pendant un mois. S'ils se montrent dignes de rejoindre la confrérie, XIII les contacte. Ils sont au service d'un Frère pendant un an, ce dernier ayant pour mission de leur apprendre le fonctionnement de l'organisation, la chasse au Démon — qu'ils appelent la Grande Chasse par dérision. Au bout d'un an, les plus méritants deviennent **Frères**, les autres connaissent un sort funeste. Les Initiés sont environ une centaine répartis dans tous les Royaumes. Les Frères sont divisés en trois factions.

• **Les Noirs Intendants** sont les aides de camp des capitaines. Ils sont au nombre de onze dans l'Harmonde et leur travail consiste à gérer la confrérie pour l'aspect administratif (comptes d'un terrain, compilation des données recueillies par les Sombres Libraires, etc.). Ce sont des Ambrés liés à XIII par des Connivences.

• **Les Sombres Libraires** sont des enquêteurs et des érudits au service du XIII. Ils repèrent sur le terrain les renégats et leurs complices. Ils constituent la majeure partie des Frères car le travail qu'ils ont à accomplir est immense, nécessite leur présence sur tous les terrains et les occupe de jour comme de nuit.

• **Les Sombres Chasseurs** sont l'élite guerrière de la Confrérie. Lorsqu'un Libraire a repéré une cible, il fait son rapport et un ou plusieurs Chasseurs sont affectés à cette mission. Ce sont généralement des travailleurs solitaires bien qu'ils n'hésitent pas à s'entraider. Les Chasseurs sont des Libraires ayant démontré des facultés exceptionnelles mais leur statut n'est pas supérieur pour autant : il est différent. Ils sont tous armés d'arme blanche de leur choix, traitée par XIII et le Haut Diable de l'Effroi, qui leur permet de figer par la terreur les Démons renégats — il est très mal vu de perdre cette arme. Son seul but est d'immobiliser sa cible le temps qu'un Carmin l'emmène dans les Abysses. Ensuite, elle est prise en charge et emprisonnée, son sort étant entre les mains des Hauts Diables qui s'en servent en général de divertissement. La nature secrète du XIII est évidemment toujours respectée dans les Abysses. Les Chasseurs sont au nombre de trente-quatre, soit trois pour chaque royaume plus un pour Abyme.

pour solder leur Connivence. En outre, ces Ténébreux ne portent aucun des stigmates physiques de la Ténèbre.

On remarque également que les Peines sombres — les afflictions que nous venons de décrire — sont plus variées que celles que vous connaissez déjà. En effet, certaines affections physiques entraînent des manifestations mentales — l'inverse existe également. Ces manifestations inversées, comme on les appelle, sont assez fréquentes. Il s'agit d'une ruse des Hauts Diables pour rendre plus difficile encore l'identification des Conjurateurs par les chasseurs de Démons. La plus courante concerne celle que les Éminences Grises nomment « Siamois de Ténèbre » : c'est une nécessité sans laquelle l'Harmonde serait surpeuplé par ces créatures... Souvent les Conjurateurs développent à la place de cette Peine une forme de schizophrénie nocturne, une seconde identité qui se manifeste après le coucher du soleil. Ces deux personnalités sont souvent adversaires, et des Conjurateurs relativement calmes dans la journée peuvent se métamorphoser en tueurs sadiques à la tombée de la nuit.

Les Conjurateurs sont donc un groupe très hétérogène.

J'ai interrogé quelques mortels à notre sujet. Tous ont affirmé que l'on pouvait reconnaître les Conjurateurs à leur regard qu'ils qualifient de dément. Quant à savoir s'il s'agit d'une observation fondée ou du fruit de la peur que nous leur inspirons...

Nature

Nous sommes souvent jugés comme des êtres lunatiques et effrayants. Il est vrai que, à mesure que la Ténèbre imprègne notre organisme, nous développons des habitudes déroutantes pour les mortels qui les qualifient de tares. Les mortels savent que les Conjurateurs sont des personnes fantasques ; ils redoutent les Démons et ceux capables de les manipuler. Évidemment, suivant les régions de l'Harmonde, les créatures de l'Ombre suscitent plus ou moins de peur, et de dégoût.

Certains mortels sont paranoïaques ; ils nous fuient comme la peste et suspectent toujours la présence de Conjurateurs dissimulés auprès d'eux. Ces comportements hostiles sont heureusement fort rares. La plupart des habitants de l'Harmonde sont indifférents quant aux Conjurateurs même s'ils redoutent les Démons. Et nous pouvons parfois affirmer notre statut sans forcément subir de jet de pierres... D'autres, enfin, sont fascinés par la Conjuration et nous traitent amicalement, avant de basculer naturellement dans la Ténèbre, avant de devenir Conjurateurs à leur tour...

L'agencement des affections mentales liées à la Ténèbre peut être très varié et donner ainsi naissance à des personnalités contrastées. Les Peines mentales ne se manifestent jamais toutes en même temps, ou alors de façon différente selon les individus.

Le secret

À l'exception notable de la Cité des Ombres, cité merveilleuse entre toutes, les Démons ne sont guère appréciés dans les Royaumes crépusculaires, en dépit de leur utilité et du nombre de Conjurateurs qui y officient déjà. Par conséquent nous sommes tenus à une certaine discrétion. Notre existence, bien qu'elle soit connue de la majorité des mortels, doit officiellement rester secrète. Nos agissements et nos activités sont soumis au même devoir de dissimulation.

Les mortels sont incapables de comprendre les Abysses. Ce sont des êtres faibles, qui réagissent à l'instinct et laissent parler leurs peurs avant de réfléchir aux services que les Démons peuvent rendre. Face à tant d'incompréhension, il est souvent préférable de rester caché. Mais cela ne nous est pas toujours possible, tant du fait de la nature de la Ténèbre que des tâches que nous demandons aux Démons d'accomplir. Sans parler des problèmes qui ne manquent jamais de surgir.

Les poursuites

Selon les royaumes, et ceux qui les gouvernent, les Conjurateurs sont plus ou moins bien acceptés, ou plutôt tolérés. Si bien qu'il nous faut parfois cacher notre identité avec un soin extrême si nous ne voulons pas finir au cachot, sur un chevalet de torture, ou pire, au bûcher. L'étroitesse d'esprit est un véritable fléau pour nous. C'est la principale difficulté de notre condition. Nous devons être capables d'échapper à la surveillance des groupes anti-démoniaques, comme ils se plaisent à se nommer.

Les deux factions les plus redoutées des Conjurateurs sont les Saints Traqueurs et le XIII.

Les Saints Traqueurs sont un groupuscule de Liturges, des Vicaires fanatisés contre les Démons et ceux qui les conjurent. Ils bénéficient de ressources importantes qui leur sont concédées par le Premier Liturge, de la sympathie de la plupart des mortels qui redoutent les peuples des Abysses. De plus, ce sont des combattants émérites ; ils ont envoyé un grand nombre des nôtres à la mort. La plupart d'entre eux sont au moins aussi affectés mentalement que ceux qu'ils poursuivent. Toutefois, ils sont convaincus de la justesse de leur cause, et s'appellent entre eux les Paladins. Leur commanderie est basée dans la ville liturge de Crucilya, cité où, pour des raisons encore inconnues, il nous est impossible de pratiquer la conjuration.

L'autre groupe, plus redouté encore que le précédent, est le XIII — comme le chiffre qui porte malheur aux Abymois ! Certains Conjurateurs affirment qu'il s'agit d'une fable, d'un croque-mitaine inventé par nos adversaires. Pour moi, il n'en est rien. D'après les rumeurs, il s'agit d'un groupe chargé par les Hauts Diables de nous traquer. Ils seraient également dotés de moyens impressionnants, et surtout, bénéficieraient du soutien de certains Hauts Diables. Le secret de leurs intentions réelles taraude à cette heure la plupart de mes semblables.

Enfin, les Artificiers veillent à châtier ceux qui ne respectent pas les commandements des Hauts Diables. Comme vous pouvez le constater, le statut de Conjurateur n'est pas une sinécure...

La tolérance

Les Conjurateurs ne sont pas acceptés de la même manière partout. La liste suivante, quoique subjective, vous donne un aperçu du degré de tolérance des Royaumes crépusculaires.

• **Communes princières :** elles sont toujours des lieux très agréables pour les Conjurateurs. Les Princéens entretiennent une grande fascination à l'égard des peuples des Abysses, et il est toujours de bon ton pour un Prince d'avoir un ou deux Démons comme serviteurs. Le seul défaut des Princéens est de manquer d'imagination et de se servir des Démons presque exclusivement comme objets sexuels.

• **Enclave boucanière :** la dureté de certaines tâches de manutention, dans les roufs ou les caravelles, a rendu presque nécessaire l'assistance des Démons. Peu nombreux, les Conjurateurs sont perçus comme des auxiliaires utiles, et donc convoités.

• **Empire de Keshe :** certaines caravanes emploient en permanence un Conjurateur, qui doit tenir à peu près tous les offices que l'on peut nous demander (voir plus bas).

• **Janrénie :** les bouleversements politiques qui ont récemment affecté cette contrée font que ses dirigeantes ne savent pas encore exactement quelle position prendre sur la Conjuration. La plupart des membres de la Loge sont relativement indifférents quant à notre existence. Mais la ligne dure prône la répression, considérant la Démonologie comme une pratique contre nature. La prudence est donc de règle dans ce royaume où l'on ne peut savoir à qui l'on s'adresse.

• **Lyphane :** comme pour les Parages, les grands espaces du nord propices au nomadisme ne favorisent pas l'implantation des Conjurateurs et la reconnaissance de l'utilité des Démons. Seule exception : les clans d'ogres ténébreux qui, dit-on, apprécient ces lieux stériles...

• **Marche modéhenne :** les druides, appelés les jardiniers hystériques par bon nombre de mes confrères, considèrent que la pratique de la conjuration gâte leurs précieuses racines. Aussi les Conjurateurs affichés y sont-ils accueillis avec réserve et froideur.

• **Parages :** cette terre inhospitalière accueille peu de Conjurateurs. Il se dit même qu'on ne peut y trouver d'Advocatus Diaboli, une assertion qui me paraît douteuse dans la mesure où les Advocatus Diaboli sont partout, même dans les espaces les plus hostiles. Toutefois, il est vrai que les Paragéens sont hermétiques à la pratique de la Conjuration.

• **Province liturgique :** les fous du martyr de Neuvêne ne sont pas les derniers à faire usage des Démons, croyez-moi ! Mais leur déontologie est telle qu'ils affirment être les champions de l'orthodoxie anti-démoniaque. Il convient donc de faire preuve d'une discrétion exemplaire en Province liturgique, ou de s'assurer la protection d'un puissant dignitaire de la Liturgie.

• **République mercenaire :** les mercerins s'accommodent de la présence des Conjurateurs. Après tout, ne constituent-ils pas un marché de compétences comme un autre ? Toutefois le Cryptogramme-magicien reste méfiant et surveille de très près leur organisation dans ce royaume (voir plus loin, Les Fraternités).

• **Terres veuves :** ce royaume est pour nous une étrange terre d'accueil. En effet, les méduses affirment être révulsées par les Démons. Pourtant, certaines sont Conjuratrices, et d'autres, gestionnaires de domaines, aiment pouvoir recourir aux légions de l'Ombre pour des travaux nécessitant une force ou une dextérité que leurs serviteurs humains ne sont pas forcément en mesure de fournir. L'attitude des dirigeantes des Terres veuves à l'égard de la Ténèbre est étrangement ambiguë. Nous sommes toujours accueillis avec courtoisie par les Carmes.

• **Urguemand :** la tolérance dépend des baronnies. Des Conjurateurs avisés peuvent vous indiquer les endroits à éviter. Toutefois, c'est une terre d'accueil relativement riche de possibilités pour ceux qui pratiquent notre art ; les Démons y ont de multiples utilités.

Et, enfin, **Abyme :** que dire, hormis l'amour de cette ville que partagent tous les Conjurateurs. Nous visitons tous Abyme au cours de notre formation, et nous en gardons une fascination et un attachement irréversible. C'est le désir de voir cet exemple s'étendre à l'Harmonde qui motive les plus zélés d'entre nous.

Fonctions

Quoi que nos adversaires puissent prétendre, les Conjurateurs sont utiles ! On nous dépeint comme des êtres fourbes et avides de pouvoir, mais nous rendons de grands services à la société de l'Harmonde en utilisant les Démons. Il suffit d'observer ce qui se passe en Abyme, où les Démons sont intégrés et reconnus.

Il serait impossible de faire la liste de tous les offices dans lesquels excellent les Conjurateurs. Certains métiers sont très appréciés, sans qu'il existe toutefois de fonctions spécifiques réservées — à l'exception des Charges d'Artificier et d'Advocatus Diaboli (voir plus loin). Voici quelques exemples de fonctions dans lesquelles le recours aux Démons s'avère très utile.

Artefactier

Ce terme désigne les fabricants d'objets rares et d'artefacts, qualifiés d'objets maudits par nos détracteurs. Souvent propriétaires de magasins d'antiquités, ces Conjurateurs fabriquent des artefacts de Ténèbre avec le concours des Démons *(cf. Annexe)*.

Espion

Nombreux apprécient la fonction de maître espion. Ils se spécialisent en conjurant des Démons particulièrement efficaces dans les domaines de l'habileté et de l'observation. Seule limite : les Démons refusent la filature sur un individu qui bénéficie de la protection d'un frère de Cercle supérieur. Cela peut contraindre le Conjurateur à devoir conclure une nouvelle Connivence avec un Démon plus puissant...

Tenancier

Il existe des auberges, réservées à une clientèle privilégiée proche du milieu de la conjuration, tenues par des Conjurateurs qui emploient des Opalins — de très bons employés de salle — des Azurins et des Ambrés — qui sont spécialisés dans des pratiques sexuelles inconnues des mortels et qui garantissent ainsi à ces établissements une clientèle nombreuse.

Courtisan

Dans les hautes sphères princéennes, certaines baronnies d'Urguemand ou de Janrénie et plusieurs domaines carmes, les personnalités en place sont fascinées par les créatures des Abysses et aiment à compter des Conjurateurs parmi leur clientèle directe. Ces courtisans, artistes de l'Ombre entretenus par des mécènes, sont chargés de fournir à la cour de leur maître des Démons aptes à servir les caprices de ses invités.

Parfois, ces Conjurateurs organisent des représentations théâtrales ou des ballets dont les acteurs sont des Démons.

Maître d'armes

Certains Conjurateurs excellent au métier des armes et conjurent donc pour parfaire leur habileté. Ces Connivences sont souvent chères : rares sont les

Démons qui envisagent de se laisser trucider sans déplaisir... Ces maîtres d'armes mettent parfois leurs meilleurs élèves dans la confidence en les faisant affronter des Démons ; souvent dans le but avoué de les « convertir » ! Il paraît cependant que ce type d'entraînement donne d'excellents résultats.

Empoisonneur

Certains Conjurateurs sont habiles dans la distillation de drogues et de poisons de Ténèbre. Lorsqu'ils ne fournissent pas à une clientèle fortunée de puissants hallucinogènes, ils sont recherchés comme assassins. Ces Conjurateurs, engagés sur contrats par d'éminents notables, aiment se servir des poisons qu'ils ont créés, ou exécutent eux-mêmes leur cible dans le pire des cas. Étrangement, ils conjurent moins pour s'approvisionner en Ténèbre que pour recruter des Démons tueurs. Les Conjurateurs assassins considèrent leur métier comme un art et refusent de le déléguer aux créatures de l'Ombre, qu'ils cantonnent le plus souvent dans un rôle de complice.

Escorte

Riches marchands, diplomates, convoyeurs de fonds... nombreux sont ceux qui peuvent faire appel aux légions de l'Ombre en qualité d'escorte. En effet, en plus d'être dotés d'une force souvent supérieure à celle de la plupart des mortels, les Démons ont une apparence qui suffit souvent à dissuader les moins opiniâtres d'attaquer un convoi. Que le commanditaire de l'expédition soit lui-même Conjurateur ou qu'il fasse appel à l'un des nôtres pour lui fournir une escorte démoniaque et de préférence discrète ; ce genre de service constitue toujours une source de revenus pour les Conjurateurs les moins fortunés.

Brigand

Certains des nôtres, avouons-le, se font corsaires ou détrousseurs, et se servent des Démons pour voler les voyageurs ou s'emparer de riches convois de marchandises. Les Démons s'intéressent rarement aux richesses matérielles, car leurs désirs sont bien plus variés et parfois difficiles à satisfaire. Par conséquent, ces opérations se soldent souvent par un joli bénéfice pour le Conjurateur. Cependant, ceux qui choisissent cette voie sont rares : il leur est difficile de respecter l'obligation de discrétion qui est la nôtre. Aussi, s'ils ne sont pas traqués par les Inquisiteurs, ils sont souvent les victimes des foudres des Hauts Diables.

Bien entendu, ce ne sont là que des exemples marquants. La plupart d'entre nous conservent simplement la charge qui était la leur au moment où ils sont devenus Conjurateurs. Ceux qui rejoignent nos rangs très jeunes sont souvent obligés de trouver un métier de façade, à des fins de discrétion.

Devenir Conjurateur

Chaque destin est unique, chaque Conjurateur a sa propre histoire. Toutefois, il existe quelques constantes, certaines étapes obligatoires que chaque Conjurateur doit traverser pour pouvoir faire partie de notre groupe. Les Conjurateurs se reconnaissent entre eux et se définissent comme un corps de métier. Cela ne nous donne aucune obligation d'entraide, aucun devoir particulier, il s'agit simplement d'avoir conscience d'appartenir à une même fratrie.

Rencontre avec la Ténèbre

Pour conjurer, il faut avoir été touché par l'Ombre. Plus on est marqué par les Abysses, plus on peut conjurer des Démons de Cercle élevé. C'est la manifestation du rapport intime entretenu avec la Ténèbre. À mesure qu'elle imprègne son être physique et mental, elle rend le Ténébreux capable de conjurer des Démons de plus en plus puissants et de plus en plus monstrueux (en apparence).

Sauf dans des cas rarissimes (Demi-Démon, grave contamination par l'Effroi au cours de la grossesse), on ne naît pas Ténébreux, on peut seulement le devenir soit par l'Effroi, soit par contact direct.

L'Effroi est le mode courant de propagation de la Ténèbre *(cf. Le Traité de sombres maléfices* d'Anewer de Sombrebois). Il s'agit d'une contamination psychique, qui utilise la peur générée par des lieux terrifiants, des créatures de l'Ombre ou des objets maudits. Du fait de la proximité immédiate des Abysses, les natifs d'Abyme bénéficient d'une meilleure résistance à l'Effroi (DIFF – 1 dans les lieux maudits et DIFF – 2 face à une créature de Ténèbre). Ceci dit, naître abymois n'a pas que des avantages : notre origine nous interdit l'accès aux Charges locales.

Note : *dans le Jeu d'Intrigues, ce fait est compter comme un Atout, « Royaume : Abyme ».*

En Harmonde, trouver de la Ténèbre à l'état pur est rarissime — à l'exception notable du sang des Démons. La contamination par contact est donc rarement un accident, il s'agit souvent d'une manœuvre orchestrée par un Ténébreux pour hâter la corruption d'une victime désignée.

Les premiers effets de la corruption ne passent jamais inaperçus : le Ténébreux ressent soudain une vive douleur, signe avant-coureur qui précède de quelques jours la première Peine sombre. La première de ces manifestations est une expérience assez désagréable ; une silhouette quasi informe prend corps dans une ombre à proximité et nous voilà voués à nous occuper à vie d'une petite chose dont on ne sait pas grand-chose. Heureusement que par la suite, le Diablotin évolue suffisamment pour se révéler un compagnon supportable, et souvent utile.

La Démonologie

Tous les Conjurateurs possèdent la compétence Démonologie. Comment pourrait-on pratiquer notre art difficile sans même savoir ce qu'est un Opalin ?

Toutefois, la plupart des nouveaux Ténébreux ne sont pas démonologues : ils ne sont alors pas en mesure de pratiquer la conjuration. Le Diablotin se doit alors de conduire le Ténébreux dans une école où celui-ci sera susceptible d'apprendre les rudiments dont il a besoin. Il existe également des traités de Démonologie, mais nous considérons la plupart de ces écrits comme un ramassis d'affabulations, les œuvres de malheureux déments, dont aucun n'est véritablement compétent. Cela n'empêche pas ces ouvrages d'être interdits dans la plupart des Royaumes crépusculaires, ni d'être purement et simplement brûlés par les agents de la Liturgie.

Pour devenir Conjurateur, un Ténébreux doit donc acquérir la Démonologie : le plus simple étant de fréquenter quelques semaines ou quelques mois une école. En effet, les autodidactes qui s'instruisent grâce aux manuels sont rares et leur apprentissage est beaucoup plus long et difficile.

Les écoles

Il existe de nombreuses écoles, plus ou moins grandes, plus ou moins reconnues par notre groupe, de renommée variable. Abyme compte un grand nombre de petits centres de formation à la Démonologie. Certains Conjurateurs travaillent également comme professeurs particuliers.

Voici quelques écoles réputées dans les Royaumes crépusculaires. Ce ne sont pas forcément les plus célèbres, mais on y dispense un enseignement de qualité. Bien sûr, il en existe beaucoup d'autres.

• **Le Mala Kao** : même si son existence n'est pas officiellement reconnue par le Haï Shul, une célèbre école princéenne, la voie des Démons y a trouvé sa place. C'est la seule réalisation notable du Cercle Écarlate dans ce domaine qu'ils n'ont pas réussi à placer sous leur tutelle.

Igho Evelchev, un Conjurateur membre du Cercle Écarlate et adepte du Supplice, se charge de repérer et de former les jeunes Ténébreux. Son influence dans le Haï Shul est importante : dans l'ombre d'Esvam Ideritch, c'est lui qui a la haute main sur le Xios Kao, la voie de la magie. Pour en savoir plus, interrogez votre Éminence Grise *(cf. Les Cahiers Gris*, p. 23).

• **Meleneria Minora** : sous prétexte d'éduquer les serviteurs analphabètes des grands domaines carmes, cette école est vouée à former des Conjurateurs. Les conditions de vie y sont très dures, car depuis toujours on y estime qu'il convient d'endurcir autant l'esprit des élèves — en les soumettant régulièrement à l'Effroi pour qu'ils s'y accoutument — que leurs corps. L'école est le seul endroit des Terres veuves où existe une relative égalité : tous les élèves, humains comme saisonins, y sont (mal) traités de la même manière, sans distinction d'âge, de Décan ou de sexe.

L'enseignement intensif et les conditions de vie effroyables de Meleneria Minora expliquent que les élèves y fassent des séjours courts et pourtant suffisants à l'apprentissage des bases de la Démonologie. Cependant, on raconte que les plus célèbres des Conjurateurs, comme Lucius Lario Alohaed, ont toujours fait partie des rares élèves assez volontaires pour y avoir séjourné plus d'un Décan...

• **La bibliothèque de Greynaëlia** : située à l'orée de la forêt de Frabourg près du village de Greynaëlia, au cœur d'un bosquet aux troncs noircis et racornis, il s'agit d'une minuscule boutique spécialisée dans la littérature ésotérique. De grandes étagères surchargées donnent à la petite librairie une allure de labyrinthe dans lequel on trouve de nombreux ouvrages d'architecture, d'histoire des Arts magiques et du Cryptogramme-magicien, etc. Le libraire, Monsieur Anselme, vend également en sous-main des livres interdits de Démonologie. Il est Conjurateur et a déjà eu l'occasion d'utiliser les services de Safrans pour s'assurer du remboursement des mauvais payeurs.

Anselme dispense quelques cours à l'occasion, mais le véritable professeur de Greynaëlia est celle qui n'est officiellement que la femme de chambre du libraire. C'est une vieille Conjuratrice du nom d'Ambre, qui enseigne la Démonologie avec une douceur et une patience presque maternelles. L'établissement, petit, ne peut pas accueillir plus d'un ou deux élèves à la fois.

• **Valblauwynn :** ce rouf investi il y a longtemps par les Ténébreux est un refuge de Conjurateurs qui s'y livrent à de curieuses expériences mêlant la Ténèbre et les cristaux de sel imprégnés de l'héritage de la Flamboyance. Certains essaient de constituer une bibliothèque démoniaque, en dépit des difficultés pour conserver des livres intacts dans l'humidité de la tour. D'autres, enfin, accueillent des néophytes pour leur enseigner les secrets de la Conjuration. Étant donné le relativement bon accueil fait aux Conjurateurs dans l'Enclave boucanière, la tour de Valblauwynn est un établissement prospère malgré son isolement.

• **La Tour des Glyphes :** les Conjurateurs aiment s'installer dans des tours pour leur grandeur et leur côté inaccessible. Installée dans l'une des Mille Tours, cette école de démonologie dissimule sa nature réelle sous une activité de façade. En l'occurrence, la Tour des Glyphes est officiellement le lieu de résidence d'une guilde indépendante d'armuriers et d'orfèvres (qui voit cependant, à l'occasion, sortir de ses forges des objets marqués par la Ténèbre). Grâce à cette couverture, la tour a accueilli de nombreux Conjurateurs urguemands.

La première conjuration

Conjurer pour la première fois est loin d'être une épreuve facile. En dépit des conseils et du relatif soutien du Diablotin, « *Tu t'y prends n'importe comment ! Empoté !* », le novice éprouve toujours de grandes difficultés à tracer le contour de l'ombre d'une main stable, à ne pas s'affoler lors de l'apparition du Démon... La situation se complique encore lorsque le Conjurateur doit proposer son prix pour la Connivence : le plus souvent ses connaissances sont encore trop maigres pour qu'il puisse faire une offre satisfaisante à un Opalin. De son côté, le Démon ne sait pas forcément quelles sont ses préférences et doit de toute façon attendre que son Conjurateur propose une contrepartie. Pour sa première Connivence, le Conjurateur malhabile a plusieurs options :

• l'improvisation, surtout s'il possède un bon niveau de Démonologie ;

• le conseil du Diablotin, parfois hasardeux ;

• ou d'un Advocatus Diaboli, plus raisonnable, s'il en connaît déjà un.

En Abyme

Le voyage en Abyme est une étape obligée pour la plupart des Ténébreux qui veulent progresser dans notre métier. En effet, il arrive forcément un moment où le Conjurateur se sent limité dans son apprentissage et ressent la nécessité de trouver des réponses aux questions qu'ils se posent sur l'Ombre. Et où trouver ces réponses, si ce n'est en Abyme ?

Là, la plupart des Conjurateurs font un nouvel apprentissage dans l'une des nombreuses écoles abymoises. Les autres se confrontent aux Démons qui peuplent la ville. Quant aux plus courageux, ils entreprennent le périlleux voyage qui mène aux Abysses, et deviennent les plus fidèles vassaux des Hauts Diables.

Progresser dans la Ténèbre

S'engager dans la Conjuration, c'est accepter implicitement que la Ténèbre ait une emprise de plus en plus grande sur soi. Le principal avantage est bien sûr que, plus on progresse dans ce domaine, plus on est en mesure de conjurer des Démons puissants. Chez certains des nôtres ce désir de puissance, plus fort que tout, accélère le développement de la Ténèbre. Chez les autres, l'expansion se fait selon la fréquence des conjurations et le hasard des rencontres, avec des Ténébreux mais aussi des lieux ou des objets maudits.

Avantages et Défauts

Artiste
(2, 1 pour les Harmonistes du Décorum, Avantage d'Arts)

Vous avez une grande habileté au dessin ou à la peinture, et le contour des ombres que vous dessinez est toujours particulièrement net, même malgré les irrégularités de surface. L'accès des Démons que vous conjurez à la surface de l'Harmonde est facilité : vous avez un bonus de + 5 à la Conjuration et le temps de conjuration est divisé par deux.

Membre d'une fraternité
(1, Avantage de Société)

Vous appartenez à l'une des petites assemblées informelles de Conjurateurs qui émaillent l'Harmonde. Ces groupes se réunissent sous le patronage de leur Advocatus Diaboli : ils facilitent la diffusion des encres, échangent des conseils sur les endroits à éviter, etc. Les fraternités ont chacune leur signe distinctif, parfois un emblème, et un bureau dans la plupart des grandes villes (voir plus loin). Vous pouvez compter particulièrement sur l'assistance de vos

AVANTAGES ET DÉFAUTS DU XIII

Un engagement pour la vie

Celui qui accepte la proposition de XIII le fait jusqu'à sa mort. Il n'y a pas d'alternative, du moins aucune qui soit recensée dans les archives. Lorsqu'il est recruté, l'Initié signe une Connivence qui le lie à l'Obsidien pour toute la durée de sa vie. Cet accord nécessite l'agrément des deux parties et il est très rare que XIII cherche à flouer une recrue. De plus, l'Initié est un très bon Conjurateur ayant l'habitude des Connivences.

AVANTAGES

Sombre Chasseur **(Charge, 5)**

Vous faites partie de cette organisation depuis plusieurs années maintenant et vous avez eu l'extrême privilège d'approcher XIII. La Grande Chasse est un art pour vous car vous pouvez leur faire croire qu'ils ont des alliés afin de les faire tomber dans vos rets. Vous vous revendiquez comme chasseur de Démons. Votre haine pour les renégats est grande : ils ont trahi vos maîtres. Vous savez qu'il vous faut risquer d'affronter les petits Démons qui ne sont pas au courant de l'existence de la confrérie pour mener à bien votre œuvre, même si les Démons des Cercle III, IV et V connaissent la vérité.

Vous gagnez immédiatement 20 points de Ténèbre et un « Diablotin expérimenté » supplémentaire. Celui-ci sert uniquement de relais avec l'organisation. Vous gagnez + 1 point dans une Caractéristique physique du fait de votre entraînement.

Minima requis : 2 armes à 8, Démonologie 7 et VOL 7.

Sombre Libraire **(Charge, 5)**

Vous êtes chargé d'amasser et de trier les informations sur les Démons renégats. Vous êtes un homme de terrain malgré tout. Vous enquêtez et indiquez où trouver les renégats aux Sombres Chasseurs. Le bon fonctionnement de l'organisation repose sur vos épaules et surtout sur l'excellence de votre travail, vous n'avez donc pas le droit à l'erreur.

Vous gagnez 1 en INT, 30 points de Ténèbre et un « Diablotin expérimenté » supplémentaire.

Minima requis : 1 arme à 7, Discrétion 5, Fouille 5, Intendance 7, Histoire & légendes 6 (spé : Démons) et Démonologie à 7.

Sombre Sorcier **(Charge, 5)**

Vous êtes l'un des capitaines de l'Obsidien, vous le connaissez et il vous respecte. Il vous confie un groupe de vingt membres qui sont dispersés dans une petite province et que vous commandez et gérez. Un Saphirin est toujours là pour porter les messages aux membres ou vous faire savoir quand votre maître vous demande. Vous êtes influent dans la Confrérie mais n'échouez pas car vous savez que XIII n'est pas très patient.

Vous gagnez + 1 point en CHA. Un Saphirin est à votre disposition et vous bénéficiez du respect des Démons jusqu'au troisième Cercle.

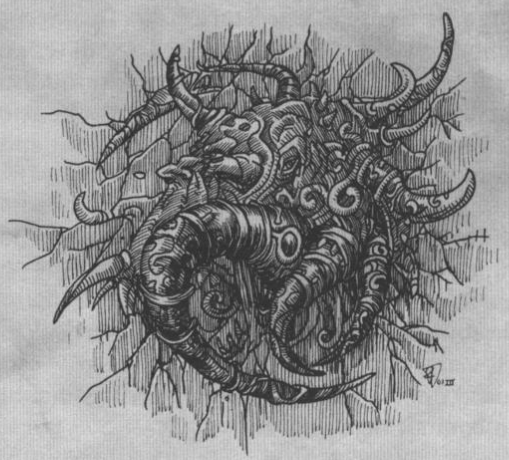
Minima requis : 2 armes à 9, Intendance 6, Stratégie 7, Démonologie 9, VOL 9 et Noirceur 5.

DÉFAUTS

Ennemi du XIII **(Charge, 6)**

Vous avez le malheur d'avoir aidé un Démon renégat à votre insu. Il était alors poursuivi par un Sombre Chasseur et celui-ci vous a vu. Il a aussitôt fait son rapport à un Libraire qui vous a fiché.

Vous êtes recherché par une organisation puissante et les Démons savent qu'il y a un problème : les Hauts Diables ont raconté que vous aviez brisé une Connivence. En plus du danger que vous courez, vous souffrez d'un malus de – 3 à la DIFF de vos conjurations.



confrères si vous avez la possibilité de rencontrer l'un d'eux. En contrepartie, vous devez également tout faire pour aider un des vôtres. Toutefois, vous n'êtes pas obligé pour cela de contrevenir à la loi du royaume ou de vous mettre en danger.

LES FRATERNELS

Royaume d'origine	Fraternité
Communes princières	La Fraternité cyanne
	Le Cercle Écarlate (*)
Enclave boucanière	Aucune !
Empire de Keshe	La Caravane de Reïvelhas
Janrénie	La Sombre Loge
	L'Orbe noir
Lyphane	Les Marcheurs du Nord
Marche modéhenne	La Verte Sentence
Parages	Les Marcheurs du Nord
Province liturgique	La Grande Secrète
République mercenaire	L'Aurore
Terres veuves	Les Serfs de l'Ombre
Urguemand	Les Frères de Cendres

(*) : ce cas très particulier est traité dans une partie à part dans ce chapitre.

Peine allégée
(variable, Avantage de Corps ou d'Esprit)

La voie de la Ténèbre est impénétrable. Dans votre cas, elle s'est avérée plutôt surprenante. L'une des Peines sombres que vous auriez dû subir ne s'est pas manifestée — seule exception : le « Diablotin farceur ». Vous pouvez supprimer l'une de vos Peines de Ténèbre pour un coût égal à la Noirceur de la Peine concernée.

Familier
(3, Avantage de Société)

Cet Avantage n'est accessible qu'aux Conjurateurs de troisième Cercle. Le premier Safran que vous avez conjuré vous a trouvé particulièrement sympathique et s'est depuis arrangé pour revenir des Abysses à chacune de vos conjurations (de son Cercle). Il sait à peu près tout de ce que vous pouvez rechercher ou désirer et sert vos intérêts au mieux — un personnage interprété par l'EG du point de vue des règles. Par amitié, il n'exige pas de réelle contrepartie dans les Connivences, ou alors purement symboliques. Toutefois, si le Démon se trouve avoir besoin de votre aide, il vous faudra agir en conséquence pour ne pas perdre son amitié. Si votre familier venait à être détruit au cours de l'un de ses voyages en surface, vous ne pourrez plus jamais le revoir. Il renaît bien de la Ténèbre — comme n'importe quel Démon — mais a tout oublié de votre existence.

Favori
(4, Avantage d'Esprit)

Quelle que soit votre expérience de la Conjuration, vous avez attiré l'attention d'un Haut Diable qui voit en vous un futur maître de la Ténèbre. Vous êtes son poulain, et il a décidé de tout faire pour faciliter votre progression.

Le Haut Diable qui vous parraine (que vous inventez avec l'accord de votre EG), envoie toujours de préférence ses Démons chaque fois que vous conjurez et cela vous permet de négocier avantageusement vos Connivences. En pratique, la conjuration d'un

LES SEIGNEURS DES TÉNÈBRES

Personnalité abyssale	Cercle abyssal, Ou domaine d'influence
Alastor	Haut Diable de l'Enfer
Alhaë	Haut Diable des apparences trompeuses
Arachnia	Haut Diable des Araignées sombres
Belphégor	Haut Diable des Inventeurs
Bête (La)	Gardien légendaire de la mystérieuse Salle Métallique (*)
Catharss	Haut Diable des Craintes et des Douleurs
Develorn	Haut Diable des Schizophrènes
Grimacier (Le)	Le bouffon des Hauts Diables
Haagenti	Haut Diable de Cristal
Haborym	Haut Diable des Incendies
Haghério	Haut Diable de l'Art sombre
Hécate	Haut Diable de l'Effroi
Jaranapale	Haut Diable des Archives
Moloch	Haut Diable des Larmes (**)
Pan	Haut Diable des Incubes
Thazi	Haut Diable des Succubes
Salmac	Haut Diable de la Guerre
Vapula	Haut Diable des Griffons
Verazia	Haut Diable (succube) du souvenir
Vermalryn	Haut Diable des encres

(*) : ces créatures démoniaques sont de tout Cercle, votre EG trouvera leurs caractéristiques in *Le Bestiaire*, en page 71.
(**) : ce personnage ne prend pour favori que des minotaures (*cf. Le Codex des minotaures*).

Opalin ne vous coûte qu'une aumône symbolique, les exigences d'un Azurin ne peuvent vous poser de problèmes majeurs et les Connivences de Cercle supérieur sont plus réduites de la même manière.

Grâce à la protection du Haut Diable, vous pouvez facilement trouver des encres et vous les procurer à prix coûtant (environ la moitié du prix habituel). Seul inconvénient: le Haut Diable a déposé une marque discrète au creux de votre paume en témoignage de sa protection, et vous pourriez de ce fait attirer l'attention d'un rival de votre parrain ou plus simplement d'un Inquisiteur.

Tic nerveux
(1, Défaut de Corps)

Vous avez la main qui tremble, vos tracés de conjuration ne sont pas très nets. Les Démons éprouvent des difficultés pour utiliser votre portail et vous avez un malus de – 3 à la Conjuration.

Mauvais payeur
(2, Défaut de Société)

Vous avez une Connivence non soldée. Que votre faute ait été intentionnelle ou non, vous n'avez pas été capable de fournir à un Démon la contrepartie qu'il exigeait. Le Démon n'a pas porté plainte, et vous n'avez pas subi de représailles, mais il s'est arrangé pour vous faire aux Abysses une réputation particulièrement déplorable.

Vous avez un malus de – 5 à la Conjuration et les pires difficultés à négocier vos Connivences dans des termes acceptables: sachant que vous n'êtes pas apprécié aux Abysses, les Démons vous font payer fort cher leurs services.

Conflit
(3, Défaut d'Esprit)

De nombreuses factions démoniaques existent aux Abysses, les conflits d'intérêts entre les Hauts Diables sont nombreux.

Pour une raison ou une autre, vous êtes au cœur d'une lutte de pouvoir entre deux Hauts Diables rivaux. Ils recherchent votre arbitrage, veulent se servir de vous, convoitent peut-être l'une de vos possessions précieuses... Les motifs sont variés, mais aucun des deux Hauts Diables ne vous tient particulièrement en estime: il s'agit d'une simple affaire de rivalité et de jalousie

Autant dire que ce conflit vous rend souvent la vie impossible: Démons qui vous prennent à parti, vous font payer vos Connivences plus chères, Conjurateurs hostiles, etc.

Démons mineurs
(4, Défaut d'Esprit)

Pour une raison inconnue, vous n'invoquez que des créatures rachitiques, moribondes, les plus faibles représentants de leur Cercle. Les Abysses n'ont pas d'inimitié particulière contre vous, il s'agit simplement d'un manque de chance. Les points que vous obtenez pour votre Démon lors d'une conjuration sont toujours divisés par deux.

Peines aggravées
(5, Défaut de Corps et d'Esprit)

Vous avez un rapport très douloureux avec la Ténèbre. Elle a une emprise particulière sur votre être. Chaque fois que vous passez un Cercle, que vous conjurez un Démon d'un type que vous ne connaissiez pas jusqu'alors, vous gagnez une nouvelle Peine sombre. Il peut s'agir d'une Peine courante qui se manifeste deux fois de façon différente ou d'une autre, totalement différente. Dans tous les cas, celle-ci est particulièrement voyante et douloureuse.

Note: *au troisième Cercle, vous développez « Nécrophagie ». Les effets de cette Peine sont expliqués à votre EG in* Le Bestiaire, *en page 68.*

Jouer un Conjurateur

Sociabilité

Contrairement à d'autres serviteurs des Abysses, les Conjurateurs sont rarement des solitaires. L'obligation de secret qui entoure notre profession est souvent pour nous une grande frustration: ce que la plupart de nos semblables désirent, c'est la reconnaissance de notre art et de notre utilité sociale. Hélas, cela nous est bien difficile à obtenir.

C'est pourquoi nous avons souvent besoin d'avoir près de nous un ou deux amis proches, des confidents qui sont dans le secret de nos pratiques. Ces proches peuvent être des amis de longue date ou de simples associés, mais il est important pour un Conjurateur que son compagnon sache ce qu'il est, ce qu'il sait faire; et surtout qu'il ait la patience d'écouter ses « anecdotes démoniaques ».

En dépit ce que croient souvent les mortels, nous sommes donc très sociables, nous cherchons à entretenir des rapports harmonieux avec les sociétés de l'Harmonde. C'est une manière pour nous de compenser les difficultés liées à notre talent. Isolés par le secret, nous recherchons la compagnie de nos semblables et nous rassemblons souvent en fraternité. Il est toutefois rare que des Conjurateurs parviennent à entretenir des rapports réguliers en dehors des fraternités: nous sommes relativement peu nombreux et nous devons vivre cachés parmi les mortels.

Les fraternités

Il existe un ou deux de ces groupes dans chacun des Royaumes crépusculaires. Les fraternités forment des réseaux de solidarités qui aident les Conjurateurs itinérants, surtout les plus jeunes qui ont encore besoin d'assistance pour leur apprentissage. Les fraternités se chargent de transmettre l'adresse de l'Advocatus Diaboli le plus proche, recommandent les régions propices à la conjuration, mettent en garde sur les lieux à éviter, etc.

Chaque membre, ou Fraternel, doit porter sur ses vêtements le glyphe de son groupe : c'est une marque nécessaire pour être reconnu par les siens. Les glyphes des fraternités se retrouvent également au fronton de certaines demeures : elles possèdent souvent une maison dans les principales villes, qui sert de point de rencontre aux membres du groupe.

Chaque Conjurateur peut appartenir à une fraternité sans que cela influe sur ses rapports avec les Abysses. Il ne peut toutefois appartenir qu'à une seule d'entre elles. La plupart des Ténébreux choisissent une fraternité dans leur royaume d'origine.

Les saisonins s'intéressent peu aux fraternités et n'entretiennent avec elles que des relations distantes. Ces Conjurateurs favorisent en effet leurs frères de Décan et ne voient pas l'intérêt de se lier aux fraternités de conjuration où se trouvent surtout des humains. Il suffit d'observer les clans d'ogres ténébreux pour comprendre les raisons qui poussent les enfants des Saisons à négliger ces groupes *(cf. Le Codex des ogres,* pp.23-25). Seule une relation d'amitié privilégiée entre deux Conjurateurs peut inciter un saisonin à rejoindre la même fraternité que son ami.

Les conditions d'entrée dans une fraternité sont en général minimes : il faut s'engager à soutenir les autres Conjurateurs du groupe et parfois payer une modeste cotisation annuelle.

Les fraternités appartiennent à un royaume et n'ont pas d'action hors de leurs frontières. Les Conjurateurs errants peuvent aller trouver la fraternité du royaume où ils se trouvent au nom du lien supérieur qui rassemble tous les Fraternels dans la Ténèbre. Suivant l'état des relations diplomatiques entre sa région d'origine et le royaume d'accueil, le voyageur peut être accueilli avec les mêmes égards qu'un membre du groupe ou simplement mis à la porte — tout ceci est une affaire politique.

Les fraternités sont révélatrices de la manière de vivre la Conjuration et des coutumes locales de chaque Royaume crépusculaire.

• **Les Communes princières :** ce royaume compte deux fraternités. La plus ancienne a abandonné le rôle traditionnel, qui est tenu par la jeune Fraternité cyanne. Peu répandue, cette fraternité — dont les Fraternels se vêtissent de bleu — veille particulièrement à ce que les devoirs de conseil et d'assistance ne soient pas perdus dans les Cités-États. L'autre fraternité des Communes princières en a abandonné le titre et les fonctions : il s'agit du Cercle Écarlate. Il s'agit du seul groupe de Conjurateurs à avoir une influence à l'échelle de l'Harmonde tout entier. Ce sont des Sorciers extrêmement puissants. Mais je pense que seul un membre de cette organisation occulte pourrait vraiment vous éclairer sur leurs activités. Du fait des dissensions entre ces deux groupes, les Conjurateurs sont très mal accueillis et conseillés en terre princéenne.

• **L'Enclave boucanière :** cet espace ne connaît aucune fraternité organisé. Il existe toutefois des flotilles de Ténébreux ou ayant pour Guide un Conjurateur.

• **L'Empire de Keshe :** certains prétendent que Keshe ne possède pas de fraternité. Rien n'est moins vrai. La fraternité de l'empire est même la seule à être dotée d'une structure permanente : la Caravane de Reïvelhas. Celle-ci sillonne le désert à la rencontre d'autres caravanes, avec qui elle échange des encres et autres denrées de Ténèbre. Les membres de la fraternité profitent de ces échanges commerciaux pour s'insérer dans d'autres caravanes où ils deviennent des pôles de propagation de la Ténèbre. Cette caravane possède son propre drapeau, une oriflamme aux couleurs bleue, verte, et noire.

• **La Janrénie :** la Sombre Loge accueille exclusivement des Conjuratrices qui tentent ensemble d'inventer une voie féminine pour notre art. Résolument féministe, cette sororité — ce groupe refuse le terme fraternité — est le groupe ténébreux qui accueille le plus de saisonins. Le symbole de la Sombre Loge est le croissant de lune. Le groupe adverse, l'Orbe noir, accueille les Conjurateurs janréniens mais est extrêmement limité, ne possédant qu'une seule demeure dans la ville de Jorline. Son symbole est un simple cercle noir brodé sur l'épaule de la tunique du Conjurateur.

• **La Lyphane et les Parages :** en raison du peu de Conjurateurs parageens, il n'existe qu'une seule fraternité pour ces deux Royaumes. Les Marcheurs du Nord se retrouvent chaque année dans le manoir que possède le doyen de la fraternité à l'entrée de la Gorge des fantômes. Leur glyphe représente un cheval au galop.

• **La Marche modéhenne :** Très suspicieux vis-à-vis de la Conjuration, les druides tolèrent toutefois l'existence d'une fraternité qui a pour principale

tâche de mettre en garde les Conjurateurs sur la sévérité des lois du pays. Installée dans un faubourg d'Arnel, la Verte Sentence est l'une des fraternités les mieux renseignées sur les ennemis des Ténébreux. Elle est également la seule fraternité dont le doyen soit saisonin (le lutin Maeglen). Ses membres se reconnaissent en nouant une racine séchée et peinte en noire à leur poignet — prétextant une coutume locale.

• **La Province liturgique :** même ce royaume possède une fraternité, la Grande Secrète. Ses membres portent un discret anneau d'onyx incrusté d'argent pour se reconnaître. Les Vicaires et les Inquisiteurs sont au courant de l'existence de ce groupe mais n'ont jamais réussi à mettre la main sur l'un de ses membres. Toujours menacés, les Conjurateurs liturges pratiquent leur art dans le plus grand secret. Le code d'honneur de la fraternité interdit à ses membres de travailler secrètement pour un Prélat. Les Conjurateurs qui s'abaissent à ce genre de (lucratives) pratiques ne peuvent bénéficier en plus de la protection d'une fraternité et n'ont jamais vu d'intérêt à se regrouper.

• **La République mercenaire :** la plupart des Conjurateurs mercerins sont liés à l'Aurore, un groupe de Conjurateurs cyniques qui vendent leurs services au plus offrant. Les Fraternels mercerins considèrent qu'ils n'appartiennent qu'à l'Ombre, et s'interdisent de rester à vie dans la même compagnie ou la même châtellenie. Cela ne les empêche pas de très bien gagner leur vie, car un Conjurateur est toujours utile. Le groupe se chargeant de négocier l'essentiel des contrats (ceux des humains tout au moins), il possède un monopole qui assure sa prospérité.

Les membres de l'Aurore portent tous une cicatrice identique sur la tempe gauche, en forme de croix, qu'ils s'infligent eux-mêmes au cours d'une cérémonie rituelle.

• **Les Terres veuves :** les Serfs de l'Ombre sont une fraternité de Conjurateurs qui se reconnaissent par le tatouage caractéristique qu'ils portent à l'avant-bras. Opposés à la domination des méduses, ils organisent souvent des raids avec l'aide des Démons pour libérer des esclaves des Mères carmes. Ils finissent souvent par être recherchés par les autorités du royaume et doivent alors s'exiler. C'est la force de cette fraternité : elle compte des représentants dans tous les royaumes et se tient informée de tous les secrets politiques de l'Harmonde, qu'elle vend parfois à la royauté en échange de la libération de l'un de ses Fraternels. Tous les évadés de cette fraternité se font tatouer un serpent qui se mord la queue à l'intérieur du coude (symbole de la chute des Terres veuves).

• **L'Urguemand :** la fraternité urguemande s'est bien implantée dans le royaume en prétendant être une inoffensive société intellectuelle. Les Frères de Cendres sont une compagnie prospère, qui possède une demeure dans la principale ville de chaque baronnie. Ils sont reconnaissables à leur toge grise.

Un art en péril ?

Certains Conjurateurs, pessimistes face aux multiples condamnations qui frappent les nôtres et devant les manœuvres efficaces des Inspirés, se plaisent à se lamenter en augurant du déclin de la Conjuration. Là encore, rien n'est moins vrai. Les Démons sont utiles et la Conjuration séduisante. La preuve en est que chaque jour voit naître à la Ténèbre un autre de nos frères. Il ne nous reste plus qu'à enseigner aux Inspirés la différence fondamentale qui existe entre l'Ombre et le Masque pour qu'ils cessent de nous regarder comme des monstres. Que les Inspirés acceptent enfin la Conjuration comme une pratique utile au même titre que l'Emprise ou les Arts magiques, et alors tout deviendra possible... »

CRÉER UN CONJURATEUR

Créer un Conjurateur

Nous avons vu comment il était possible de devenir Conjurateur. Ceci dit, il est possible de créer un tel personnage. Pour ce faire, il suffit de suivre les étapes suivantes qui vous rappelleront sans doute le descriptif de création des Inspirés (*cf. AGONE* p. 93).

Conjurateur

Il s'agit d'une Charge au coût variable (de 1 à 5).

Minimum requis : Démonologie 1, Noirceur 1 à 9 selon le Cercle d'invocation.

Le coût de la Charge est égal au Cercle désiré par le joueur. Le score de Noiceur est offert par l'Ombre avec la Charge !

1) Quel peuple ?

Humain ou saisonin ? Vous êtes libre de choisir bien qu'il existe assez peu de Conjurateurs saisonins. Dans ce dernier cas, référez-vous aux *Codex des saisonins.*

2) Quel historique ?

Vous devez choisir la Charge « Conjurateur »

au niveau de votre choix. Vous pouvez choisir une deuxième charge, officielle celle-là (c'est même recommandé). Vous pouvez également choisir une Charge réservée aux Conjurateurs à condition de répondre aux critères exigés.

3) Quels Avantages et Défauts ?

Certains Défauts entraînent un gain de Ténèbre sans que le Conjurateur ait à gagner de la Noirceur supplémentaire.

4) Noirceur

Ce score dépend du Cercle d'invocation que vous avez choisi et donc du coût de votre Charge.

Cercle	Noirceur
I	1
II	3
III	7
IV	9
V	9 ou 10

Note : *un Conjurateur de cinquième Cercle possède une Noirceur de 9, mais il peut conjurer des Obsidiens. Il peut posséder une Noirceur de 10, mais il est alors un Déchu et peut être un Advocatus Diaboli (voir plus loin).*

5) Inspiré ou Terne ?

Un Conjurateur n'est pas obligatoirement un Inspiré. Le personnage peut être un Terne et gagner immédiatement des bonus d'Aspects noirs, mais il n'obtiendra jamais de points d'Héroïsme, ni de pouvoirs de Flamme. Il est surtout limité à une Noirceur de 2 (sauf exception à discrétion de votre EG, au-delà de cette limite, le Conjurateur n'est plus qu'un pantin entre les mains de l'Ombre). Si le personnage est un Inspiré, il peut échapper plus facilement à l'emprise de l'Ombre mais il commence avec des pénalités. Dans ce dernier cas, inscrivez les scores de Flamme, d'Aspects et vos bonus associés sur votre Parchemin.

6) Les Aspects noirs

Vous devez choisir une Peine sombre en accord avec votre EG et une seule par point de Charge que vous avez investi en Conjuration. Il s'agit là d'une disposition spéciale destinée aux nouveaux Conjurateurs, une faveur des Hauts Diables. Au-delà, vous gagnez vos points de Ténèbre et vos Peines suivant le barème habituel. Faîtes confiance à votre EG pour gérer ces détails.

7) Les Caractéristiques

Les caractéristiques primaires et secondaires sont déterminées de la même manière que pour la création d'un Inspiré (*cf. AGONE*, p. 93).

8) Les compétences

Là encore, le procédé est identique. Ne pas oublier d'investir des points en Démonologie…

9) Sorts et Œuvres

Si le Conjurateur est aussi Mage. Rappelons que Conjuration et Trait blanc sont deux voies antinomiques, et que les Jornistes qui deviennent Conjurateurs changent le plus souvent de Résonance (le Supplice pour la plupart, plus rarement l'Impulsion).

10) L'équipement

- Caractère du Diablotin, du Démon facétieux et du Jumeau Démoniaque s'ils existent sont à discuter avec votre EG. Il en va de même de vos affinités avec un ou plusieurs Démons.
- Quantité d'encres disponibles. On considère qu'un Conjurateur possède la quantité d'encre nécessaire pour pratiquer une conjuration dans chaque Cercle dont il possède la maîtrise, deux s'il y mêle son sang. Toute quantité supplémentaire est à la discrétion de votre EG.
- Proximité ou non d'un Advocatus Diaboli, contact avec ce dernier, etc. Ces détails sont aussi fixés par votre EG.

Ne pas oublier dans l'histoire de votre Conjurateur qu'il a déjà traversé toutes les épreuves mentionnées plus haut. Quelles en sont les séquelles ? Quel est le rapport de votre Conjurateur au monde qui l'entoure ? Est-il taciturne et enfermé dans la Ténèbre ou au contraire expansif et bon vivant ?

Sans oublier les contacts que le personnage a pu nouer dans les milieux de la conjuration, ses rapports avec les autres Conjurateurs, ce qu'il affirme être au quotidien, etc.

Note : *dans le Jeu d'Intrigues, la création d'un Rôle ténébreux nécessite le choix de l'Occupation « invocateur ».*

Advocatus Diaboli

Propos recueillis en Abyme auprès de l'Advocatus Diaboli Rhunn Glynhe

« Nous ne sommes ni un ordre, ni une fratrie. Pas d'institutions, pas d'uniforme, pas de cérémonies, pas de lois : le seul service des Abysses conditionne nos existences. Nous sommes redoutés, parfois révérés par les Conjurateurs pour qui nous incarnons le mystère des Abysses. Quelles connaissances peuvent être les nôtres, quels pouvoirs incommensurables pouvons-nous cacher sous une apparence parfois anodine ?

Nous sommes des travailleurs acharnés, fidèles exécuteurs de la volonté des Hauts Diables. Nul ne saurait s'imaginer l'ampleur de la tâche qui est la nôtre. Les Conjurateurs sont parfois si négligents. Il nous appartient de veiller dans l'Harmonde à l'équilibre des rapports de force entre les Démons et ceux qui les conjurent. Oui, c'est une tâche immense et infinie que la nôtre, mais quels attraits n'offre-t-elle pas en contrepartie ?

C'est à nous qu'appartient véritablement la plus rare et la plus précieuse des denrées des Abysses, celle qui ne s'obtient qu'au terme d'une longue quête et de périlleuses épreuves. La connaissance, ami, l'entendement parfait et ultime des impénétrables voies des Abysses : n'est-ce-pas là ce pour quoi le sage même n'hésiterait pas à sacrifier son âme ?

Apparence

Les Advocatus Diaboli se caractérisent par une grande diversité d'apparences physiques. Cela tient surtout au fait que, une fois entrés en fonction, nous ne gardons pas toutes les altérations morphologiques provoquées par la Ténèbre.

La plupart d'entre nous conservent cependant quelques tares. Une façon comme une autre pour nous singulariser... Certains d'entre nous, contraints d'évoluer en société, sont guéris de leurs affections par la grâce des Hauts Diables. Alhaë, Haut Diable des apparences trompeuses, possède en effet le pouvoir de nous rendre notre physique originel. Elle va parfois jusqu'à conférer à certains d'entre nous un charme vénéneux et presque irrésistible. La part ténébreuse devient alors uniquement mentale et fait de ces Advocatus Diaboli les plus redoutables des manipulateurs, fascinés par le pouvoir et l'ascendant qu'ils peuvent prendre sur les mortels.

Toutefois, la plupart de mes semblables possèdent une apparence altérée, voire effrayante. Certains ont conservé leur double de Ténèbre, vision particulièrement terrifiante pour les mortels ; alors que, pour des raisons de convenance, ce siamois s'incarne souvent dans un Diablotin lorsque le Déchu devient Advocatus Diaboli. Beaucoup portent des traces de scarification rituelle sur le corps et parfois même sur le visage : ils sont alors atrocement défigurés. Certains ont gardé des traits démoniaques : griffes, yeux dorés, ongles noirs, peau écailleuse, minuscules ailes membraneuses, etc.

De façon générale, nous sommes des êtres à la personnalité marquante : nous provoquons souvent une sensation de malaise parmi les mortels qui ressentent la part immense de

la Ténèbre en nous ; l'apparence monstrueuse de certains de mes compagnons peut susciter l'Effroi.

Nature

Demandez aux Conjurateurs le point commun aux Advocatus Diaboli. Ils seraient bien en peine de vous répondre. Nous sommes uniques dans notre diversité, rien ne nous permet de nous reconnaître pour ce que nous sommes. Il n'y a guère qu'en Abyme où il est possible pour l'un d'entre nous d'inscrire « Advocatus Diaboli » sur une plaque au fronton de sa maison. Ailleurs, nous ne sommes connus que de réputation, par bouche à oreille, sur recommandation d'autres Conjurateurs. Parfois, nous devons aller trouver les jeunes Conjurateurs nous-mêmes, car ceux-ci n'ont aucun moyen de savoir à qui s'adresser. Dans le cas contraire, leur Diablotin ou un Opalin doit se charger de leur indiquer le chemin de notre porte.

Il n'y a donc rien qui permette de nous reconnaître. Nous circulons, plus ou moins anonymement, au cœur de la populace, vigilants serviteurs des Hauts Diables. Entre pairs, nous savons nous retrouver ; nous reconnaissons immanquablement les nôtres ; nous sommes même capables de ressentir une telle présence ; nous pouvons sentir la proximité d'un confrère dans un rayon de dix à vingt kilomètres (cette surface est toujours réduite par la présence d'une Merveille ou d'un Sanctuaire). Le lien abyssal qui nous lie au monde souterrain tisse entre nous tous une toile invisible qui nous permet d'être toujours présents et de nous prêter une assistance mutuelle si le besoin s'en fait sentir.

Dans cette grande hétérogénéité, quelques constantes se retrouvent. Elles dépendent de notre parcours individuel et de nos conditions de vie. Celles-ci ont donné naissance à quatre formations : les Solitaires, les Sociétaires, les Occultistes et les Voyageurs. Il ne s'agit nullement de groupes de titulatures officielles — la plupart des Advocatus Diaboli ne se revendiquent même pas de ces groupes —; ce sont plutôt des sobriquets utilisés pour qualifier plus aisément notre environnement. »

Les Solitaires

« Ici, je suis tranquille. Personne ne vient me déranger, et si les Conjurateurs ont besoin de moi, il faut qu'ils viennent me trouver. Je me suis aménagé un palace au cœur d'un réseau de cavernes, où je peux étudier la Démonologie et appréhender, grâce à mes expériences, tous les fascinants et inconnus aspects de la Ténèbre. J'en sais à ce sujet bien plus que la plupart des Advocatus Diaboli.

Évidemment, choisir de vivre en solitaire implique une nécessaire souplesse par rapport aux règles établies, surtout en ce qui concerne les dates de remise des Connivences. Mais tout le monde s'accommode de ces circonstances, et je suis fier car grâce à nous la conjuration n'est pas réservée aux citadins. »

Eriangar,
Advocatus Diaboli dans les Monts Tariander

« Advocatus Diaboli des campagnes et des lieux déserts, les Solitaires conservent toutes les manifestations, physiques et mentales, de la Ténèbre. Dans certains cas, l'altération se renforce avec le temps. Ils sont solitaires et taciturnes et se complaisent dans la partie strictement administrative de leur tâche. Souvent contraints de dissimuler leurs traits sous peine de frapper d'effroi leur clientèle, les Solitaires sont étranges et leur façon de parler déroute souvent leurs interlocuteurs — ils utilisent souvent des formulations archaïques ou démodées.

Certains officient dans les villes. Ils vivent alors parmi les mendiants et autres malchanceux ; ce sont les Advocatus Diaboli des marginaux et des criminels. »

Les Sociétaires

« Duchesse, quel plaisir de vous voir ! Cela fait si longtemps... Et comment va monsieur votre époux ? Toujours pas remis de cette vilaine maladie ? Que puis-je faire pour vous ? Dites-moi tout... Une Connivence pour des Opalins jumeaux ? Les mêmes que la dernière fois, bien sûr. J'étais certain qu'ils vous plairaient. Si vous voulez avoir l'obligeance de me suivre dans mon bureau, nous pourrons régler cette affaire tout de suite. »

Shankin Fanzhuan,
Advocatus Diaboli à Abbadrah

« Le terme de Sociétaire désigne les Advocatus Diaboli les plus brillants qui revendiquent souvent leur condition en société. Ce sont des hédonistes, des jouisseurs qui utilisent la crainte et la fascination liée à leur fonction pour devenir le centre d'intérêt d'une communauté. Ils aiment à raconter toutes sortes d'anecdotes sur les Abysses pour captiver leur auditoire — celles-ci sont presque toujours inventées afin de préserver les secrets des Hauts Diables.

Très vaniteux à force de susciter l'admiration, ces Advocatus Diaboli aiment adopter un ton docte et professoral avec leurs Conjurateurs. Les Sociétaires sont donc une mine de renseignements pour ceux qui, désireux d'en apprendre davantage sur l'Ombre, sont capables d'user de flatterie pour les pousser à jouer les enseignants. »

Les Occultistes

«Messire,

J'ai eu un entretien hier avec le baron de P., qui a fini par céder à mes instances et accepter l'établissement d'une école de Démonologie au cœur de ses terres. Elle devrait porter le nom d'Académie d'Emalethia, comme vous l'avez souhaité, et j'ai veillé à ce que le cahier des charges annonce un enseignement suffisamment généraliste pour ne pas éveiller les soupçons. Comme vous me l'avez également commandé, j'ai caché ma présence au nouvel Advocatus Diaboli de la ville, pour ne plus me consacrer qu'au service du baron et de ses proches.

Croyez-moi vôtre. »

Lettre de Malean de Révérence,
Advocatus Diaboli urguemand
à Messire de H., en Abyme.

« Les Occultistes officient dans les hautes sphères; ils sont les discrets Advocatus Diaboli des puissants et des fortunés. Ils prennent particulièrement à cœur le rôle de diplomate inhérent à leur fonction, agissent dans l'ombre pour le compte des Hauts Diables. Généralement débarrassés de leurs affections physiques par les pouvoirs d'Alhaë, le Haut Diable des apparences trompeuses, les Occultistes sont des personnalités charismatiques, dans la confidence de grands aristocrates ou de puissants diplomates. Par le biais de cette position, ils cherchent à faire valoir les intérêts des Abysses et l'importance de la collaboration avec les Démons par l'intermédiaire des Conjurateurs. »

Les Voyageurs

« Pour la plupart de mes éminents confrères, ma position n'est guère enviable. Les Voyageurs font figure de sous-classe déconsidérée d'Advocatus Diaboli, et nous ne jouissons pas, il est vrai, des mêmes avantages que la plupart de nos semblables. Et pourtant, comme il est agréable de parcourir l'Harmonde pour le compte des Hauts Diables, de se laisser chaque jour ravir par de nouveaux paysages et de nouvelles rencontres ! »

Friedrick Helshoen,
Voyageur

« On désigne sous le terme générique de Voyageurs les rares Advocatus Diaboli itinérants, qui sillonnent l'Harmonde pour accomplir diverses missions au nom des Hauts Diables. Le statut de Voyageur n'est pas recherché par les Advocatus Diaboli, car ceux-ci ne sont considérés que comme de simples coursiers, privés des tâches majeures et des prérogatives inhérentes à leur statut. Mais contrairement à l'opinion communément répandue parmi les serviteurs de l'Ombre, les Voyageurs sont des Conjurateurs puissants, même si leur perpétuelle errance leur confère une grande instabilité mentale. Il n'est donc pas conseillé de les contrarier... »

DES SAISONINS ?

La controverse est grande quant à savoir s'il existe des Advocatus Diaboli saisonins. Par définition, les Hauts Diables se méfient de ces êtres inféodés aux Dames des Saisons et qui, par conséquent, ne sont pas les plus fiables serviteurs de l'Ombre. La vérité, c'est qu'il existe des Advocatus Diaboli dans les Décans possédant une forte structure sociale capable d'encadrer la formation des candidats potentiels. On les trouve ainsi parmi les méduses et les ogres, mais il n'en existe aucun parmi les géants ou les fées noires, par exemple.

La méfiance des Hauts Diables est telle que les Déchus saisonins aspirants à devenir Advocatus Diaboli sont soumis à de plus grandes contraintes que leurs pairs humains. Leur formation est plus longue, et s'additionne d'épreuves supplémentaires qu'ils doivent passer aux Abysses le temps venu (voir plus loin).

Les rares Advocatus Diaboli saisonins, s'ils sont recherchés et appréciés par les Conjurateurs de leur Décan, n'en sont pas moins regardés avec hauteur par le reste de notre profession.

Note : *du fait de cette rareté, un joueur de saisonin ne peut devenir Advocatus Diaboli et s'il souhaite refaire un personnage Advocatus Diaboli cela ne peut être un saisonin.*

Fonctions

« Notre rôle ne se résume pas à la seule et parfois fastidieuse tâche d'enregistrer les Connivences, de les régulariser et de les transmettre aux Abysses. Nous sommes les yeux et les oreilles des Hauts Diables sur l'Harmonde. À travers nous, les légions de l'Ombre peuvent avoir un certain entendement de la vie en surface. Nous sommes un gage d'équilibre dans les rapports de force entre les Conjurateurs et "leurs" Démons. Omniprésents, nous incarnons la vigilance. »

Des sédentaires

À l'exception des rares Voyageurs, la plupart des Advocatus Diaboli sont attachés par les Hauts Diables à une ville, une région... Un domaine particulier dont nous ne sommes pas censés nous éloigner sans une raison avalisée par nos seigneurs.

Cette répartition est très aléatoire. Deux Advocatus Diaboli peuvent être nommés sur un même périmètre, un troisième peut être attaché au service d'une seule personne, d'une famille ou d'un clan, dans cet espace. Dans ce domaine, il n'existe d'autre règle que le bon vouloir des Hauts Diables. Pourtant, rares sont les régions dépourvues d'Advocatus Diaboli.

Rien n'empêche donc qu'un lieu possède une importante démographie d'Advocatus Diaboli. Abyme est l'exemple le plus frappant de ces concentrations de population. Nous entretenons entre nous dans la Cité des Ombres des rapports de collègues, respectueux de la fonction que nous partageons, et nous ne nous abaissons pas aux jeux puérils de la rivalité.

Dès qu'un Advocatus Diaboli disparaît, il est immédiatement remplacé. Ainsi, la Ténèbre et ses légions gardent leur emprise sur la région en charge du disparu.

Des notaires

La première de nos tâches est notariale. Nous enregistrons les Connivences passées entre un Conjurateur et un Démon et les régularisons en cas d'infraction aux règles abyssales. L'Advocatus Diaboli garde les Connivences, il les archive jusqu'à ce que les deux parties se soient présentées devant lui pour attester du règlement du contrat. La Connivence est alors considérée comme soldée. Le jour même, l'Advocatus Diaboli y appose son sceau, ou sa marque personnelle. Chaque mois, les Connivences soldées sont envoyées aux Abysses où elles demeurent sous la garde de Jaranapale, le Haut Diable des Archives.

Note : *le Conjurateur et le Démon ne sont pas forcés de se présenter ensemble pour solder la Connivence, mais c'est l'usage — afin d'éviter toute fraude.*

Des juges

Nous veillons à ce qu'il ne puisse y avoir d'équivoque dans la rédaction d'une Connivence. Les problèmes sont inévitables, et les litiges sur la teneur d'une Connivence sont nombreux. Nous sommes chargés de trancher les contentieux. Nous pouvons être appelés à tout moment pour préciser la nature d'une Connivence ; seul notre jugement fait autorité en la matière.

En ce qui concerne les ruptures de Connivence, notre rôle est beaucoup plus flou. En effet, c'est en théorie à nous qu'il appartient de statuer sur la gravité d'une rupture et de pointer du doigt les récidivistes et les mauvais payeurs.

D'après la loi des Abysses, les Démons ayant eu à souffrir d'une rupture sont en droit de rendre justice eux-mêmes. Ils favorisent alors des punitions perverses, et les plus puissants d'entre eux affectionnent des formes sadiques de vengeance. Les plus faibles, en revanche, font souvent appel à nous pour obtenir réparation. Mais il arrive aussi qu'ils en appellent directement à un Artificier sans passer par notre intermédiaire. Et ceux-ci traquent et punissent parfois les « plaisantins » de leur propre initiative. La loi des Abysses n'étant pas écrite, la confusion est grande en la matière. Chaque cas est unique et peut constituer un précédent.

Des ambassadeurs

L'une de nos grandes fonctions, la plus difficile et la plus méconnue, est celle de représentants des Abysses sur l'Harmonde. Nous devons défendre la cause des Démons, aider à l'implantation d'écoles de démonologie, tenter de tempérer la peur causée par les créatures des Abysses. Ceux d'entre nous qui connaissent l'existence des Inspirés sont chargés plus particulièrement de leur présenter une autre approche de l'Ombre, de faire comprendre que celle-ci et le Masque ne poursuivent pas toujours des buts identiques... Nous devons faire valoir les services que peuvent rendre les Démons.

C'est pourquoi certains Advocatus Diaboli sont attachés à un puissant ou à une dynastie familiale. Ces relations sont recherchées par les Abysses pour favoriser une meilleure implantation des Démons à la surface de l'Harmonde.

Abyme est pour nous une vitrine de ce à quoi peut aboutir la collaboration réfléchie et mature des mortels et des Démons.

Des espions

Mais il faut avouer que la conciliation, l'explication et le dialogue ne suffisent pas toujours à convaincre les mortels du bien-fondé de notre cause. Il nous est parfois nécessaire de forcer le destin, de manipuler les puissants de l'Harmonde, de jouer de leurs rapports de force pour obtenir les concessions nécessaires aux serviteurs de l'Ombre.

C'est là l'aspect le moins glorieux de notre tâche. Nous nous devons de tout savoir de la région à laquelle nous sommes affectés, et ce dans ses moindres secrets. Chaque Advocatus Diaboli dispose de moyens personnels qui lui donnent la même importance et les mêmes connaissances que le chef d'un réseau d'espions mercerins.

De ce fait, les Advocatus Diaboli ont également pour mission d'informer les Hauts Diables des événements de la surface et de permettre à ces derniers de parvenir à une parfaite compréhension de l'Harmonde. Avec les Connivences soldées, l'Advocatus Diaboli a donc pour mission de faire au Haut Diable dont il dépend un rapport sur ce qu'il a vu et entendu sur les sujets qui les concernent. C'est pourquoi le parrainage des Advocatus Diaboli est un avantage que recherchent tous les Hauts Diables ; sans notre vigilance, ils n'auraient aucun moyen de connaître les mortels.

Afin de nous faciliter la tâche, nous sommes presque tous liés « empathiquement » à un Haut Diable. Celui-ci peut voir et entendre par l'intermédiaire de nos propres sens. L'instauration de ce lien constitue une étape essentielle de notre formation, un élément vital de la politique des Abysses.

Des professeurs

Personne sur l'Harmonde n'a poussé comme nous la connaissance du monde souterrain. Les Conjurateurs s'en remettent souvent à nous lorsqu'ils doutent du bien-fondé de leurs Connivences ou qu'ils veulent en savoir plus sur l'Ombre et son univers. La curiosité de certains Conjurateurs en la matière est dévorante. Nous devons parfois également aider les néophytes en Démonologie dans leur pratique de la conjuration. Certains de mes pairs sont en charge d'écoles dans lesquels ils entretiennent des professeurs et, parfois, nous dispensons nous-même des cours, dans le plus grand secret évidemment.

LA FIN DES ADVOCATUS DIABOLI

Notre mortalité est souvent sujette à caution. La plupart des mortels nous redoutent d'autant plus qu'ils sont convaincus de notre immortalité. Pourtant, il n'en est rien.

Certes, la Ténèbre imprègne notre sang au point qu'elle fige notre métabolisme ; elle nous épargne les effets du vieillissement et nous confère une immortalité d'apparat. Mais il reste encore en nous une minuscule part mortelle qui finit par souffrir de la Ténèbre, nous plongeant à terme dans une lassitude telle qu'il nous faut alors mettre fin à nos jours. Certains Advocatus Diaboli, toutefois, refusent cette lente décadence et parachèvent leur évolution en se métamorphosant en momie ou en liche.

Mais notre métier nous attire de nombreux ennemis et il n'est pas rare que nous tombions sous les coups de l'un ou l'autre de nos adversaires…

Dans ce cas, nous subissons le même sort que les Démons, puisque nous sommes faits à leur image. Toute la Ténèbre de notre corps se dissout alors, ne laissant qu'un vague sillon noirâtre sur le sol avant de retourner aux Abysses. Là, nous avons la possibilité de renaître sous une forme identique. Mais cette fausse mort nous coûte notre mémoire : nos capacités d'Advocatus Diaboli demeurent intactes mais nous oublions tout des circonstances qui ont amené notre destruction.

Toutefois, les Hauts Diables sont en mesure grâce au lien « empathique » de savoir ce qui a provoqué la mort d'un de leurs Déchus ou Démons. Bien souvent, s'ils jugent les circonstances de la mort déloyales, ils en rappellent les circonstances à celui-ci et veillent à ce qu'il parvienne à se venger…

Devenir un Advocatus Diaboli

Devenir Advocatus Diaboli est l'aboutissement logique du parcours du Ténébreux. Lorsque nous devenons des Déchus, l'emprise de la Ténèbre menace notre santé mentale. Embrasser la carrière d'Advocatus Diaboli est alors le moyen de survivre aux ténébreuses altérations. Mais devenir Advocatus Diaboli est également un choix, un long parcours, une quête qu'il faut accomplir sous le regard vigilant des Hauts Diables. Seuls les plus forts et les plus équilibrés survivent à cette initiation. Le souvenir de ce que nous avons tous traversé est la marque qui nous unit dans notre charge commune.

La frontière des Déchus

Le moment où un simple Ténébreux devient un Déchu est souvent vécu avec violence. L'imprégnation par la Ténèbre prend un nouveau sens lorsque ce seuil symbolique est franchi. Le Ténébreux devient un être en totale symbiose avec la nuit et le monde souterrain. Il devient sensible à la présence des créatures de l'Ombre à proche distance, capable de voir par leurs yeux, de percevoir des émanations des cauchemars des mortels, etc.

Ces phénomènes sont dans un premier temps totalement incontrôlés par l'Advocatus Diaboli et sont donc traumatisants pour le Déchu. Celui-ci n'a pas encore appris à utiliser sa nouvelle perception du monde nocturne. Par ailleurs, la mutation liée à la Ténèbre s'accélère ; elle est très douloureuse. La souffrance se manifeste par des spasmes et ne s'interrompt brièvement que pour laisser place à de la détresse : le Déchu ne supporte plus de voir sa propre folie, il subit de nouveau le poids du remords. Et c'est un sentiment étrange qu'il avait oublié depuis fort longtemps...

La violence de cette souffrance dépend de la force de caractère du Ténébreux. Elle est particulièrement longue et douloureuse chez les Inspirés. Il s'agit d'un calcul des Hauts Diables pour s'assurer, à terme, leur coopération. Elle ne peut s'interrompre que par la volonté des seigneurs des Abysses, lorsqu'ils nous envoient notre Jumeau démoniaque en émissaire ; alors la mutation s'interrompt.

Le rêve

Durant cette douloureuse période de transition, le sommeil du Ténébreux est plus agité que jamais. Lorsqu'il parvient à dormir, il est hanté par des rêves qui se révèlent par la suite être des prémonitions envoyées par les Hauts Diables. La structure des rêves est plus oppressante que d'ordinaire ; elle apparaît toujours identique.

Descente aux Abysses

Le Déchu est alors visité par son Jumeau démoniaque, le plus souvent au cœur de la nuit. Le Démon expose au Conjurateur sa nouvelle condition — si celui-ci n'en avait pas déjà pris conscience. Il lui propose également de rejoindre les rangs des Advocatus Diaboli.

Bien souvent, déchiré par la souffrance et désireux de comprendre quel rôle il va désormais jouer à la surface de l'Harmonde, le Ténébreux n'a d'autre choix que d'accepter son destin. Dans le cas contraire, sa folie devient de plus en plus grande et le pousse à mettre fin à ses jours. Dans cette hypothèse, son enveloppe charnelle se dissout dans la Ténèbre et il renaît privé de tout souvenir sous une forme démoniaque — Safran ou Carmin le plus souvent.

Lorsque le Déchu accepte sa nouvelle condition, il est conduit aux Abysses par son double de Ténèbre, un périple qui n'est pas sans lui rappeler les rêves qui ont hanté ses nuits les dernières semaines. Pour la première fois, il est autorisé à franchir la frontière qui lui était interdite jusqu'alors. Il entre dans les profondeurs où se trouvent les lacs de Ténèbre qui nourrissent le mornaëlin, le lichen nécessaire à la fabrication des encres.

Le Conjurateur est amené au Haut Diable destiné à être son supérieur. Il le connaît peut-être déjà.

Quoi qu'il en soit, le Haut Diable s'est intéressé à lui car ils partagent certaines idées sur l'Ombre et Noxe, et surtout, sur les Abysses et ses habitants.

Au cours d'une grinçante parodie d'adoubement aristocratique, le Déchu signe une première Connivence qui l'engage à tenter de traverser les épreuves qui feront de lui un Advocatus Diaboli à part entière. Le contrat stipule qu'en cas d'échec le Ténébreux est voué à se dissoudre dans la Ténèbre et à renaître parmi les légions de l'Ombre.

Une mission

Cette Connivence engage également le Déchu à accomplir une mission pour le compte des Hauts Diables ; il s'agit toujours d'une opération risquée, pouvant être mortelle. Les Hauts Diables fournissent le matériel que le Conjurateur peut désirer — des encres en particulier — et celui-ci peut s'entourer d'autant d'auxiliaires qu'il le désire. Il est toutefois limité par les règles de conjuration sur les Démons.

Cette opération vise souvent à tester nos qualités de terrain. Les missions les plus courantes sont les suivantes.

• Rencontrer un Conjurateur dément pour lui rappeler ses Connivences en retard. Il s'agit souvent d'individus ayant complètement basculé, qui se terrent dans des lieux inaccessibles ou fort bien protégés du fait de leur tendance à agresser quiconque ose se présenter devant eux.

• Dérober un objet de valeur, Œuvre ancienne ou artefact, aux mains d'un Conjurateur puissant. Ce travail sert à mesurer la capacité du Déchu à s'opposer aux plus dangereux des Ténébreux.

• S'introduire dans l'entourage d'une personnalité importante, ou d'un Inspiré, et provoquer en lui les premières manifestations de la Ténèbre — le plus souvent par une habile mise en scène génératrice d'Effroi.

• Empêcher la mise à mort d'un Conjurateur — surtout en Province liturgique et dans la Marche modéhenne —, en assurant sa défense s'il y a un procès ou en organisant directement son évasion.

• Pour les Déchus vivant déjà dans un domaine, s'assurer de l'installation de plusieurs professeurs de démonologie — voire d'une école tout entière.

• Dans de plus rares cas, participer à une opération d'envergure des Hauts Diables : enlèvement, corruption à l'échelle d'un domaine entier...

Il ne s'agit bien sûr que d'exemples courants. Tous les types de mission sont possibles et elles réservent parfois bien des surprises.

Avant d'être nommé Advocatus Diaboli, nous ne recevons en général qu'une seule mission d'importance. C'est une règle tacite, mais de nombreuses exceptions existent, dues surtout au caractère naturellement méfiant des Hauts Diables. C'est ce qui justifie la mise à l'épreuve fréquente des Inspirés, et systématique des saisonins (voir plus bas). L'Advocatus aspirant reçoit alors un deuxième, voire un troisième ordre de mission.

L'intronisation

Dès le moment où il a accompli la ou les missions pour lesquelles il avait été désigné, le Déchu est renvoyé aux Abysses. Il doit alors passer plusieurs mois dans l'isolement, moitié aux Abysses et moitié en surface, pour étudier les règles coutumières des Abysses, d'une part, et les lois mortelles auxquelles sont soumis les Conjurateurs, d'autre part. Être Advocatus Diaboli, c'est être juriste. Au terme de cette période d'étude, le Déchu est présenté au Haut Diable qui a choisi d'être son parrain, ou protecteur. Ensemble, ils définissent de quelle manière le Déchu voit sa carrière d'Advocatus Diaboli, s'il se voit plutôt retiré ou inséré dans la société, dans quel type de domaine il désire officier, s'il préfère être un personnage public ou un homme de l'ombre.

Au terme de cette discussion, le Déchu signe une Connivence à vie avec le Haut Diable. Il devient véritablement un Advocatus Diaboli au moment de cette signature. Suivant la fonction définie, il voit alors son aspect physique ou mental être remodelé par Alhaë et ses affections liées à la Ténèbre se transformer, diminuer, ou même disparaître pour les plus fortunés. En contrepartie, il cède à son protecteur la faculté de percevoir par ses sens. Ce don est relativement douloureux dans les premiers mois de travail de l'Advocatus, lorsqu'il n'est pas encore habitué à ces pertes de conscience temporaires qui traduisent la prise de contrôle de ses sens par le Haut Diable. Au bout de quelques mois il n'y prête plus attention.

La marque du Haut Diable se modifie et devient spécifique au parrain du Conjurateur et à la condition d'Advocatus Diaboli de celui-ci. C'est cette marque qui nous permet de nous reconnaître entre nous et de sentir à distance la proximité de nos pairs.

Après avoir signé sa Connivence, le nouvel Advocatus Diaboli est conduit jusqu'au lieu où il devra exercer sa fonction, escorté par ses Démons familiers. Dans les semaines qui suivent, tous les Ténébreux de la région apprennent par l'intermédiaire

ALHAË

Alhaë n'est pas une succube mais bien un des rares Haut Diable à posséder une apparence féminine. Haut Diable des apparences trompeuses, elle affectionne les Démons doués dans l'art de la manipulation et de l'illusion.

Sa principale fonction abyssale est de manipuler la Ténèbre des futurs Advocatus Diaboli. En effet, elle est capable de convertir les afflictions des Ténébreux. Elle peut en particulier supprimer les plus évidentes — à la discrétion de votre EG. Mais dans ce cas, la Ténèbre imprègne plus profondément l'esprit du Déchu, qui devient de plus en plus déviant, souvent d'une froideur glaciale, marqué d'un certain nombre de manies compulsives (habitudes sexuelles, drogues, tics nerveux). La restauration physique est largement pratiquée pour les Advocatus Diaboli destinés à naviguer dans les hautes sphères de la société de l'Harmonde. C'est pourquoi certains sont dotés d'un rare charisme. La contrepartie veut que ces êtres soient les plus flagorneurs, les plus veules et les plus hédonistes des leurs.

À l'inverse, il arrive plus rarement qu'Alhaë restaure une partie de l'esprit de l'Advocatus Diaboli, le guérissant de ses déviances et parfois de ses cauchemars. Ces Ténébreux sont alors souvent itinérants ou installés dans des régions qui posent de graves problèmes politiques aux Hauts Diables. Ce sont des êtres d'une rare intelligence, mais atrocement difformes, par la force des choses. On les reconnaît au fait qu'ils présentent souvent la même apparence voûtée et dissimulée sous un manteau de laine sombre. Contraints de masquer leurs traits d'épouvante, ils n'en sont pas moins la clef de voûte de la politique des seigneurs des Abysses.

Note : *la compensation se fait à raison d'un point de Corps noir pour un point d'Esprit noir. En fonction du degré de réussite de la mission du Déchu, la bonne grâce d'Alhaë peut faire gratuitement recouvrir à l'Advocatus Diaboli de 1 à 3 points d'Aspect noir, en Corps ou en Esprit — à la discrétion de votre EG. Dans le Jeu d'Intrigues, cette influence se manifeste par la perte d'un point d'Allégeance du Masque.*

Bien qu'elle s'occupe de presque tous les Advocatus Diaboli formés aux Abysses, Alhaë n'en parraine jamais aucun.

de leur diablotin l'arrivée du nouvel Advocatus Diaboli, sauf lorsqu'il a été stipulé dans la Connivence que sa présence doit rester secrète.

Le cas saisonin

Comme je l'ai déjà mentionné, rares sont les saisonins qui parviennent à devenir Advocatus Diaboli. Les Hauts Diables ne sont jamais entièrement convaincus de la loyauté de ces êtres tellement imprévisibles. Qui sait si la loyauté à leur Dame ne va pas subir un brutal réveil et supplanter leur fidélité ?

Les Déchus saisonins subissent par définition plus d'épreuves que leurs homologues humains. La principale épreuve, la dernière à accomplir avant d'être « recruté », est celle de la Voluntia. Les Hauts Diables désignent sous ce terme le fait que le saisonin doit présenter aux Abysses le corps mutilé d'un membre de son propre Décan — à condition que ce dernier n'ait pas déjà été touché par la Ténèbre. Pour certains, c'est une opération aisée à accomplir. Pour d'autres, c'est une tâche impossible qui les pousse à abandonner leur quête.

De façon générale, plus le Décan apparaît organisé, plus on trouve d'Advocatus Diaboli dans ses rangs. La structure sociale aide en effet les Déchus saisonins à trouver un écho favorable auprès des leurs, et donc parfois à tenter l'aventure...

Les idées communément répandues entre nous sur les différents Décans sont les suivantes. Vous trouverez des informations complémentaires dans *Les Codex des saisonins.*

• **Farfadets :** grâce à leur don de l'Effraie et à leur connaissance des villes, ils ont les capacités pour être de très bons Advocatus Diaboli. Ce sont souvent des Sociétaires dont nous apprécions le travail.

• **Fées noires :** trop fragiles, les Hauts Diables se refusent à les voir traverser les épreuves qui attendent les Déchus. En revanche, elles sont d'excellents auxiliaires pour les Advocatus Diaboli, qu'elles servent pour satisfaire leur soif de connaissance.

• **Géants :** ils deviennent très solitaires sous l'influence de la Ténèbre et préfèrent se retrancher plutôt que d'assumer leur condition de Déchu. Jusqu'à présent, aucun ne s'est laissé convaincre de suivre notre voie.

• **Lutins :** ils sont trop centrés sur leurs arbres pour pouvoir se consacrer au travail d'un Advocatus Diaboli. Rares sont ceux qui parviennent à transcender ce lien. L'épreuve de Voluntia est déterminante car on demande souvent au lutin de participer à la destruction de son arbre : en cas de succès, nous savons que nous avons gagné un serviteur fiable.

• **Méduses :** ce Décan est également bien structuré et possède en Abyme l'une des plus prestigieuses écoles de démonologie. Les plus valeureuses des méduses, capables de surmonter les difficultés de leur mission, font de très bons Advocatus Diaboli et appartiennent presque toujours aux Furtifs *(cf. Le Codex des méduses).*

• **Minotaures :** ce Décan est difficile à comprendre du fait de son lien atavique avec les Abysses. Déchus, la plupart s'enfoncent dans les Abysses ou fuient la vindicte de leurs frères. Les minotaures ont une bonne connaissance de la Ténèbre, mais les Hauts Diables les considèrent comme trop brutaux pour qu'on leur confie une tâche de l'importance de la nôtre.

• **Nains :** Belphégor cherche souvent à amener certains de ses Déchus nains à tenter les épreuves. Certains y parviennent, mais sont souvent attachés à leur aspect ténébreux proche du minéral. Ils tendent à devenir des Solitaires.

• **Ogres :** leur Décan est doté d'une forte structure sociale, la seule assez forte pour avoir donné naissance à des clans composés uniquement de Ténébreux. La nécessité pour ces groupes d'avoir leurs propres Advocatus Diaboli facilite le recrutement dans ce Décan. Les Advocatus Diaboli ogres préparent souvent les plus brillants Ténébreux de leur clan à prendre leur relève.

• **Satyres :** souvent trop hédonistes et jouisseurs pour supporter les épreuves imposées par les Advocatus Diaboli, ils n'ont pas non plus la patience d'accomplir les études nécessaires à la tâche qui est la nôtre. Rares sont ceux qui ont la force morale demandée par notre charge.

Jouer un Advocatus Diaboli

Humains ou saisonins, nous sommes une formation unie autour de la marque des Hauts Diables, et tout entière dévouée à notre travail.

Les devoirs

Nous nous définissons avant tout par la somme des devoirs qui pèsent sur nos épaules. Nous devons être en permanence disponible pour les Conjurateurs qui demandent notre aide, d'où l'obligation de sédentarité souvent inscrite dans la Connivence. Évidemment, nos services ne sont pas gratuits, mais c'est auprès des Abysses que le Conjurateur s'acquitte d'une dette. Nous n'apparaissons que comme des exécutants serviles.

Nous devons une totale soumission aux Hauts Diables et avant tout à celui qui nous parraine. Nous ne pouvons manifester aucune résistance lorsque celui-ci s'empare de nos sens et que nous perdons le contrôle de nous-mêmes. Cela ne pose aucun problème majeur ; le Haut Diable ne peut s'emparer que de notre perception et il ne peut pas utiliser notre corps pour agir à sa guise à notre place.

Le véritable problème réside chez les Conjurateurs. Certains manquent de discernement. Nous devons souvent composer nous-mêmes avec les autorités de la région où nous sommes en poste pour couvrir les actions immodérées de ces serviteurs. D'autres Conjurateurs en appellent à nous pour régler leurs problèmes de Connivence alors que le mal est déjà fait et qu'ils sont au bord de la rupture... Les problèmes sont divers, parfois très déroutants, et nous devons veiller en permanence à sauvegarder les intérêts des Hauts Diables en surface.

Problèmes majeurs

Il serait impossible d'énumérer tous les problèmes auxquels ont été confrontés les Advocatus Diaboli dans le passé, ni même de deviner tous les nouveaux problèmes auxquels nous serons confrontés dans le futur. Mais certaines tâches reviennent avec récurrence.

• **Conciliation :** lorsqu'un Démon est conjuré, l'appel se conclut par une Connivence. Il arrive parfois que les parties ne parviennent pas à s'entendre. Nous devons alors les amener sur un terrain d'entente, ce qui demande toujours beaucoup de diplomatie... Ces mésententes sont heureusement fort rares.

• **Conseil :** nous avons un réel travail de tutorat vis-à-vis des jeunes Conjurateurs, surtout ceux qui s'initient à la démonologie. Ils ignorent souvent tout de l'art de la Conjuration ; et, par conséquent, ils commettent des erreurs. Nous devons les réparer et leur gagner parfois la clémence des Abysses.

• **Discrétion :** en dépit des conseils qui leur sont donnés, les Conjurateurs ne font pas toujours preuve de discernement dans les ordres qu'ils donnent à leurs Démons. Nous avons pour mission d'empêcher la mise en cause des Abysses lorsqu'un Conjurateur est l'objet d'un procès ou d'une accusation grave.

• **Répression :** en dépit du fait que les Démons se vengent souvent de leur propre initiative, nous gardons une fonction essentielle de régulateur. Nous pouvons décider des punitions à infliger aux Conjurateurs ou aux Démons qui n'ont pas respecté les règles.

L'enjeu reste toujours le même : favoriser une éventuelle remontée des Abysses à la surface de l'Harmonde. J'en ai déjà trop dit, mais comme vous avez pu le constater, notre travail ne manque pas d'ampleur.

Puissance et connaissance

Toutefois, il existe de nombreux avantages à notre position : ce serait mentir que de prétendre que nous tenons cette charge uniquement par bonté d'âme. Les Conjurateurs doivent nous payer une somme forfaitaire à chaque Connivence déposée ; comme nous sommes les principaux fournisseurs d'encre, nous nous retrouvons rapidement en possession d'une grande puissance financière, en particulier dans les zones densément peuplées. Cette richesse nous permet d'asseoir notre influence dans la région où nous officions : les Conjurateurs ne sont pas les seuls à avoir recours à nos services, nous sommes l'objet de nombreuses sollicitations...

Certains d'entre nous possèdent la même influence à l'échelle d'une région qu'un seigneur de haut rang ou un principal d'Académie. Nous avons des contacts, des clients, parfois un rôle public à jouer. Ceux qui officient dans l'ombre de grands personnages bénéficient en outre de leur protection. Quant aux Solitaires, ils peuvent consacrer tout leur temps libre à leurs recherches et à leurs expériences.

Notre second atout est la connaissance. Nos épreuves s'achèvent sur une longue formation aux Abysses. Nous en connaissons la géographie dans les moindres détails ; nous sommes familiers avec toute la cour des Hauts Diables ; nous savons toutes les propriétés de la Ténèbre et nous sommes capables de la manipuler.

Sur l'Harmonde, nous sommes également très courtisés pour notre connaissance des lois des Abysses, toujours changeantes, coutumières, jamais clairement définies. En effet, nous les portons en nous et nous pouvons de cette manière statuer sur les litiges entre Conjurateurs et Démons. Ce savoir est notre plus grand atout et ce qui nous place au-dessus des mortels.

Note : *seuls les Advocatus Diaboli peuvent posséder la spécialité « Abysses » pour la compétence Lois et posséder la compétence Us et coutumes à 7 ou plus.*

Les serviteurs

Lorsque nous officions en ville ou dans des régions densément peuplées, nous ne travaillons pas seuls. Outre le réseau de clientèle que nous nous constituons, nous bénéficions de l'assistance d'auxiliaires, ténébreux le plus souvent ; nos serviteurs ternes ne peuvent échapper longtemps à la Ténèbre qui nous entoure. Ces serviteurs sont pour nous indispensables. En ville, ils nous aident à transmettre des messages, des instructions ou des avertissements aux Conjurateurs. Dans les espaces moins peuplés, ils servent d'interlocuteur direct aux Conjurateurs dont ils nous transmettent les doléances.

Ces serviteurs, communément appelés ombres, sont souvent des saisonins, car le dialogue avec les Conjurateurs de leur saison est facilité par leur présence. La soif de connaissance pousse d'ailleurs souvent les Ténébreux saisonins à rechercher le statut d'ombre : comme je le mentionnais plus haut, les fées noires en particulier sont des alliées précieuses pour les Advocatus Diaboli.

Des alliés d'exception

Par ailleurs, en tant qu'Advocatus Diaboli, nous sommes à même de conjurer, pour notre usage personnel, des Démons d'un type bien particulier : les Incarnats. Ce sont les plus puissantes créatures de quatrième Cercle : elles possèdent des caractéristiques égales à celles de Obsidiens, sans pour autant pouvoir accéder à l'Occulte. Les Incarnats ne peuvent être conjurés que par des Advocatus Diaboli.

Autres capacité exceptionnelle des Incarnats : la hiérarchie des Abysses en fait souvent les secrétaires, les Éminences grises des Hauts Diables. Ils ne dépendent que de ces derniers et ne peuvent être contraints à l'obéissance par un Obsidien. C'est pourquoi une personne placée sous la protection d'un Incarnat est assurée de sa tranquilité. Le coût

LES OMBRES

« J'appartiens toujours au Décan nain, mais je suis aussi une ombre, désormais. C'est un poste envié pour les Conjurateurs car, en échange des quelques services que je dois à mon maître, j'ai la possibilité d'en apprendre davantage sur les Abysses et ses habitants. Comme nous sommes les yeux de l'Advocatus, nous en savons beaucoup sur les secrets et les tensions qui agitent la région où nous officions. Nous pouvons grâce à notre maître nous procurer des encres pour des sommes fort modiques, à moins qu'elles ne fassent l'objet de notre rémunération… Pour celui qui cherche à progresser dans le domaine de la conjuration, il est difficile de trouver une place plus avantageuse. »

Skaldgh Norhaerrt
Ombre de l'Advocatus Diaboli Lauran de Péloray

Ombre **(3, Société)**

Cette Charge fait de vous le proche compagnon d'un Advocatus Diaboli. Vous lui devez un certain nombre de services, mais vous pouvez également profiter de certains de ses propres avantages :

- vous avez un accès privilégié aux encres que vous achetez à moitié prix ;
- vous pouvez négocier vos conjurations au meilleur tarif ;
- vous avez également des liens avec les autres ombres qui officient dans votre domaine.

En contrepartie, vous devez obéir à votre Advocatus Diaboli, qui peut vous envoyer comme intermédiaire sur des affaires comportant de grands risques.

Les ombres possèdent un minimum de dix points de Ténèbre auxquels s'ajoutent ceux gagnés par ailleurs (origine, Avantage, Défaut, etc.).

Un Advocatus Diaboli sédentaire peut avoir à son service autant d'ombres que VOL + Us et coutumes de la région où il officie.

d'invocation de ces Incarnats est donc exceptionnellement cher. Dans des cas rarissimes, il nous arrive d'invoquer de telle créature pour un particulier. Dans ce cas, il s'agit généralement d'une personne fortunée et désespérée, car nous l'avertissons bien du coût, tant en argent qu'en année de vies, que représente pour eux la protection d'un Incarnat — quinze ans minimum, pour un Conjurateur, plus encore pour un non démonologue.

Lorsque nous conjurons un Incarnat dans le cadre de nos fonctions, nous ne vieillissons pas. En revanche, le service que nous devons lui accorder en retour nous demande beaucoup d'énergie. C'est l'un des secrets les mieux gardés des Advocatus Diaboli, cachés même aux Conjurateurs. En effet, quelle serait la réaction des mortels s'ils apprenaient l'existence du rituel de possession ?

Certains Incarnats acceptent parfois d'accomplir leur mission sous leur forme d'origine, mais la plupart sont d'un orgueil tel qu'ils exigent qu'on leur fournissent une autre apparence, soi disant à des fins de sécurité. Pour cela, nous devons leur fournir le corps d'un mortel, vivant. Au terme de la Conjuration et après signature de la Connivence, l'Incarnat est à même d'entrer dans le corps de la victime, dont l'âme ne survit évidemment pas.

Cette forme humaine usurpée permet à l'Incarnat de se fondre dans la masse des mortels. Seul le regard, qui reste celui du Démon — yeux jaunes, aspect démentiel — peut trahir l'identité réelle du possédé. Les Incarnés — ainsi sont appelés ces Démons cachés dans un corps de mortel — adorent le voyage, la découverte. Ils ne se lassent pas de parcourir l'Harmonde. C'est là leur dernière particularité : lorsqu'ils sont incarnés, ils ne retournent pas aux Abysses une fois leur mission terminée. Par la grâce des Hauts Diables, ils sont libres de profiter de leur nouvelle forme, jusqu'à ce qu'ils fassent l'objet d'une nouvelle Conjuration.

S'ils sont nombreux à la surface de l'Harmonde ? La majorité des Incarnats préfère résider aux Abysses, étant donné leur situation privilégiée. Mais il est évident qu'il existe des Incarnés à la surface de l'Harmonde. Ils évitent simplement les lieux impropres à la Ténèbre. Aucun autre Démon ne peut bénéficier de la possession. C'est pour cette raison que les Incarnats sont pour nous de précieux alliés.

Caractère

Les Advocatus Diaboli apparaissent généralement comme des êtres au caractère ombrageux, secs et brusques envers les mortels et d'une grande froideur face à leur clientèle. Ils aiment s'entourer de mystère, une précaution souvent nécessaire pour dissimuler certains travers ou habitudes déconcertantes qu'ils ont pu conserver de leur nature ténébreuse — pratiques sadiques, scarifications, déviances sexuelles, etc.

Cependant, nous possédons un esprit de corps important, plus encore que les Conjurateurs. Tous les Advocatus Diaboli collaborent entre eux et n'hésitent pas à se prêter conseil et assistance. Plusieurs peuvent ainsi se réunir pour statuer sur un même cas de rupture.

Forme démoniaque

Niveau de Ténèbre : 95
Cercle : IV
Difficulté d'invocation : 20 (Advocatus Diaboli) Impossible (Autres)
Caractéristiques de base : 9
Caractéristique max. : 20
Niveaux de Compétence : 250
Familles : 4 (pas d'Occulte)
Densité : 90
Bonus à la Densité : + 10
Opacité : 20
Bonus à l'Opacité : + 7

Le rituel de possession

L'Advocatus Diaboli doit au préalable accomplir un dessin particulier mêlant des encres rouges et noires. Le tracé est très précis, mais ne nécessite pas d'efforts particuliers de sa part. En effet, il est inscrit dans sa mémoire au moment de son intronisation. La plupart trouvent d'ailleurs qu'il est plus facile à cette occasion de dessiner les yeux fermés. Par contre, l'encre brûle la peau du sujet et lui laisse après d'artistiques cicatrices… Il est par conséquent préférable que la victime soit inconsciente avant le début des opérations.

L'Incarnat revient pour un bref instant à l'état de Ténèbre pure, ce qui lui permet de s'introduire dans le corps de la victime en utilisant ses orifices vitaux et le dessin de l'Advocatus Diaboli. Celle-ci se réveille alors pour un bref instant, durant lequel elle subit une intense douleur et une agonie inégalable. Elle peut alors tenter un jet de VOL contre DIFF 30 avec les modificateurs suivants au jet.

Inspiré : + Flamme
Ténébreux : – Noirceur
Lutin : + 10 (l'Incarnat tend à se retrouver prisonnier de l'arbre…)
Farfadet : + 2
Satyre : +1
Méduse : +5 (les serpents ont tendance à repousser également l'envahisseur)
Fée Noire : +2
Abymois : +1

Pour des raisons évidentes, il est souvent préférable de tenter la possession sur des humains, d'autant que les victimes sont beaucoup plus faciles à trouver. Seule exception, lorsque le Démon demande lui même un corps de saisonnin : il convient d'être alors particulièrement révérend envers l'Incarnat, car cette exigence est révélatrice du fait que ce dernier possède une grande expérience et aspire à goûter à d'autres sensations.

Si l'Incarnat parvient à vaincre la volonté de l'hôte — c'est souvent le cas —, l'âme de celui-ci meurt en exhalant un long hurlement, audible à plusieurs mètres à la ronde. Il est de ce fait préférable d'accomplir le rituel dans un lieu désert, à la lueur des torches.

Témoin d'une possession

Effroi : DIFF 30
Gain de Ténèbre : 15
Même chez l'Advocatus Diaboli, la vue de la Ténèbre pure et le cri effrayant poussé par l'âme agonisante peuvent générer de la Ténèbre.

Forme incarnée

Caractéristiques
Flamme/Flamme Noire : 00/variable
AGI : de la victime – 1.
FOR : de la victime + 5.
PER : de l'Incarnat.
RES : de la victime.
INT : de l'Incarnat.
VOL : de l'Incarnat.
CHA : de la victime.
CRE : de la victime – 2.

Les PdV restent ceux de la victime.

Les Compétences secondaires sont celles de l'Incarnat.

À chaque Décan, l'Incarné gagne un point de Corps Noir et une Peine sombre. Lorsque le score de Corps Noir de l'Incarné est au maximum, il n'est plus en mesure de « tenir » le corps de la victime et doit réintégrer les Abysses, sauf s'il parvient à négocier la possession d'un autre hôte avec un Advocatus Diaboli.

Si le corps de l'Incarné est tué en combat singulier, le Démon à la possibilité de s'en extraire : il ouvre le corps de l'intérieur et en sort sous sa forme démoniaque, dégoulinant de sang, en une vision particulièrement horrifique • Effroi : DIFF 15 ; gain de Ténèbre : 4. Il n'aura alors qu'une seule tâche à accomplir avant de devoir rentrer aux Abysses : massacrer celui ou ceux qui ont été responsables de sa mort physique.

Nous confrontons perpétuellement nos connaissances : c'est ce qui nous permet de savoir presque tout des drames qui se déroulent à la surface de l'Harmonde. C'est de notre grande solidarité que naît cette impression que l'on ne peut rien nous cacher, et la terreur superstitieuse qui nous entoure.

Il est d'ailleurs toujours utile pour nous, pour notre réputation, de maintenir cette peur d'une personnalité omniprésente et omnisciente. »

CRÉER UN ADVOCATUS DIABOLI

« Vous êtes dans une barge qui vous conduit aux Abysses : une vision familière, une scène que vous avez déjà vécue. Mais ce soir, les Abysses ne vous sont plus aussi familiers. Tout semble oppressant, contraire. Les Démons sur les berges du Moloch-an-Arion vous regardent étrangement ; dans leurs regards se mêlent froideur et jalousie.

Le passeur vous fait descendre en Outrerive. Votre solitude vous paraît plus oppressante que jamais, lorsque les Démons hostiles commencent à vous attaquer, et vous forcent à prendre la fuite en direction des espaces interdits, des cavernes profondes des Abysses.

Vous traversez plusieurs grottes aux murs suintants de lichen coloré, longeant plusieurs lacs de Ténèbre, jusqu'au moment où vous vous retrouvez face à un Haut Diable, debout dans une attitude hiératique. Votre futur parrain… »

Minimum requis : Éloquence 7, Lois 8, Us et coutumes : Abysses 5 et Noirceur 10.

Si un Inspiré possède déjà une Charge, il doit y renoncer au profit de celle-ci. Advocatus Diaboli lui coûte alors 5 points moins le coût de la Charge déjà tenue par le postulant. On ne peut devenir Advocatus Diaboli qu'après avoir accompli les épreuves exigées par les Abysses. La nature de ces épreuves est à la discrétion de votre EG.

Un Advocatus Diaboli bénéficie de toutes les prérogatives liées à son statut. Il est une personnalité influente de la région où il officie. En échange, il doit se tenir prêt à répondre aux ordres des Hauts Diables. La Ténèbre d'un Advocatus Diaboli croît : sa Flamme Noire peut dépasser le score de dix.

Conjurer un Advocatus Diaboli

Un Advocatus Diaboli peut être conjuré comme un Démon. Il s'agit d'un événement exceptionnel, toujours contrôlé par les Hauts Diables. Le but d'une telle opération est le plus souvent de châtier un individu maladroit en le confrontant de cette manière aux terribles représentants des Abysses.

Un Advocatus Diaboli itinérant n'a pas les mêmes avantages que ses semblables sédentaires, mais trouve souvent d'autres compensations. Sa Charge ne lui coûte que 4 points. Comme précédemment, toute autre Charge doit être abandonnée suivant le même système de soustraction.

Advocatus Diaboli et Connivences

Un Advocatus Diaboli est un Conjurateur de cinquième Cercle. il peut conjurer des Démons dans le cadre de ses fonctions. Il n'a pas de contrepartie à apporter à une Connivence si, toutefois, celle-ci est motivée par un motif impérieux, mettant par exemple en cause les intérêts des Hauts Diables. Dans le cas contraire, le Démon exigera la signature d'une Connivence traditionnelle.

Un Advocatus Diaboli est toujours en mesure de négocier la Connivence à son avantage : il est en bonne position pour agir de la sorte. Veillez toutefois à ne pas en abuser, car il n'est pas rare de voir des Démons (surtout puissants) se retourner contre un Advocatus Diaboli lorsqu'ils estiment que celui-ci essaie de les flouer…

Les Artificiers

Propos recueillis en Abyme auprès de Vincenzo Forza, membre des Dix.

« Les Artificiers sont tous des humains. Il ne peut en être autrement. Nous sommes les bourreaux des Abysses, les exécuteurs de la colère des Hauts Diables. Notre tâche demande une stabilité, une infaillibilité dont les saisonins sont incapables. Aucun enfant des Saisons ne pourrait appréhender notre maîtrise de l'Art sans subir l'influence des pigments de sa Dame. Une telle faiblesse nous est interdite.

Un Artificier travaille seul, même s'il peut avoir des domestiques. Le hasard a voulu que le pouvoir de l'Artificier de la Cité des Ombres soit échu entre les mains de ma fratrie, le groupe des Dix. Mais pour l'essentiel, un Artificier est un exécuteur solitaire.

Apparence

Je suis sans doute mal placé pour juger de notre apparence. Pour moi, elle semble tout à fait ordinaire. Toutefois, nous sommes astreints à une certaine austérité dans l'habillement. La pratique du Prisme nous oblige à être vêtus de noir ou de rouge pour éviter les interférences avec les couleurs réelles, celles que nous sommes les seuls à percevoir.

La plupart des mortels considèrent que notre ascétisme se voit aussi sur notre visage ; ils nous décrivent comme des êtres froids et distants, renfermés, détachés du réel et accaparés par le Prisme. J'ignore si cela est vrai ; je ne nous vois, moi et mes semblables, que comme des êtres d'apparence ordinaire.

En effet, nous affichons à dessein une certaine banalité dans notre allure et notre manière d'être. Comme nous sommes tous itinérants, à de rares exceptions près, il est utile de passer inaperçu pour mieux tromper les victimes que nous traquons. Cependant, en dépit de nos efforts, il semble que nous dégageons du fait du don du Prisme une aura, jugée malsaine par les mortels, qui nous rend plus remarquables que nous le souhaiterions.

Nature

Un réseau organisé

Bien que les Artificiers soient pour l'essentiel des itinérants, notre groupe possède une structure importante, il est indispensable que nous collaborions les uns avec les autres. Dans ce but, il existe dans chaque royaume un Grand Artificier, chargé du regroupement et de la coordination des Artificiers qui y transitent.

Tout comme les Advocatus Diaboli, nous sommes capables de nous reconnaître les uns les autres, et de savoir avec précision si l'un des nôtres officie dans un rayon de cinq kilomètres autour de nous. Nous revendiquons un certain devoir de solidarité et échangeons régulièrement des informations. La collaboration des Artificiers constitue pour nous le meilleur réseau d'espions, car il nous est impossible de faire confiance, même à des professionnels, pour le travail qui est le nôtre.

Il est difficile de déterminer notre nombre exact, puisque nous sommes tous mobiles. Notre présence dans l'un ou l'autre royaume dépend essentiellement des criminels qui s'y trouvent et ce nombre varie. À la différence des Advocatus Diaboli, nous ne sommes pas obligatoirement des Déchus et il nous est impossible de renaître de la Ténèbre. Même s'il est extrêmement difficile de nous surprendre, nous attirons l'animosité et pouvons être tués à notre tour. Et lorsqu'un Artificier vient à disparaître, il n'est pas nécessairement remplacé ; notre métier est difficile et ne suscite pas beaucoup de vocations, moins en tout cas que l'ampleur de notre travail le requiert. De plus, le nombre de doués du Prisme est infime.

Des exécuteurs zélés

Plus encore que les Advocatus Diaboli, nous nous devons d'être d'une totale soumission aux Abysses. Nous sommes les garants du respect des Conjurateurs envers les Démons.

La terreur que nous insufflons est parfois suffisante pour prévenir les ruptures... Par conséquent, nous devons apporter notre aide à tous ceux qui en appellent à nos services, qu'ils soient Hauts Diables, Advocatus Diaboli, ou simples Opalins. Notre éthique nous interdit de refuser une mission.

La marque de la Perfidie

Parmi les Conjurateurs spécialisés, les Artificiers sont les seuls à avoir une connaissance plus approfondie de la Perfidie. En effet, la plupart, s'il leur arrive d'être touchés par cet autre mode de corruption, restent avant tout tournés vers l'Ombre et ne saisissent pas la pleine mesure de la puissance du Masque. Même si nous sommes d'une loyauté sans faille envers les Abysses, nous n'hésitons pas à nous prononcer pour l'union de l'Ombre et du Masque — pour nous la seule alliance digne d'assurer à terme une véritable incursion des Démons à la surface.

Prisme **(3, Âme)**

À l'instar des Artificiers, vous possédez un Prisme, mais vous n'en êtes pas encore l'un des leurs. Bizarrerie de la nature ou Don pernicieux des Hauts Diables ? Mystère. Sans doute ces derniers vous recherchent-ils pour vous incorporer dans leurs légions… Toujours est-il que vos perceptions, bizarrement altérées, vous permettent de suivre à la trace la personne de votre choix. Harmoniste du Décorum, vous pouvez également utiliser le don pour inventer des sorts adaptés à votre victime (voir plus bas). Vous avez un bonus de + 1 en PER dans tous les domaines où ce don peut vous être utile — par exemple, en Fouille, Vigilance, Déguisement… Mais pas en combat ou pour rechercher une information dans un livre.

Minimum requis : Peinture à 1 ou plus.

Prisme dirigé **(1, Âme)**

Vous êtes capable d'utiliser le don du Prisme uniquement lorsque vous le désirez, sans subir au quotidien la vision déroutante des Esquisses. Ce développement exceptionnel de votre sens de la vue vous confère un bonus permanent de + 1 à tout jet impliquant PER ou les capacités liées au don du Prisme, à condition toutefois que vous songiez à modifier vos sens au moment opportun.

Minimum requis : l'Avantage « Prisme ».

Éveil précoce **(1, Âme)**

Vous avez commencé à ressentir les effets du Prisme très jeune. Vous vous souvenez avec peine d'une époque où votre vision n'était pas soumise au tourbillon de couleurs prismatiques. Vous avez appris à maîtriser le Prisme bien mieux que la plupart de ceux qui le possèdent. Vous avez un bonus de + 1 sur tous les jets incluant ART et PER et qui impliquent l'utilisation du don du Prisme.

Minimum requis : l'Avantage « Prisme ».

L'Artifice

L'utilisation pratique du Prisme est appelée l'Artifice. N'importe qui peut pratiquer cet art en utilisant la compétence « Peinture ». Toutefois, ce système donne de bien moins bons résultats et il est connu que les meilleurs Artificiers sont des Harmonistes.

Note : *un Artificier inspiré qui utilise son score d'ART + Peinture au lieu de son POT de Décorum subit une pénalité de – 5 lorsqu'il veut pratiquer l'Artifice.*

Les Harmonistes possédant un Prisme sont les plus puissants et les plus inventifs d'entre nous ; ils sont capables d'inventer leurs propres effets magiques. Les autres sont voués à n'utiliser que la portion congrue du don et à ne pratiquer que les sorts réservés du Prisme en utilisant simplement leur compétence « Peinture » à la place de leur POT de Décorum.

Pour pouvoir reconnaître une Esquisse particulière, le porteur du Prisme doit réussir un jet de PER contre DIFF 20. Si la personne a déjà été aperçue ou étudiée, l'EG peut diminuer la DIFF à votre demande.

Pour suivre la piste d'un individu dont il a isolé l'Esquisse, l'utilisateur du Don doit réussir un jet de PER + Vigilance. Si le jet est un échec, cela signifie que la trace recherchée a disparu sous d'autres Esquisses et qu'elle ne peut plus être retrouvée. La difficulté du jet dépend du temps écoulé depuis le passage de la cible.

Utiliser le Prisme

Temps écoulé	DIFF
Un jour	10
Une semaine	15
Deux semaines	20
Un mois	25

Pratiquer l'Artifice nécessite des Pigments sanglants, que les Artificiers obtiennent en mêlant à des Pigments de Décorum le sang de leurs victimes.

Seuls les Harmonistes peuvent pratiquer le Décorum à l'aide du Prisme. Ils peuvent grâce aux Pigments sanglants corrompre la plupart des Œuvres connues. Les effets sont alors pervertis pour s'apparenter au Décorum de l'Automne ou intensifiés à l'intention de la victime : + 5 au jet d'Art magique pour les Œuvres automnales et celles dirigées contre une cible. Les Harmonistes sont invités dans ce domaine à faire preuve d'imagination, avec l'accord de votre EG, bien sûr…

Il existe toutefois des sorts réservés aux Artificiers, pouvant être accomplis par les

LE DON

Artificiers non-harmonistes à l'aide de leurs connaissances picturales. Voici les plus connus.

Déchirure

Saison : Prisme
Seuil : 10
Zone d'effet : contact
Durée : instantanée
Dessin : 1 tour

L'Artificier s'empare de l'âme d'un individu désigné par les Hauts Diables, grâce à une marque tracée au Pigment imprégné du sang de la cible. L'âme s'arrache du corps, celui-ci tombant à terre semblant brusquement privé de couleur ! L'âme semble reposer dans la main de l'Artificier pendant MR seconde(s), sous la forme d'une légère aura dorée, grise ou noire puis se dissout.

Ce sort empêche la récupération de la Flamme si la victime est un Inspiré.

Enfermement

Saison : Prisme
Seuil : 15
Zone d'effet : contact
Durée : instantanée
Dessin : 5 tours

Ce sort est identique au précédent, sauf que l'âme dérobée est perceptible pendant MR + 10 secondes, et possède une consistance palpable. Cela peut permettre à l'Artificier de la transférer dans un récipient clos — ce que ne permet pas la simple « Déchirure ».

Feu d'Artifice

« Enfermement » permet aux Artificiers de déposer une âme dans une fusée de feu d'artifice (AGI + Savoir-faire : Artifices contre DIFF 15). Un Artificier peut acheter ses fusées ou louer les services d'un fabricant, mais il s'agit là d'un expédient désavoué par les Hauts Diables. Pour des raisons de discrétion, il est préférable que les Artificiers prennent en charge ce travail eux-mêmes.

Agonie

Saison : Prisme
Seuil : 20
Zone d'effet : contact
Durée : instantanée
Dessin : 2 tours

Grâce à un trait tortueux, l'Artificier accélère le cycle temporel d'une cible et la conduit à l'heure de son trépas. Cette calligraphie ne peut s'exercer que sur une personne âgée, malade ou fragile. Le seuil de l'Œuvre doit être majoré de + 5 dans le cas d'une personne en bonne santé et/ou de + 10 dans le cas d'un Inspiré. La cible meurt instantanément. Un jet de Médecine indique une mort naturelle ; Chirurgie et Premiers soins ne donnent aucune information.

Reconnaître le don

La première chose à laquelle on reconnaît un être au don récent est sa confusion et la perte de son sens de l'orientation. Le « jeune » porteur ne s'est pas encore habitué à vivre avec sa nouvelle vision : il marche en aveugle, implore parfois dans son désarroi l'aide d'inconnus, etc. La seconde caractéristique qui nous permet aisément de les (re)trouver est que nous partageons la même Esquisse. Tous les porteurs du Prisme, même s'ils sont peu nombreux, possèdent la même Esquisse : de couleur blanc laiteux, avec en son cœur un éclat de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. Cette teinte exceptionnelle trahit son porteur et nous permet de le retrouver sans peine.

Un Artificier aime à travailler en indépendant et maudit souvent le jour où il aperçoit cette Esquisse pâle. Mais les consignes des Abysses sont formelles : si nous rencontrons un porteur du don, nous devons le forcer à nous suivre pour en faire un serviteur de l'Ombre, comme nous.

Les causes de cette proximité d'esprit avec les Perfides sont mystérieuses. Sans doute ne peut-on pas vivre une existence de tueur sans être touché par la Perfidie... Mais dans tous les cas, si le Maître du Semblant reçoit volontiers notre sympathie, notre fidélité reste celle de l'Ombre.

Note : *un Artificier possède au départ cinq points de Perfidie ou les remplacer par le défaut « Tenté par la Menace » au choix.*

Le règne de la Terreur

Même si nous travaillons en complète autarcie, nous n'en bénéficions pas moins de nombreux

auxiliaires dispersés à travers les Royaumes crépusculaires. Il s'agit le plus souvent de Ténébreux, mais également de Ternes ayant contracté des dettes à l'égard d'un serviteur de l'Ombre, etc. Ces personnes, que nous appelons entre nous les Inféodés, nous servent par crainte de leurs créanciers des Abysses ou par peur des pouvoirs que nous détenons. Les Inféodés sont connus des Abysses et il nous est possible de les localiser. Comme il s'agit parfois de grands personnages, certains peuvent posséder une grande influence et nous être d'une aide précieuse. La plupart étant des Ténébreux, la différence entre ces deux notions est ténue : les Inféodés sont plus particulièrement dévoués à notre service.

Nous commandons aux Inféodés par la terreur. Il s'agit d'une forme particulière d'Effroi à laquelle ne sont sensibles que les êtres ayant déjà été touchés par la Ténèbre. Lorsque nous réussissons à provoquer la terreur chez un individu, celui-ci ne gagne pas de Ténèbre, mais se sent forcé d'être envers nous d'une obéissance absolue, allant jusqu'à risquer sa vie si on lui en donne l'ordre. Seule limite, nous ne pouvons utiliser la terreur sur des personnes qui nous connaissent personnellement. C'est pourquoi peu d'entre nous s'encombrent d'un domestique, car celui-ci doit alors toujours être un serviteur zélé, auquel il est possible de faire une confiance absolue.

Fonction

La justice des Abysses

Comme nos proches, les Advocatus Diaboli, nous ne vivons que pour accomplir la tâche qui est la nôtre. Nous possédons un sens aigu de la justice que nous servons, celle des Hauts Diables. Nous sommes convaincus de la justesse de notre mission, de la nécessité de châtier les impudents qui se risquent à défier les Abysses et ses seigneurs.

Toutefois, nous sommes capables de compromission, une chose que les mortels oublient souvent pour ne retenir que le côté le plus sordide des exécutions qu'il nous faut parfois mener à bien. Lorsque nous recherchons un Conjurateur, c'est à seule fin, en premier lieu, de lui donner un avertissement. Les moyens sont divers. En règle générale, nous détruisons une de ses possessions de valeur. S'il récidive nous pouvons incendier sa demeure, exécuter l'un de ses proches, ou le faire tourmenter par des Démons mineurs. Si sa faute est trop grave, ou s'il s'agit de récidives signalées et avérées, il nous faut alors enfiler la cagoule du bourreau.

Le Prisme

L'Artifice est la pratique qui a fait notre réputation. Elle est fondée sur la juste terreur que nous inspirons aux mortels. Il s'agit d'une technique fondée sur ce pouvoir très particulier que l'on appelle le Prisme. L'origine de ce don est mystérieuse ; aucun Artificier n'est en mesure de dire précisément d'où vient ce savoir-faire. Est-ce une marque des Hauts Diables ? Un don consenti par notre maître ? Une capacité innée que nous découvrons en progressant dans la Ténèbre ? Sans doute ne le saurons-nous jamais.

Le Prisme est une capacité. Il modifie notre perception de l'Harmonde, notre appréhension des couleurs. Pour la plupart d'entre nous, cette altération des sens est permanente et parfois difficile à vivre. Cependant, certains parviennent, dit-on, à conserver une vision normale et à modifier leur vue à leur convenance.

Nous sommes les meilleurs limiers de l'Harmonde. Les porteurs de ce don ne peuvent plus voir les composantes matérielles et minérales du monde qui les entoure... Elles disparaissent sous les Esquisses.

Une Esquisse est une marque de couleur bien précise, laissée par un être vivant à un moment donné de son existence. Elle se modifie avec l'âge mais reste fondamentalement de la même nuance tout au long d'une vie. Elle est unique, même des jumeaux n'en possèdent pas d'identique. Elle se répand dans le sillage d'un individu : là où il a posé sa main, sur le moindre chambranle effleuré par ses vêtements, etc. Lorsque nous parvenons à isoler l'Esquisse d'un individu, il nous est possible de le traquer sans relâche ni contrainte de distance ou d'espace.

L'exécution

La perception de l'Esquisse nous permet donc de pratiquer l'Artifice, c'est-à-dire cette forme très particulière de Décorum. Nous devons d'abord nous procurer un peu du sang de notre victime, de préférence sans quelle le sache. Là réside la difficulté qui nous oblige à avoir recours aux services des Inféodés.

Dès que nous possédons le sang, tout se passe très vite : une Œuvre très simple nous permet de capturer l'âme du condamné. La plupart d'entre nous savent fabriquer eux-mêmes leurs fusées, d'autres recourent plus rarement aux services d'un fabricant pour pouvoir enfermer l'âme capturée, avant de la faire se disperser en un joli feu d'artifice. Les feux d'âmes donnent des explosions d'une beauté incomparable, avec des couleurs d'une richesse qui ne trompe personne, et surtout pas les Conjurateurs. Lorsqu'une lueur de cette sorte éclate

au-dessus de leurs têtes, ils savent qu'un Artificier n'est pas loin, qu'il veille au respect des règlements des Abysses.

Devenir Artificier

Devenir Artificier est difficile. Nous sommes peu nombreux et toujours en errance. Nous sommes les dépositaires d'un destin, d'un pouvoir unique conféré par les Abysses. Il est difficile de survivre avec ce don sans consacrer sa vie à l'Artifice.

Une vocation tardive

La plupart des Artificiers découvrent leur don alors qu'ils sont déjà âgés, et, le plus souvent, ils exercent déjà une fonction sociale ou politique. C'est ce qui nous fait souvent dire entre nous que le don n'est sans doute pas une capacité innée qui se révèle de façon brusque, mais plutôt un cadeau empoisonné des Hauts Diables qui peuvent ainsi choisir leurs futurs bourreaux.

La découverte du Prisme empêche souvent d'exercer une activité normale, sauf dans le cas où l'individu possède la capacité rare de pouvoir diriger son don. L'éveil du Prisme est donc une étape très douloureuse ; elle contraint le porteur à abandonner son passé.

Les enfants du Prisme

Il existe de très rares cas où le don du Prisme s'éveille chez les plus jeunes, et parfois même chez des enfants. Ceux-ci sont évidemment perturbés par cette découverte, au point qu'on les croit souvent malades, atteints de folie ou diminués mentalement. Les troubles que suscite le Prisme chez les plus jeunes sont évidemment une manière simple de les trouver : ils passent rarement inaperçus, à la différence des adultes qui peuvent, eux, espérer cacher leur affection et échapper à leurs futures obligations. Ces enfants sont donc vite repérés par un Artificier pour commencer leur apprentissage.

Les meilleurs Artificiers sont sans aucun doute les adultes qui furent de cette jeunesse qui consacra sa vie au service de l'Ombre.

Un mentor

Comme je l'ai déjà dit, nous sommes peu nombreux, et il n'existe pas, même en Abyme, d'école où développer l'Artifice. La plupart d'entre nous fabriquent leurs fusées eux-mêmes au prix de plusieurs années d'apprentissage nécessaires auprès d'un maître reconnu par les guildes de l'Harmonde.

Mais en ce qui concerne l'Artifice, il n'existe d'autre maître qu'un Artificier. Les Artificiers ont l'obligation de former leurs semblables. Souvent, nous rencontrons des individus perturbés par l'éveil du Prisme ; ils se méfient de l'enseignement que nous voulons leur dispenser. Mais peu ont le courage de refuser de nous suivre lorsque nous leur proposons d'apprendre à contrôler le Prisme et à retrouver une vision normale. La plupart des porteurs du don finissent donc par lier leur avenir au nôtre.

Les apprentis de l'Artifice sont contraints d'être des domestiques et des étudiants des années durant. Cet apprentissage est indispensable pour qu'en fin de formation, un Artificier soit touché par la Grâce.

La Grâce

La Grâce est, paradoxalement, ce qui fait d'un Artificier un exécuteur à part entière. C'est surtout ce qui permet aux Hauts Diables de contrôler notre groupe. Elle se transmet d'un mentor à son disciple, à la mort de celui-ci le plus souvent — mais pas toujours. C'est une marque particulière apposée sur le front de l'Artificier et visible uniquement par les porteurs du Prisme et les Advocatus Diaboli. Elle oblige ces derniers à fournir gratuitement des encres de conjuration aux Artificiers.

Il n'existe qu'un nombre limité de Grâces. Seuls les Hauts Diables en connaissent le nombre exact et donc le nombre d'Artificiers présents à la surface de l'Harmonde.

Pour qu'un apprenti reçoive sa Grâce, il faut qu'un ancien Artificier meure. Souvent l'apprenti du Prisme, lassé de n'être que le subalterne de son maître, provoque sa mort pour hériter de sa Grâce : c'est pourquoi le fait d'avoir un élève à son service est vécu comme une plaie pour le mentor. Lorsque l'un des nôtres meurt seul, sa Grâce est conférée à l'apprenti d'un autre Artificier, au grand soulagement de ce dernier enfin débarrassé de son encombrant subalterne.

En solitaire

Lorsqu'il reçoit sa Grâce, l'Artificier peut accomplir sa mission et son travail d'exécuteur. Dans les premiers temps, il est nécessaire qu'il vive seul pour mieux s'imprégner de toutes les variations subtiles du Prisme et de l'Artifice. Si son mentor n'est pas décédé, il doit le quitter — une séparation qui arrange souvent les deux personnes.

LE CAS ABYMOIS

« Il est connu que le cas de la Cité des Ombres est très particulier : c'est le seul endroit de l'Harmonde où l'Artificier a toujours été un sédentaire — du fait de l'importance particulière du travail. Contrairement à la plupart de leurs semblables, les Artificiers de la Cité des Ombres ont toujours aimé les vêtements colorés.

Mais Abyme est devenu un cas encore plus particulier lorsque Hoctence, notre prédécesseur, périt, voici une quarantaine d'années. Il n'avait pas d'apprenti et sa mort fut violente au point que sa Grâce se désagrégea et se scinda.

La part la plus importante a échu au domestique d'Hoctence, celui que nous appelons désormais « Le Père ». Il représente un cas unique d'Artificier qui a reçu la Grâce au moment où le don du Prisme s'est éveillé chez lui. Il connaissait suffisamment les activités de son maître pour comprendre ce qu'il était voué à devenir, mais ne possédant qu'une partie de la Grâce, il ne pouvait prétendre devenir un Artificier à part entière…

Il lui fallut près de quarante ans pour réunir les dix porteurs de la marque des Hauts Diables. Dans certaines familles, la fraction de la Grâce s'est manifestée tardivement, la dernière étant apparue il y a à peine sept ans à la naissance de notre benjamine, Shaneez.

Mais nous avons réussi à nous réunir et à travailler ensemble, une bénédiction après les années de vacance d'Artificier en Abyme. Le fait que nous soyons plus nombreux désormais qu'à l'époque du défunt Hoctence est un avantage car cela nous permet de mieux policer la conjuration. Certains Conjurateurs font l'erreur de croire qu'ils bénéficient d'une complète licence en Abyme.

Il nous faut alors les guérir de leurs illusions… »

Après ces quelques mois de probation durant lesquels l'Artificier est voué à vivre en ermite, il peut rejoindre les sociétés de l'Harmonde, même si nous gardons toujours un caractère solitaire. Seuls les plus vieux aiment habiter au cœur des villes, parmi les simples mortels.

Jouer un Artificier

Dans un Domaine

Rares sont les Artificiers qui officient dans un domaine unique. En effet, notre fonction nous contraint par définition à être itinérants. Ceci dit, un Artificier peut être rattaché à une région, si de graves problèmes y sont récurrents. Il doit alors, comme la plupart des serviteurs des Abysses, trouver une activité qui puisse servir de façade à sa véritable fonction.

Toutefois, il peut être avantageux d'avoir un Artificier dans un domaine, pour peu que son dirigeant accepte de fermer les yeux sur les activités peu ordinaires de ce dernier. Nous entretenons en effet un rapport très privilégié avec les Abysses et nous pouvons constituer un bon intermédiaire pour équilibrer les rapports d'un domaine avec le monde souterrain.

Dans une Compagnie

Bien que nous soyons solitaires, nous pouvons très bien nous intégrer à une Compagnie. Cependant, seuls des Artificiers expérimentés supporteront, ou même désireront, la présence de mortels au quotidien. En effet, les jeunes ont besoin de solitude, indispensable pour découvrir toutes les implications de leur fonction.

À l'instar d'un Conjurateur, un Artificier a besoin de partager le secret de sa charge avec des personnes de confiance. Tant que cela lui sera possible, un Artificier n'impliquera pas ses compagnons dans une exécution, sauf... si celle-ci sert les intérêts de tous.

Nous parlons peu de nos missions de peur que celles-ci n'entrent en conflit avec les aspirations de nos compagnons. En effet, en cas d'opposition entre la Compagnie et les Abysses, nous ne pouvons en aucun cas faire passer au second plan notre engagement envers les seigneurs de l'Ombre.

Enfin, bien que nous soyons toujours taciturnes et parfois difficiles à supporter, nous pouvons être très utiles dans un groupe. Lorsqu'un Artificier se joint à des mortels, il a vécu solitaire pendant de nombreuses années et apprécie infiniment de se trouver de nouveau en compagnie d'êtres vivants. Aussi longtemps que nous ne devons pas agir à l'encontre de la volonté des Hauts Diables, nous restons un soutien fidèle et efficace.

La vie quotidienne

Voués à consacrer notre existence aux Hauts Diables, nous ne pouvons ni nous sédentariser, ni avoir de charge fixe. Nous devons nous tenir prêts à répondre à un appel des Hauts Diables à tout instant. Toutefois, la poursuite des Conjurateurs dissidents accapare rarement tout notre temps. La plupart de mes semblables choisissent donc une activité de façade pour occuper leur temps libre.

Certains Artificiers peuvent rester oisifs pendant de longues périodes. À l'inverse, certains des nôtres doivent traquer des Conjurateurs particulièrement retors et sont forcés d'y consacrer tout leur temps, au détriment de ce qu'ils font d'habitude.

Une personnalité contrastée

Un Artificier est un être ambigu et difficile à cerner. En dépit de l'imprégnation de la Ténèbre, un Artificier garde souvent des traits de personnalité forts et ne change pas vraiment de caractère en prenant ses fonctions. En vieillissant, il apprécie la compagnie des mortels et peut être un compagnon agréable.

Cependant, il ne faut pas oublier que nous sommes avant tout des tueurs, des exécuteurs pour le compte des Hauts Diables. Nous ne pouvons pas nous permettre d'avoir des états d'âme.

Nous prenons un grand plaisir dans la traque, qui incarne pour nous l'essence du Prisme. Aucun mortel ne peut comprendre la jouissance qu'il y a à traquer une Esquisse, à dégager sa nuance subtile et unique des murs gris d'une ville.

La plupart de mes semblables aiment encore plus l'exécution que la traque. C'est pour nous un délice que d'arracher l'âme colorée de la victime que nous ont désignées les Hauts Diables, de sublimer son essence pour que sa couleur, révélée par le feu d'artifice, apporte du plaisir à des dizaines de personnes. C'est là le dernier paradoxe des Artificiers. Jugés comme des tueurs sadiques, nous partageons l'amour de l'art, de l'harmonie de la couleur, et nous créons des feux d'artifice d'une beauté telle qu'elle fait rêver ceux qui les aperçoivent. »

CRÉER UN ARTIFICIER

Artificier (4, Charge)

L'Avantage « Prisme » est compris dans cette Charge. Vous pouvez utiliser le don comme expliqué plus haut.

Vous êtes un Artificier, un bourreau au service des Abysses. Après avoirservi un Artificier pendant plusieurs années, vous avez reçu la Grâce des Hauts Diables et travaillez désormais en solitaire? que votre mentor soit encore vivant ou non. Cet Avantage augmente la Perfidie de votre personnage de cinq points.

Vous disposez d'encres à l'envi? vous êtes limité par le Cercle que vous contrôlez? et avez la capacité de reconnaître les autres Artificiers par le biais de la Grâce. Vous possédez une Noirceur de 9 proportionnelle au coût de votre Charge, de la même manière qu'un Conjurateur (voir plus haut).

Votre tâche consiste à traquer et éventuellement à exécuter les Conjurateurs qui n'ont pas respecté les lois des Abysses. Vous ne pouvez refuser une demande émanant d'un Démon, d'un Advocatus Diaboli ou des Abysses. Si vous trouvez vous-même un Conjurateur renégat, vous pouvez prendre l'initiative de l'exécution mais soyez sûr de votre fait car les Hauts Diables ne pardonnent pas une erreur de jugement? il est donc toujours préférable de consulter un Advocatus Diaboli pour ne pas commettre d'erreur.

Si vous commettez une erreur, les châtiments sont variables suivant l'importance du défunt: amende, nouvelle peine de Ténèbre, etc. Dans le pire des cas, les Hauts Diables peuvent vous démettre de vos fonctions.

Vous êtes alors considéré comme un renégat des Abysses et ne pouvez plus pratiquer la conjuration.

Minimum requis: Savoir-faire: Artifice 5, Peinture 7, Vigilance 6 et Noirceur 9.

Note: *il est impossible de créer l'un des Artificiers abymois. Il fautle devenir en arpentant la Cité des Ombres sous la tutelle de votre EG.*

Mentor (1, Défaut de Charge)

Comme précédemment, vous êtes Artificier, mais une mauvaise fortune vous a fait rencontrer un autre porteur du Prisme que vous avez été contraint de prendre comme disciple. La nature exacte de votre élève est à déterminer avec votre EG. Dans tous les cas, sachez toutefois qu'il ne vous apprécie pas forcément et que vous n'arrivez pas toujours à vous faire obéir. Vous devez également veiller à la sécurité de votre élève en sachant bien que ce dernier, le jour où il voudra prendre votre place, essaiera à coup sûr de vous faire disparaître.

Le Cercle Écarlate

Propos recueillis en Abyme auprès de Lucius Lario Alohaed, Maître Écarlate

« Nous vivons dans un monde à part, en marge de l'univers des autres serviteurs de l'Ombre. La plupart des Conjurateurs connaissent notre existence, même s'ils ne savent que superficiellement ce que peut représenter aujourd'hui notre groupe. Ils nous voient comme une faction dissidente, adeptes d'expériences ténébreuses extrêmes, celles de la Sorcellerie. Mais le Cercle Écarlate représente beaucoup plus que la simple pratique de l'Art sombre. C'est une voie différente qui poursuit, à la différence des autres Conjurateurs, des objectifs politiques. Ces objectifs, seuls les maîtres de l'ordre les connaissent. Bien que tenu au secret, je peux vous assurer que nous sommes ambitieux, que nous nous donnons les moyens de satisfaire nos ambitions...

Apparence

Le Cercle Écarlate s'est interdit d'avoir un signe distinctif, car il a toujours été de la nature même de notre ordre de demeurer occulte, secret. Cependant, les adeptes de la Sorcellerie peuvent se faire connaître en dévoilant leur gemme. Enchâssée dans la poitrine — comme pour tous les Obscurantistes — elle prend à la longue une teinte rougeâtre de plus en plus prononcée, révélatrice de la puissance du Mage.

À l'origine exclusivement princéen, le Cercle Écarlate a grandi et recrute désormais hors de nos frontières d'origine. Si la plupart des nôtres sont princéens, nous comptons dans nos rangs des janréniens en exil et de nombreux keshites.

Nous sommes une fraternité occulte et nous ne possédons pas d'uniforme qui pourrait nous trahir. Il est vrai que nous avons conservé une certaine ostentation toute princéenne dans notre mise ; mais à l'inverse, les nouveaux arrivés se doivent de faire preuve d'austérité pour montrer leur soumission à nos maîtres. Seuls ces derniers peuvent arborer dignement des couleurs vives et des costumes chamarrés. Les membres étrangers, de plus en plus nombreux, conservent pour la plupart leurs vêtements courants. Cependant, nous sommes tous protégés par le même Haut Diable et nous portons tous sa marque discrète ; c'est un moyen de reconnaissance aisé.

Autre détail... Nous sommes presque tous des mâles, humains ou saisonins. Il ne s'agit pas d'une fermeture formelle — le Cercle Écarlate admet aussi des femmes, et l'un de nos plus brillants maîtres est janrénienne. Mais rares cependant sont celles capables de rejoindre le Cercle Écarlate, de survivre aux épreuves et surtout d'avoir toute la renonciation de soi qu'implique la pratique de l'Art sombre.

De nombreux aspects de notre art demandent que le Sorcier se mutile pour faire l'offrande de son propre sang. C'est pourquoi beaucoup des nôtres ont l'air pâles, anémiques.

Enfin, les Inspirés ont constaté que les rangs du Cercle Écarlate ne comptaient que des Ternes. Point d'Inspirés parmi nous ! Là encore, nous ne sommes pas sectaires, mais les Inspirés se défient de nous... pour le moment. Pourtant, nous sommes fascinés par l'Inspiration et nous désirons collaborer plus activement avec les porteurs de Flammes.

Nature et origine

Le Cercle Écarlate nourrit des ambitions à l'échelle de l'Harmonde. Par conséquent, nous sommes voués à être un ordre occulte.

Histoire

À l'origine, il y avait une fraternité, appelée le Cercle, qui tenait dans les Communes princières toutes les fonctions traditionnelles inhérentes aux fraternités de Conjurateurs. Dès le début du Premier ge, des Mages se rassemblèrent au sein de cette fraternité jugée plus libérale que toute autre afin de pratiquer l'union de la Conjuration et du Supplice.

Peu à peu, les Obscurantistes devinrent de plus en plus nombreux, au point de bientôt avoir la mainmise sur le Cercle. Il n'y eut plus de fraternité traditionnelle dans les Communes princières, pas avant la fondation de la fraternité Cyanne il y a une dizaine d'années.

Le Cercle se consacra entièrement aux recherches sur le Supplice à partir de la rupture des obédiences, au début du Deuxième Âge. Les membres du Cercle mirent alors au point la pratique de la Sorcellerie. L'ambition des maîtres de l'organisation devint plus grande, et ils commencèrent à envoyer des émissaires hors des Communes princières dans les royaumes voisins, pour recruter — convertir ? d'autres Sorciers.

Le Cercle s'agrandit. Grâce aux relations du Grand Maître de l'époque avec les cités princéennes, la puissance financière et l'influence politique de notre ordre prirent de l'importance. La hiérarchie du Cercle, se mit en place au cours du Deuxième ge. Notre société était alors à son apogée, notre influence se faisait sentir dans tous les royaumes, jusque dans les sphères les plus élevées.

Peu après le troisième Symposium, en 1250, des Éclipsistes et des Jornistes s'inquiétèrent de la puissance du Cercle et surtout de son influence politique. Les Éclipsistes songèrent à négocier avec les maîtres du Cercle Écarlate, mais les Jornistes, plus radicaux, en appelèrent aux Reîtres de leur obédience. Le Cercle devint la cible d'une terrible croisade.

Tous les maîtres furent assassinés. Notre Grand Maître dut s'enfuir pour sauver sa vie. La plupart de nos membres dans les Communes princières subirent le même sort; les autres, à l'étranger, durent abjurer la Sorcellerie ou être exécutés. Les exécuteurs jornistes furent sans pitié. Ils s'employèrent à faire disparaître les Sorciers de la surface de l'Harmonde. Le sang coula à flots. En souvenir de ce jour funeste, nous changeâmes de dénomination pour renommer notre fraternité Cercle Écarlate.

Notre ordre ne fut pourtant pas décapité. Les rescapés se rassemblèrent autour du Grand Maître et rebâtirent le Cercle Écarlate. Cependant, la puissance de notre groupe était considérablement amoindrie et il a fallu près de deux cents ans pour rebâtir les fondations de l'ordre telles qu'elles étaient au faîte de sa puissance. Depuis le massacre de 1255, nous avons gardé une grande défiance des Jornistes... Non, pas de la défiance, de la haine. Nous ne pouvons supporter de partager la compagnie d'un Mage blanc, sauf lorsque des circonstances exceptionnelles l'exigent.

Hiérarchie

La structure du Cercle Écarlate n'a pas changé depuis l'apogée du Deuxième ge. Il s'agit d'une société extrêmement hiérarchisée, dont tous les participants doivent obéissance aux membres qui leur sont supérieurs en grade.

À la tête de l'ordre se trouve notre Grand Maître. Cet office est tenu depuis deux cents ans par le prince Yah Pong d'Abbadrah. Chef incontesté du Cercle Écarlate, il est le seul à en connaître tous les secrets et tous les projets.

Les Sorciers sont divisés en cinq grades qui correspondent à autant de titulatures officielles. À l'intérieur de ces groupes, ils sont classés en cinq rangs. Les nouveaux arrivés dans un grade possèdent le rang cinq, les plus anciens le rang un. Seuls les Sorciers parvenus au rang un dans une titulature donnée peuvent espérer accéder au niveau supérieur.

Le dernier des grades est celui d'**Enfant rouge.** Il regroupe des jeunes de moins de vingt ans, le plus souvent des fils de Sorciers qui font leurs premiers pas dans le Cercle Écarlate. Les rangs, chez les Enfants rouges, sont distribués en fonction de l'âge, alors que les rangs dans les autres factions dépendent de l'ancienneté et de la puissance du Sorcier. Les Enfants rouges sont élevés en communauté, dans des hospices privés tenus par le Cercle Écarlate. Ils y sont divisés en petits groupes d'études sous l'autorité des plus âgés.

Parfois, les Enfants rouges accueillent aussi des adultes. Il s'agit alors de membres en probation dont le Cercle Écarlate doit éprouver la force et la fidélité (anciens Éclipsistes ou Jornistes, femmes, saisonins, etc.)

Les adultes sont des Enfants rouges de rang un. Ils accèdent généralement rapidement au grade suivant.

Le niveau supérieur est celui des **Apprentis vermillons.** Ce sont les nouvelles recrues du Cercle Écarlate. Assez jeunes, inexpérimentés, ils ne connaissent pas encore tous les rouages de notre société. Ils sont là pour apprendre l'art difficile de la Sorcellerie. Dépendants d'un mentor, à qui ils doivent une soumission absolue, les Apprentis vermillons sont aussi organisés par petits groupes dirigés par un aîné de rang un. Les jeunes Sorciers doivent s'opposer les uns aux autres pour gravir plus rapidement les étapes qui les séparent du grade supérieur.

L'essentiel des troupes du Cercle Écarlate possède le troisième grade, celui des **Initiés de vermeil.** Les rangs sont très importants chez les Initiés de vermeil, qui accordent une grande importance à la hiérarchie et aux questions de préséance. À l'intérieur de chaque rang, afin d'éviter les conflits, la primauté est accordée aux plus âgés.

Les Initiés sont tous des Sorciers du Cercle Écarlate, plus ou moins puissants, plus ou moins confirmés suivant le rang. Ils sont répartis à la surface de l'Harmonde et possèdent leur propre métier, souvent une charge au sein du Cryptogramme-magicien. Ils sont les yeux et les oreilles de l'ordre et doivent essayer par tous les moyens de servir les intérêts politiques du Cercle Écarlate et de recruter de nouveaux Sorciers. Notre groupe tente autant que possible de placer ses membres dans l'entourage de personnalités politiques. Nous sommes en quelque sorte des éminences grises.

Les Esprits incarnats sont les membres du quatrième grade. Ce sont les érudits, les maîtres à penser du Cercle Écarlate. La plupart sont sédentaires et profitent souvent de leur charge pour monter une bibliothèque et un laboratoire où ils se livrent à de nombreuses recherches et expériences sur la Sorcellerie, le Supplice ou la Conjuration. Les Esprits incarnats sont puissants mais casaniers. Absorbés par leurs travaux, il est parfois difficile de les arracher à leurs recherches pour les faire agir dans l'intérêt de notre ordre.

Certains d'entre eux — ils sont plus rares — choisissent d'assouvir leur désir de connaissance dans l'errance. Ce sont alors de grands voyageurs, qui observent ceux qui pratiquent le Supplice et la Conjuration dans les autres royaumes. Leurs rapports réguliers sont la force vive du Cercle Écarlate, ce qui nous permet de réagir en fonction des aléas de la politique. Ces hommes sont également d'efficaces recruteurs ; ils sont particulièrement habiles pour déceler le talent d'un futur Sorcier. Ce sont eux qui ont fait entrer au sein de l'ordre des membres exceptionnels, les rares Enfants rouges à n'être pas nés d'un Sorcier.

Enfin, au sommet de la hiérarchie du Cercle Écarlate — si l'on excepte notre seigneur à tous, le prince Yah Pong — se trouve une élite composée de mes semblables, les **Maîtres écarlates.** Nous sommes les coordinateurs des actions politiques de notre organisation, nous statuons sur l'utilité de l'installation d'un Sorcier à un endroit donné, ou à l'inverse nous favorisons ses mouvements. Nous gérons toutes les richesses de l'ordre, les relations diplomatiques, etc. Nous nous réunissons quatre fois par an à Abbadrah pour statuer sur nos actions futures. Le reste du temps, nous sommes installés à des points stratégiques d'où nous pouvons agir pour servir les intérêts de l'ordre. Pour nous, l'Harmonde est un immense champ de bataille sur lequel nous devons stratégiquement placer les Sorciers, nos pièces maîtresses.

Les Intouchables

Les plus puissants des Sorciers du Cercle Écarlate forment un groupe à part, composé essentiellement de proches du prince Yah Pong. Ceux-ci ont renoncé à avoir un rôle actif dans la société de l'Harmonde et se consacrent essentiellement à l'étude et à leurs propres plaisirs.

Les Intouchables sont des Sorciers momifiés et donc immortels. Ce sont souvent des Déchus ou au moins des Conjurateurs de cinquième Cercle et de puissants Obscurantistes. Hélas, ils sont insaisissables et renfermés sur eux-mêmes : on ne peut pas véritablement compter sur eux. Ils font preuve d'une grande froideur envers les membres actifs du Cercle Écarlate alors que, s'ils voulaient investir toute leur puissance dans nos projets, presque rien ne pourrait s'opposer à nous.

Cependant, en dépit du fait que les Intouchables ne participent pas aux activités du Cercle Écarlate, nous leur devons un respect sans faille, nous ne nous adressons à eux qu'avec la plus grande des déférences.

Les Intouchables, comme nous les appelons, dépendent directement du prince Yah Pong. Ils forment un groupe à part dans la hiérarchie du Cercle Écarlate. Avouons-le, pour la plupart de mes semblables, même pour les Maîtres Écarlates, leur rôle exact reste un mystère.

LE PRINCE YAH PONG

Yah Pong, prince d'Abbadrah, est le plus puissant des Maîtres écarlates ; nul ne conteste son autorité. Il accéda à cette charge au début du Troisième ge. Il échappa à la croisade lancée par les Jornistes grâce à de dévoués Obscurantistes. Ces derniers lui permirent de devenir une momie et de se cacher assez longtemps pour pouvoir faire renaître l'ordre de ses cendres.

Yah Pong contrôle la quasi-totalité des opérations du Cercle Écarlate et se tient informé du moindre événement grâce aux rapports réguliers des Esprits incarnats. Il s'investit aussi personnellement dans de nombreux projets : concernant la prise de pouvoir du Cercle Écarlate dans les Communes princières et les expériences de Sorcellerie et de démonologie en particulier.

Décrire le caractère de notre vénéré Grand Maître m'est difficile. En effet, on le dit volontiers lunatique. Il est brillant, possède un esprit supérieurement intelligent, mais également sujet à de longues crises de mélancolie ou à de brusques accès de fureur. Toutefois, notre prince possède une prestance indéniable qui le met au-dessus du commun des mortels.

Il me faut dissiper une ridicule rumeur qui a prêté à mon maître une passion amoureuse pour une farfadine. Quelle idée ! Cette créature fait partie des expériences menées par le Cercle Écarlate, voilà tout. Comme tous ceux de notre ordre, le maître est insensible aux sentiments. D'une certaine façon, la pratique de la Sorcellerie nous contraint à abdiquer une partie de notre âme ; c'est la condition à laquelle nous pouvons devenir véritablement puissants.

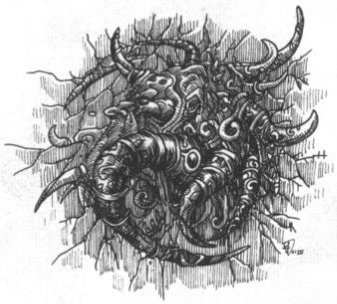
D'apparence, il est difficile de croire que Yah Pong est une momie. Il ressemble certes à un vieillard à la peau desséchée et jaunie, mais il ne pousse pas le mauvais goût jusqu'à se vêtir de bandelettes. Les vêtements opulents, le maquillage et les parfums qu'il utilise lui permettent de conserver une attitude humaine.

Patronage abyssal

Autre atout du Cercle Écarlate : nous entretenons de très bons rapports avec les Abysses. Du moins, avec certains Hauts Diables. Vous n'êtes pas sans savoir que le monde souterrain est partagé entre de nombreuses factions.

Notre principal protecteur est Hagherio, le Haut Diable de l'Art sombre. Les chroniques du Cercle Écarlate racontent qu'il aida les fondateurs de l'ancienne fraternité à poser les bases de la Sorcellerie. Tous les membres de notre groupe bénéficient de sa protection privilégiée. Nous portons tous sa marque, elle nous permet de nous reconnaître. Derrière lui se trouve une cabale composée d'autres Hauts Diables conscients de l'intérêt que représente pour les Abysses un groupement comme le nôtre, qui œuvre à promouvoir autant la démonologie que le Supplice. À l'inverse, d'autres factions sont opposées à notre action. Elles voient la Sorcellerie et la Conjuration comme deux pratiques totalement divergentes.

Le Cercle Écarlate se trouve ainsi au centre de violentes luttes de pouvoirs dans les Abysses. Mais nos partisans sont heureusement aussi puissants que nos adversaires et ces problèmes n'influent pas sur notre action à la surface de l'Harmonde.



Fonctions & projets

Les objectifs poursuivis par le Cercle Écarlate sont divers. Plusieurs tendances s'affrontent au sein de notre ordre, surtout depuis qu'il a pris une grande envergure et qu'il s'est étendu hors des frontières princéennes. Mais le Cercle Écarlate reste uni autour de ce qui fait notre nature et notre force : notre hiérarchie et l'obéissance qu'elle nous impose.

Une société politique

De façon générale, nos objectifs premiers sont avant tout politiques. Nous voulons donner au Cercle Écarlate la même envergure que celle du Cryptogramme-magicien. Comme lui, nous voulons fonder nos propres académies, posséder une titulature officielle...

Nos membres sont tenus d'œuvrer pour la prospérité de l'ordre : c'est un bénéfice pour la plupart des nôtres, car leur propre puissance sert celle du Cercle Écarlate. Aussi reçoivent-ils toute l'assistance possible jusqu'à ce qu'ils arrivent au sommet, et à ce moment-là ils peuvent rendre au Cercle Écarlate des services égaux à ceux dont ils ont bénéficié.

Les Sorciers du Cercle Écarlate doivent une complète obéissance à ceux qui leur sont supérieurs dans la hiérarchie. Si l'un des nôtres reçoit un ordre frappé du sceau du Cercle Écarlate, il doit s'y conformer autant que possible : chaque grade possède son propre sceau, si bien que personne ne peut se dérober à une tâche donnée. Dans les cas de missions supérieures (enlèvement, assassinat, vol lorsque la victime est une personnalité politique, etc.), l'ordre doit être remis en mains propres par celui qui l'exige. Il n'existe que deux motifs qui peuvent justifier un refus de mission : si la requête fait appel à des compétences que le Sorcier ne possède manifestement pas, ou si celle-ci met la vie du Sorcier en danger. Toutefois, même dans ce dernier cas, les refus sont rares : être membre du Cercle Écarlate exige une absolue soumission...

Un membre d'un grade peut commander tous les Sorciers du grade inférieur. Cela ne comprend pas les Sorciers du même grade : les distinctions de rang sont essentiellement honorifiques. Un Sorcier ne peut donner un ordre que lorsque celui-ci sert les intérêts du Cercle Écarlate. Ceci dit, cette définition est assez souple puisque la doctrine de notre ordre considère que la prospérité du moindre de ses membres lui est bénéfique.

La logique du Cercle Écarlate s'apparente avant tout à une volonté de puissance, mais certaines factions poursuivent d'autres projets parallèles, qui à terme, peuvent également servir notre volonté hégémonique.

Les Communes princières

Les Sorciers se rencontrent essentiellement dans les Communes princières. On trouve l'un des nôtres, un Esprit incarnat ou un Initié de vermeil d'au moins de rang un, dans chacune des Cités-États auprès des princes régnants. Souvent, notre représentant tient le rôle de conseiller du souverain ou une charge importante dans le domaine.

Le but du Cercle Écarlate est d'installer un de ses représentants à tous les postes clés du royaume, puis de renverser nos adversaires. Nous voulons faire des Communes princières un état unifié sous l'autorité unique de notre Grand Maître, dont Abbadrah sera la capitale.

Un pas décisif a été accompli lorsqu'un de nos Maîtres écarlates est devenu lui-même prince, l'année passée. Je ne vous révélerai pas dans quelle cité, ce secret appartient à l'ordre. Tout ce que je peux vous dire, c'est que ce domaine passé en notre pouvoir va nous fournir, en plus d'Abbadrah, une excellente base de départ pour prendre le pouvoir dans toutes les Communes princières.

Expériences de Sorcellerie

La pratique de l'Art sombre fait l'unité et la puissance du Cercle Écarlate. Il importe pour nous de progresser dans cette voie, de toujours explorer de nouvelles possibilités.

Les premières expériences du Cercle Écarlate dans ce domaine visaient à créer des monstres de Ténèbre liés « empathiquement » aux Sorciers, comme un Danseur. Le résultat ne fut hélas pas concluant, et les adversaires d'Hagherio finirent par s'opposer à ce qu'ils considéraient comme un usage abusif de la Ténèbre.

Nous nous intéressons particulièrement à l'Effroi, à ses différentes manifestations et applications. La plupart de nos recherches visent à créer des objets maudits et nous travaillons surtout sur les effets de la Ténèbre vis-à-vis des liquides. L'imprégnation des fluides se fait par les mêmes procédés que pour les solides et donne naissance à des poisons particulièrement virulents...

Depuis que les maîtres de notre ordre ont découvert l'Inspiration, nous sommes passionnés par cette nouvelle énergie et par les possibilités nouvelles qui s'ouvrent à nos recherches. Malheureusement, là encore, nos premières expériences n'ont pas été concluantes. Nous rencontrons de nombreuses difficultés, notamment à cause de la difficulté de se procurer la matière première, si je puis dire... Il semble que toute expérience utilisant la Flamme se heurte au caractère totalement imprévisible de l'héritage des Muses.

Nous avons eu en particulier un échec cuisant avec la naissance de la farfadine Carminalda. La réalisation fut admirable et cette jeune femme est un cas unique de demi-Démon Inspiré. Cependant, elle nous a échappé et n'a fait montre d'aucune capacité exceptionnelle, à part celle de semer le trouble dans la région et d'être une véritable affliction pour notre Grand Maître. Après réflexion, nous avons compris que c'était une erreur d'impliquer des saisonins dans ces expériences. Ils sont par trop incontrôlables.

Depuis, nous avons heureusement rectifié notre politique d'études et les premiers résultats nous laissent de meilleurs espoirs. Mais ce nouveau projet, baptisé Incandescence, est sous le contrôle complet de notre Grand Maître, et pour l'instant nul ne peut réellement prétendre en connaître la teneur.

L'Inspiration

Comme je vous l'ai déjà dit, la découverte récente de l'Inspiration et de l'existence des Sanctuaires a bouleversé les érudits du Cercle Écarlate. Nous entrevoyons à peine les possibilités immenses qui peuvent naître de l'union de la Flamme et de la Sorcellerie.

En dépit de l'énergie que nous investissons déjà dans nos expériences, certains de mes pairs sont d'avis que la meilleure manière pour nous de bénéficier de la puissance de l'Inspiration serait de convaincre des Inspirés de nous rejoindre. L'idée est séduisante, mais jusqu'à présent tous ceux que nous avons contactés ont refusé notre offre. Qui sait, donc, ce qu'il adviendrait si un Inspiré pratiquait l'Art sombre...

Devenir membre du Cercle Écarlate

Un des objectifs premiers de notre ordre est de s'étendre et de recruter le plus grand nombre de membres possibles. Mes confrères comme moi-même sommes vigilants et essayons de repérer tous ceux qui semblent avoir un potentiel suffisant pour nous rejoindre. Pour l'instant, nous recrutons principalement à l'ouest et au sud des Communes princières. Nous avons déjà une bonne implantation en Janrénie et dans l'Empire de Keshe, et nous commençons à atteindre Urguemand et les Terres veuves.

Nous surveillons particulièrement les institutions obscurantistes et les écoles de Conjurateurs avec lesquelles nous sommes en rapport. Parfois, des Conjurateurs ou des Obscurantistes ayant entendu parler de la Sorcellerie viennent nous trouver pour en apprendre plus sur notre art. Il s'agit souvent d'une simple manifestation de curiosité, et ces personnes font alors preuve de légèreté en ne mesurant pas à quel point l'Art sombre est une voie sans retour — plus encore que le Supplice.

Il n'est pas difficile de devenir membre du Cercle Écarlate. Il est cependant plus dur de le rester. Notre ordre exige une obéissance quasi-absolue et une dévotion sans faille à des pratiques dont la maîtrise est longue est fastidieuse. Beaucoup renoncent avant de réussir à devenir Sorciers. D'autres, plus rares, abandonnent le Cercle Écarlate : notre organisation a ses renégats, comme toutes les fratries puissantes. Nous les châtions de la seule manière concevable pour notre sens de l'honneur : la mort.

Les jeunes

Il est rare que les enfants des Sorciers n'adoptent pas la voie de l'Art sombre à leur tour. Dès l'âge de six ans, la plupart d'entre eux appartiennent aux Enfants rouges. Ils sont encadrés par des élèves plus âgés qu'eux, qui se chargent de leur apprendre notre doctrine et la fidélité qu'ils doivent au Cercle Écarlate. On leur apprend également des rudiments de démonologie. Les plus brillants accomplissent leur première conjuration.

Les néophytes

Cependant, la plupart des futurs membres du Cercle Écarlate découvrent leurs aptitudes pour l'Art sombre à l'âge adulte, comme je l'ai déjà mentionné. Ils deviennent alors des Apprentis vermillons.

Les critères pour entrer dans notre ordre sont minimes. Comme je vous l'ai dit, personne n'est exclu, tout au plus certains groupes suscitent-ils plus de méfiances.

Si nous rencontrons quelqu'un doté d'un fort potentiel, mais visiblement peu intéressé par notre art, mieux vaut renoncer tout de suite à l'instruire. Mais rares sont les Obscurantistes, ou les Conjurateurs, qui ne sont pas tentés par l'exploration de ces sentiers inconnus...

Le palais d'Amoy-Tagh

Il s'agit à ce jour de la seule école existante où est enseigné l'Art sombre. Situé sur les terres de la cité d'Abbadrah, dans une plaine rocailleuse à la limite du désert Wuhan, l'endroit est appelé palais par dérision. Il s'agit en fait d'une immense forteresse isolée semblant émerger de la roche nue qui l'environne. L'approvisionnement y est assuré par des Démons conjurés par les propriétaires.

Le palais est austère et inconfortable. Il y fait très chaud dans la journée et les nuits y sont glaciales. Seules les chambres des maîtres des lieux, une collégiale de sept Esprits incarnats, bénéficient d'un semblant de confort. En revanche, Amoy-Tagh possède l'une des plus grandes bibliothèques occultes de l'Harmonde.

Les Apprentis restent dans la forteresse à suivre les enseignements pendant une durée variable, qui va de deux mois à plusieurs années. Lorsque les Esprits incarnats les jugent aptes — ils maîtrisent alors le deuxième Cercle de la Conjuration, quelques sorts de Supplice et les bases de l'Art sombre —, ils renvoient les Apprentis vermillons d'où ils viennent. Commence alors pour ceux-ci une période de probation durant laquelle on les teste en leur faisant accomplir plusieurs tâches d'importance mineure pour le compte du Cercle Écarlate.

Ceux qui accomplissent avec succès ces missions gravissent rapidement leurs rangs. Une fois au rang un, ils font un second séjour à Amoy-Tagh où on leur enseigne la plupart des secrets de notre ordre et l'essentiel des techniques de Sorcellerie. Au terme de cette formation, dont la durée dépend là aussi de la vivacité d'esprit de l'individu, celui-ci est reçu en grandes pompes à Abbadrah. Il y est intronisé Initié de vermeil, en présence de la cour du prince Yah Pong devant lequel il doit prêter serment de fidélité au Cercle Écarlate.

La formation des Esprits incarnats

La plupart des membres du Cercle Écarlate sont des Initiés de vermeil et le restent toute leur vie. La majorité des Initiés de vermeil de rang un n'éprouvent pas le besoin d'accéder au grade supérieur. Seuls les meilleurs d'entre nous, ceux pour qui la connaissance est un objectif primordial, demandent à tenter cette progression. Ces aspirants sont confiés à un Esprit incarnat itinérant, et ils doivent l'accompagner à travers l'Harmonde pendant plusieurs mois. Le but de ce périple est de mettre à l'épreuve leur soif de connaissance, de leur faire connaître les richesses de l'Harmonde et enfin de développer en eux l'art subtil de l'observation.

Au terme de ce voyage, pareillement, l'Initié de vermeil retourne à Amoy-Tagh pour apprendre d'autres secrets de l'ordre qui lui étaient encore inconnus. Il découvre les expériences menées par le Cercle Écarlate, dont la plupart ont lieu au palais, et peut commencer à participer aux plus simples d'entre elles.

L'intronisation des membres du quatrième grade se fait avec beaucoup moins de démonstration que celle des Initiés de vermeil. Elle s'effectue en présence des autres Esprits incarnats et d'au moins un maître qui représente le prince le temps de la cérémonie. Là aussi, le nouvel arrivé doit prêter serment de fidélité et promettre de ne jamais révéler ni les secrets du Cercle Écarlate, ni ceux des Abysses.

Les récents intronisés séjournent en général longtemps au palais d'Amoy-Tagh, dans lequel ils perfectionnent leur savoir, maintenant qu'aucune salle de la bibliothèque ne leur est plus interdite. Puis ils quittent enfin le palais, le plus souvent pour occuper une Charge qui leur est imposée par les maîtres de l'ordre (mission diplomatique ou d'infiltration, le plus souvent). Là aussi, la majorité occupent le même poste jusqu'à leur mort.

Devenir maître

Il n'existe pas vraiment de règle établie pour devenir maître, bien que deux constantes se retrouvent.

Tout d'abord, la plupart de mes égaux se lient plus intimement à un Esprit incarnat, un homme ou une femme qui partage les mêmes vues sur la connaissance et l'Art sombre. L'Esprit incarnat est souvent plus jeune et destiné à prendre la relève du maître à la mort de celui-ci. Les deux individus sont toujours très proches. Cette complicité est nécessaire pour initier le plus jeunes à toutes les finesses du statut de maître. Par exemple, il n'existe pas de notion de rang au sein du cinquième grade : nous sommes assez peu nombreux pour nous passer de cette distinction. Tous les maîtres perçoivent le besoin de créer cette intimité à une certaine époque de leur vie, car nous savons avec une acuité particulière que nous ne sommes pas Éternels et qu'il faut assurer la pérennité de nos connaissances. Seuls ceux qui ambitionnent très tôt d'appartenir aux Intouchables échappent à cette fatalité.

Ce lien d'amitié est une distinction propre aux Esprits incarnats de rang un, les seuls à espérer ainsi accéder au niveau supérieur.

D'autre part, il existe des cas plus rares où des Esprits incarnats sont directement nommés maîtres. Sont ainsi désignés par notre révéré Grand Maître et Hagherio ceux qui ont réussi à accomplir une mission exceptionnelle pour le compte du Cercle Écarlate (mission aux Abysses chez nos adversaires, en Province liturgique, prise de pouvoir d'un poste clef ou d'un domaine, etc.).

Je mentionnais plus haut la prise de contrôle d'une Cité-État par l'un de nos maîtres... Il a en fait gagné ce grade en récompense pour cet exploit remarquable.

Les maîtres ne se contentent plus de participer aux expériences ténébreuses du Cercle Écarlate, ils peuvent les ordonner et inventer eux-mêmes de nouveaux projets. Nous ne dépendons que de notre Grand Maître.

En général, les Intouchables n'envoient pas d'ordres de mission. Mais s'ils se décidaient brutalement à le faire, nul doute que nous serions contraints de leur obéir.

La renonciation

Appartenir au Cercle Écarlate, enfin, demande un abandon d'une partie de soi. On dit souvent que nous, Sorciers, devons abdiquer une partie de notre âme pour pratiquer notre art ; et c'est assez vrai.

L'ampleur du sacrifice peut être plus ou moins grande. Le plus évident est le fait que tous les mages de l'Emprise doivent se convertir au Trait noir. D'autres ne peuvent plus exercer certaines fonctions, les guérisseurs par exemple. Enfin, les Sorciers supportent très mal la présence des enfants et la plupart des nôtres doivent abandonner toute vie de famille (sauf s'ils placent leur progéniture chez les Enfants rouges). On raconte que certains des nôtres furent vaincus par des chasseurs qui avaient eu la présence d'esprit de s'entourer d'une troupe de gamins hurlants avant l'affrontement — mais il faut croire qu'il s'agit d'un mythe, nous ne sommes pas si sensibles.

Jouer un Sorcier

La caractéristique essentielle des membres de notre ordre est la pratique de la Conjuration et surtout de la Sorcellerie. Celle-ci est définie comme l'union entre le Supplice et la Conjuration. C'est donc un art difficile qui demande une grande habileté et une profonde maîtrise de soi.

Différentes voies existent dans la Sorcellerie. Toutefois, seule celle que nous appelons la Voie royale est reconnue officiellement par les maîtres et érudits du Cercle Écarlate. Les autres sont des manières de procéder différentes, encore expérimentales.

Principes de Sorcellerie

Le fonctionnement de la Voie royale est assez simple. Celle-ci consiste à tracer le contour des ombres projetées par les étincelles des Danseurs avec de l'encre de conjuration. Cette opération délicate est appelée l'encrage. Elle fonctionne en suivant le principe de Fusion (*cf. L'Art de la magie).* Le Sorcier doit d'abord accomplir un acte de Supplice, puis tenter le dessin. Cette seconde étape est la plus délicate évidemment. L'avantage de cette pratique est que, si le tracé échoue, l'énergie magique dégagée n'est pas perdue et peut être redirigée sur une autre cible, pour produire un effet de Supplice de Seuil identique inscrit dans la Mémoire du Danseur. C'est pourquoi la majeure partie de l'Art sombre dérive directement des sorts du Trait noir.

En revanche, si l'encrage est un succès, tout autre effet de la danse d'origine est perdu et remplacé par le résultat de la Fusion, avec des effets variables et parfois très puissants.

Note : *le Mage doit d'abord réussir son jet de POT d'Emprise dans les conditions habituelles. Ce jet symbolise la puissance de l'effet de Sorcellerie qui va être mis en œuvre. Puis il doit réussir un jet de CRÉ + Peinture, limitant Démonologie. Ce second jet symbolise la difficulté de l'encrage, la complexité du tracé à accomplir pour obtenir l'effet. En cas de réussite, le score de Noirceur du Sorcier s'ajoute à la MR du second jet, qui détermine la puissance de l'effet d'Art sombre.*

Les DIFF des deux jets vont de pair. En effet, plus un sort de Supplice est puissant, plus les étincelles produites par la Danse sont nombreuses et possèdent un agencement complexe. Le contour de leurs ombres est donc d'autant plus difficile à encrer.

Pour pratiquer l'Art sombre, le Sorcier peut utiliser n'importe lequel des sorts connus par son Danseur, étant limité uniquement par le Seuil nécessaire au lancer du sort. Si le Sorcier ne parvient pas à réussir son encrage, le sort choisi comme base de départ peut être lancé quand même. En revanche, la Sorcellerie exploitant également les capacités du Danseur, il n'est pas possible de lancer plus de sorts que son Endurance ne le permet chaque jour.

Il est également à noter que tout malus à la Conjuration possédé par un Sorcier s'applique lors d'un encrage.

L'ART SOMBRE

Premier jet (Emprise) : POT d'Emprise contre DIFF Seuil du sort
Second jet (Encrage) : CRÉ + Peinture, limitant Démonologie, contre DIFF encrage
MR de Sorcellerie : MR du jet d'encrage + Noirceur du Sorcier

Note : *l'encre utilisée dépend de la DIFF d'encrage.*

Seuil	Encre
10	transparente
15	bleue
20	jaune
25	rouge

Personne n'a encore osé pratiquer l'Art sombre avec de l'encre noire. Nul doute que la fureur des Abysses serait terrible. Un encrage prend un tour, mais peut-être allongé dans le cas de tracés complexes ou lorsque le Sorcier souhaite encore intensifier les effets obtenus.

Sombres sorts

Voici quelques sorts que je connais et utilise personnellement. Ceci dit, ces exemples ne sont pas uniques. D'une part, chacun d'entre eux peut être utilisé pour obtenir un effet d'Art sombre et je serais bien incapable de les recenser tous. C'est là la tâche des agents du Cryptogramme-magicien. D'autre part, la Sorcellerie est un art changeant. À partir d'un même sort, deux Sorciers peuvent obtenir des effets très différents, la seule limite quant aux effets étant le Seuil du sort utilisé.

BALLE DE TÉNÈBRE
Emprise : 10
Encrage : 10
Portée : 10 mètres
Durée : spécial
Danse : 1 tour

Ce petit sort permet au Sorcier de générer une petite boule de Ténèbre pure et de la lancer où bon lui semble. Projeté sur un écrit, celui-ci devient irrémédiablement illisible. De même, elle laissera une trace noire indélébile sur n'importe quel objet. Sur un être vivant, en revanche, la Ténèbre disparaît au bout de deux minutes, mais la cible pourra entre temps être touchée par l'Effroi (DIFF 15, Effroi 2). Si la cible est atteinte au visage, elle aura un malus de – 5 à tous ses jets requérants la vue.

TERREUR DE L'ÂGE
Emprise : 10
Encrage : 15
Zone d'effet : au contact/un petit récipient
Durée : jusqu'à ingestion du liquide
Danse : 3 tours

Ce sort relativement simple permet d'empoisonner un liquide anodin. L'encrage des étincelles charge celles-ci de Ténèbre qu'elles transmettent au contenu d'un petit récipient, de la taille d'un verre ou d'un flacon de parfum. Lorsque la mixture est ingérée par la victime, elle voit sa peau se flétrir et gagne instantanément dix ans d'âge (en apparence, les caractéristiques ne sont pas affectées). Étrangement, ce poison ne fonctionne que sur des cibles féminines. L'horreur de cette métamorphose peut générer de la Ténèbre (DIFF 20, Effroi 5).

MAUDIRE UN ANIMAL
Emprise : 15
Encrage : 10
Zone d'effet : contact
Durée : permanente
Danse : 5 tours

Ce sort permet de rendre un animal immédiatement réactif à la Ténèbre. Celui-ci gagne immédiatement MR points de Corps noir ou d'Esprit noir, au choix du Sorcier. Pendant toute la prochaine demi-heure, l'animal choqué est incontrôlable et il est impossible d'espérer arrêter sa course folle. Précisez à votre EG que les effets d'une telle contamination sont recensés dans *Le Bestiaire.*

MAL DES ENTRAILLES
Emprise : 15
Encrage : 15
Portée : à vue/une cible
Durée : 5 minutes
Danse : 2 tours

Ce sort pervers envoie, de manière complètement indétectable sauf pour un Inspiré (PER + Flamme contre DIFF 20), quelques minuscules fragments de Ténèbre dans l'organisme de la victime. Celle-ci se sent brusquement prise de nausées et ne pourra pas agir de façon cohérente tant qu'elle n'aura pas vidé le contenu de son estomac de la manière que l'on devine (particulièrement humiliant et douloureux si la cible se trouve être à jeun). Attaquée et contrainte de se défendre, la victime agira avec un malus de – 5 à toutes ses actions. Elle n'agira toutefois que si sa vie se trouve réellement menacée. Certains Sorciers auraient, dit-on, réussi à inventer une version encore plus répugnante de ce sort.

TERRAIN MINÉ
Emprise : 15
Encrage : 15
Zone d'effet : 10 m²
Durée : jusqu'au passage d'une personne
Danse : 5 minutes

Ce sort maudit temporairement un périmètre que le Conjurateur encre soigneusement — l'encrage prend deux minutes. La prochaine personne qui y passera sera victime d'un malheur (accident, cheville brisée, vol, agression... La gravité dépend de la MR, à l'appréciation de l'EG). Une version plus subtile de ce sort (encrage + 5 ; durée : 3 minutes) permet de préciser le nom de la victime. La malédiction ne se déclenchera alors que si la cible et seulement elle entre dans le périmètre. Une version plus complexe encore (encrage + 10 ; durée : 4 minutes), permet de choisir le type de désagrément qui frappera la victime — en rappelant qu'il ne peut s'agir que d'un désagrément personnel, une fracture par exemple, mais pas la disparition d'un proche ou d'un objet qu'il ne porte pas sur lui.

ARMURE DE TÉNÈBRE
Emprise : 15
Encrage : 20
Zone d'effet : personnel
Durée : 5 minutes
Danse : 2 tours

L'encrage de ce sort doit être réalisé sur le Conjurateur : mieux vaut qu'il songe à porter des vêtements à manches longues et une capuche s'il veut bénéficier d'un heaume.

Cette armure a la consistance de la Ténèbre, noire et visqueuse. Elle confère au Sorcier une protection complète de 6 points, sans malus lié à l'encombrement.

TENTACULES DE TÉNÈBRE
Emprise : 20
Encrage : 15
Portée/zone d'effet : 50 mètres/10 m²
Durée : 5 minutes
Danse : 3 tours

Ce sort permet de faire naître des ombres de longs tentacules de Ténèbre qui agressent les individus que vous leur désignez (deux personnes plus une par tranche de 5 points de MR).

TENTACULES DE TÉNÈBRE

Tentacules	Init – 3 Att. + 2 BD + 4
Attaque	17 + 1d10
Esquive	18 + 1d10

Les tentacules ne peuvent pas parer.

Opacité 15
Densité 20 (par tentacule)

Note : *dans le Jeu d'Intrigues, une telle « arme » est considéré comme un Compagnon ou un Équipement, au choix du joueur.*

BOULE DE TÉNÈBRE
Emprise : 20
Encrage : 15
Portée : 100 m
Durée : instantanée
Danse : 2 tours

Le Sorcier génère une boule de Ténèbre de trente centimètres de diamètre et la projette sur une cible de son choix. Celle-ci ne peut esquiver le projectile mais toute protection (armure, magie) est prise en compte. La boule inflige MR x 5 points de dégâts et inflige des Blessures Critiques de type C.

ENVOÛTEMENT
Emprise : 20
Encrage : 20
Zone d'effet : une cible
Durée : une semaine
Danse : trois heures

Ce sort, inspiré de la Malédiction du Danseur (*cf. L'Art de la magie* p. 103), permet à l'aide d'objets personnels de la cible d'enchanter une poupée de chiffons à son image. Ce sort ne permet pas d'infliger de douleur à la cible, mais de lui inspirer une action compulsive, un sentiment (amitié, peur, haine...), etc. Après avoir formulé l'injonction à voix haute et claire, le Sorcier doit enfermer l'image de sa victime dans une petite boîte. Pendant une semaine, la cible agira suivant la déclaration de ce dernier, en pensant que son comportement est parfaitement naturel. Par contre, ses proches pourront s'alarmer d'un changement notable dans ses habitudes.

Le sort fait effet durant une semaine, au terme de laquelle le Sorcier doit détruire la poupée par le feu (mesure préventive pour faire disparaître les preuves, ordonnée par les Hauts Diables).

OMBRE VIVANTE
Emprise : 25
Encrage : 15
Portée : spécial
Durée : 30 minutes
Danse : 5 tours

Ce sort fait de votre ombre un portail dont s'extrait une créature de Ténèbre semblable à vous mais entièrement noire. Elle possède des caractéristiques de Corps et d'Esprit identiques au vôtre. Son Opacité est de 15, sa Densité de 50. Elle ne peut s'exprimer intelligiblement, mais vous lui êtes lié « empathiquement » et pouvez communiquer par ce biais.

L'ombre vivante n'est pas un Démon. Quoi que vous lui demandiez, elle s'exécutera du mieux possible et ne vous fera jamais signer de Connivence. Une fois sa tâche accomplie, elle se dissout dans les ombres.

Toutefois, il est recommandé de ne pas utiliser ce sort plus d'une fois par jour. En effet, l'Ombre vivante garde tous ses souvenirs, mais seulement du jour même : elle peut dans ce cas vous juger trop demandant et se retourner contre vous. Au-delà d'un jour, elle ne se souviendra pas avoir été utilisée par vous.

DESTRUCTION
Emprise : 25
Encrage : 25
Zone d'effet : 3 m²
Durée : 1 minute
Danse : 2 tours

L'encrage des étincelles doit être réalisé sur un mur ou sur une porte. La surface s'imprègne de Ténèbre et le lieu tout entier devient plus sensible à la Corruption (gain de Ténèbre doublé si l'on essaie de maudire la demeure). Par ailleurs, elle devient temporairement d'une fragilité extrême et peut parfois être rompue d'une simple pression. Cela nécessite un jet de FOR + Noirceur du Sorcier + MR de l'encrage contre DIFF 10 + Résistance du matériau.

Les autres voies

Il existe d'autres branches de l'Art sombre, actuellement en cours d'étude.

La Voie du Sang : elle consiste à mêler le sang du Danseur à l'encre de conjuration, dans le but de créer un puissant lien empathique entre le Démon et le Conjurateur. Les premières applications sur des Démons mineurs n'ont pas été brillantes. On espère obtenir des résultats plus probants sur des Safrans ou des Carmins.

La Danse de Souffrance : le principe est de faire évoluer sur le corps d'une victime un Danseur aux jambes duquel ont été fixées deux longues aiguilles. Le tracé sanglant ainsi réalisé est ensuite redessiné à l'encre, faisant de la victime un portail vivant pour les Démons. Aucun de nos cobayes n'a survécu à l'épreuve pour nous permettre de la mener à terme, mais il semblerait que le Démon hériterait de certaines des capacités de la victime en plus des siennes propres. Imaginez que nous parvenions à essayer cette technique sur un Inspiré...

Les Danseurs noirs : Il ne s'agit pas à proprement parler d'une invention du Cercle Écarlate. Elle est originaire d'un singulier monastère abymois dont nous poursuivons la tâche. Le but premier était de corrompre les Danseurs par la Ténèbre, mais il s'est avéré beaucoup plus efficace de les créer directement à partir de Ténèbre pure. Il ne s'agit en fait que de parodies de Danseurs dénuées de consciences et destinées à être sacrifiées. Les effets sont puissants (provoquant nécroses et arrêts cardiaques), mais façonner ces créatures demande une habileté telle qu'il nous est pour l'instant impossible d'en faire un usage massif.

La Voie des Suppliciés : certains Sorciers s'infligent de cruelles blessures à l'aide d'objets maudits, et font les mêmes à leur Danseur. Ils espèrent créer des effets magiques d'un type nouveau en faisant entrer en résonance leurs deux souffrances d'origine identique. Cette pratique n'est pas vraiment prise au sérieux et considérée comme une déviance de la scarification lunaire.

L'obéissance

Je conclurai en rappelant le vœu d'obéissance qui fait le fondement du Cercle Écarlate. Suivant votre grade, vous avez des subalternes mais êtes aussi subordonné à d'autres. Sauf cas exceptionnels ou mentionnés plus haut, vous ne pouvez vous dérober à vos obligations sans mettre en cause l'équilibre de l'ordre tout entier.

Lorsqu'un Sorcier rencontre un membre de son ordre, il se doit de lui manifester du respect, voire de la révérence si ce dernier est d'un grade plus élevé. Un Sorcier se présente en énonçant son nom, son lieu d'origine, son grade, son rang, et doit s'incliner devant ses supérieurs : pour le Cercle Écarlate, je suis ainsi Lucius Lario Alohaed de Tanis, Maître Écarlate de rang cinq. La hiérarchie de notre ordre accorde une importance particulière à ce genre de rites.

L'obéissance est une condition impérative pour servir nos desseins. Elle ne peut être ignorée. »

CRÉER UN MEMBRE DU CERCLE ÉCARLATE

Membre du Cercle Écarlate (variable, Charge)

Enfant rouge (1)
Pas de minimum requis.

Initié vermillon (2)
Minimum requis : Démonologie 2 et un Alphabet 2.

Initié de vermeil (3)
Minimum requis : Démonologie 5, Résonance : obscurantiste 5, Connaissance des Danseurs 6, Peinture 5 et un Alphabet 3.

Esprit incarnat (4)
Minimum requis : Démonologie 6, Éloquence 5, Résonance : obscurantiste 6, Connaissance des Danseurs 8, Peinture 5, un Alphabet 6, Intrigue 3 et Baratin 3.

Maître écarlate (5)
Minimum requis : Éloquence 7, Intrigue 5, Démonologie 7, Résonance : obscurantiste 7, Connaissance des Danseurs 6, Peinture 6 et un Alphabet 5

Vous êtes un membre du Cercle Écarlate. Vos prérogatives dépendent de votre grade au sein de l'ordre : vous pouvez donner des ordres à ceux qui vous sont inférieurs mais devez obéir à ceux qui vous viennent d'au-dessus.

Si vous avez choisi d'être Enfant rouge, vous devez déterminer pour quelles raisons (trop jeune, femme, ancien Jorniste, peu enthousiaste, etc.).

Si vous êtes un Maître, vous restez soumis au prince d'Abbadrah et devez le respect aux Intouchables.

Vous possédez un niveau de noirceur égale au coût de votre Charge, suivant le même barème que celui des Conjurateurs.

En tant que membre du Cercle Écarlate, vous êtes protégé par Hagherio et portez sa marque particulière. Ce rapport fonctionne comme l'avantage « Favori » pour les simples Conjurateurs.

La progression à l'intérieur du Cercle Écarlate se fait de façon un peu plus rapide que pour une autre Charge. Techniquement, vous débutez dans le grade que vous avez choisi au rang cinq. Chaque fois que vous accomplissez une action au service de l'ordre ou que vous investissez 2 PX dans ce but, vous montez au rang supérieur. Parvenu au rang un, l'achat du grade supérieur vous coûte 10 PX de moins qu'un autre avantage de même coût (*cf. AGONE* p. 200). Une action exceptionnelle peut vous permettre d'obtenir directement le grade supérieur sans dépense de PX — à discrétion de votre EG.

Renégat du Cercle Écarlate (5, Défaut de Charge)

Vous avez trahi le Cercle Écarlate, rompu les liens qui vous unissaient à cette grande et puissante fratrie. Ses membres vous recherchent pour vous tuer et vous ne pratiquez plus la Conjuration qu'avec difficulté (DIFF + 5 pour conjurer un Démon qui ne soit pas allié à Hagherio). En outre, vous redoutez toujours d'être repéré par un Démon allié au Cercle Écarlate et ne pouvez donc vous permettre d'utiliser vos encres que dans des cas d'extrême nécessité.

La Conjuration

Par Adelmius le Borgne [1],
Sibsawall au Collège de Laeghdoved, dans les Communes princières

« La Conjuration a pour objectif de faire apparaître une créature née et formée à partir d'une substance absolument sombre que nous nommerons Ténèbre, en raison de sa couleur et de ses propriétés résolument contraires à celles de la lumière. Mon premier propos sera de décrire exactement ce qui se produit lorsqu'un Démon est conjuré, à commencer par les préparatifs indispensables et les différentes précautions qu'il est utile de prendre.

Modus operandi

Pour conjurer un Démon, il est nécessaire de disposer d'un pinceau, d'une encre spécialement adaptée à cet effet, d'une ombre de la forme adéquate, d'une main sûre et d'un minimum d'aptitude picturale.

[1] Note du scribe : les inscriptions que le maître fournissait sur un tableau noir ont été reproduites dans des cadres apparaissant à proximité des endroits où il les mentionne afin de faciliter la compréhension du lecteur.

En théorie

La théorie la plus couramment admise au sein des Conjurateurs est que le Démon est en quelque sorte appelé par le psychisme du Ténébreux, par le biais de la Ténèbre. Celle-ci réagit à ses désirs inconscients et lui envoie ce qu'il souhaite au moment où il détoure l'ombre qu'il a choisi. Cette « résonance » est rendue possible grâce à la part de Ténèbre qu'abrite chaque Ténébreux, ce qui explique les limitations faites aux Conjurateurs qui n'ont pas atteint le stade de contamination nécessaire ; ils n'ont pas assez de Ténèbre pour « résonner » avec les Démons les plus puissants. Le processus est censé être inconscient, ce qui justifie que rien ne se produise dans l'esprit du Conjurateur, en dehors de la légitime appréhension qui peut le saisir à l'idée de ce qu'il est en train de faire.

Choisir une ombre

La première étape consiste à trouver une ombre de la forme et de la taille voulue. En effet, c'est d'elle que va émerger le Démon, de sorte qu'il aura au moins la taille, si ce n'est la conformation de l'ombre par laquelle il a pu venir à la surface de l'Harmonde. De l'ombre d'un cheval, par exemple, émergera une créature chevaline. L'ombre d'un rocher permettra de conjurer une entité sans doute obèse et dépourvue d'appendices de locomotion ou de préhension. Les Conjurateurs prisent beaucoup les façades lourdement ornementées, car on y trouve toujours quelque créature fantastique, pleine d'ailes, de griffes et de crocs qui constituent l'ordinaire de la Démonologie.

Il est impossible d'utiliser les ombres projetées par une autre source lumineuse que le soleil. Les lampes, bougies et autres formes d'éclairage ne donnent naissance à rien. La Démonologie est donc, aussi extraordinaire que cela puisse paraître, une science diurne. Cela ne signifie pas pour autant que les éclairages artificiels fonctionnent le moins du monde le jour ; je le répète, seules les ombres solaires sont propices à la Conjuration.

Il faut encore noter que l'ombre est d'autant plus facile à cerner qu'elle est profonde et contrastée. C'est une autre raison qui pousse les Conjurateurs à apprécier celles qui naissent des bâtiments : elles sont toujours presque parfaites, puisque l'épaisseur des murs garantit un maximum d'opacité. Les Démons eux-mêmes en émergent plus facilement, et surtout, ne sont pas incommodés par la lumière solaire. À l'inverse, les ombres peu marquées, imprécises, sont difficiles à utiliser. Bien entendu, la lumière, même faible, qui les rend indistinctes sera un sujet d'énervement et d'inconfort pour la créature invoquée.

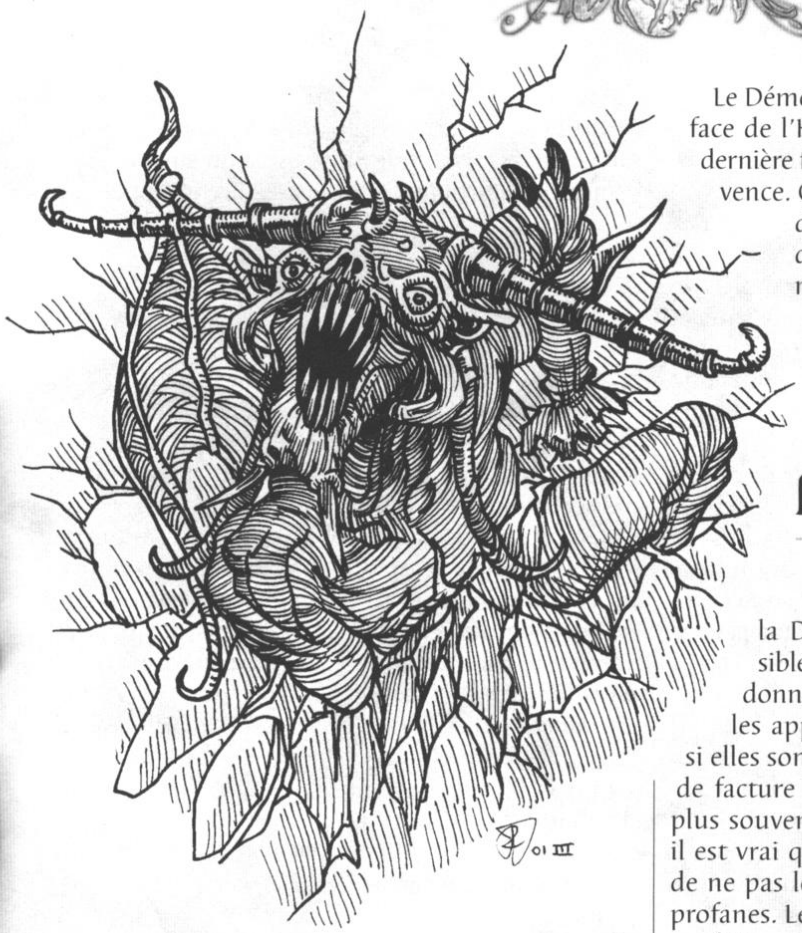
Tracer

Une fois l'ombre choisie, il reste à en délimiter soigneusement le contour à l'aide des encres et du pinceau. L'usage du pinceau n'est pas absolument indispensable, notez-le bien. Il se trouve que le contour se faisant souvent sur le sol, la poussière, les inégalités d'un support destiné à la locomotion plutôt qu'au dessin, ainsi que les obstacles liquides ou solides requièrent généralement de grandes quantités d'encre afin que le tracé soit clair et bien régulier. Une plume, dans ces conditions, est peu commode. Certains rétorqueront qu'il suffit de disposer d'un vélin d'une taille suffisante pour en couvrir le sol. Il existe des Conjurateurs fortunés qui en utilisent effectivement, d'autant plus que, correctement tendu sur un cadre mobile, le parchemin peut permettre d'obtenir des ombres d'une conformation originale ; il suffit simplement de l'orienter de la manière adéquate. On connaît aussi quelques exemples de pratique démonologique utilisant le tracé « au doigt », sans l'aide d'aucun instrument. Cette technique est vivement déconseillée. Les encres ne sont des substances ni anodines, ni inoffensives. Les rares cas recensés concernent des individus désespérés et ne disposant d'aucun matériel, des Advocatus Diaboli — mais cela reste très rare — et des Obsidiens — toutes les conjurations que ces derniers ont effectuées devant des témoins dignes de foi ont utilisé cette technique. Les humains qui ont osé la pratiquer ont systématiquement subi des transformations incontrôlables, tant physiques que mentales. Ce sujet sera plus précisément abordé dans notre prochain cours, qui concernera les encres.

Mais revenons à notre sujet. Délimiter le contour d'une ombre requiert une certaine maîtrise du trait. Celui-ci doit en effet être continu, d'un seul coup de pinceau, et d'autant plus précis que le Démon est puissant. Si les plus faibles d'entre eux peuvent être appelés par un tracé maladroit et tremblant, les plus puissants requièrent une concentration sans faille et une exécution parfaite.

Apparition du Démon

Le tracé terminé, le Démon va apparaître. Il commence à émerger de l'ombre dès que le contour



Le Démon est désormais libre d'arpenter la surface de l'Harmonde. Cependant, il lui reste une dernière formalité à accomplir : signer une Connivence. Ce point particulier constituera le sujet d'une prochaine allocution. Le cours de demain portera sur les encres. Merci mesdames.

est refermé. Cela prend plus ou moins de temps. La manière dont le Démon apparaît est variable. Si le Conjurateur connaît bien la créature qu'il appelle, celle-ci utilisera une méthode connue, afin de mettre son futur maître dans un état d'esprit favorable. Les Démons les plus inférieurs n'ont souvent aucune préférence et mettent un point d'honneur à surprendre les éventuels spectateurs de leur apparition.

Sur le tableau derrière moi, vous pourrez trouver liste d'exemples — elle n'est pas exhaustive, loin s'en faut — de ce qu'il est possible de rencontrer.

Les encres

Les encres sont la substance de base de la Démonologie. Sans elles, il est impossible d'invoquer. Aucune autre substance n'a donné de résultats similaires. Elles ont toutes les apparences d'une encre classique, même si elles sont souvent entreposées dans des flacons de facture bizarre, contournée voire torturée, le plus souvent dans un but uniquement décoratif ; il est vrai que cela constitue aussi un bon moyen de ne pas les confondre avec des substances plus profanes. Les flacons, bien entendu, sont toujours parfaitement opaques, car le constituant essentiel de ces encres, la Ténèbre, craint la lumière pardessus tout. Les encres sèchent lorsqu'elles sont exposées à une source lumineuse intense. Le seul indice qui puisse trahir la nature ésotérique d'une encre de conjuration est sa teinte inhabituelle. Elles ne sont pas exactement sombres ; on pourrait dire qu'elles font le contraire de briller, de sorte que, dans le noir, même celles destinées à conjurer des Opalins — qui sont donc blanches voire transparentes — sont plus sombres que les ténèbres qui les entourent.

LE DÉMON...

- s'extrait de l'ombre avec un bruit de succion répugnant, comme si celle-ci était une matière humide et gluante ;
- s'extraît de l'ombre avec un bruit de papier déchiré ;
- apparaît progressivement de l'ombre comme s'il émergeait d'un liquide épais ;
- apparaît soudainement alors que le Conjurateur clignait des yeux ;
- semble ouvrir et refermer une porte faite de noir plus obscur que l'ombre elle-même ;
- monte doucement depuis le sol comme si une force le faisait émerger d'un puits obscur avec une inhumaine régularité ;
- jaillit brutalement avec un cri, comme si on venait de la jeter au travers de l'ombre ;
- semble émerger de l'ombre comme s'il montait un escalier ;
- tire à lui les rebords de l'ombre (mais celle-ci reste en place), comme s'il apparaissait sous une couverture constituée de l'ombre d'où il émerge ;
- est vomi par son Conjurateur ;
- emprunte un portail sorti du ventre du Conjurateur avec un horrible craquement ;
- se lève comme s'il avait été allongé sur l'ombre d'où il émerge ;

Etc.

Origine des encres

Les encres sont formées de Ténèbre et d'un mélange malheureusement tenu secret d'ingrédients qui sont, selon toute probabilité, impossibles à trouver sur la surface de l'Harmonde.

On sait de manière sûre qu'elles sont tirées en partie du sang de certains Démons — la rumeur désigne les Opalins et la logique tendrait à s'accorder avec cette légende. Les créatures de Cercle plus élevé ne sont pas de nature à se laisser ponctionner leur fluide vital facilement et en quantités suffisantes. C'est, selon toute probabilité, l'origine de la forte concentration en Ténèbre des encres. Cependant, vu sa rare pureté, il est probable que les autres composants soient eux aussi fortement « chargés ».

Le reste de ce que nous savons sur la nature de ces encres est sérieusement soumis à caution. De nombreux Conjurateurs, plutôt que de dépendre pour leur approvisionnement des marchands de couleurs, ou des Advocatus Diaboli, ont tenté sans succès de percer ce secret.

Gshgun-le-fou a fourni récemment un récit embrouillé semblant démontrer que l'approvisionnement était intégralement originaire d'Abyme, ce qui est, bien entendu, peu probable. Comment la ville pourrait-elle alimenter tout l'Harmonde, jusqu'au Golfe des Lambris ?

Moshmir l'Explorateur aurait découvert, en 887, que les encres sont issues d'une plante qui ne pousse que dans un obscur entre-monde proche des Abysses. Son récit est marqué par la démence et est de plus contredit par celui d'un artisan encrier extrêmement ancien nommé Vamelin ou Varmelyn. Ce dernier prétendrait qu'il existe une sorte de lac de goudron situé en plein cœur des Cornes et exploité par des créatures qui ne sont pas sans rappeler des Démons. Cependant, la légende de cet artisan est tellement ancienne qu'il est difficile de juger si elle n'a pas été déformée par le temps. De plus, elle ne mentionne à aucun moment l'utilisation de sang de Démon.

Se procurer les encres

Les encres sont l'objet d'un fructueux commerce. En fait, il existe même des circuits de distribution « parallèles » qui les proposent à des prix prohibitifs, mais en dehors de toute régulation.

La première source d'approvisionnement d'un Conjurateur est l'Advocatus Diaboli. Il dispose en général de réserves conséquentes. Malheureusement, en tant que représentant des Abysses à la surface de l'Harmonde, les Advocatus Diaboli ont aussi la charge de réguler la circulation des précieuses substances. Il est donc rare de parvenir à en obtenir plus que quelques fioles — souvent uniquement afin d'aider un client fidèle. Un Conjurateur est certain d'obtenir de l'encre dans trois cas.

S'il effectue pour la première fois la conjuration d'un Démon d'un Cercle donné. Les Advocatus Diaboli ont tendance à fournir sans rechigner les encres dans ce cas de figure, parfois même à titre gracieux.

Un Conjurateur dont les Connivences sont toutes en ordre et régulièrement honorées est presque certain d'obtenir des encres auprès de son Advocatus Diaboli. Cela exclut notamment les imprudents qui signent des Connivences de longue haleine, qui les forcent à payer pendant des années. Même si les « traites » ne sont jamais en retard, la confiance ne règne pas pour autant.

Les Conjurateurs souhaitant des encres comme paiement d'une Connivence sont assurés de se voir remettre tout ce dont ils ont besoin, mais ils devront en payer le coût, rubis sur l'ongle ; les Advocatus Diaboli n'apprécient jamais d'endosser les dettes d'un Conjurateur réclamant ce prix. En effet, cela implique le plus souvent des Obsidiens.

On peut aussi se procurer des encres auprès de certains marchands de couleur, dans les plus grandes villes. Si les prix pratiqués sont identiques à ceux des Advocatus Diaboli, les quantités proposées sont notablement plus importantes. Malheureusement, on ne trouve de marchands de couleur que dans certaines grandes villes : Abyme et Abbadrah, pour l'essentiel.

Enfin, il existe des réseaux d'approvisionnement parallèles, pratiquant la contrebande d'encre. Les prix sont excessifs et les quantités imprévisibles. Les contrebandiers d'encre sévissent surtout dans la Province liturgique et dans les Communes princières. Ils sont aussi présents à une moindre échelle dans les Terres veuves et la République mercenaire.

Des dangers des encres

Les encres sont des substances dangereuses, d'autant plus nocives qu'elles permettent d'invoquer un Démon de Cercle élevé. Il semblerait cependant que les Conjurateurs les plus expérimentés puissent, à l'occasion, en toucher ou en absorber sans trop de dommages.

D'une manière très générale et sans entrer dans les détails, les encres semblent pouvoir jouer le rôle d'agent de contamination pour la Ténèbre. Cependant, si cette dernière progresse trop vite et trop

EFFETS DES ENCRES

Noires

Ces encres sont de redoutables poisons de contact ; une goutte tue en liquéfiant purement et simplement la victime. Le simple fait d'en respirer les émanations est dangereux et occasionne une Blessure Grave permanente. Il est impossible de les ingérer, bien entendu.

Rouges

Ces encres peuvent gravement incommoder ceux qui y tremperaient les doigts ; des brûlures profondes, démangeaisons incoercibles sont fréquentes (une Blessure Grave permanente). Elles tuent par ingestion en faisant exploser le corps de la victime après quelques inesthétiques contorsions.

Jaunes

Ces encres sont dangereuses à toucher, mais ne laissent généralement pas de séquelles trop graves. Y tremper les doigts occasionne une Blessure Grave. Les boire est extrêmement dangereux : tirez une Blessure Critique P en ajoutant + 6 ; faire plus de « 10 » indique qu'un cycle de transformation particulièrement hideux débute, finissant par la mort du sujet.

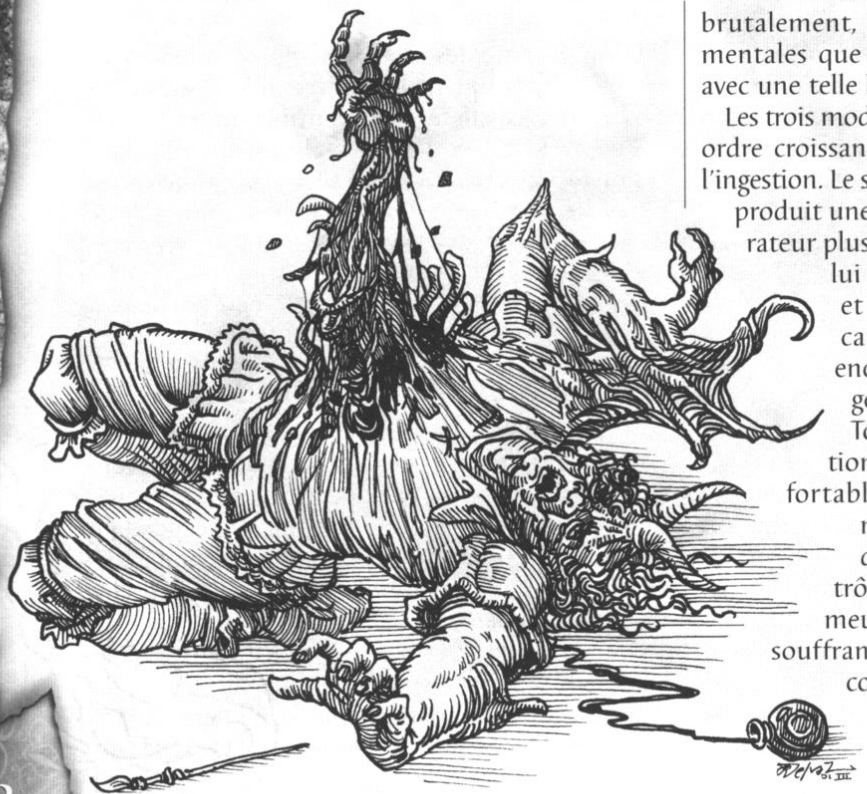
Bleues

Plonger les doigts dans de l'encre bleue cause de légères brûlures, suivi d'un noircissement définitif de la peau. Cela représente une perte de 7 PdV, dont 1 définitif (qui diminue d'autant le maximum de PdV). En boire occasionne de terribles brûlures d'estomac qui causent une Blessure Grave définitive. De plus, en cas d'échec d'un jet de Noirceur x 2 contre DIFF 15, la victime tombe dans un coma de 10 – Noirceur heure(s), dont elle sortira lorsqu'elle aura fini de se transformer — physiquement et mentalement — en créature de l'Ombre.

Transparentes

Les encres transparentes sont peu confortables sur la peau, mais ne causent pas de lésions permanentes. La victime perd 5 PdV et souffre d'éruptions désagréables qui suppurent, jusqu'à guérison complète, une humeur noirâtre. Boire ce type d'encre cause une Blessure Grave sous la forme du même genre d'éruption mais à l'intérieur du corps. Par ailleurs, en cas d'échec d'un jet de Noirceur x 2 contre DIFF 10, la victime sombre dans un coma de 10 – Noirceur heure(s) pendant lequel elle se transforme rapidement en créature de l'Ombre. La légende veut que ce soit ainsi que naissent les Diablotins…

Note : *les éléments exposés dans cet encart n'ont pas d'incidence en terme de règles dans le Jeu d'Intrigues. En outre, nous vous encourageons à les utiliser comme des Atouts, des Indices et des Équipements d'Occulte. Se procurer une encre particulière est une action pouvant requérir plusieurs Scènes.*



brutalement, les horribles métamorphoses tant mentales que physiques qui s'ensuivent arrivent avec une telle brutalité que le sujet y succombe.

Les trois modes connus de contamination sont par ordre croissant de nocivité, le sang, le contact et l'ingestion. Le sang, lorsqu'il est mélangé avec l'encre produit une réaction étrange qui rend le Conjurateur plus sensible à l'obscurité et aux ombres, lui permettant d'avoir un tracé plus sûr et plus efficace. Il constitue, par un caprice inexpliqué de l'alchimie des encres, un contrepoison efficace à l'ingestion et au contact de ces dernières. Toucher une encre engendre des réactions cutanées violentes et très inconfortables. Cela peut aller jusqu'à tuer le maladroit. Ingérer une encre entraîne des transformations rapides et incontrôlables du corps de la victime, qui meurt le plus souvent dans d'affreuses souffrances ; pour avoir eu l'occasion de le contempler, je tiens à préciser que le spectacle risque d'indisposer les âmes même les mieux trempées.

La limite à l'action des encres, en tant que poison du moins, est de deux ordres. Il suffit de faire entrer son sang en contact avec elles pour que les réactions déplaisantes ou mortelles s'arrêtent, comme vaincues par un très puissant antidote — ce qui est souvent trop tard pour sauver l'imprudent, mais on a vu quelques cas où cela lui a sauvé la vie. Par ailleurs, un Conjurateur capable d'utiliser l'encre en question ne sera pas incommodé, quoi qu'il fasse avec. En revanche, il souffrira des mêmes symptômes que s'il avait mêlé son sang à elle, sans en obtenir aucun avantage.

Vous trouverez, sur le tableau derrière moi, un bref récapitulatif des effets des encres en fonction de leur couleur. Vous noterez que, contrairement aux poisons ordinaires, la constitution d'un sujet n'entre absolument pas en ligne de compte. Seul le degré de contamination peut ou non protéger contre les effets des encres. Si ce degré est suffisant, il ne se produit rien de plus que si le sang avait été mêlé à l'encre. Sinon, la substance prend pleinement effet, immédiatement.

Ceci clora mon exposé, en vous remerciant, Mesdames, de l'attention que vous m'avez portée.

Les Connivences

Nous avons eu l'occasion, lors de ma dernière intervention, de préciser selon quels procédés un Démon devait être invoqué. La Conjuration ne se résume malheureusement pas à faire apparaître un serviteur fidèle selon les techniques occultes adéquates, comme cela peut être le cas, par exemple, dans l'usage de la magie des Danseurs.

Vous devez vous imaginer que devant vous se dresse une masse constituée d'une ombre plus obscure que la nuit la plus sombre. Ses ailes claquent d'impatience, elle a l'air redoutable et de fort mauvaise humeur. Sa voix peut tout aussi bien être inhumainement belle que monstrueusement déformée. Quoi qu'il en soit, ses premiers mots sont pour le Conjurateur : que veut-il et que compte-t-il payer en retour ?

Plusieurs éléments sont à prendre en compte lors de cette première rencontre.

Tout d'abord, peu de Démons attaquent leur Conjurateur à vue. C'est de mauvais effet et cela contrevient, semble-t-il à certaines indications données en haut lieu dans les Abysses — si tant est que le terme « haut » puisse avoir une signification dans l'enfer du dessous. Cependant, plus le Démon appartient à un Cercle élevé, plus il aura tendance à ignorer cette « recommandation ». Quoi qu'il en soit, les Démons aiment jouer de la peur de leur Conjurateur pour tenter d'obtenir le plus possible en échange de leurs services.

En second lieu, le Démon ne peut partir hors de la présence de la personne qui l'a conjuré que dans deux cas :

- si une Connivence a été signée ;

- si l'une des deux parties a été détruite ou tuée. Le survivant est alors libéré de toute obligation ; cela signifie entre autres que les Conjurateurs les plus audacieux, lorsqu'ils constatent qu'ils ne peuvent se mettre d'accord avec leur créature, n'hésitent pas à la renvoyer d'où elle vient *manu militari* ; cela signifie malheureusement aussi que le Démon, s'il souhaite réellement sa liberté, peut employer les mêmes méthodes...

Il n'existe aucune autre issue.

Négocier une Connivence

Nous en venons au point le plus délicat : les deux parties sont parvenues à un fragile équilibre qui doit, si tout se passe comme prévu, aboutir à un accord permettant aux Démons de satisfaire leurs désirs en échange d'un service.

L'usage veut que ce soit le Conjurateur qui indique en premier ce qu'il désire obtenir. Mon conseil, sur cette première phase, est de fournir un détail précis de ses desiderata et des difficultés qu'il y aura à les satisfaire. Si le Démon est tenu de s'exécuter même dans le cas où il accepte sans s'être suffisamment renseigné, aucune clause ne peut le forcer à accomplir sa tâche du mieux qu'il le pourra ; en règle générale, les Démons qui s'estiment floués ou trompés mettent toutes leurs ressources au service d'une mauvaise volonté infinie plutôt qu'à remplir leur part de la Connivence.

Il n'y a ensuite aucune règle. Suivant le Cercle du Démon, il faudra lui proposer plus ou moins. On notera tout de même que les Opalins, les Azurins, les Saphirins et, dans une moindre mesure, les Ambrés et les Safrans, attendent de leur Conjurateur qu'il propose quelque chose avant de surenchérir. Il est établi que ces Démons sont généralement trop peu au fait des réalités de l'Harmonde pour savoir ce qu'ils peuvent vouloir. Les Démons de troisième Cercle, une fois qu'ils ont accompli quelques missions pour leurs Conjurateurs, parviennent cependant à se faire une idée précise de ce qu'ils peuvent réclamer. Quant aux créatures démoniaques plus puissantes, elles le savent depuis longtemps...

DÉMON ET CONTAMINATION

x de chaque type : lorsque deux couleurs existent dans le Cercle, le lien se crée avec un représentant de chacune des deux couleurs, un Ambré et un Safran, par exemple.

Peine	Type	Nombre
Diablotin farceur	Opalin	Infini
Démon facétieux	Azurin et Safran	Infini
Jumeau démoniaque	Ambré et Safran	1 (de chaque type)
Sang noir	Ambré et Safran	2 (de chaque type)
Apparence démoniaque	Ambré et Safran	4 (de chaque type)
Ombre de la Perfidie	Ambré et Safran	8 (de chaque type)
Siamois de Ténèbre	Ambré et Safran	16 (de chaque type)
Siamois de Ténèbre	Carmin et Vermillon	1 (de chaque type)
Malédiction	Ambré et Safran	32 (de chaque type)
Malédiction	Carmin et Vermillon	2 (de chaque type)
Ombre vivante	Ambré et Safran	Infini
Ombre vivante	Carmin et Vermillon	3 (de chaque type)
Portail intérieur	Carmin et Vermillon	4 (de chaque type)
Portail intérieur	Obsidien	1
Marque des Hauts Diables	Carmin et Vermillon	5 (de chaque type)
Marque des Hauts Diables	Obsidien	2
Déchu	Carmin et Vermillon	6 (de chaque type)
Déchu	Obsidien	3

Les limites

La Démonologie n'est pas une science tout à fait libre. Elle est régulée et connaît des limites intrinsèques à la nature de la Ténèbre que l'on pourrait qualifier de mystiques.

Le nombre de serviteurs démoniaques que peut appeler un Conjurateur est inversement proportionnel à la puissance de ces serviteurs. Cette limite est insensible dans les deux premiers Cercles mais se manifeste très clairement à partir du troisième. La Ténèbre établit un lien entre le Conjurateur et les premiers Démons de chaque Cercle et de chaque type à partir du troisième, quatrième, puis le dernier. Seuls les plus puissants Conjurateurs sont capables de passer outre ce lien.

Je vous conseille vivement de noter avec soin ce que savent faire ces Démons, dans la mesure où eux seuls pourront venir dans les premiers temps. De plus, cela vous évitera de faire de fâcheuses erreurs lorsque leur nombre croîtra.

Vous trouverez derrière moi un tableau récapitulant les Peines et le nombre de Démons qu'il est possible d'invoquer.

Traditions et précautions

Ce petit exposé marquera la fin de mon cours sur les Connivences. Je suis conscient de ce qu'il a pu vous paraître superficiel et pauvre d'enseignements pratiques. Vous devez toutefois comprendre qu'il s'agit de négociation et de rapports entre personnes. Il n'existe tout simplement pas de méthode universelle. Vous devrez vous forger vous-même vos propres règles et vos habitudes.

Le feu caché

Il y a toujours un feu caché dans une négociation de Connivence, un feu auquel le Conjurateur peut rapidement faire appel en cas de problème. L'usage veut qu'il soit allumé avant que le Démon ne soit apparu, par égard pour lui. Cette tradition a peu de signification dans le cas où le Démon est particulièrement puissant. Cependant, pour les plus faibles d'entre eux, cela peut se révéler bien utile.

Les plus favorisés des Conjurateurs n'hésitent pas à employer des Obscurantistes comme « feu caché ».

La menace

Plus faible est le Démon, plus utile est cette tradition. Les Opalins sont tout à fait sensibles à la menace d'être détruits — ou du moins renvoyés chez eux; les Azurins et les Saphirins aussi, quoique dans une moindre mesure; les Ambrés et les Safrans nettement moins. Le Conjurateur ne doit jamais oublier qu'il peut, avec une plus ou moins grande facilité, renvoyer sa créature d'où elle vient. Celle-ci en est tout aussi consciente. Le fait d'avoir besoin d'encre et de ne pas pouvoir se permettre une nouvelle conjuration doit être soigneusement caché sous peine de devoir faire face à des exigences inacceptables. Le problème de cette technique est qu'elle est employée contre le Conjurateur par tous les Démons de Cercle supérieur à trois. Quoi qu'il en soit, il est aussi mal vu de détruire un Démon que de tuer un Conjurateur. Tout cela n'est que tradition...

LES PARTIES EN PRÉSENCE

Je tiens à produire ce document qui peut vous servir. Ce n'est qu'une copie de l'un des actes fondateurs de la Démonologie. Si sa signification ne m'est pas claire, je suis tenu, dès lors que j'initie quelqu'un à la Conjuration, de la porter à sa connaissance. Peut-être trouverez-vous à l'employer. J'en ai recopié les termes exacts sur le tableau derrière moi.

« Écoutez-moi BIEN, Éminence. Oui, je sais que vous existez. Je sais que vous êtes là, à l'affût. La Démonologie vous échappe de manière définitive et irrémédiable. Si vous ne souhaitez pas perdre votre petit empire sur "vos" protégés, si vous avez peur de les voir avancer librement sur cette voie, interdisez-leur de l'emprunter, ne permettez pas la pratique de cette science.

Mais si vous le faites... Si vous vous estimez assez libérale pour l'autoriser... alors sachez que vous n'aurez JAMAIS aucun droit de vous immiscer dans une Connivence. Vous contrôlerez peut-être vaguement les actions des Démons. Vous déterminerez peut-être si vous autorisez la réussite de leur mission. Mais vous NE DEVEZ PAS intervenir dans l'établissement de la Connivence. Les désirs du Démon sont fixés en majorité par son Cercle et par ce que propose le Conjurateur. Pas par vous, jamais. En termes clairs, votre protégé, quel qu'il soit, Terne ou Inspiré, fixe LUI-MÊME les termes de sa Connivence et gère LUI-MÊME les humeurs du Démon. À vous de faire comprendre que ce doit être réaliste et crédible. Mais pas de prendre en main le Démon. Et si ça ne vous plaît pas... laissez tomber la Démonologie.

Et vous, Conjurateurs, comprenez BIEN ce que je viens d'exposer. Vous êtes les seuls maîtres de ce que vous accordez au Démon et de ce qu'il acceptera. À vous de ne pas abuser de ce petit pouvoir dans un jeu qui vous dépasse. Ne croyez pas que les Éminences Grises qui en tiennent les rênes vous laisseront faire dans le cas contraire. Mais n'oubliez pas que c'est vous le maître dans ce jeu particulier, celui de la Démonologie. »

Proximité de l'Advocatus Diaboli

Bien que ce détail ne vous ait certainement pas échappé, il faut toujours prévoir le temps nécessaire pour aller porter ses Connivences à l'Advocatus Diaboli. Si la négociation traîne en longueur et si vous n'avez plus le temps de la porter, prévoyez d'avoir de quoi satisfaire les sens de la créature que vous avez invoquée ; une collation, une prostituée, un bain, pour le faire patienter et le mettre dans un état d'esprit plus réceptif, jusqu'à ce que le soleil soit levé et que vous ayez de nouveau une journée et une nuit devant vous. En revanche, n'essayez pas de tromper le Démon sur l'heure : il sait toujours quand le soleil va apparaître et disparaître.

Dans les formes

On doit tutoyer les Démons de premier Cercle, voire les rudoyer un peu. Ce ne sont pas tout à fait des esclaves, mais peu s'en faut. Les Démons de deuxième Cercle sont à traiter comme de simples serviteurs, tenus d'obéir. Les Démons de troisième Cercle sont les égaux du Conjurateur ; il faut les traiter avec le même respect qu'ils vous témoignent. Le vouvoiement est de circonstance.

Les Démons de quatrième Cercle sont de puissants personnages, des spécialistes émérites dans leur domaine. Il faut à tout le moins les respecter. Le vouvoiement est indispensable. Les appeler « Maître » peut aussi aider — notez la majuscule. Employer leur nom exact, s'il est connu, est aussi recommandé. Il faut l'appuyer si vous souhaitez flatter un Démon.

Les Démons de cinquième Cercle sont des puissances majeures. Leur montrer toute l'obséquiosité due à un souverain puissant est un minimum dans l'optique où l'on souhaite survivre à leur conjuration.

Payer à la tâche

Je ne vous apprends sans doute rien, mais sachez que l'on paye son dû au Démon une fois son ouvrage accompli, jamais par avance. Manquer à cette tradition n'a pas d'incidence particulière, puisque le Démon est tenu de s'exécuter. Mais il le sera sans doute avec moins d'entrain. Par ailleurs, si vous mettez autant de bonne volonté à le payer qu'il en met à vous servir, il sera enclin à agir de même avec vous...

Les ruptures

Ceci conclura mon allocution d'aujourd'hui et mon exposé concernant la Démonologie.

Les ruptures sont la hantise des Conjurateurs. Dans le meilleur des cas, elles leur ferment les portes de la Conjuration. Au pire, des personnages aussi horrifiants que l'Artificier peuvent être envoyés à leur recherche afin de leur faire subir un destin abominable, dont la nature réelle n'est qu'une légende même parmi les plus puissants pratiquants de la Démonologie.

Les clauses de rupture sont toujours précisées dans les Connivences. Si elles venaient à ne pas l'être, l'accord serait sans valeur. Elles ont cette particularité de ne jamais indiquer clairement ce qui attend le Conjurateur ou le Démon en cas d'application. Dans le premier cas, la coutume veut en effet que le Démon soit seul juge de la manière de se venger ; le second cas est censé ne jamais advenir.

Rupture du Démon

Un Démon ne rompt jamais une Connivence. Cela exclut bien entendu les cas de force majeure — s'il est détruit, par exemple, ou s'il n'était pas possible qu'il satisfasse les termes de la Connivence. Notez bien que cela sous-entend que, si vous trouvez un Démon assez stupide pour accepter de signer une Connivence qui lui réclame de faire quelque chose qui serait hors de ses moyens, celle-ci est sans valeur ; on ne trompe pas les Abysses, même si la réciproque est moins évidente.

Il a été recensé quelques très rares cas où un Conjurateur serait parvenu à prendre un Démon en faute. Il n'en reste que des rumeurs, à peine des légendes. Il semble que, « en bas », on apprécie peu la chose. Sachez toutefois que si vous êtes dans votre droit, vous devez immédiatement en référer à l'Advocatus Diaboli en charge de la Connivence. Les Hauts Diables sont déjà au courant de ce qui s'est produit et n'attendent que le retour de leur brebis galeuse pour lui faire comprendre l'étendue de leur mécontentement. Inutile, donc, de tenter de faire chanter votre créature. En revanche, on murmure qu'en échange de votre silence et de la plus complète discrétion sur l'affaire, les Hauts Diables, en tout cas celui responsable du manquement, seraient prêts à offrir monts et merveilles. Cela reste, malheureusement, dans le domaine de la rumeur, et je n'ai ni les moyens, ni la prétention de vous donner des conseils pour négocier avec un Haut Diable.

Rupture du Conjurateur

Un Conjurateur rompt une Connivence lorsqu'il échoue à payer son dû au Démon. Peu importe

qu'il s'agisse d'un acte délibéré, voire d'un coup de malchance ou d'une maladresse. La règle ne souffre aucune exception.

Le retard de paiement peut aussi constituer une rupture s'il dépasse certaines limites, notamment si le Démon est forcé de retourner chez lui — peu d'entre eux se plaignent de « vacances » inattendues à la surface de l'Harmonde. La méfiance est cependant de mise car le Démon n'est plus tenu par aucune obligation. S'il le souhaite, il peut tuer, piller, violer à sa guise — en dehors des éventuelles conditions fixées dans la Connivence en prévision de cette occurrence.

Les ruptures peuvent être de trois types, en fonction de la nature et de la gravité de l'offense. Dans tous les cas, le Démon conjuré est seul juge des mesures de rétorsion qu'il prendra, la coutume veut qu'il n'ait aucune limite — dans les faits, les Hauts Diables ne permettent heureusement pas tout.

Les ruptures insignifiantes

Manquer de payer un Opalin est insignifiant. Les Hauts Diables ne les écoutent pas, ou peut-être s'en moquent-ils. Le pire qui puisse arriver est une certaine mauvaise volonté de ses Démons personnels, des sermons à n'en plus finir sur l'honnêteté et la probité... Cependant, persévérer dans ce comportement peut avoir des conséquences. Les exemples de Conjurateurs débutants abusant sans vergogne d'Opalins et finissant par recevoir la visite d'un Advocatus Diaboli courroucé ne manquent pas. Or, lorsqu'ils se déplacent, ces puissants personnages peuvent demander l'aide d'un Artificier. En général, un seul rappel à l'ordre suffit. Lorsque ce n'est pas le cas, l'Advocatus Diaboli peut refuser de prendre les Connivences, ce qui interdit purement et simplement de pratiquer la Démonologie.

Les ruptures mineures

Manquer de payer un Démon de deuxième Cercle, payer son dû à un Démon après qu'il est retourné chez lui est une rupture mineure. Elle se traduit par une très mauvaise réputation dans les Abysses, qui rendent la conjuration difficile — DIFF + 3 ; ou Intensité + 1 — et font que les Démons en question sont enclins à la méfiance et au sabotage. Si le Conjurateur fait amende honorable et ce comportement ne se reproduit plus, cette sanction peut être levée — souvent lorsque la possibilité d'invoquer un Démon de type supérieur est obtenue. À cette occasion, les Hauts Diables ont coutume de se montrer miséricordieux et de faire grâce aux mauvais payeurs, surtout s'ils n'ont été victimes que de malchance ou d'inexpérience. Il n'y a en revanche aucune clémence à entendre pour ceux qui sont coupables de ruptures mineures multiples ou qui n'ont rien fait pour démontrer leur repentir.

Les ruptures majeures

Manquer de payer un Démon de troisième Cercle ou plus, détruire un Démon de deuxième Cercle au lieu de lui fournir son dû sont des ruptures majeures. Comme précédemment, la Démonologie devient plus difficile, car les Démons rechignent à se mettre au service d'un félon — DIFF + 3 ou Intensité + 1 cette fois encore. De plus, le Démon peut, soit de son propre chef, soit en faisant appel à un Advocatus Diaboli, employer des Démons afin de transformer la vie de son Conjurateur en enfer. Sa seule limite est de ne pas le tuer. C'est interdit, ou du moins très vivement déconseillé.

Les ruptures mortelles

Contrarier un Obsidien ou manquer à ses engagements envers un Démon de quatrième Cercle ouvre toute grande la porte des enfers. Il n'y a rien qui soit interdit à ces créatures. Le plus miséricordieux de leur part peut être d'en référer à un Advocatus Diaboli afin que le Conjurateur soit définitivement interdit de pratiquer la Démonologie. Le pire qu'ils puissent faire consiste à faire appel à un Artificier. Entre les deux, il y a tout ce que peuvent imaginer des créatures aussi perverses comme moyens de rétorsion. Les Carmins et les Vermillons ont une préférence pour la brutalité la plus cruelle : mutilations, torture, massacre des proches... Les Obsidiens sont plus subtils et disposent de moyens nettement supérieurs. Ils n'hésitent pas à invoquer des nuées de Démons pour séduire la bien-aimée de leur Conjurateur ou faire enlever ses enfants par des esclavagistes afin qu'ils soient brisés puis offerts aux personnes les plus puissantes et les plus cruelles — tout en prévenant leur ennemi du sort qu'est en train de subir la chair de sa chair. Ce type de vengeance peut se poursuivre sur des générations et des générations.

Ceci clora, sur un utile rappel du danger que l'on encourt à pratiquer la Démonologie, mon exposé concernant cette science. Je vous encourage vivement à lire le chapitre intitulé « *Les Légions de l'Ombre* », extrait de *La Somme des Connaissances démonologiques et ténébreuses*, par Frère Clasmigraf du Monastère des Savantes Retraites. Cet ouvrage de référence vous éclairera plus avant sur la nature particulière de chaque Cercle.

Merci de votre attention. »

Les Légions de l'Ombre

Le présent fascicule, que nous avons intitulé *La Somme des Connaissances démonologiques et ténébreuses*, a pour objet de fournir à tous les défenseurs de la Foi et des dogmes sacrés de Saint Neuvêne les informations nécessaires à l'accomplissement de leur très sainte et très indispensable tâche. Il ne prétend pas à l'exhaustivité et est, de fait, trop court pour offrir plus qu'un simple aperçu des activités horrifiantes et de la nature profondément blasphématoire de ces créatures. Nous espérons cependant avoir répondu au souhait de Messeigneurs en rassemblant toutes les connaissances utiles sur les êtres contre nature que les gardiens de la Foi auront à combattre.

Présentation

On constatera que nous avons défini deux catégories de créatures immondes : les Très Corruptrices, qui rassemblent tous les Démons de Peines — « Diablotin farceur », « Démon facétieux », « Jumeau démoniaque » et « Siamois de Ténèbre » ; seules les Éminences Grises en savent plus à ce sujet ; je vous recommande de les interroger pour

obtenir des détails supplémentaires — par opposition aux Très Infamantes, qui regroupent tous les Démons de Conjuration, c'est-à-dire l'ensemble des abominations susceptibles d'être vomies par l'infra-monde abyssal sur l'injonction d'un incroyant ou d'un hérétique.

Les Très Corruptrices sont en effet des manifestations indépendantes de la volonté des hérétiques et des corrompus qui ont touché la substance même du péché : la Ténèbre. Il est probable que Messeigneurs auront l'occasion de constater que même les cœurs les plus fidèles et les plus endurcis dans le dogme verront petit à petit leur résolution fléchir et souffriront de la présence de ces ignobles créatures. Il n'est pas de ma compétence de jauger si cette marque de corruption est suffisante pour que Messeigneurs prennent les mesures appropriées à l'encontre des corrompus qui pourraient les afficher. Mais que Messeigneurs sachent qu'elle est infime au regard du degré à peine concevable que certains peuvent atteindre dans cette spirale de dépravation. Il est des chasseurs de Démons de ma connaissance qui, en dépit de la présence de deux, voire trois Démons de Peines à leurs côtés continuent leur œuvre purificatrice avec tout le zèle d'un croyant fidèle illuminé par la lumière bénie de la Foi.

En revanche, la présence d'un Très Infamant est sans erreur ni contestation possible la marque d'un individu profondément pervers qui s'est avancé en toute connaissance de cause dans les ténèbres de l'hérésie.

DÉMONS ET LUMIÈRE

Que Messeigneurs prennent garde à certaines rumeurs, légendes ou idées reçues qui ont bien souvent mené de bons et loyaux chasseurs de Démons à leur perte. Les créatures démoniaques sont sensibles à la lumière ; mais celle-ci n'est pas de nature à leur infliger plus qu'un réel inconfort. En réalité, les Démons les plus solides — Opacité de 15 ou plus — n'y sont plus sensibles. La lumière est en effet arrêtée par l'Opacité, au même titre que n'importe quelle source de dégâts ordinaire. Seul le feu peut l'ignorer… Le détail a son importance. Je suis malheureusement dans l'incapacité de donner à Messeigneurs une explication logique à ce curieux phénomène. Est-ce la disparition des Lueurs ? Ou la lumière est-elle de nature trop intangible pour affecter nettement les Démons ? Si je devais trancher la question, je supposerais que le fait de plonger une torche dans un Démon l'éclaire de l'intérieur. C'est autrement plus agressif que d'éclairer la substance même des ombres, qui est donc de nature à résister à un simple éclairage ; d'ailleurs, les ombres naissent de la lumière

DE L'OPACITÉ

L'Opacité est la capacité des Démons à ne pas recevoir de coups. Elle s'exprime par une certaine tendance à l'immatérialité, comme si les Démons retrouvaient leur véritable nature : ne sont-ils pas, après tout, de simples ombres mouvantes ? Les coups les traversent comme s'ils n'étaient pas là. Lorsqu'ils font mouche, la consistance du Démon semble bizarrement aérienne et laisse une indéfinissable impression d'absence, d'irréalité.

La théorie la plus aboutie prétend que les Démons auraient la capacité, sur un effort de volonté particulièrement difficile, de se rendre inconsistants pendant quelques fractions de seconde, permettant ainsi aux choses physiques de les traverser comme s'ils n'étaient plus là. Tout l'art du Conjurateur consiste à faire s'incarner le Démon dans une ombre. Plus cette incarnation sera parfaite, plus le Démon sera proche d'une simple ombre, et pourra donc faire appel à sa nature profonde, pour redevenir ce dont il est issu : ombre. Seul un coup suffisamment rapide et puissant ne leur laissera pas le loisir de faire appel à cette capacité, occasionnant donc des dommages normaux.

Diablotin farceur

Que Messeigneurs prennent garde : les marques de corruption portent des noms fallacieusement amusants ! Mais elles n'en sont que plus dangereuses.

Nature

Un Diablotin farceur est, même pour les plus savants démonologues, une énigme. Il ne partage en effet pas toutes les caractéristiques d'un Démon.

En premier lieu, il ne peut être invoqué. Même si son nom est l'une des premières choses que l'on apprend à connaître de lui — surtout pour le maudire — il ne peut pas, lorsqu'il est détruit, être rappelé depuis les Abysses par le biais de la Conjuration.

En second lieu, il se souvient de tout ce qui lui est arrivé avant sa mort, et quelquefois même de choses qui sont arrivées après ; mieux encore, il peut apprendre et progresser au gré du Conjurateur qui lui a été attribué.

En troisième lieu, il dispose de connaissances très étendues et très variées, en contradiction avec toutes les lois régissant les Démons ordinaires. Il ne se

cantonne pas à une seule Famille de Compétences, par exemple.

Enfin, les Diablotins farceurs ont accès à un réseau de relations dans les Abysses ainsi qu'à des compétences exceptionnelles — comme la langue des Démons, par exemple. Ils n'ont pas leur égal parmi les Démons ni, à plus forte raison, parmi les mortels.

LE RETOUR DU DIABLOTIN FARCEUR

Un Diablotin farceur met de un à dix jours pour revenir. Cela dépend à la fois du hasard, mais aussi de la situation de son « propriétaire ». Dans certaines circonstances particulièrement critiques, on a vu des Diablotins farceurs revenir quelques secondes après leur destruction ; ce sont toutefois des cas extrêmement rares.

Note : *un Conjurateur peut payer un point d'Héroïsme et accepter de recevoir un point de Ténèbre afin que son Diablotin farceur revienne sur le champ — une Passe d'Armes après sa disparition. Dans le Jeu d'Intrigues, il s'agit d'une action de récupération.*

Les buts et les objectifs

Parmi toutes les différences qui font des Diablotins farceurs des créatures hors norme, leurs objectifs et les raisons qui les ont fait apparaître à la surface de l'Harmonde ne sont pas les moindres.

Un Diablotin farceur est dépêché auprès d'un Ténébreux par une force supérieure, qui ne plie même pas devant la volonté des Hauts Diables. Cette force les place auprès des candidats qu'elle sélectionne uniquement en fonction du degré de corruption du récipiendaire, indépendamment de ses opinions, de ses objectifs personnels ou de sa relation avec les Abysses. Même le plus pur des Paladins, dont le cœur est tout empli d'une dévotion sincère aux enseignements de Saint Neuvêne, peut hériter d'un Diablotin farceur.

Le seul objectif de ces créatures est de faire progresser « leur » Ténébreux en Démonologie. Les rumeurs prétendant qu'elles tenteraient de corrompre leur propriétaire sont sans fondement — nul n'est jamais parvenu à prouver cette affirmation.

Quoi qu'il en soit, la mission du Diablotin farceur sous-entend que le Ténébreux qu'il escorte reste en vie. C'est pour lui une priorité absolue, plus importante que l'enseignement de la Démonologie. Sur ce point, on peut avoir une confiance aveugle dans cette ignoble créature. En cas de danger, elle ne triche jamais et fait tout son possible pour défendre le mortel dont elle a la charge.

Diablotins farceurs et Démons ordinaires

Les Diablotins farceurs ne sont pas soumis aux lois qui régissent les Abysses. Ils ne sont sous les ordres d'aucun Haut Diable et ne doivent pas de respect particulier à un quelconque Cercle démoniaque. En fait, si l'on devait estimer leur Cercle, le cinquième serait l'unique réponse acceptable ! C'est cependant une opinion que je déconseille de formuler devant un Obsidien.

Lorsque le Diablotin farceur est détruit, il retourne dans les Abysses. Là, les Démons qu'il a contrariés ont tout loisir de lui faire sentir le poids de leur courroux. C'est pourquoi, même s'il ne leur doit rien, un Diablotin farceur est d'autant plus obséquieux vis-à-vis d'eux qu'il est faible. Plus il progresse, plus ses chances d'être tué diminuent ; par voie de conséquence, il se montre de plus en plus audacieux avec les Démons normaux, parfois aux dépens du Ténébreux. D'un autre côté, il lui faut absolument éviter de le laisser mourir, ce qui peut le pousser à des actes de bravoure tout à fait inattendus, à la mesure de ses moyens certes, mais l'intention y est.

De grandes espérances

Le Diablotin farceur part de peu. Lorsqu'il naît, il est d'une consternante bêtise et d'une faiblesse lamentable. À son apparition, il n'a pas — ou si peu — de forme définie. Il est incapable de se déplacer par ses propres moyens et dépend entièrement de celui auquel il est lié. S'il est capable de parler — tous ne savent pas le faire — il ne sait dire que des stupidités. Sinon, il se contente d'émettre des bruits immondes et de laisser des traces baveuses partout. S'il est capable de se déplacer, et ce n'est pas le cas le plus fréquent, il est trop bête pour choisir une direction.

Si l'on tentait de définir le Diablotin ordinaire, celui que l'on pourrait considérer comme l'individu moyen aurait les caractéristiques suivantes :

• c'est une masse d'ombre amorphe dotée d'embryons de membres à peine esquissés, capable tout au plus de ramper lentement ;

• il est capable de parler — il dispose tout de même d'une bouche — mais très mal : il ne comprend que les mots les plus simples et souffre de réelles difficultés à construire des phrases de plus de trois mots. Son vocabulaire ordurier, par contre, est tout à fait respectable. De plus, bon nombre d'entre eux ont une stupéfiante capacité à émettre des bruits répugnants ;

• il dispose d'organes perceptifs exécrables ; ceux-ci, entre autres, sont suffisamment inefficaces pour l'inciter à une passivité fort reposante ;

• il a déjà découvert au moins un de ses pouvoirs, souvent un des plus mineurs, presque toujours parmi « Amitié démoniaque », « Langue des Démons » ou « Lien empathique ». Faute de pouvoir s'en servir pour lui-même — en règle générale, il est destiné à faciliter la pratique de la Démonologie — il rabâche avec une belle obstination combien il pourrait être puissant et combien de grandioses capacités dorment en lui.

Un farceur dans tous ses états

Il y a deux manières de considérer un Diablotin farceur. Il peut être un allié en devenir ou au contraire un élément encombrant, une marque de corruption déplaisante. Les deux possibilités ont leurs inconvénients.

En tant que futur assistant et dans la mesure où il peut être le plus précieux des conseillers et le plus sûr des protecteurs, le Diablotin, vous l'aurez constaté Messeigneurs, part sur de bien mauvaises bases.

Fort heureusement, il peut rapidement sortir de son état quasi végétatif. Mais tout dépend de la volonté du corrompu à se laisser entraîner sur la pente glissante du vice et de la dépravation en fournissant à cette créature abominable les moyens de son développement. À la manière d'un mortel ordinaire qui, en suivant la foi de Saint Neuvêne et ses enseignements sacrés, transcende son état d'être humain, le Diablotin farceur peut en effet acquérir pratiquement n'importe quelle capacité. Faut-il en faire un combattant ? On veut le voir voler ? Il doit être un conseiller attentif et rusé ? Tout cela n'attend que les soins attentifs d'un Ténébreux pour se révéler. Il peut ainsi acquérir toutes les capacités physiques et mentales d'un mortel, plus quelques autres que seuls des émissaires de la Corruption peuvent se découvrir. Il peut, comme toute chose naturelle, devenir plus fort, plus résistant, plus agile ; mais il sait aussi se développer des organes sensoriels et devenir extraordinairement attentif. De même, il est capable de se rendre plus intelligent ou encore de se doter d'une volonté de fer. Il peut aussi développer une approximation d'âme, à sa manière pervertie, qui lui permet d'appréhender les mystères les plus sacrés et de se faire passer pour bien plus aimable que sa nature ne le laisserait croire à un observateur averti. Mais il peut aussi recueillir les marques de sa nature très corruptrice. Ainsi, développer des ailes ou multiplier sa taille par trois, en quelques mois. La marque que Messeigneurs noteront comme étant sans doute la plus révélatrice de l'infinie perversité contre nature de ces êtres est leur vitesse d'apprentissage. Il n'est pas inhabituel de voir un Diablotin devenir un être conscient, capable de passer pour un mortel, en quelques jours.

DIABLOTIN FARCEUR ET APPRENTISSAGE

Certains Conjurateurs parmi les plus dépravés n'ont pas la patience d'attendre, ou connaissent simplement suffisamment de choses sur leur compagnon pour lui enseigner directement. Il y a alors deux possibilités.

Pour tout ce qui relève du développement des Compétences ou des Caractéristiques, à l'exclusion de la TAI et du MV au sol ou en vol, le Ténébreux peut former lui-même son Diablotin farceur, devenir son professeur en quelque sorte, sans attendre que des rêves viennent lui enseigner quoi que ce soit, selon le processus applicable à n'importe quel mortel (*cf. AGONE*, pp.201-202). Il doit tout de même être arrivé au stade de corruption permettant de tisser des liens forts avec son Diablotin farceur — aux prises avec « Cauchemars » —, mais il peut lui servir de professeur et cela ne lui coûte donc pas de sa propre expérience.

En revanche, pour les capacités surnaturelles, cela réclame de solides connaissances en Démonologie. Pour les Caractéristiques normalement immuables (TAI et MV au sol), le joueur devra d'abord réussir un jet d'INT + Démonologie contre DIFF 10 afin que son personnage comprenne que c'est seulement possible. Pour les capacités plus extraordinaires (MV en vol et pouvoirs de base, *AGONE*, pp.255-256), le processus est le même, mais avec un jet d'INT + Démonologie contre DIFF 15. Enfin, pour les capacités les plus inattendues (les pouvoirs supplémentaires décrits dans le présent ouvrage), il faut réussir un jet d'INT + Démonologie contre DIFF 20.

Cependant, le Diablotin n'apprend rien seul. C'est d'ailleurs une des manières les plus subtiles d'entraîner un Ténébreux en devenir dans la spirale sans fin de la déchéance. En effet, c'est ce dernier qui, au travers des cauchemars horribles qu'il expérimente toutes les nuits, découvre ce que peut apprendre son compagnon farceur. Occasionnellement, les rêves abominables qui hantent les nuits du corrompu sont moins insupportables grâce à l'intervention du Diablotin farceur, qui révèle soudainement une capacité que lui-même ignorait posséder. Si le corrompu enseigne ce qu'il vient d'apprendre à son sbire, il peut ainsi se ménager une autre nuit de calme : une autre capacité lui sera en effet révélée, lui offrant de nouveau une issue favorable aux songes nés de sa corruption. Sinon, un peu plus tard, un autre aspect caché de la créature lui sera révélé dans l'espoir, de nouveau, qu'il le lui enseigne.

L'autre possibilité consiste à refuser d'entendre le chant de sirène de la perversion et à rejeter son Diablotin farceur. Vu ses capacités misérables et sa flagrante faiblesse intellectuelle, c'est un projet qu'il est aisé de mener à bien. Une simple remarque, que Messeigneurs se seront certainement déjà faite : il ne sert à rien de tuer un Diablotin farceur. Il reviendra, encore et encore, chaque fois plus déplaisant et plus furieux d'avoir été réduit — temporairement, donc — à l'inaction. La méthode la plus judicieuse consiste à l'emprisonner. Malheureusement, il a tendance à se suicider régulièrement pour sortir de sa cage, forçant ainsi son possesseur à une surveillance de tous les instants... et donc, à écouter ses conseils immondes.

Nouveaux pouvoirs

Je gage que Messeigneurs connaissent déjà les pouvoirs les plus communs des Diablotins farceurs. Mais voici un petit florilège de capacités plus exotiques que j'ai pu recenser. L'imagination de la Corruption est décidément sans limite.

Note : *les valeurs entre parenthèses sont le coût en PX de ces nouveaux pouvoirs.*

Dans le Jeu d'Intrigues, s'il devient nécessaire de gérer un Diablotin comme un Rôle à part entière et non comme un Compagnon d'Occulte, chacun de ses pouvoirs est considéré comme un Atout ténébreux accessible lorsque les points d'Allégeance du Diablotin atteignent les valeurs entre parenthèses — à un « palier » il n'a le droit qu'à un unique Atout. Parfois il est nécessaire de préciser l'effet d'un tel Atout. C'est alors précisé en italique dans le paragraphe le concernant.

• **Apparence normale (3) :** le Diablotin farceur a toutes les apparences d'une créature normale (animal ou mortel). Seul un examen poussé (PER + Médecine contre DIFF 20) pourrait permettre de le démasquer.

• **Combattant (3) :** le Diablotin farceur est naturellement doué en Épreuves. Ces compétences progressent deux fois plus vite : chaque PX investi en vaut 2 ! Un Diablotin farceur combattant ne peut plus être ni courtisan, ni lettré, ni maraudeur.

Le Diablotin perd ses Qualités en tout Trait au profit d'une baisse de l'Intensité d'autant de points dans toutes ses actions d'Épreuves.

• **Courtisan (2) :** le Diablotin farceur est un véritable charmeur qui a un don pour la Société. Il augmente ses compétences deux fois plus vite dans cette Famille (chaque PX investi en vaut 2). Un Diablotin farceur courtisan ne peut plus être ni combattant, ni lettré, ni maraudeur.

Même effet que précédemment mais au profit des actions de Société.

• **Diablotin de combat (3) :** le Diablotin farceur est équipé d'un arsenal d'armes naturelles redoutablement efficaces, dont il se sert toujours à l'aide de sa Compétence « Armes : griffes ». Mais il peut désormais parer. Ces armes ne diminuent en rien sa capacité de préhension (ses mains, tentacules ou autres sont toujours fonctionnelles). Au choix du Ténébreux, il peut frapper comme s'il maniait une masse ou une épée (même Init., Att., Déf. et Dom.). Ces armes naturelles sont évidemment très peu discrètes ; elles ne peuvent être dissimulées.

Cet Atout compte comme une arme magique Équipements d'Épreuves + 2.

• **Diablotin assassin (5) :** comme « Diablotin de combat », mais les armes sont dissimulées dans une cache située à mi-chemin des Abysses — elles sont complètement indécelables — et peuvent apparaître à volonté.

Même effet que précédemment mais cet Atout n'occupe aucun emplacement !

• **Diablotin de combat supérieur (5) :** comme « Diablotin de combat », mais le Ténébreux peut choisir entre l'espadon ou le grand fléau. Il est impossible de disposer à la fois de « Diablotin de Combat » et de « Diablotin assassin ».

Cet Atout compte comme une arme magique Équipements d'Épreuves + 3.

• **Échange de corps (4) :** le Ténébreux peut prendre le contrôle du corps de son Diablotin farceur pendant VOL heure(s) ; il peut interrompre le processus quand il le souhaite. Pendant cette

période, il utilise les Caractéristiques du Diablotin. Il obtient aussi la capacité de voir dans l'obscurité, même la plus absolue, mais ne peut plus pratiquer aucune science occulte, c'est-à-dire utiliser Démonologie, Emprise ou Arts magiques. Pendant ce temps, le Diablotin farceur est aux commandes du corps du Ténébreux... Si le corps du Ténébreux venait à être tué, ou le corps du Diablotin farceur à être détruit, pendant la durée de l'échange, le corrompu passerait instantanément de vie à trépas ; le Diablotin farceur serait renvoyé aux Abysses.

Il s'agit d'une action permettant d'échanger ses Traits et ses Atouts pour une Scène.

• **Entraînement (4) :** le Diablotin farceur apprend vite. Ses Caractéristiques principales, mais aussi son MV, son MV en vol, sa TAI, son Opacité, sa Densité, peuvent être augmentées aux deux tiers de leur coût : pour chaque 3 PX investis, il augmente de + 2 dans un des paramètres précités.

Le Diablotin sait toujours lorsqu'une prise de risque de zéro est requise.

• **Expérience illimitée (3) :** le Diablotin farceur peut acquérir des Compétences jusqu'au niveau 10 et ses Caractéristiques ont les mêmes maxima que le peuple de son Ténébreux.

Ainsi, un minotaure pourra disposer d'un Diablotin farceur ayant 13 en FOR mais seulement 9 en CHA, par exemple.

Ceci n'est pas un Atout.

• **Jeu d'Ombres (1) :** le Diablotin farceur est capable de se dissimuler dans l'ombre du Ténébreux. Lorsqu'il le fait, il se trouve à mi-chemin entre les Abysses et l'Harmonde. Il est hors de portée de toute forme de dommage et est indétectable par quelque moyen que ce soit mais ne peut plus rien percevoir — il peut encore utiliser les sens du Ténébreux s'il dispose d'un « lien empathique » avec ce dernier. Si le Ténébreux venait à perdre son ombre, le Diablotin farceur est renvoyé aux Abysses. Cela impliquerait toutefois l'usage d'un moyen surnaturel, puisque l'ombre sous les pieds du Ténébreux, par exemple, suffit au Diablotin farceur.

Attention, l'effet de cet Atout est limité à une Scène. Le Diablotin peut en user à répétition, mais il redevient tangible et visible entre chaque utilisation. Ces moments constituent des Scènes pour tout autre Rôle.

• **Lettré (3) :** le Diablotin farceur dispose d'une mémoire remarquable qui retient rapidement les faits et les chiffres, le rendant particulièrement performant en Savoir. Il augmente ces Compétences deux fois plus vite (chaque PX investi en vaut 2). Un Diablotin farceur qui est lettré ne peut plus être ni courtisan, ni combattant, ni maraudeur.

Même effet que « Courtisan » mais au profit des actions de Savoir.

• **Maraudeur (2) :** le Diablotin farceur possède un sens inné de la Maraude. Il augmente ses compétences deux fois plus vite dans cette Famille (chaque PX investi en vaut 2). Un Diablotin farceur qui est maraudeur ne peut plus être ni courtisan, ni lettré, ni combattant.

Même effet que « Courtisan » mais au profit des actions de Maraude.

• **Protéiforme (3) :** le Diablotin farceur a une seconde forme physique qu'il peut prendre à volonté. Le processus de transformation se poursuit pendant 10 PA de contorsions douloureuses et de craquements inquiétants. Durant cette période, il est incapable de faire quoi que ce soit. Ses Caractéristiques, sauf Densité et Opacité, peuvent être redistribuées sous cette nouvelle apparence à une exception près : la forme alternative doit être de corpulence identique (même TAI). Cela signifie entre autres que si le Démon grandit, sa forme alternative le fait aussi — un chat de quatre-vingts kilogrammes ?

Le Diablotin peut changer deux de ses points de Qualités de Trait .

• **Protéiforme supérieur (5) :** le Démon peut assumer n'importe quelle forme, selon le processus décrit ci-dessus. La seule limite à ces transformations est que le Démon ne peut pas augmenter sa taille de manière illimitée (il ne peut pas ajouter plus de + 3 à sa TAI).

Le Diablotin peut changer quatre de ses points de Qualités de Trait. Il peut aussi dépenser l'un d'entre eux temporairement pour utiliser l'Atout de taille (cf. Abyme, Le Jeu d'Intrigues, *p. 15).*

Les Très Corrupteurs

Les Démons de Peines, en dehors du Diablotin farceur qui tient une place particulière dans la hiérarchie de la corruption en raison de ses possibilités d'évolution, sont au nombre de trois. Ils ont, contrairement au Diablotin farceur, toutes les qualités et faiblesses des Démons ordinaires. Pour cerner leur caractère et leurs motivations, que Messeigneurs se reportent plus loin dans le présent ouvrage à nos articles traitant, Cercle par Cercle, les différents Démons.

Il existe toutefois quelques particularités qui méritent d'être avancées, tant du point de vue théorique que de celui de la réalité quotidienne de ces créatures.

Note : *dans le Jeu d'Intrigues, ces Démons comptent pour des Compagnons acquis automatiquement aux niveaux d'Allégeance égaux au seuil de Noirceur d'un même personnage dans les règles d'*AGONE.

L'origine

C'est le Ténébreux lui-même qui appelle ces créatures aussi appelées Très Corrupteurs par notre Premier Liturge. C'est l'esprit dépravé qui, sombrant progressivement dans les abîmes de la folie, les appelle. Au fur et à mesure que la Ténèbre s'infiltre dans l'esprit et dans le corps du Ténébreux, celui-ci en vient à tisser avec elle des liens de plus en plus forts, qui lui permettent notamment de pratiquer la Démonologie. Mais ce lien n'est pas à sens unique. Certes, le Ténébreux comprend, ressent, la Ténèbre. Il est, au fil de ces sensations plus instinctives que réellement conscientes, capable de prévoir et de diriger la manière dont la Ténèbre s'exprime sur l'Harmonde, que ce soit au travers de lui-même ou par le biais des serviteurs nés de cette substance. Mais d'un autre côté, la Ténèbre en vient elle aussi à réagir à la proximité qu'elle entretient avec le Ténébreux. Au fil du temps, elle crée des choses, des êtres, des sentiments, qui sont tout simplement sa manière de célébrer la naissance et le développement d'une autre de ses créatures.

Les Démons de Peine, les Très Corrupteurs donc, constituent les marques les plus flagrantes de cette espèce d'affection, d'amitié, de proximité — il est difficile de trouver un terme qui rende compte correctement du fonctionnement de ce phénomène. La Ténèbre, tant par résonance que par une espèce de souci aveugle d'aider celui qu'elle sent de plus en plus proche d'elle, crée et envoie des Démons puis des manifestations de sa faveur.

Au début, elle ne peut pas réellement résonner avec le Ténébreux, et doit donc se contenter de lui donner une sorte d'émissaire. Ainsi en est-il du Diablotin farceur.

Le Démon facétieux

Il arrive un moment où le Ténébreux atteint un stade où la Ténèbre le perçoit comme une lueur, faible encore, mais se détachant plus nettement parmi les milliers d'autres qu'elle chérit. Alors apparaît le Démon facétieux. À la manière d'une vague née des faibles gesticulations d'un enfant, ce Démon n'est guère puissant car la Ténèbre ne réagit pas très fortement à la présence du Ténébreux ; celui-ci reste une petite étincelle lointaine, perdue au milieu de centaines d'autres.

Le Démon facétieux, quoi que puisse laisser penser son attitude, est né uniquement pour protéger le démonologue. Ce lien est plus fort que celui créé par une simple Connivence, car la tâche de la créature ne lui est pas décrite ou imposée. Elle est le cœur brûlant de son être glacé, sa raison d'exister. Certes, il reste un Démon. Mais il ne peut pas plus oublier le sens de son existence qu'un croyant ne peut oublier la chaleur de la foi une fois que la grâce l'a touché.

Malheureusement, le Démon facétieux reste un être fondamentalement inexpérimenté et immature. Il est certain que concourent à cet état deux causes ontologiques inévitables : d'une part son existence très récente, qui ne l'incite pas à la maturité, et d'autre part ses inclinaisons personnelles, qui le poussent aux expérimentations immodérées, sans égard pour les conséquences éventuelles. Ce que l'on prend, à tort, pour de l'espièglerie cruelle, n'est ni plus ni moins qu'une soif infinie de découvrir le monde ; une soif bien compréhensible dans l'esprit d'un « nouveau-né ».

Les Démons qui naissent de la Ténèbre peuvent être de tout type, mais en général, ils sont à la mesure de leur « père » ténébreux. Ainsi, les géants et les minotaures reçoivent souvent des Ambrés ou des Safrans, à la démesure de leur protégé.

Le Jumeau démoniaque

Comme la Ténèbre affermit de plus en plus son emprise, le Ténébreux en vient à créer en elle de véritable remous. Des Démons plus forts apparaissent, comme le Jumeau démoniaque. Ce Démon démontre de manière flagrante comment fonctionne

la Ténèbre : elle réagit à son serviteur, elle ne fait jamais que cela. En l'occurrence, les vagues, les remous que sa présence et son lien grandissant avec elle créent ont permis enfin que l'espèce de perception primitive dont elle dispose isole et identifie le Ténébreux comme un individu unique, dont elle connaît les caractéristiques fondamentales. C'est pourquoi le Jumeau démoniaque est si caricatural.

Le Jumeau démoniaque est souvent considéré comme une terrible plaie par le Ténébreux — il expose, à sa manière, toutes les faiblesses de l'être dont il est la copie. C'est pourtant, potentiellement en tout cas, l'un des alliés les plus fidèles du corrompu. Il possède un lien profond avec son double, et il se considère comme un véritable jumeau. Il est prêt à sacrifier son existence si nécessaire et en espère autant du Ténébreux. Malheureusement, le Jumeau démoniaque n'est qu'un reflet, né du miroir très déformant de la Ténèbre. Ses conceptions les plus intimes sont complètement inadaptées à son environnement, en tout cas jusqu'à ce que les inévitables ajustements se fassent. Cela génère bien des difficultés si le Ténébreux n'entreprend pas une sorte d'éducation pour son frère de Ténèbre. À la manière du Diablotin facétieux, ce jumeau, incapable d'appréhender les conséquences de ses actes, risque de s'enfermer dans un cycle sans fin de catastrophes. Il est dans une situation intenable : non seulement il ne connaît rien de l'Harmonde, mais en plus il dispose d'un certain nombre d'idées reçues résolument caricaturales, copiées sur le psychisme dépravé du mortel dont il est la copie.

Les Jumeaux démoniaques sont en général des Ambrés ou des Safrans. Même si certains des Ténébreux les plus prometteurs ont reçu un Carmin (jamais un Vermillon), cela reste excessivement rare.

AMBRÉ, SAFRAN OU CARMIN

La majorité des Ténébreux reçoivent un Ambré comme jumeau. Certains artisans, certains guerriers, qui vivent leur métier avec une passion extrême, reçoivent des Safrans reflétant cette orientation. Seuls les Conjurateurs les plus profondément et les plus fermement engagés sur la voie de la Démonologie peuvent espérer recevoir un Carmin.

Le Siamois de Ténèbre

Cette créature est l'ultime aboutissement du lien qui unit la Ténèbre au corrompu. Celle-ci cesse de le considérer comme un individu extérieur à elle-même. L'empathie qui unit le mortel à la substance est si forte qu'il est difficile de différencier l'un de l'autre. Cette proximité excessive finit par se traduire physiquement, en créant au sein même du Ténébreux une scission qui marquera nettement la ligne de partage. D'un côté le mortel, de l'autre la voix de la Ténèbre, le Siamois ténébreux.

Il s'agit toujours d'un Vermillon ; il doit en effet être l'incarnation, le champion de la Ténèbre. Les Carmins ont trop de choses en commun avec les mortels.

Par ailleurs, ce Siamois est une extension du lien entre le Ténébreux et la Ténèbre. De ce fait, il ne peut avoir d'existence en dehors de celle de l'un ou de l'autre. En termes clairs, si le Ténébreux venait à mourir, il n'y aurait pas un Vermillon de plus aux Abysses. Le Démon cesserait d'exister de manière définitive et irrémédiable. Il n'est pas possible, par exemple, de conjurer le Vermillon qui partagea les pensées d'un maître démonologue mort : cette créature n'existe plus. De même, si on parvenait à détruire en tout ou en partie le lien qui unit le Ténébreux à la Ténèbre, par exemple si sa corruption venait à régresser, le frère siamois mourrait à coup sûr. Cet avis n'a de valeur que théorique, bien entendu, car à la connaissance de votre serviteur, personne n'a jamais réussi à diminuer la corruption d'un Ténébreux. Mais il est motivé par des bases ontologiques indéniables ; que Messeigneurs soient assurés de sa validité.

LES TRÈS CORRUPTEURS

Si une Éminence Grise n'a pas intrigué pour qu'un Démon particulier soit attribué au Ténébreux, celui-ci sera créé comme pour dans le cas d'une Conjuration ordinaire. Cependant, dans la mesure où c'est la Ténèbre elle-même qui enfante ces Démons, le score de Démonologie sera toujours de 10 — la Ténèbre n'a rien à apprendre sur elle-même.

D'autre part, ce sera le score de Noirceur du Ténébreux qui sera utilisé. En effet, bien que la Ténèbre soit l'essence même de la corruption, la Noirceur du Ténébreux est l'indicateur de la force du lien qu'il a tissé avec la substance. Et bien entendu, plus fort le lien, plus puissant le Démon.

RETOUR AU BERCAIL

Un Démon, une fois sa tâche accomplie et s'il a été payé, retourne aux Abysses. Dès qu'il a rempli tous les termes de sa Connivence, il est irrésistiblement rappelé auprès des siens, dans les entrailles de l'Harmonde. Pour ce faire, toutes les ombres sont autant de portails qui l'aspirent immédiatement s'il a le malheur de poser le pied dessus.

Les Très Infamants

L'attrait que la Conjuration exerce sur les âmes faibles repose essentiellement sur la variété et la puissance des créatures susceptibles d'être convoquées. Elles peuvent être chargées de pratiquement n'importe quelle tâche, y compris au mépris de leur « vie ». Elles ne sont pas régies par les lois qui gouvernent les mortels. Elles n'ont jamais faim, soif, elles ne sont jamais fatiguées. En dehors de leurs appétits toujours inattendus, parfois pervers ou complexes, elles n'ont aucun des défauts des serviteurs mortels : peur de la mort, faiblesse morale, capacité de souffrance leur sont inconnues.

Il faut encore considérer que l'intelligence des Démons est radicalement différente de la nôtre. Certes, ils sont capables d'agir et on peut les décrire comme efficaces ou compétents. Cependant, les Démons ne sont pas, comme les mortels, plus souvent polyvalents que compétents. Il n'y a pas de différence entre un Opalin spécialiste de l'esquive ou un athlète touche-à-tout inefficace avec trois armes différentes. C'est un point que Messeigneurs devront garder à l'esprit lorsqu'eux-mêmes ou leurs subordonnés devront affronter un Démon ; on ne peut pas parier sur le fait qu'il est sans doute peu adroit, puisque les maîtres sont moins fréquents que les apprentis. Les Démons n'ont pas de hiérarchie et n'apprennent pas comme les mortels. Ils sont même incapables d'apprendre quoi que ce soit. Ils sont

APPARENCE

Silhouette

Il est possible à un Conjurateur de contrôler partiellement l'apparence d'un Démon lorsqu'il émergera de son ombre de « naissance ». Ce contrôle est toutefois très limité. Il s'agit essentiellement de choisir et de soigneusement utiliser une ombre particulière afin que la créature qui en émerge, comme si elle passait au travers d'un moule, ait une apparence spécifique. Il est donc évident que ce contrôle sur la forme se limite à l'apparence générale et à la morphologie. S'il est possible de faire venir un Démon humanoïde, il est impossible qu'il possède les traits d'une personne de la connaissance du Conjurateur. Faute d'y apporter une attention particulière, le Démon ressemble tout simplement à un Démon. Messeigneurs trouveront plus loin l'apparence « normale » des Très Infamants ; il est à noter que par défaut, toutes les créatures démoniaques sont de taille humaine et qu'il faut consacrer autant d'effort pour qu'elles soient plus grandes ou plus petites. Les Conjurateurs apprécient d'ailleurs les petits Démons : il est toujours surprenant de voir un enfant ou même un insecte semer la mort et la destruction avec la puissance d'un géant.

Note : *un jet de CRÉ + Peinture contre DIFF 15 doit être réussi.*

En cas de réussite, le Conjurateur définit l'apparence générale de la créature. Ce contrôle sur la forme est limité par ce qui peut être obtenu au travers d'une très grossière silhouette. Par exemple, il est impossible de choisir entre humain et ogre — celui-ci n'a pas une silhouette suffisamment différente de l'homme —, mais il est possible d'obtenir une approximation de minotaure. À noter que le Conjurateur choisit le sexe de sa créature.

En cas d'échec, l'ombre est mal définie, le Démon ne peut s'en servir et ne vient donc pas. De plus, l'encre utilisée est perdue.

Les griffes et les crocs

Alternativement, si le Conjurateur le souhaite, son Démon peut utiliser des crocs, la constriction ou tout autre mode d'attaque naturelle adapté à sa forme actuelle plutôt que des griffes. Dans ce cas, Crocs (ou la forme d'attaque utilisée par le Démon) remplace Griffes et devient une compétence « hors famille », qui peut être développée indépendamment des restrictions que doivent suivre les Démons concernant les familles de compétences.

Le retour de la Densité

Un Démon dont la Densité est attaquée commence à se dissoudre. Il donne alors l'impression de devenir moins sombre ; lorsqu'il est au bord de la destruction, le Démon devient transparent. Ce phénomène peut bien entendu être inversé.

Contrairement aux hommes, les créatures de pure Ténèbre ne régénèrent rien « naturellement ». Pour se soigner, elles s'immergent dans une ombre extrêmement dense. Une pièce souterraine ne laissant filtrer aucune lumière, par exemple. Mais une simple chambre dont les volets ont été fermés ne convient pas ; il faudrait calfeutrer soigneusement tous les orifices et attendre la nuit. Dans un milieu suffisamment obscur, un Démon regagne un point de Densité par tour d'inaction totale et de complète concentration. Ce qui signifie que, même aux portes de la mort, une telle créature peut être sur pieds, au pire, en une nuit de repos. Pendant cette « régénération », les Démons sont paralysés, inconscients de leur environnement ; ce sont alors des cibles faciles.

diversement compétents ; on en trouve qui ont atteint le sommet de leur art dans un domaine très spécialisé ; il y en a qui sont de simples non-spécialistes peu doués dans deux ou trois domaines ; il y a aussi des incapables incroyablement mal formés à une dizaine de compétences diverses. Mais tous existent en proportions égales, et il ne sera pas plus difficile de trouver un maître qu'un individu hautement polyvalent.

Nous allons donc présenter à Messeigneurs les différents Démons en fonction de leur Cercle. Ce sera l'occasion de préciser ce qu'il convient de leur offrir en échange de leurs services, mais aussi lesquels ils peuvent rendre. Messeigneurs constateront que votre serviteur leur propose une liste de ce que peut exiger un Démon. Ces listes sont fournies par ordre croissant de valeur, de sorte que les Démons les plus puissants dans leur Cercle devraient recevoir les récompenses mentionnées dans les dernières occurrences, tandis que les plus faibles se contenteront des premières.

Nous tenterons aussi de fournir une description générale de chaque type. Messeigneurs devront cependant se garder de croire que tous les Démons y ressemblent. Cela dépend grandement de l'art du Conjurateur et de ce qu'il souhaitait obtenir de la créature qu'il invoque.

Messeigneurs trouveront enfin quelques exemples de serviteurs invoqués. Comme vous le savez certainement, plus puissant le Conjurateur et plus avancée la corruption en lui, plus puissants aussi les Démons conjurés.

Note : *vous trouverez donc systématiquement la difficulté de la tâche — c'est-à-dire, en réalité, le score à atteindre pour faire apparaître le Démon tel qu'il est décrit — et la Noirceur nécessaire pour l'accomplir. L'une ne va pas sans l'autre.*

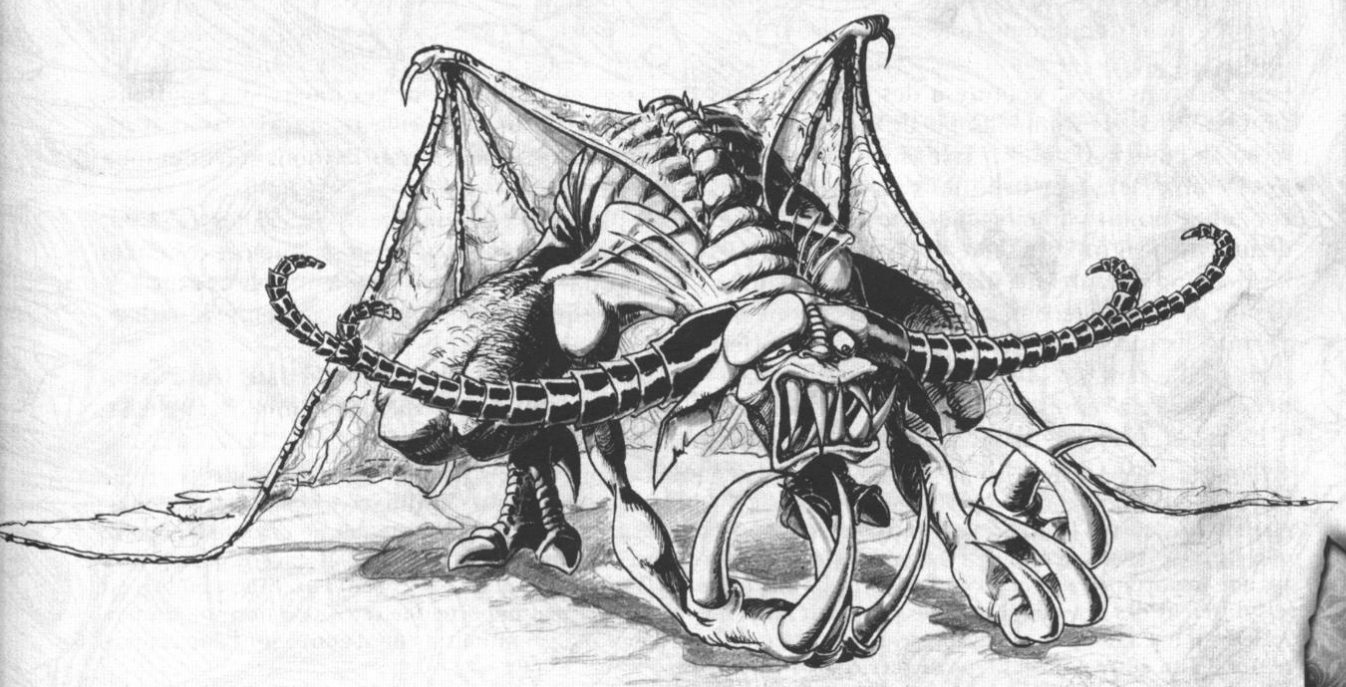
Premier Cercle

Ce Cercle regroupe les Démons classés de manière assez vague sous le terme d'Opalins. Les Abysses, en réalité, abritent plusieurs catégories de Démons rattachés à cette classification. Cependant, en raison de leurs capacités mentales limitées et de leur faiblesse avérée, nul ne s'est donné la peine de différencier ces familles. Il en existe une multitude, plus ou moins hiérarchisée, qui n'a aucune incidence sur la conjuration, étant donné leur puissance politique au sein des Abysses.

Apparence

Les Opalins peuvent ressembler à n'importe quoi. Les Conjurateurs débutants préfèrent souvent leur donner une apparence humaine, faute d'imagination ou peut-être que la corruption n'a pas encore fait suffisamment de ravages dans leur esprit pour qu'ils se moquent de ces contingences. Les Conjurateurs plus expérimentés utilisent sans vergogne toutes les formes perverses imaginables afin d'obtenir des serviteurs spécialisés. De ce fait, leur petite ménagerie d'Opalins regroupe en général une galerie des horreurs emplie de monstres plus abominables les uns que les autres.

Quoi qu'il en soit, les Opalins ont naturellement tendance à ressembler à des créatures de petite taille, moins du fait de leur taille réelle que de l'habitude de se tenir courbé. Ils traînent sur le sol des ailes membraneuses de bonne taille, percées et couturées



de cicatrices. Ils disposent de griffes démesurées, qui les rendent particulièrement maladroits et les empêchent de saisir correctement les objets. Leur gueule est encombrée de crocs difformes qui rendent leur élocution difficile et ils portent des cornes dont l'utilité est purement décorative.

Un Opalin est une ombre un peu transparente, pâle comme la fumée d'un feu de branchages humides. Seuls les plus denses parviennent à être réellement sombres, avec toutefois un éclat pâle, presque laiteux, comme des reflets de perle sur leur peau d'encre.

Les besoins

Les Opalins sont en général des modèles de stupidité. Comme si cela ne suffisait pas, ils sont, faute d'être conjurés régulièrement, très peu au fait des plaisirs que recèle l'Harmonde[1].

C'est pourquoi même les plus malins d'entre eux sont incapables de réclamer quoi que ce soit de compliqué. Faute de savoir ce qu'est de la nourriture ou à quoi ressemble la vie quotidienne d'un mortel, ils n'ont pas la capacité de comprendre ce qu'on leur propose dès qu'il s'agit de quelque chose qui sort de leur quotidien immédiat. Si le Conjurateur ne leur donnait pas une idée approximative de ce qu'ils n'ont pas le droit de faire sur l'Harmonde — et donc auquel ils aspirent plus que tout — ils seraient incapables de formuler une proposition sensée.

Cela se traduit par des exigences simples et en rapport direct avec les liens de sujétion absolus qui les enchaînent aux Abysses. Puisqu'ils doivent y jouer les souffre-douleur et les pitres, ils en réclament autant de leur Conjurateur, ou au contraire veulent profiter d'une liberté partielle. Encore une fois, leur nature même les limite à des exigences très simples. Ainsi, il est impensable de voir un Opalin réclamer que son Conjurateur le serve, par exemple. Ces Démons sont trop habitués à servir les maîtres et ont une crainte pathologique de toutes les formes d'autorité nées de la Ténèbre. De même, jamais ils ne demanderaient une maison ou une femme : devant ce type de récompense, ils sont comme des enfants. Ils conçoivent ce qui peut leur être offert mais n'en voient pas l'intérêt et ne peuvent imaginer ce que cela représente.

Ce manque de compréhension de l'Harmonde n'est cependant pas sans danger. Les Opalins ne comprennent rien à la bienséance. Ils n'ont pas non plus la moindre notion de leur survie personnelle et envisagent difficilement, lorsqu'ils le peuvent seulement, quel inconvénient il y aurait à ce que, détruits, ils retournent aux Abysses. Pour eux, rien n'est interdit, sauf de contrarier leur Conjurateur.

Il faut encore appréhender clairement le lien d'esclavage et d'absolue soumission qui imprègne toute leur existence. Ils conçoivent difficilement qu'on les récompense pour leurs efforts — après tout, ils n'existent que pour servir et ne connaissent que l'obéissance. En fait, s'ils réclament une récompense, c'est moins pour en jouir que pour se conformer aux ordres qui leur ont été donnés. Comme il est spécifié qu'en échange de leurs services ils doivent recevoir une « rémunération », ils se conforment aux instructions. Mais dans les faits, ils se moquent de ce qu'ils reçoivent, négocient peu et acceptent souvent la première proposition qui leur est faite.

En pratique, les Opalins se contentent de se régaler au récit des tribulations de leur nouveau maître ; mais jamais ils n'oseraient parler de ce qu'ils ont appris à quiconque ; ou encore ils souhaitent avoir le droit d'accomplir une action limitée qu'ils ne pourraient se permettre de réaliser dans les Abysses. Vous trouverez ci-contre deux listes de ce que peuvent réclamer ces créatures : ce qu'elles exigent du Conjurateur, sans considération pour ce que cela leur rapporte, et ce qu'elles veulent pour elles-mêmes.

Les capacités

Au premier abord, les Opalins inspirent du mépris, presque de la pitié tant ils sont pathétiquement faibles et incapables. Ce sont, dans l'esprit des novices en Conjuration, des jouets, des bouffons, tout juste un amuse-gueule destiné à les faire patienter jusqu'à ce que les vrais Démons soient enfin à leur portée.

Cependant, les Conjurateurs expérimentés savent que les Opalins ne sont pas aussi stupides et inutiles que l'on peut le croire. Entre leurs mains expertes, ces créatures pathétiques deviennent de redoutables instruments.

La faiblesse des Opalins réside dans leur champ de compétences extrêmement limité. Non seule-

[1] : en effet, même si les Opalins sont sans doute le type de Démons le plus couramment conjuré, il est rare que l'on fasse deux fois de suite appel au même individu. Même lorsqu'il s'agit de rendre un service similaire, les Conjurateurs, n'ayant pas consenti l'effort de noter à qui ils avaient fait appel, ont plus vite fait de prendre n'importe quel autre Démon identique. De toute façon, les Opalins ne connaissent pas la reconnaissance et n'accordent aucune importance à ce que l'on fasse appel à eux plutôt qu'à n'importe qui d'autre. Pour eux, l'Harmonde n'est pas différent des Abysses et leur vie y est tout aussi misérable — et peu importe que cette assertion soit ou non réaliste. Il n'y a donc aucun avantage à conclure une Connivence qui garantirait à l'un d'entre eux d'être conjuré plutôt qu'un autre pour un type de service particulier.

CE QUE VEULENT LES OPALINS...

De leur Conjurateur

1 – Qu'il indique quelle est la chose qui lui fait le plus peur, avec un grand luxe de détails.
2 – Qu'il raconte sa dernière maladresse commise en privé.
3 – Qu'il indique ce qui l'humilierait le plus, dans les grandes lignes.
4 – Qu'il raconte la dernière fois qu'un serviteur l'a mal servi et comment celui-ci a ou n'a pas été puni.
5 – Qu'il raconte sa dernière maladie — de préférence, la maladie la plus gênante possible : colique, gueule de bois, etc. — avec détails : symptômes, manière dont la maladie a été attrapée…
6 – Qu'il raconte sa dernière maladresse publique.
7 – Qu'il raconte la dernière fois qu'un supérieur l'a humilié, dans les détails comme toujours.
8 – Qu'il indique précisément en quoi consiste un « coït » — la théorie suffira.
9 – Qu'il raconte son premier rapport sexuel, selon son sexe et ses préférences.
10 – Qu'il raconte son pire souvenir d'enfance — l'Opalin est impitoyable et veut d'autant plus de détails que l'expérience est douloureuse.

Pour eux-mêmes

1 – Le droit de saluer une personne au hasard dans la rue.
2 – L'autorisation de tirer la langue et de faire des grimaces dans le vide pendant une heure complète, sans interruption d'aucune sorte.
3 – La possibilité de fixer droit dans les yeux les cinq premières personnes qu'ils rencontreront.
4 – Le droit de faire peur à un animal — à l'exclusion de ceux utilisés par quelqu'un pour une tâche quelconque.
5 – Le droit de donner des ordres à un animal quelconque et de le punir s'ils ne sont pas obéis — mieux vaut que le Conjurateur fournisse l'animal en question, sinon ils prennent le premier qu'ils trouvent, sans crainte pour les conséquences.
6 – L'autorisation de tirer la langue à la première personne richement vêtue rencontrée en compagnie du Conjurateur.
7 – Le droit d'embrasser une personne du sexe opposée.
8 – L'autorisation de faire une plaisanterie — en général de mauvais goût — à un enfant, n'importe lequel — mieux vaut que le Conjurateur fournisse l'enfant, sinon ils prennent le premier venu, sans crainte pour les conséquences.
9 – Le droit de faire peur à un animal utilisé par quelqu'un, avec une nette préférence pour les chevaux montés.
10 – Le droit de se livrer à quelque chose d'illégal et d'une certaine ampleur : casser toutes les vitres d'une rue ou encore voler le contenu d'un chariot laissé sans surveillance…

ment ils ne peuvent accéder qu'à une seule Famille de Compétences, mais encore ils n'ont guère les moyens d'y briller par l'étendue de leurs capacités. Leur maître a tout intérêt à prévoir avec un soin particulier la tâche pour laquelle il les a conjurés, car il ne peut pas espérer que l'Opalin puisse faire face au moindre imprévu : il n'en a tout simplement pas les capacités. Du point de vue de la Démonologie, les Opalins sont des animaux. Comme un chien de chasse ne peut servir qu'à chasser, un Opalin traqueur sera bien en peine de sortir de son rôle.

Par ailleurs, les Opalins manquent d'énergie et de ressort, laissant une impression de faiblesse et d'incapacité. Que Messeigneurs sachent toutefois que la réalité que dissimule cette apparence est toute autre : point d'incapacité ou de faiblesse, mais plutôt une mauvaise volonté de tous les instants, une fainéantise presque infinie. Les plus expérimentés savent qu'il ne faut surtout pas utiliser d'Opalin intelligent. Il engloutirait toute son énergie à échafauder des plans pour éviter d'accomplir ce qu'on lui réclame.

Un sale caractère

Enfin, les Opalins sont fondamentalement revanchards. Ils ont derrière eux une existence... infernale. Les Abysses ont été avec eux d'une cruauté impitoyable et incessante ; rien ne leur a été épargné. Ils viennent donc d'abord à la surface pour se venger, pour sortir un peu de leur condition. Les

accords qu'ils doivent conclure avec leur Conjurateur ne sont ni plus ni moins qu'une autre chaîne qui les renvoie à leur servitude. De ce fait, ils ne perdent jamais une occasion de s'imposer comme maîtres face à un mortel qu'ils considèrent comme inférieur. Ils apprécient aussi la cruauté et la méchanceté gratuite comme exutoire à celle dont ils ont été les victimes.

Cependant, entre les mains d'un individu conscient de ces limites, les Opalins peuvent devenir une arme redoutable.

S'ils ne savent rien faire, ou presque, les Opalins qui se spécialisent dans un domaine très particulier deviennent de redoutables adversaires, capables de surclasser bien des mortels. Certes, ce sont des outils très spécifiques, destinés à un unique usage, mais ils sont faciles à appeler et se satisfont de peu. Comme le bon prêtre qui connaît une prière pour chaque situation, à chaque mission le Conjurateur efficace n'hésite pas à appeler un Opalin différent. Si le service est trop complexe, il suffit d'utiliser plusieurs Démons ayant chacun une partie des compétences nécessaires. Dans la mesure où leurs exigences sont très modérées, cela ne porte guère à conséquence.

Par ailleurs, leur paresse naturelle peut aisément être contournée en faisant appel à leur caractère fondamentalement pervers et aigri. Certes, les Opalins ont tendance à ne rien faire et doivent sans cesse être surveillés si l'on veut que le travail avance. Cependant, dès que la tâche flatte leurs défauts et leur permet d'exprimer le ressentiment que leur condition leur inspire, ils déploient des trésors d'énergie et de volonté. Cela peut même se retourner contre eux. Ils sont capables de dépasser très largement les termes de la Connivence, gratuitement, si ce qu'ils accomplissent va dans ce sens. Les Opalins font par exemple des tortionnaires supérieurement motivés, des voleurs malhabiles mais infatigables, des malandrins inconscients du danger, des guerriers vicieux et intraitables, etc. D'une manière plus générale, s'ils ont le droit d'humilier ou de maltraiter quelqu'un, les Opalins s'en acquittent avec un zèle peu commun mais dans les limites de leurs possibilités.

Opalins d'Épreuves

En pratique, les Démons de premier Cercle sont conjurés pour accomplir une unique tâche. Leur premier domaine de prédilection concerne les Épreuves. Ils font notamment une excellente piétaille. Nombre de Conjurateurs puissants entretiennent ainsi une petite légion démoniaque. Les Opalins ont en effet l'avantage de ne rien réclamer, ni en salaire ni en soins particuliers. Ils n'ont jamais ni faim, ni soif, ni sommeil. Mieux encore, ils sont conjurés avec tout leur équipement militaire : nul besoin d'épée ou d'armure pour un Démon qui dispose déjà de ses griffes et de son Opacité. Enfin, ils se complaisent dans l'inaction et ne se plaignent jamais de n'avoir aucun ennemi à combattre. Lorsque vient le combat, ils sont pleins d'une ardeur répugnante et se battent avec la férocité de déments incapables de concevoir la mort. Car bien entendu, n'ayant aucune peur de mourir, ils n'ont aucune hésitation à faire face à leur propre destruction tant qu'ils peuvent tuer ou estropier quelqu'un. Il faut encore ajouter qu'un Démon n'étant nullement gêné par les coups qu'il reçoit, ces armées peuvent se battre jusqu'à la mort, sans perdre de leur combativité au fil des blessures.

Opalins de Maraude

En ce qui concerne la Maraude, les Opalins sont nettement moins efficaces. À la manière d'un singe savant dressé par un Prince Voleur, ils peuvent certes accomplir quelques exploits très ponctuellement. Mais en réalité, ils sont incapables d'agir seuls et de faire face aux inévitables imprévus qui ponctuent l'activité d'un véritable maraudeur. En dépit de leur enthousiasme à spolier autrui et à voler leur prochain, ils manquent simplement de compétences.

Opalins de Savoir

Les Opalins atteignent leurs limites avec la famille du Savoir. Le savoir exige d'être compétent, un point c'est tout. Ceux qui ne le sont pas ne peuvent rien y faire. De plus, il est difficile de faire appel au caractère de ces créatures. Leur seul domaine de prédilection est la Chirurgie. Lorsque leur Conjurateur leur ordonne de faire survivre quelqu'un, ils n'osent pas le contrarier au point de laisser mourir le patient. Lorsqu'il s'agit d'obtenir de lui de la douleur et, éventuellement des confessions, tout l'art des Opalins se manifeste. Par ailleurs, ce sont de bons conseillers. S'ils peuvent apporter leurs lumières dans des domaines très spécialisés, ils sont malheureusement incapables d'en sortir, ou de cumuler des connaissances sur des sujets séparés mais complémentaires, ce qui constitue une limite notable à leurs possibilités. Quant à fournir des indications à qui que ce soit d'autre que leur maître, il ne faut pas y compter. Ils ne craignent pas la mort, ne connaissent guère la souffrance — ils ont vu pire : quel mortel pourrait prétendre se mesurer sur ce plan avec un Ambré ou un Vermillon ? Comment, alors, les punir lorsqu'ils refusent de répondre ou le font de manière incomplète, voire inexacte ? Les Connivences forçant un Opalin à conseiller autrui sont toujours

très difficiles à rédiger. Or, les conseillers sont, par nécessité, des individus supérieurement intelligents, prompts à tourner les termes de l'accord en leur faveur...

Opalins de Société

Enfin, restent les compétences de Société. Messeigneurs l'auront constaté, les Opalins sont des enfants gâtés et cruels. Ces créatures ne sont pas capables de se tenir et ne connaissent des arts de la civilisation que les aspects les plus infamants. Insultes, provocations, grossièretés, maladresses volontairement commises et créations discordantes de toutes sortes sont le maximum qu'il soit possible de tirer des Opalins. Mais nombre de Conjurateurs en usent tout de même. Que Messeigneurs vérifient auprès des langues les plus aiguisées, qui distillent le poison et l'opprobre avec trop d'art : il n'est pas impossible qu'un minuscule Opalin se cache quelque part dans l'ombre des paroles cruelles que prononce son maître.

RIDICULE

En Démonologie, le ridicule tue, contrairement à l'adage. Les Opalins les plus compétents peuvent, d'un mot, anéantir un homme et même, dans des circonstances extrêmes, insuffler l'Effroi.

L'Opalin doit réussir un jet de CHA + Éloquence contre DIFF 25. Si c'est son maître qui répète ce qui lui est murmuré, il devra utiliser le CHA de son Conjurateur avec sa propre compétence Éloquence. Ce jet ne peut être tenté que dans des circonstances favorables — par exemple, si la victime vient de commettre une maladresse ou, plus généralement, si elle prête le flanc à la critique.

Si le jet est réussi, la victime doit immédiatement réussir un jet de VOL contre DIFF 20 ; 25 si la phrase est prononcée en public. En cas d'échec, elle reçoit 5 points de Ténèbre — la Noirceur est soustraite, comme d'habitude — et, selon les circonstances, n'a plus qu'à aller se suicider ou se retirer dans un endroit lointain. Si elle réussit ce jet, elle ne gagne qu'un point — la Noirceur est soustraite encore à ce gain — et peut tenter de tuer l'individu qui a prononcé l'ignoble mot d'esprit. Il ne lui restera plus, ensuite, qu'à mettre fin à ses jours ou à partir loin, très loin, de l'endroit qui vit sa déchéance.

Notes : *la possession d'Onyxium protège totalement des effets de ce pouvoir démoniaque.*

Les minotaures malfaisants adorent en faire usage aux dépens de leurs ennemis.

Exemples

Crieur

Crieur est un petit Opalin gardien. Il n'a pas d'autre capacité que de crier très fort et de voir avec une acuité redoutable. Du fait de sa remarquable stupidité, il est même incapable de définir ce qu'il voit, mais il fait pourtant une bonne sentinelle car peu de choses lui échappent. En apparence, Crieur est une énorme silhouette obèse posée dans un coin sur des replis de graisse. Son crâne est surmonté d'une excroissance en forme de gros chapeau, sans doute destiné à lui abriter les yeux de la lumière, il ressemble à un immonde champignon noirâtre.

CRIEUR

Sexe : masculin
Origine : Opalin,
Démon de premier Cercle

DIFF 19/Noirceur 1 ;
DIFF 13/Noirceur 3 ;
DIFF 12/Noirceur 7 ;
DIFF 11/Noirceur 9

TAI : 0
MV : 3 (à terre)/0 (en vol)

Caractéristiques primaires
AGI : 2, FOR : 2, PER : 9, (RÉS : 6)
INT : 2, VOL : 2
CHA : 2, CRÉ : 2

Caractéristiques secondaires
MÊL : 2, TIR : 5, BD : -1
Densité : 32, Opacité : 0

Compétences
Épreuves : Vigilance 10.

Armes	Init.	Att.	Dom.
Griffes	8	0	+ 0

Douleur

Douleur est un gnome bossu, presque courbé en deux tant il est voûté, au sommet duquel trônent deux ridicules petites ailes. Avec ses membres déformés, Douleur ressemble à une grosse araignée. Il a d'ailleurs l'habitude de se déplacer à quatre pattes tant au sol que sur ses victimes. Douleur est, comme son nom l'indique, un spécialiste de la torture. Ses griffes — il en a au bout de chacun de ses membres — ont d'ailleurs des formes étranges, inquiétantes, comme si la Ténèbre l'avait naturellement pourvu des outils nécessaires à sa tâche.

DOULEUR

Sexe : masculin
Origine : Opalin,
Démon de premier Cercle

DIFF 28/Noirceur 1 ;
DIFF 16/Noirceur 3 ;
DIFF 13/Noirceur 7 ;
DIFF 12/Noirceur 9

TAI : 0
MV : 3 (à terre)/0 (en vol) : 0

Caractéristiques primaires
AGI : 9, FOR : 2, PER : 2, (RÉS : 4)
INT : 7, VOL : 2
CHA : 8, CRÉ : 2

Caractéristiques secondaires
MÊL : 6, TIR : 5, BD : -1
Densité : 20, Opacité : 0

Compétences
Savoir : Chirurgie 10.

Armes	Init.	Att.	Dom.
Griffes	8	4	– 2

SOUFFLEUR

Sexe : masculin
Origine : Opalin,
Démon de premier Cercle

DIFF 31/Noirceur 1 ;
DIFF 16/Noirceur 3 ;
DIFF 13/Noirceur 7 ;
DIFF 13/Noirceur 9

TAI : – 4
MV : 1 (à terre)/1 (en vol)

Caractéristiques primaires
AGI : 2, FOR : 2, PER : 9, (RÉS : 4)
INT : 9, VOL : 2
CHA : 6, CRÉ : 2

Caractéristiques secondaires
MÊL, TIR et BD : N.A. — en raison de la taille minuscule du Souffleur et du Maître des Faux Pas.
Densité : 20, Opacité : 0

Compétences
Société : Éloquence 10 (Souffleur) OU Étiquette : toutes 10 (Maître des Faux Pas).

Armes : aucune.

Souffleur

Souffleur est une minuscule créature humanoïde, si petite qu'il est aisé à son Conjurateur de le loger dans son oreille. Souffleur est un spécialiste de la répartie qui aime à ridiculiser les gens. Il existe aussi un Démon presque identique, le Maître des Faux Pas, un spécialiste de l'étiquette ; de nombreux Conjurateurs aiment à les disposer tout deux dans le creux de leur oreille afin de bénéficier de leurs conseils avisés sur les deux sujets. Les deux Démons s'entendent fort bien dès qu'il s'agit de ruiner la réputation de quelqu'un, l'un remarquant le faux pas, l'autre produisant une phrase assassine pour relever la maladresse. Ce couple fait pâlir de jalousie les minotaures malfaisants !

TRAQUEUR

Sexe : masculin
Origine : Opalin,
Démon de premier Cercle

DIFF 38/Noirceur 1 ;
DIFF 20/Noirceur 3 ;
DIFF 14/Noirceur 7 ;
DIFF 14/Noirceur 9

TAI : – 2
MV : 1 (à terre)/9 (en vol)

Caractéristiques primaires
AGI : 9, FOR : 9, PER : 5, (RÉS : 4)
INT : 2, VOL : 2,
CHA : 2, CRÉ : 2

Caractéristiques secondaires
MÊL : 9, TIR : 7, BD : + 1
Densité : 20, Opacité : 0

Compétences
Griffes 5.
Maraude : Discrétion 5.

Armes	Init.	Att.	Dom.
Griffes	11	14	+ 3

Traqueur

Traqueur est une petite créature ailée de la taille d'un chien. Contrairement à Chasseur, il assassine plus qu'il ne chasse. Discrètement, préférant l'embuscade, il frappe vite en profitant de la surprise et de sa capacité à voler, avant de s'éclipser tout aussi vite.

SOLDAT

Sexe : masculin
Origine : Opalin,
Démon de premier Cercle

DIFF 43/Noirceur 1 ;
DIFF 21/Noirceur 3 ;
DIFF 15/Noirceur 7 ;
DIFF 14/Noirceur 9

TAI : + 1
MV : 4 (à terre)/0 (en vol)

Caractéristiques primaires
AGI : 9, FOR : 9, PER : 2, (RÉS : 4)
INT : 2, VOL : 2
CHA : 2, CRÉ : 2

Caractéristiques secondaires
MÊL : 9, TIR : 6, BD : + 4
Densité : 20, Opacité : 18

Compétences
Griffes 10.

Armes	Init.	Att.	Dom.
Griffes	11	14	+ 3

Soldat

Soldat est un colosse hideux de deux mètres de haut. Son visage n'est qu'un vide noir et sans relief où n'apparaîssent ni yeux, ni nez, ni bouche. Humanoïde, Soldat possède pourtant une musculature excessive, bizarrement formée et surtout d'énormes griffes qui le désignent nettement comme un Démon.

CHASSEUR

Sexe : masculin
Origine : Opalin,
Démon de premier Cercle

DIFF 70/Noirceur 1 ;
DIFF 30/Noirceur 3 ;
DIFF 19/Noirceur 7 ;
DIFF 17/Noirceur 9

TAI : – 1
MV : 9 (à terre)/5 (en vol)

Caractéristiques primaires
AGI : 7, FOR : 7, PER : 9, (RÉS : 7)
INT : 2, VOL : 2
CHA : 4, CRÉ : 2

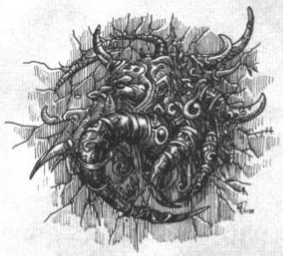
Caractéristiques secondaires
MÊL : 7, TIR : n.a., BD : 0
Densité : 35, Opacité : 15

Compétences
Crocs 5.
Maraude : Chasse 5

Armes	Init.	Att.	Dom.
Griffes	11	14	+ 0
Crocs	7	14	+ 0

Chasseur

Chasseur arbore l'apparence d'un gros mâtin parfaitement noir. Pour un observateur peu attentif, il pourrait presque faire illusion. Mais à la différence d'un véritable chien, Chasseur vole et ses grandes ailes membraneuses le trahissent inévitablement.



Deuxième Cercle

Les Azurins et les Saphirins constituent les deux familles de ce Cercle. Ils s'entendent remarquablement bien car ils sont complémentaires. De plus, les Conjurateurs marquent rarement une préférence pour les uns ou les autres, sans doute parce qu'ils débutent seulement en Démonologie. Il existe une autre famille de Démons de deuxième Cercle, les Céruléens. Ces derniers sont des parias, des Azurins et des Saphirins qui maîtrisent des combinaisons inhabituelles de Familles. Les autres créatures de ce Cercle nient énergiquement leur appartenance à ce niveau de la hiérarchie démoniaque.

Les relations qu'entretient le deuxième Cercle avec les autres créatures des Abysses sont particulièrement tendues. Les Azurins et les Saphirins sont en effet à la frontière entre facilité et puissance. Ils ne sont pas aussi aisés à satisfaire que les Opalins, de sorte qu'ils ne vouent à ces derniers que haine et mépris. Par ailleurs, ils n'ont pas encore la puissance des Ambrés, des Safrans ou, pire encore, des Vermillons et des Carmins, sans parler des Obsidiens. De ce fait, ils ont pour leurs « supérieurs » un mélange de jalousie et d'admiration qui se traduit généralement par une attitude boudeuse teintée de malveillance lorsque ceux des Cercles III et plus ne les surveillent pas.

Apparence

Les **Azurins** aiment à ressembler à des créatures ordinaires, le plus souvent des animaux mais les hommes ne les rebutent pas. Ils poussent parfois le vice jusqu'à prendre une apparence proche de celle de leur Conjurateur.

Les novices en conjuration prennent cela pour une marque de respect et laissent faire. Mais les plus expérimentés d'entre eux connaissent les abîmes de problèmes que peuvent provoquer ces doubles caricaturaux d'eux-mêmes. Ils ont donc tendance à leur donner les formes les plus adaptées à leur mission. Étant donné les spécialités des Azurins, les morphologies ordinaires comprennent une variété d'animaux difformes, essentiellement des serpents, des oiseaux et des quadrupèdes.

Au naturel, les Azurins assument la forme la plus adaptée à leur Connivence. Ils ressemblent donc fréquemment à des animaux de compagnie, oiseaux, chiens, chevaux, éventuellement à des individus susceptibles de suivre leur maître, comme les enfants. Cette apparence est toutefois systématiquement trahie par de puissantes ailes couvertes de plumes sombres, de forme parfaitement géométrique, en général rectangulaires, parfois carrées, plus rarement polygonales. Les griffes et les crocs sont presque toujours rétractiles, à moins que leur apparence leur permette de les garder au grand jour, comme par exemple dans le cas des oiseaux.

La couleur naturelle des Azurins est celle d'un soir de crépuscule bleuté, par une atmosphère froide, comme en altitude dans l'ombre d'une montagne : un bleu nuit qui va s'assombrissant vers le cœur de leur silhouette pour se muer en un noir aussi profond que l'obscurité d'une nuit sans étoiles.

La peau des démons

Du fait de leur « pigmentation » peu naturelle, les Démons peuvent difficilement passer pour des mortels. De nuit, ils sont presque invisibles (DIFF de PER pour les repérer augmentée de + 5) ; de jour, ils sont visiblement sombres, voire franchement noirs. Cependant, contrairement aux mortels, ils peuvent se peindre tout le corps sans que cela les gêne ou les mette en danger. Ils n'hésitent d'ailleurs pas à le faire. En Abyme, il existe même un secteur de l'industrie entièrement tourné vers la création de coloris et de tons de toutes sortes, de manière à fournir aux créatures des Abysses la carnation qu'ils souhaitent.

Créer et appliquer une peinture qui reproduira fidèlement la couleur de peau d'un mortel requiert un jet de CRÉ + Peinture contre DIFF 20. Reconnaître un Démon déguisé de cette manière requiert un jet de PER + Démonologie contre DIFF 15 + MR du peintre.

Note : *dans le Jeu d'Intrigues, il s'agit d'une action d'Occulte Très Difficile.*

Les **Saphirins** ont un penchant pour les mortels. Comme les Azurins, ils n'hésitent pas à s'incarner dans des caricatures plus ou moins à l'image de leur Conjurateur.

Les démonologues manquant d'expérience tentent de leur donner apparence humaine et refusent la ressemblance, trop frappante et trop révélatrice de leur déchéance. Les plus expérimentés, plus cyniques sans doute, se contentent de donner une apparence aussi humanoïde que possible et utilisent simplement

la ressemblance qu'affiche leur créature pour affiner les traits humains de ces créatures. Ils n'ont, finalement, qu'à atténuer leurs marques de corruption, que reproduit le Démon... Ils obtiennent ainsi une image de ce qu'ils seraient s'ils n'avaient pas cédé à la Ténèbre.

Au naturel, les Saphirins assument la forme la plus ordinaire de la région où ils sont invoqués. Ils sont donc humains ou saisonins, en fonction de ce qui est le plus fréquent. Les signes qui les désignent comme n'étant pas des mortels sont cependant clairs : leurs dents aiguisées, plus proches des crocs que d'une dentition normale, leurs griffes réduites, mais redoutablement acérées et surtout leurs ailes, comme un grand manteau de chair dépourvu d'ossature, flottant derrière eux à la manière d'une cape agitée par un invisible courant d'air.

La couleur des Saphirins est d'un noir bleuté glacial, tel qu'on en trouve dans les plus profondes cavernes des glaciers, là où la lumière parvient à peine.

Les besoins

Azurins et Saphirins commencent à comprendre ce qu'est l'Harmonde et ce qu'il peut offrir. Cependant, faute, comme les Opalins, d'être assez souvent invoqués, leurs connaissances sont limitées. Ils sont au courant de la base des besoins humains et calquent leurs exigences sur eux. Malheureusement, leur méconnaissance fondamentale de la réalité de l'Harmonde les laisse souvent dans l'ignorance de ce qu'ils auraient réellement pu demander. En fait, les Azurins et les Saphirins ne savent pas réellement ce qui existe. Ils réclament sur la base des rumeurs excessives ou au contraire très en dessous de la réalité, qui circulent dans les Abysses.

L'univers de la surface, pour une créature de deuxième Cercle se résume donc à des festins de sel, ou à des orgies d'épices, car ils savent par ouï-dire que ce sont des substances rares et chères, prisées en raison de leur goût. Quoi qu'il en soit, faute d'avoir l'habitude de manger, leur palais est extraordinairement peu délicat. Alternativement, ils se font une joie d'engloutir d'incroyables quantités de nourriture assez médiocre, car ils pensent que la définition d'un « banquet » gît du côté de la quantité plutôt que de la qualité. Faute de bien comprendre les mortels, ces Démons sont condamnés à les copier, sans jamais appréhender le mélange de nécessité et de plaisir qui définit la satisfaction des besoins naturels.

Dans la réalité, cela se traduit par des exigences excessives, parfois ridicules, tirées soit de l'inconscient de leur maître, soit des légendes d'abondance qui courent dans les Abysses. Tout ce qu'ils ne peuvent obtenir en bas, ils le veulent. La limite de leurs exigences est la qualité et le bon goût. Pour eux, un beau festin peut être servi dans n'importe quel ordre et avec n'importe quel type de nourriture. Ils n'ont pas peur de mélanger les bijoux les plus précieux avec de clinquantes imitations ou d'afficher des tableaux de maîtres à côté de croûtes infâmes. Ils n'ont simplement pas les moyens d'évaluer ce qu'ils reçoivent ; ce qui ne leur interdit pas, sur la valeur d'une rumeur ou d'un mot entendu dans la bouche d'un Démon vantard, de réclamer des objets de valeur, bien au contraire. Leur philosophie, qui pourrait se résumer à « tout ce qui est rare est cher », leur permet parfois d'obtenir de surprenants résultats.

Messeigneurs n'auront guère de peine à reconnaître un Démon de deuxième Cercle. S'ils connaissent une personne aux goûts et aux manières suffisamment étranges pour manger en même temps le dessert et le plat de résistance, voire à les mélanger, ils ont sans doute affaire à un Azurin ou un Saphirin.

Les Démons de deuxième Cercle, du fait de ces étranges exigences, sont les premières épreuves qu'affrontent les Conjurateurs débutants. Leurs exigences sont si excessives et si éloignées de la réalité, qu'il est presque impossible de les satisfaire. Ces créatures négocient d'arrache-pied et tentent d'obtenir des quantités toujours plus importantes, même lorsque cela n'a pas de sens. Pour eux, ce que propose le Conjurateur est une proposition, une amorce de négociation qu'il faut doubler ou tripler. Des situations particulièrement cocasses naissent souvent de cette relation : un Azurin équidé réclamant trente kilos d'avoine et de la paille fraîche tous les soirs — il sait qu'il est rare qu'un cheval soit aussi bien traité et pense donc faire une excellente affaire ; ou un Saphirin courtisan souhaitant dix copies d'un tableau de maître, sans s'apercevoir que seul l'original a de la valeur... À l'inverse, cela peut aussi jouer contre le Conjurateur. Un Saphirin refusant d'être payé autrement qu'en diamants ou un Azurin négociant un millier de tartelettes préparées par la cuisinière du noble le plus en vue des environs risquent de poser d'importants problèmes.

En pratique, les désirs des Démons de deuxième Cercle sont essentiellement matériels. Les Azurins ont cependant tendance à préférer le confort, les objets ou les soins qu'ils croient devoir obtenir pour que leur séjour sur l'Harmonde soit aussi agréable que possible. Les Saphirins ont des goûts plus raffinés, plus complexes, et réclament des objets rares, des choses auxquelles ils attribuent, à tort ou à raison une grosse valeur monétaire.

CE QUE VEUT...

Un Azurin

1 – Le droit de dormir douze heures par jour.
2 – Que son maître s'occupe de lui et lui parle de la manière la plus appropriée : s'il est équidé, il faudra le brosser, l'étriller, lui fournir de l'avoine en quantité chaque soir, lui dire « hue », « ho », claquer de la langue et ainsi de suite ; s'il est humain, il voudra loger dans une auberge, prendra deux bains par jour, il faudra lui donner du « monsieur » voire du « monseigneur », etc.
3 – Un festin de nourriture parfaitement ordinaire, mais en quantités telles que trente personnes n'en viendraient pas à bout.
4 – Un foudre de vin (peu importe la qualité).
5 – Un harnachement ou des habits de la meilleure qualité, signés par un grand nom de la tannerie ou de la couture.
6 – Un festin de nourriture de bonne qualité pour une vingtaine de personnes, qu'il engloutira tout seul.
7 – Une femelle (ou une femme) pour réchauffer sa couche chaque soir (il ne la touchera pas mais veut sa présence pendant des heures avant de rejoindre l'endroit où il fera semblant de reposer). Bien entendu, il voudra en plus pouvoir profiter de cette « chaleur » huit heures d'affilée.
8 – Obtenir, à chaque fois que son Conjurateur en consomme, de la nourriture et de la boisson en quantité et en qualité dix fois supérieures à celle consommée par lui.
9 – Recevoir pour mille PO d'équipement (harnachement, tapis de selle, habits ou quoi que ce soit d'approprié à l'apparence du Démon) de très mauvais goût.
10 – Le droit de coucher avec la personne à laquelle le Conjurateur tient le plus au monde (peu importe l'apparence et la « compatibilité »). « Ha, l'amour, toujours l'amour », s'exclamera-t-il avant de tenter l'expérience.

Un Saphirin

1 – N'importe quel objet ou ensemble d'objets ayant de la valeur (minimum cent PO).
2 – Trois doses d'encre rose et un quart de litre du sang de son Conjurateur (avec lesquels le Démon tentera vainement de conjurer, pendant une ou deux heures, un mortel).
3 – Une bouteille d'un vin rare, de son meilleur millésime (peu importe la qualité et le goût tant qu'il est rare).
4 – Un repas préparé par le meilleur cuisinier des environs. Bien entendu, le Saphirin se moque de savoir si l'individu en question travaille exclusivement pour quelqu'un ou s'il est en vacances.
5 – Une Œuvre d'art réalisé par un maître vivant (peu importe laquelle) - il en a entendu parler dans les Abysses par un Carmin.
6 – Cinq kilos de pierreries (elles doivent avoir au moins l'apparence de pierres précieuses). « Les carats sont bien une mesure de poids ? » demande innocemment le Démon.
7 – Une parure de bijoux assortis (par exemple un collier de perles avec un diadème et des boucles d'oreille assorties ; au moins pour mille PO de valeur et comprenant minimum trois pièces).
8 – Trois Opalins, qu'il massacrera en quelques coups de griffes avec des cris de joie sadique.
9 – Une bonne reproduction, en or massif, d'une sculpture connue (il y en a sans doute pour deux ou trois mille PO rien que pour le matériau, sans compter le travail de l'orfèvre).
10 – Toutes les œuvres répertoriées d'un obscur artiste local (il y en a sans doute pour une dizaine de milliers de PO et il faudra mettre la main dessus).

Les capacités

Les Conjurateurs débutants croient souvent que les Démons de deuxième Cercle sont les premiers véritables serviteurs que leur offre la Démonologie. En réalité, il n'en est rien. Leurs exigences excessives ne sont pas en rapport avec l'étendue de leurs possibilités. De plus, leurs caractéristiques physiques et mentales les mettent tout au plus au niveau de très jeunes enfants, et leur psychologie est à l'avenant.

C'est pourquoi nombre de Conjurateurs, plus sages qu'il n'y paraît, s'arrêtent une fois la capacité d'appeler des Démons de premier Cercle obtenue et laissent aux fous ou aux ambitieux le soin de se débrouiller avec les suivants. C'est aussi pour cela que les Opalins occupent toujours la première place des conjurations, même pour les puissants pratiquants de la Démonologie, tandis que les Azurins et les Saphirins sont relégués à des missions ponctuelles.

Il ne faut pourtant pas croire que les Azurins et les Saphirins sont inutiles. Messeigneurs auront compris qu'ils peuvent, en dépit de leurs défauts, faire

de redoutables serviteurs. Mais à long terme, ils sont difficiles à supporter et réclament trop de soins par rapport à ce qu'ils sont capables de réaliser.

En premier lieu, il est difficile d'en convoquer de puissants. Ils sont à la fois très médiocres, voire franchement mauvais, et sont limités à des niveaux tout juste supérieurs à ceux atteints par les mortels. Les saisonins, dans leurs spécialités, les surclassent presque toujours, soit parce qu'ils sont plus polyvalents, soit parce qu'ils sont simplement plus doués.

Il faut encore ajouter que, s'ils ont accès à deux Familles de Compétences, ce qui les rend capables d'une certaine autonomie, cela ne leur donne pas, loin s'en faut, les moyens pour se comporter parfaitement dans n'importe quelle situation. Les Azurins sont plutôt physiques et cumulent souvent ces qualités avec une relative discrétion. Dès qu'ils doivent agir en société, ils sont lents, stupides, patauds, ne savent pas se tenir et se comportent d'une manière qui trahit immédiatement leurs origines démoniaques.

À l'inverse, les Saphirins sont de grands spécialistes du comportement, qui aiment le paraître et tentent de se comporter avec une grâce surhumaine. Mais dès qu'il s'agit de passer à l'action, ils se révèlent mous, lâches, frivoles et manquent dramatiquement de pugnacité. De plus, quelles que soient les combinaisons possibles, ils ont toujours une faiblesse flagrante, qu'il est très aisé d'utiliser contre eux...

Enfin, les Azurins et les Saphirins sont, en apparence du moins, versatiles, incapables de concentration. Le moindre bijou brillant, la première jolie femme venue, une odeur étrange, et ils oublient leur mission pour satisfaire leur goût du nouveau et de l'inattendu. Comme c'est souvent le cas chez les Démons, cette apparence est fausse. En réalité, les créatures de deuxième Cercle cherchent avant tout la nouveauté, l'inconnu, supposant avec une belle obstination que ce qu'ils ne connaissent pas doit être rare et donc avoir de la valeur. Au contraire de ce qu'ils laissent croire, cette engeance est douée d'une capacité de concentration supérieure, entièrement mise au service de son égoïsme.

Le Conjurateur habile saura utiliser ces défauts pour faire d'un Azurin ou d'un Saphirin une arme, utilisable seulement occasionnellement, chargée d'accomplir une ou plusieurs missions ponctuelles pendant lesquelles le Démon aura un objectif parfaitement défini. En retour, le Conjurateur dispose d'un serviteur capable de faire face aux imprévus qui concernent sa fonction.

C'est là que s'expriment toutes les qualités des créatures de deuxième Cercle. Motivés par leur égoïsme et leur appétit de biens matériels, liés par la Connivence qu'ils ont signée, ils accomplissent, seuls, la tâche. Ils y mettent tout leur mauvais caractère et tout le ressentiment que leur inspire ce qu'on leur réclame. En effet, ils considèrent presque toujours qu'un Opalin aurait pu suffire et sont très vexés d'avoir été appelés « juste pour ça ». Il leur faut pourtant prouver qu'ils sont capables de mieux faire de sorte qu'ils font tout leur possible et tentent, autant que faire se peut, d'étonner leur Conjurateur par des résultats supérieurs à ceux escomptés. De plus, ils préfèrent remplir leur mission aussi vite que possible pour toucher leur récompense.

Comme je l'ai déjà indiqué à Messeigneurs, les Azurins sont plutôt tournés vers l'action. Ils maîtrisent en général les Compétences d'Épreuves et de Maraude. Ceux qui se spécialisent uniquement en Maraude sont appelés Céruléens et, bien qu'ils soient en tout point des Azurins normaux, ils ne le reconnaissent pas et tentent sans succès de se démarquer d'une manière ou d'une autre. Les Saphirins se spécialisent plutôt dans la Société et parfois dans le Savoir. Comme précédemment, il existe des Démons qui ne connaissent que la Société, qui sont considérés comme des Saphirins, ou que le Savoir. Ceux-là sont des Céruléens.

Les Céruléens regroupent aussi les combinaisons inhabituelles, qui n'associent pas Épreuves et Maraude, ou Société et Savoir : Épreuves et Société, Maraude et Société, etc.

Il y a peu à dire sur les Démons ordinaires. Dans leur domaine de prédilection, Azurins et Saphirins sont d'une efficacité remarquable, à condition d'être correctement motivés.

En revanche, les Céruléens sont une plaie. Maussades, peu enclins à l'effort, ils semblent reprocher à leur Conjurateur de les avoir faits tels qu'ils sont et n'aspirent qu'à la destruction. Les pires d'entre eux sont les spécialistes du Savoir (Saphirins). Ils mentent, trichent sur les réponses qu'ils fournissent et tentent par tous les moyens de se rendre insupportables. On ne peut presque rien en tirer d'utile. Ensuite viennent ceux qui associent Maraude et Savoir (Saphirins). Ils bâclent les missions et n'ont qu'une hâte : retourner d'où ils viennent. Il faut des trésors de compréhension et des récompenses démesurées pour les faire se comporter correctement. On trouve ensuite les Démons mélangeant Épreuves et Savoir (Azurins). S'ils ne sont pas plus motivés que les autres, ils ont en revanche la manie de se suicider avec une déconcertante facilité, ce qui peut toujours servir. À peu près à égalité, viennent alors les Démons qui cumulent Épreuves et Société (Azurins) ou Maraude et Société (Saphirins).

Si les Azurins et les Saphirins sont égoïstes, les Céruléens associant Épreuves et Maraude, que l'on nomme parfois « Petits Topazes » sont tout simplement vicieux et d'une méchanceté hors de portée de l'esprit humain. Ils n'ont que cruauté et avanies en tête. Ils n'ont peur de rien et sont toujours prêts à attaquer tout ce qu'on leur désigne.

Hommes, saisonins, Démons, rien ne les effraie. Lorsqu'ils meurent, c'est l'imprécation à la bouche. Lorsqu'ils triomphent, leur adversaire est assuré de devoir supporter de longues heures de souffrance avant que la paix de la mort ne lui soit accordée.

Au sommet de cette échelle viennent les « Vrais Topazes ». Ils sont reliés aux Azurins, mais ceux-ci ne s'en vantent guère. Ce sont des Démons qui ne maîtrisent que la Maraude. Ils sont si dangereux qu'ils sont pratiquement introuvables. On sait qu'ils ont à plusieurs reprises rompu des Connivences. Ce sont des tornades de destruction maléfiques et malfaisantes qui ne reculent devant rien, ni la perspective de leur « mort », ni les plus terribles punitions des Abysses, pour semer le malheur autour d'elles. Il suffit juste de leur indiquer une cible plus tentante que soi-même. Un Advocatus Diaboli, un Vermillon ? Rien ne les arrête.

LE GRAND TOPAZE

Cette présentation serait incomplète si je ne vous présentais pas le Grand Topaze, aussi surnommé l'Ange géométrique, ou encore le Maître des Lois.

Il s'agit d'un Céruléen. En tout cas, on peut l'invoquer à l'aide d'une simple encre bleue. Il est l'exception qui confirme la règle. Avec lui, il n'existe aucune règle ni loi. Il connaît parfaitement toutes les Compétences. Ses Caractéristiques dépassent celles d'un Obsidien.

Lorsqu'il est invoqué, il ne réclame qu'une seule chose : tuer tous ceux qu'il pourra, de la manière qu'il voudra. En échange, il accepte n'importe quelle mission : il aurait tué un Haut Diable ; on le rend responsable de la chute d'Armgarde ; il serait à l'origine de la destruction de plus d'une trentaine de cités…

En réalité, le premier mouvement du Grand Topaze est de tuer son Conjurateur. Sa deuxième action est d'aller faire enregistrer « sa » connivence. La valeur du document importe peu. Il a déjà fait parvenir une feuille de papier gribouillée de figure géométrique sans signification. Son objectif est de tuer l'Advocatus Diaboli et de lui voler ses encres. Il conjure alors tous les Céruléens qu'il peut, les lâchant dans la ville avec pour mission de semer le chaos et la mort. Pourtant, il existe des gens qui l'invoquent tout de même — sa légende a été largement répandue par les Hauts Diables dans l'espoir de l'empêcher de nuire. Mais il existera toujours des Conjurateurs assez fous pour sacrifier leur vie uniquement pour lâcher le Grand Topaze sur l'Harmonde.

Le Grand Topaze est souvent invoqué par les voleurs et les assassins avant un forfait, pour porter chance ; il existe même quelques sectes qui l'adorent comme une divinité.

Ce Démon est tellement craint que, en Abyme, prononcer son nom est passible d'une lourde amende. En Abbadrah, le simple fait de connaître son existence est passible de mort.

EXEMPLE

Compagnon souriant

Compagnon souriant est un ravissant Saphirin, joyeux et plein d'entrain. Il excelle dans les arts domestiques et constitue un ornement idéal dans une fête, quelle qu'elle soit. À l'occasion, il est même capable de défendre son maître contre les attaques les plus directes. La version féminine existe, sous le nom d'Hôtesse charmante.

COMPAGNON SOURIANT

Sexe : masculin
Origine : Saphirin, Démon de deuxième Cercle

DIFF 23/Noirceur 3 ;
DIFF 19/Noirceur 7 ;
DIFF 18/Noirceur 9

TAI : 0
MV : 3 (à terre)/0 (en vol)

Caractéristiques primaires
AGI : 6, FOR : 3, PER : 7, (RÉS : 5)
INT : 6, VOL : 5
CHA : 11, CRÉ : 6

Caractéristiques secondaires
MÊL : 5, TIR : 6, BD : – 1
Densité : 25, Opacité : 5

Compétences
Griffes 1.
Société : Baratin 1, Diplomatie 3, Éloquence 7, Étiquette : l'endroit où il est conjuré 7, Savoir-faire : Art courtois 7 et Us & coutumes : de l'endroit ou il est conjuré 4.

Armes	Init.	Att.	Dom.
Griffes	10	7	– 1

Guide prévoyant

Guide prévoyant est un Saphirin extrêmement imbu de lui-même, dont l'unique fonction est de guider son maître au travers des contrées inconnues. Il est malheureusement incapable de mettre son savoir en pratique et se limite strictement à la théorie. Il aime apparaître sous les traits d'un homme âgé mais encore alerte, un peu pompeux dans son élocution.

Protecteur tournoyant

Protecteur tournoyant est un Azurin ressemblant un peu à un gros ours muni d'une ridicule petite paire d'ailes. Sa fonction est de s'interposer entre son maître et les mauvais coups. Il est aussi capable d'emmener son maître loin des problèmes en cas de besoin.

Tueur impavide

Tueur impavide est une petite boule de muscle, ressemblant vaguement à un singe pourvu de grandes ailes formées de petites dalles métalliques superposées. Comme son nom l'indique, il tue, sans finesse, mais avec une rare efficacité.

GUIDE PRÉVOYANT

Sexe : masculin
Origine : Saphirin, Démon de deuxième Cercle

DIFF 27/Noirceur 3 ;
DIFF 20/Noirceur 7 ;
DIFF 19/Noirceur 9

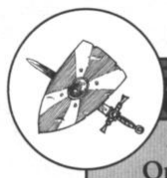
TAI : 0
MV : 6 (à terre)/0 (en vol)

Caractéristiques primaires
AGI : 6, FOR : 5, PER : 7, (RÉS : 5)
INT : 11, VOL : 7
CHA : 6, CRÉ : 3

Caractéristiques secondaires
MÊL : 5, TIR : 6, BD : + 0
Densité : 25, Opacité : 17

Compétences
Société : Diplomatie 2, Intendance, Négoce 2, Us & coutumes : endroit où il sert de guide 7.
Savoir : Alphabet : le plus courant des environs 3, Astronomie 3, Géographie 7, Langue : celle parlée dans le pays où il doit servir de guide 3, Lois 2, Zoologie 1.

Armes	Init.	Att.	Dom.
Griffes	10	4	– 1



PROTECTEUR TOURNOYANT

Sexe : masculin
Origine : Azurin, Démon de deuxième Cercle

DIFF 30/Noirceur 3 ;
DIFF 27/Noirceur 7 ;
DIFF 20/Noirceur 9

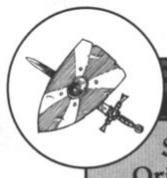
TAI : + 1
MV : 11 (à terre)/0 (en vol)

Caractéristiques primaires
AGI : 11, FOR : 9, PER : 9, (RÉS : 5)
INT : 6, VOL : 3
CHA : 3, CRÉ : 3

Caractéristiques secondaires
MÊL : 9, TIR : 10, BD : + 4
Densité : 55, Opacité : 35

Compétences
Griffes 3.
Épreuves : Athlétisme 7, Esquive 3 et Vigilance 10.
Maraude : Acrobatie 7.

Armes	Init.	Att.	Dom.
Griffes	17	13	+ 4



TUEUR IMPAVIDE

Sexe : masculin
Origine : Azurin, Démon de deuxième Cercle

DIFF 31/Noirceur 3 ;
DIFF 23/Noirceur 7 ;
DIFF 18/Noirceur 9

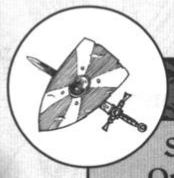
TAI : – 1
MV : 11 (à terre)/11 (en vol)

Caractéristiques primaires
AGI : 11, FOR : 11, PER : 9, (RÉS : 5)
INT : 6, VOL : 3
CHA : 3, CRÉ : 3

Caractéristiques secondaires
MÊL : 11, TIR : 10, BD : + 4
Densité : 25, Opacité : 5

Compétences
Griffes 6.
Épreuves : Athlétisme 3, Esquive 3, Vigilance 5.
Maraude : Camouflage 5, Discrétion 5, Poisons 3.

Armes	Init.	Att.	Dom.
Griffes	17	18	+ 3



TUEUR DE TOPAZE

Sexe : masculin
Origine : Céruléen, Démon de deuxième Cercle

DIFF 38/Noirceur 3 ;
DIFF 25/Noirceur 7 ;
DIFF 23/Noirceur 9

TAI : 0
MV : 11 (à terre)/0 (en vol)

Caractéristiques primaires
AGI : 11, FOR : 11, PER : 11, (RÉS : 5)
INT : 11, VOL : 11
CHA : 6, CRÉ : 11

Caractéristiques secondaires
MÊL : 11, TIR : 11, BD : + 6
Densité : 25, Opacité : 20

Compétences
Griffes 6.
Épreuves : Athlétisme 5, Esquive 5, Vigilance 6.
Maraude : Discrétion 4, Poisons 4.

Armes	Init.	Att.	Dom.
Griffes	19	18	+ 5

Tueur de Topaze

Comme son nom l'indique, Tueur de Topaze est un Céruléen, plus précisément un Vrai Topaze. En apparence, c'est un beau jeune homme aux traits fins et aux membres déliés. Mais dans son regard brûle une flamme glacée qui trahit le monstre qu'il dissimule sous cette apparence aimable. Lorsqu'on l'appelle, c'est pour commettre un massacre. Il s'en acquitte d'ailleurs à la perfection. Il arrive même, si la mission est assez immonde, qu'il accepte de l'accomplir pour rien. Mais en général, cela signifie qu'il reviendra tuer son Conjurateur lorsqu'il aura satisfait aux obligations de la Connivence.

Horreur suintante

Horreur suintante est un abominable Azurin spécialisé dans le combat. C'est un énorme tas de chairs flasques et humides, qui se déplace pourtant à une stupéfiante vitesse sur d'invisibles pattes. Des griffes nombreuses parsèment apparemment au hasard son corps difforme, hachant et déchirant tout ce qui passe à portée.

Troisième Cercle

Le troisième Cercle regroupe les Ambrés et les Safrans. Entre eux et avec les créatures des autres Cercles, ils entretiennent des relations « de travail », en quelque sorte ; ils traitent les Démons susceptibles de les aider avec une affection plus ou moins feinte ; ceux qui ne peuvent rien pour eux les indifférent ; ceux qui s'opposent à leurs projets sont haïs avec une constance dont seules ces créatures peuvent faire preuve.

Apparence

Les **Ambrés** ne font preuve d'aucune préférence quant à leur forme. Ils se contentent d'adopter celle qui leur paraît la plus adéquate. L'essentiel de leur activité consistant à parcourir l'Harmonde et à observer ses habitants, ils adoptent très souvent l'apparence de ces derniers, afin de se mêler plus facilement à eux. Cependant, ils se gardent d'abandonner toutes les possibilités que leur forme réelle leur fournit. Notamment, ils ont souvent des griffes rétractiles d'une longueur tout à fait surprenante, plus longues — trop longues, en fait — pour la partie de leur anatomie d'où elles saillent. Seules leurs ailes et leur carnation les différencient d'un mortel. Les ailes des Ambrés sont presque translucides, comme celles d'un insecte, parcourues de nervures d'une extrême finesse mais d'une solidité supérieure à celle de n'importe quel os de bonne taille.

HORREUR SUINTANTE

Sexe : masculin
Origine : Azurin, Démon de deuxième Cercle

DIFF 30/Noirceur 3 ;
DIFF 27/Noirceur 7 ;
DIFF 20/Noirceur 9

TAI : + 2
MV : 11 (à terre)/11 (en vol)

Caractéristiques primaires
AGI : 11, FOR : 11, PER : 5, (RÉS : 5)
INT : 3, VOL : 3
CHA : 3, CRÉ : 3

Caractéristiques secondaires
MÊL : 11, TIR : 8, BD : + 10
Densité : 85, Opacité : 65

Compétences
Griffes 10.
Épreuves : Athlétisme 10, Esquive 7, Vigilance 3.

Armes	Init.	Att.	Dom.
Griffes	19	22	+ 9

Les Conjurateurs qui connaissent mal les possibilités des Ambrés tentent souvent de définir maladroitement une forme en fonction de ce qu'ils attendent d'eux. Avec l'expérience, cette attitude tend à disparaître et les Ambrés ont toute latitude pour choisir l'apparence de leur choix. Les Conjurateurs qui les connaissent savent qu'ils ont un don pour se choisir la meilleure possible, en fonction de ce qu'ils ont à faire. Je comprendrais le scepticisme de Messeigneurs en lisant des allégations aussi contradictoires : comment des Démons peuvent-ils choisir à quoi ils vont ressembler, alors que tout ceci est fixé pendant la Conjuration ? Je ne saurais le dire. Et pourtant...

Par défaut, un Ambré prend une apparence humaine. Il choisit les traits et la stature la plus banale possible. En fait, il est facile de le démasquer car, dans son zèle à passer inaperçu, il en vient à utiliser un tel mélange de traits, de carnation, de stature, d'habillement qu'on ne peut lui attribuer aucune origine : il faudrait trouver un homme qui soit issu de onze mères à la fois pour obtenir un mélange si homogène. L'Ambré semble venir de partout et tous les témoins de ses apparitions seront persuadés qu'il était originaire des environs de leur lieu d'habitation.

Les **Safrans** sont pragmatiques. Ils privilégient l'utilitarisme. Peu leur importe de passer pour des Démons, des mortels ou des animaux. Ils n'ont aucune obligation de ressemblance, seulement d'efficacité. Ils n'hésitent donc pas à afficher des difformités flagrantes, voire à mélanger des traits animaux, végétaux, humains ou saisonins, et même mécaniques. Un Safran chargé de combattre aura des cornes de minotaure sur la tête, des bras trop longs, empruntés à un géant sans doute, terminés par toute une variété d'appendices menaçants : griffes démoniaques, pointes de stylet, pinces de crabe, garrots d'étrangleur, masses d'arme ou ergots d'oiseau. Il sera de petite taille pour le rendre plus difficile à toucher, à moins qu'il ne soit si opaque qu'il choisisse au contraire d'être gigantesque. Les Safrans « cambrioleurs » sont minuscules, presque plats et bizarrement articulés afin de se glisser dans des interstices inattendus ; ils ont des griffes fines et conformées pour servir d'outils de crochetage ; ils disposent d'énormes oreilles afin de capter les sons les plus infimes ; leurs yeux sont démesurément écartés afin de leur fournir un champ de vision anormalement vaste ; et ainsi de suite. La seule constante est constituée par les ailes, une brume légère et jaunâtre qui semble n'être rien d'autre qu'une illusion d'optique. En la fixant avec attention, on peut se rendre compte que ce nuage est animé de mouvements extrêmement rapides. Il s'agit en fait d'appendices se mouvant à une célérité si grande que l'œil ne peut les percevoir. Quant à savoir ce qui se meut si vite, personne n'a jamais pu fournir une hypothèse plausible. Mais les ailes des Safrans, à l'image de leur étrange intellect, ne sont jamais au repos.

Pour les Conjurateurs peu expérimentés, cette énorme variété de possibilités est souvent déroutante. Ceux qui ont l'habitude s'en servent au contraire comme d'un jeu de construction, faisant venir à eux des Démons toujours changeants au fil des missions qu'ils veulent leur confier.

S'ils ne peuvent définir l'apparence qu'ils doivent prendre, les Safrans appliquent un curieux compromis : ils deviennent humains, avec cependant des doigts trop longs et des membres démesurés. Vu de près, il apparaît qu'ils ont un grand nombre d'articulations excédentaires, qui leur autorisent des mouvements inattendus et des positions intenables pour tout mortel ordinaire.

Les besoins

Lorsqu'un Conjurateur peut invoquer des Ambrés et des Safrans, il entre réellement dans la maturité de son art. Ces Démons sont à la base de l'engouement pour la Démonologie. Ils ont des exigences simples et peu contraignantes. Ils accomplissent leurs missions avec sérieux et efficacité. Ils n'ont ni les prétentions des créatures de cercles plus élevés, ni la bêtise crasse de ceux qui leur sont « inférieurs ».

Ambrés et Safrans partagent avec leur Conjurateur un lien très fort. Ils ont souvent des goûts proches, des amis communs, un comportement et une philosophie de la vie identique...

Cependant, la traduction dans le comportement sera différente en fonction de la famille, Ambré ou Safran. Elles ont d'ailleurs chacune leurs partisans.

Les Ambrés tendent à être les doubles parfaits de leur Conjurateur. Ils affichent systématiquement une communauté de goûts et d'opinions quelconques avec lui. Cela rend bien entendu la négociation de la Connivence remarquablement

Ce que veut...

Un Ambré

1 – Une heure pour méditer sur l'harmonie d'un paysage.
2 – Une séance d'essayage d'habits avec une jolie femme (il veut simplement la contempler dans différentes tenues).
3 – Une chambre d'auberge pendant trois ou quatre jours, pendant lesquels il observera l'infinie variété des habitants de l'Harmonde, écoutant avec une attention religieuse les menues rumeurs de la salle commune.
4 – Un double de tout l'équipement de son Conjurateur (cela comprend les Danseurs si ce dernier en a) et une journée pour l'essayer tranquillement.
5 – Passer une journée dans la ville ou le village d'origine du Conjurateur et y visiter chacun des lieux que ce dernier a fréquentés dans sa jeunesse.
6 – Voyager avec son Conjurateur pendant le prochain mois.
7 – Visiter la grande ville la plus proche pendant une semaine.
8 – Visiter chaque haut lieu de la culture du royaume où il a été conjuré ; peu importe le temps que cela prendra, il passera au moins une demi-journée dans chaque endroit sélectionné.
9 – Suivre des cours dans un grand établissement scolaire quelconque pendant un trimestre.
10 – Un voyage, tous frais payés, dans une caravane qui part pour un long voyage, pendant au moins trois mois. Le Démon s'arrangera pour ne pas être pris ; le Conjurateur n'a pas à s'occuper de cela.

Un Safran

1 – Une heure de discussion sur un sujet quelconque mais concernant l'Harmonde.
2 – Une soirée avec une jolie femme (ou un homme sympathique) du type préféré du Démon. Le Conjurateur devra lui-même amener une compagne (ou un compagnon) à son goût. Elles peuvent être des professionnelles — le Démon n'est intéressé que par l'apparence.
3 – Visiter toutes les maisons à vendre des environs et en discuter les mérites comparés, tant du point de vue de l'état que de l'esthétique et de la situation.
4 – Faire la tournée de toutes les tavernes de la région afin de comparer les vins et les mets qui y sont servis. Le Démon, sérieux comme un prélat en tenue de cérémonie, interdira à son Conjurateur de se soûler : il s'agit d'émettre des avis motivés !
5 – Accompagner le Conjurateur jusqu'au prochain combat (peu importe qui il implique, mais il ne doit pas être arrangé ; ce doit être un affrontement réel — les combats pour le sport, par exemple, ne feront pas l'affaire). « La violence... Elle fait aussi partie de l'harmonie du tout. »
6 – Voyager avec son Conjurateur pendant le prochain mois.
7 – Arpenter pendant au moins une semaine tous les marchés des environs. Le Démon aura aussi besoin d'une centaine de PO pour acheter divers bibelots qu'il analysera soigneusement chaque soir, faisant part à son Conjurateur de ses conclusions sur la finition et la qualité du travail.
8 – Faire, avec son Conjurateur, une retraite dans un endroit particulièrement isolé et sauvage pour méditer sur la beauté de l'Harmonde... pendant au moins un mois.
9 – Un stage de trois à six mois auprès d'un artisan renommé — le Démon sera un simple observateur, à moins qu'il n'ait lui-même les compétences requises auquel cas il voudra participer.
10 – Faire le tour de tous les meilleurs spécialistes de l'Harmonde (au moins un par royaume) d'un artisanat quelconque. Le Conjurateur devra l'accompagner afin d'en discuter.

facile. Mais surtout, cela fait de l'Ambré un agréable compagnon de route. Au fil des conjurations, cette communauté d'esprit s'amenuisera cependant. Si le premier des Ambrés a tout d'une âme sœur, les derniers n'ont plus grand-chose à voir avec leur maître. Ils apparaissent tout au plus comme des individus proches, peut-être des membres de la famille du Conjurateur ou des personnes originaires de la même contrée.

Quoi qu'il en soit, les Ambrés ont surtout un goût immodéré pour les ressources de l'Harmonde. Toutefois, Messeigneurs prendront garde de considérer que les Ambrés sont de vrais esthètes : ils se repaissent de voir les choses, apprécient la diversité et la beauté inhérente à l'Harmonde sans ressentir le besoin d'en posséder une partie. Leurs exigences sont donc plutôt d'ordre spirituel.

Cette quête de la perfection de l'Harmonde est d'ailleurs l'un des plus sûrs moyens de les démasquer : ils explorent l'Harmonde avec le même sérieux que lorsqu'ils accomplissent les missions que leur fixent les Connivences, mettant à la tâche toute la concentration et l'obstination d'un moine faisant pénitence. Les Ambrés mettent un point d'honneur à explorer chaque situation en détails, à ne rien négliger, comme s'il s'agissait pour eux d'une autre mission.

Les Safrans, quant à eux, se comportent plutôt comme les meilleurs amis de leur Conjurateur, ou des serviteurs extraordinairement bien adaptés. Plutôt que d'avoir des penchants identiques à ceux du mortel qu'ils servent, ils ont des goûts qui complètent les siens. D'ailleurs ils ne se gênent pas pour comparer et motiver les préférences. Ils auront des goûts sensiblement différents, mais suffisamment proches pour que le débat puisse s'engager afin de savoir quel type est préférable. Un Safran fait découvrir les richesses de l'Harmonde plus qu'il ne les découvre pour lui-même.

Cela se traduit d'ailleurs dans son attitude vis-à-vis du règlement des Connivences. Là ou les Ambrés reçoivent avec un sérieux imperturbable un dû qui n'est destiné qu'à eux et ne concerne en rien leur Conjurateur, les Safrans veulent au contraire partager leur plaisir avec leur maître, que celui-ci soit partie intégrante de la récompense ou, du moins, puisse en tirer quelque chose. Les Safrans sont d'ailleurs toujours préférés aux Ambrés lorsqu'il s'agit d'obtenir des conseils pour appeler un Démon de troisième Cercle.

Le défaut commun des créatures de troisième Cercle est inhérent à la nature du lien qui les unit à leur Conjurateur. En effet, celui-ci ne peut pas les appeler en nombre illimité. Or, le règlement des Connivences, qui implique presque toujours que le Démon passe un certain moment à la surface de l'Harmonde, demande beaucoup de temps. Pendant lequel, évidemment, le Démon ne peut être conjuré, même s'il n'est pas rare qu'il intervienne à titre gracieux pour aider son ancien maître. Les Ténébreux abordant le troisième Cercle sont souvent gênés de ne pouvoir faire de nouveau appel à leur plus puissant serviteur.

Les capacités

Les Démons de troisième Cercle sont réellement à la croisée des chemins pour les démonologues. Ce sont eux qui vont décider la majorité des Ténébreux à poursuivre dans cette voie.

De fait, Ambrés et Safrans atteignent enfin un niveau comparable à celui d'un mortel. Dans la mesure où les Conjurateurs augmentent souvent cette moyenne jusqu'à des extrémités surhumaines, Messeigneurs comprendront aisément à quel point cette engeance peut être attractive.

Ces créatures n'ont qu'une seule faiblesse : on ne peut plus, comme c'était le cas pour les cercles précédents, les appeler en quantités illimitées. Pire encore, ces Démons sont souvent indisponibles, car l'étendue de leurs possibilités les désigne pour les missions de longue haleine, ce qui implique, vu leurs goûts, des paiements s'étendant sur de longues périodes. Enfin, il faut encore ajouter que les Conjurateurs, poursuivant leur quête dépravée de pouvoir matériel, n'ont pas toujours le goût de s'encombrer d'un spectateur curieux. Enfin, Messeigneurs ne doivent pas perdre de vue que les Ambrés et les Safrans ne sont pas des serviteurs parfaits, compétents en toute chose. Leur force réside dans la spécialisation de sorte qu'ils possèdent des lacunes insurmontables, au moins dans un domaine. Si pour un simple paysan, ce n'est pas un problème, les Conjurateurs capables d'appeler de telles créatures ont des besoins très contraignants. Ils sont désormais en quête d'un Démon capable de coordonner leurs meutes démoniaques ; ils cherchent aussi le garde du corps idéal ; il leur faut encore un Démon qui pourra les représenter car leur apparence et leur psyché se dégradent à toute allure ; à cela s'ajoute encore que les goûts du Conjurateur s'orientent souvent vers les Démons plus que vers les membres de son propre peuple. Il n'en apprécie plus la compagnie et cherche une âme sœur qui comprendra ses aspirations sans les jalouser. Qui d'autre qu'un fidèle compagnon démoniaque peut remplir ce rôle ?

LES SERVITEURS D'OBSIDIENNE

Il existe une exception à la règle qui limite les Démons dans leurs domaines de compétences. Les Ambrés et les Safrans, lorsqu'ils sont conjurés par des Obsidiens ne sont plus réellement reliés à quelque Cercle que ce soit. Ils sont liés à un membre du cinquième Cercle et obtiennent donc des capacités particulières. À moins que ce ne soit leurs Conjurateurs démoniaques qui soient capables de dépasser les limitations normales, de ne pas respecter la loi, en quelque sorte ? Les hypothèses vont bon train. Quoi qu'il en soit, on a déjà aperçu des Ambrés disposant de caractéristiques que ne renierait pas un Carmin. Il existe des Safrans qui maîtrisent toutes les Familles, y compris l'Occulte. On nomme ces exceptions les Serviteurs d'Obsidienne. La plus connue est certainement l'Oracle des Désirs, qui dirige l'Hôtel des Sans Repos à Lorgol la perverse.

Mais tout cela demande d'accumuler un grand nombre de Démons, tous liés par des Connivences de longue haleine, donc fort coûteuses. Enfin, il faut atteindre un niveau de corruption exceptionnel pour pouvoir faire appel à autant de membres du troisième Cercle. Et pour finir, il faut planifier avec une grande rigueur les conjurations. Par exemple, le premier Ambré conviendra parfaitement au poste de compagnon du fait de sa proximité spirituelle. De quel secours sera ce Démon s'il a été conjuré afin de servir de garde du corps et ne connaît que les armes, le combat, le meurtre et dispose de l'intelligence d'un paysan illettré ? Quelle intéressante conversation mènera-t-il sur la philosophie de la Ténèbre ? Ce ne sera qu'une brute silencieuse attendant son heure pour frapper les ennemis de son maître, certainement pas le compagnon idéal qu'il espérait.

En retour, cependant, les Démons de troisième Cercle peuvent rendre des services précieux. Messeigneurs ne doivent pas être aveuglés par le tableau volontairement noirci que je leur présente. Il s'agit, comme je l'ai indiqué dans mon préambule, de montrer les forces et surtout les faiblesses des serviteurs de l'obscurité, des ennemis de la Foi par excellence.

En premier lieu, ils sont capables d'intégrer tous les aspects d'une mission donnée. Si un Opalin ne fait jamais un bon garde, un Ambré ou un Safran le pourra car il est capable d'être compétent en combat, d'avoir des sens aiguisés, de se dissimuler dans l'ombre de son maître et de se tenir en société lorsque cela est nécessaire. Les plus doctes des Safrans peuvent discourir sur tous les aspects d'un sujet, sans en ignorer aucun et sans laisser de côté les détails relevant de compétences qu'ils ne maîtrisent pas — s'il le faut, ils les maîtrisent toutes. Le véritable problème qui limitait les Démons jusqu'à présent est enfin écarté. Les créatures du troisième Cercle sont en effet suffisamment compétentes et polyvalentes.

Une dernière remarque avant de clore ce chapitre. Messeigneurs auront constaté que, depuis le début de cet ouvrage, tous les Démons présentés sont des spécialistes très pointus d'un domaine. Ces Démons ne sont pas limités, comme les mortels, par le temps qu'ils passent à apprendre, mais par leur nature même. Les Démons, selon toute apparence, naissent en quelque sorte « tout armés » de la Ténèbre, c'est-à-dire disposant par avance des compétences qu'ils maîtriseront. Ils n'apprennent rien, jamais et sont strictement limités de ce fait dans une moyenne médiocre ou dans une excellence parcellaire. Jusqu'à présent, les Démons restaient inférieurs à un mortel bien entraîné. Les Ambrés et les Safrans commencent à montrer une supériorité très nette. Si, en moyenne, ils sont moins compétents, ceux d'entre eux qui se spécialisent surclassent aisément même les plus brillants habitants de l'Harmonde. De plus, en puissance pure, tant intellectuelle que physique, les Démons de

LE SOMBRE CADEAU

Les Ambrés et les Safrans affichent souvent des capacités surnaturelles. Ainsi, certains ont des compétences fluctuantes, comme le Compagnon sans Défaut ; d'autres connaissent des bottes dévastatrices, comme le Maître d'Armes ; le Maître d'Âme connaît toutes les langues, y compris celles qu'il ne devrait pas connaître ; et ainsi de suite. Quelquefois, ces capacités n'ont pas été découvertes, comme c'est le cas pour la Grande Concubine. Pourtant, il est presque certain que toutes les créatures de troisième Cercle disposent d'un pouvoir ou d'une bizarrerie qu'elles ne devraient pas avoir. Malheureusement, les Conjurateurs n'ont aucun contrôle sur cet aspect de leur Démon. Ils peuvent justes être assurés qu'il en aura une, plus ou moins évidente, en rapport avec sa fonction.

Il ne fait aucun doute que ces capacités secrètes sont un piège supplémentaire destiné à faire en sorte que les Conjurateurs s'attachent à leurs Démons et tentent d'en percer les mystères. Un piège terriblement efficace, d'ailleurs…

troisième Cercle laissent l'humanité et les petits peuples derrière eux. Il n'y a plus guère que les minotaures et les géants qui peuvent rivaliser sur les plans de la force ou de l'endurance. Dans tous les autres domaines, les Ambrés et les Safrans sont désormais sans égaux.

Exemples

Messeigneurs trouveront ci-dessous quelques exemples d'Ambrés et de Safrans. Au sein des Abysses, ils disposent de titres précis, qu'il convient d'employer lorsqu'on les conjure ou lorsqu'on leur adresse la parole. Je les ai donc reproduits intégralement y compris du point de vue de l'orthographe.

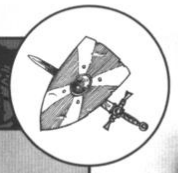
Le Maître d'Armes, Celui Qui Garde

Celui Qui Garde est un Ambré cumulant les fonctions de guerrier et de garde du corps. Dans ces domaines, il n'a pas son égal. De préférence, il s'incarne sous la forme d'un colossal minotaure muni d'une puissante paire d'ailes apparentes. Sa manière de se déplacer l'identifie clairement comme un Démon : rien de ce qui est né à la surface de l'Harmonde n'a jamais mêlé tant de puissance et de grâce. Le Maître d'Arme connaît, ce qui est tout à fait inhabituel chez un Démon, une botte.

La Grande Concubine, Celle Qui Accorde Le Plaisir

La Grande Concubine est un Ambré. Comme son nom l'indique, elle est spécialisée dans le plaisir — ce qui n'englobe pas que la fornication, d'ailleurs ; entre autres, sa voix est paraît-il une pure merveille. Personne ne peut avoir de doute quant à sa nature démoniaque : sa beauté inhumaine, son port trop altier et ses manières excessivement parfaites ne peuvent appartenir à aucun mortel. Bien que je gage que Messeigneurs n'ont aucun intérêt dans des détails aussi scabreux, il est de mon devoir de fournir toutes les précisions possibles sur ce Démon : on raconte que sa grande spécialité consiste à emporter son maître à de grandes hauteurs, pour faire dans les airs ce que Messeigneurs imaginent ; une sensation extraordinaire, à ce qu'il paraît.

Le Maître d'Armes, Celui Qui Garde



Sexe : masculin
Origine : Ambré, Démon de troisième Cercle

DIFF 29/Noirceur 7 ;
DIFF 28/Noirceur 9

TAI : +2
MV : 14 (à terre)/14 (en vol)

Caractéristiques primaires
AGI : 14, FOR : 14,
PER : 14, (RÉS : 20)
INT : 8, VOL : 10
CHA : 8, CRÉ : 8

Caractéristiques secondaires
MÊL : 14, TIR : 14, BD : + 18
Densité : 100, Opacité : 90

Compétences
Griffes 10.
Épreuves : Athlétisme 5, Esquive 7, Premiers Soins 3, Vigilance 8.
Maraude : Acrobatie 3, Discrétion 1, Fouille 3, Poisons 3.
Savoir : Chirurgie 1, Herboristerie 1, Médecine 1, Stratégie 3, Zoologie 1.

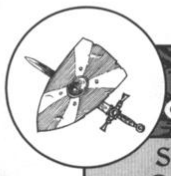
Armes	Init.	Att.	Dom.
Griffes	25	25	+ 17

La Botte du Gardien (action)
Conditions : avoir l'Initiative, obtenir une MR de 10 ou plus, être de TAI égale ou supérieure à son adversaire.

Ce mouvement de griffe d'une aveuglante vitesse frappe avec une précision chirurgicale le cou de la victime, qui est proprement décapitée. La mort est, bien entendu, instantanée. Cette botte laisse même la tête sur le cou tranché, le sang dégoulinant par tous les côtés de l'entaille béante.

Le Compagnon sans Défaut, Celui Qui Accompagne

Le Compagnon sans Défaut est un Ambré sans spécialité bien définie. Il est Celui Qui Accompagne et se contente d'être un compagnon de route utile et agréable, certes pas toujours aussi compétent qu'on pourrait l'espérer, mais fin connaisseur de l'âme des mortels et remarquablement serviable. Il a l'habitude de s'incarner dans un membre du



LA GRANDE CONCUBINE, CELLE QUI ACCORDE LE PLAISIR

Sexe : féminin
Origine : Ambré,
Démone de troisième Cercle
DIFF 30/Noirceur 7 ;
DIFF a28/Noirceur 9
TAI : 0 MV : 3 (à terre)/7 (en vol)

Caractéristiques primaires
AGI : 14, FOR : 14, PER : 14, (RÉS : 8)
INT : 14, VOL : 5
CHA : 14, CRÉ : 14

Caractéristiques secondaires
MÊL : 14, TIR : 14, BD : + 12
Densité : 40, Opacité : 18

Compétences
Griffes 1.
Épreuves : Athlétisme (spé : acte sexuel) 10, Vigilance 5.
Société : Baratin 3, Diplomatie 1, Éloquence 3, Étiquette : celle dont elle a besoin 5, Musique : chant 5, Poésie 5, Us & coutumes : ceux dont elle a besoin 5.
Savoir : Herboristerie (spé : aphrodisiaque) : 5.

Armes	Init.	Att.	Dom.
Griffes	25	16	+ 11

LE COMPAGNON SANS DÉFAUT, CELUI QUI ACCOMPAGNE

Sexe : masculin
Origine : Ambré,
Démon de troisième Cercle
DIFF 32/Noirceur 7 ;
DIFF 29/Noirceur 9
TAI : 0 MV : 14 (à terre)/0 (en vol)

Caractéristiques primaires
AGI : 14, FOR : 14, PER : 14, (RÉS : 14)
INT : 14, VOL : 14,
CHA : 6, CRÉ : 14

Caractéristiques secondaires
MÊL : 14, TIR : 14, BD : + 12
Densité : 70, Opacité : 18

Compétences
Griffes 2.
Maraude : Chasse 1, Déguisement 2, Jeu 2.
Société : Baratin 2, Diplomatie 2, Éloquence 2, Étiquette : noblesse 2, Étiquette : bourgeoisie 2, Étiquette : paysan 2, Musique : siffler 2, Négoce 2, Us & coutumes : Communes princières) 2, Us & coutumes : Abyme 2, Us & coutumes : au choix du Conjurateur 2, Us & coutumes : au choix du Conjurateur 2.
Savoir : Alphabet : Septentrien 2, Alphabet : Armgarde 2, Alphabet : Moden'Hen 2, Cultes (vernis général pouvant faire illusion n'importe où) 1, Géographie 2, Herboristerie 1, Langue : keshite 2, Langue : kiéménite) 2, Langue : urguemand 2, Langue : langue sacrée 1, Lois 1, Zoologie 1.

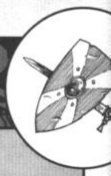
Armes	Init.	Att.	Dom.
Griffes	25	17	+ 11

peuple de son Conjurateur et de copier une partie de ses traits, de sorte que l'on puisse le prendre pour un membre de sa famille. Sa particularité la plus horripilante est d'être apparemment incapable du moindre effort sportif et pourtant de suivre n'importe quel rythme, y compris ceux de chevaux, simplement en accélérant le pas d'une manière tout à fait surnaturelle.

Le Maître d'Âme, Celui Dont La Science N'Est Pas Un Puits

Le Maître d'Âme est un Safran au savoir extraordinairement varié. S'il ne connaît pas tout sur tout, il est tout de même extrêmement doué pour présenter ses modestes connaissances. Les langues sont sa marotte, ce qui en fait un traducteur très précieux : il maîtrise toutes les langues connues, y compris celles qui sont mortes ou ne sont pas accessibles à n'importe qui — comme le Cryptin, par exemple.

Celui Dont La Science N'Est Pas Un Puits prend, à moins que son Conjurateur ne lui en impose une autre, l'apparence d'un vieux lutin ridé, à la tête énorme, presque caricaturale. Le Maître d'Âme se comporte toujours avec une grande dignité, « comme il convient à un Démon de son âge », quel que soit le sens de cette phrase qu'il aime à répéter.



LE MAÎTRE D'ÂME, CELUI DONT LA SCIENCE N'EST PAS UN PUITS

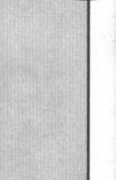
Sexe : masculin
Origine : Safran,
Démon de troisième Cercle
DIFF 27/Noirceur 7 ;
DIFF 26/Noirceur 9
TAI : – 1
MV : 2 (à terre)/0 (en vol)

Caractéristiques primaires
AGI : 4, FOR : 4, PER : 14, (RÉS : 8)
INT : 14, VOL : 14
CHA : 14, CRÉ : 10

Caractéristiques secondaires
MÊL : 4, TIR : 9, BD : – 1
Densité : 25, Opacité : 18

Compétences
Griffes 1.
Épreuves : Vigilance 1.
Société : Éloquence 9, Étiquette : toutes 1.
Savoir : Alphabet : Armgarde 2, Alphabet : Moden'Hen 2, Alphabet : Septentrien 2, Astronomie 2, Géographie 2, Histoire & légendes 2, Langue : kiéménite 3, Langue : toutes les autres 2 et Saisons : toutes 1.

Armes	Init.	Att.	Dom.
Griffes	19	18	+ 5



Le Quatrième Artisan, Celui Qui Ouvre

Les rumeurs les plus diverses courent concernant les trois premiers artisans. Quoi qu'il en soit, le Quatrième Artisan est un Safran et refuse de répondre aux questions concernant ses prédécesseurs. On s'est aussi beaucoup interrogé sur le sens de son titre, mais sur ce sujet non plus, il n'est guère prolixe. Celui Qui Ouvre maîtrise une immense variété de compétences artisanales. On s'interroge aussi sur sa fameuse « capacité secrète ». Certains disent qu'elle se cache dans la forme de ses griffes, qui lui permettent de remplir sa tâche sans utiliser d'autre outil que ceux que la Ténèbre lui a fournis. Mais votre serviteur pense que son érudition est excessive et qu'il connaît trop de techniques artisanales.

Celui Qui Ouvre est une grande créature dégingandée de deux mètres de haut, aux membres démesurés, dotée de mains aux doigts trop longs, terminées par des griffes d'aspect particulièrement étrange. Lorsqu'il travaille, il a l'habitude de décoller du sol et de tourner autour de son œuvre en tout sens, y compris au-dessus.

LE QUATRIÈME ARTISAN, CELUI QUI OUVRE

Sexe : masculin
Origine : Safran,
Démon de troisième Cercle
DIFF 27/Noirceur 7 ;
DIFF 26/Noirceur 9
TAI : + 1
MV : 4 (à terre)/4 (en vol)

Caractéristiques primaires
AGI : 14, FOR : 14, PER : 14, (RÉS : 5)
INT : 14, VOL : 4
CHA : 4, CRÉ : 14

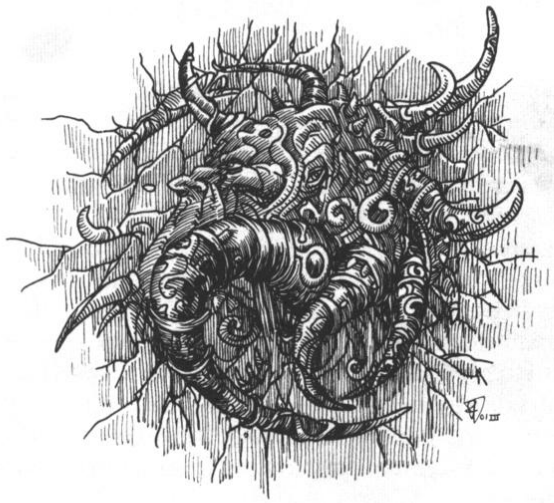
Caractéristiques secondaires
MÊL : 14, TIR : 14, BD : + 15
Densité : 40, Opacité : 18

Compétences
Griffes 10.
Épreuves : Vigilance 10.
Maraude : Serrurerie 10.
Société : Savoir-faire : tous 10, Sculpture 10.

Armes	Init.	Att.	Dom.
Griffes	25	25	+ 14

Le Miroir des Âmes, Celui Qui Voit

Le Miroir des mes est un Safran maître courtisan. Il est difficile d'expliquer comment, mais il connaît toujours quelqu'un, il est toujours au courant d'une rumeur utile, il a toujours un vilain secret à confier à son maître, faisant de celui-ci un maître de l'intrigue. Il semble que cette capacité soit tout bonnement surnaturelle. Celui Qui Voit apparaît sous les traits d'un grotesque bouffon, au visage ridiculement déformé, aux membres difformes et à la voix grinçante.



LE MIROIR DES ÂMES, CELUI QUI VOIT

Sexe : masculin
Origine : Safran,
Démon de troisième Cercle
DIFF 29/Noirceur 7 ;
DIFF 27/Noirceur 9
TAI : – 1
MV : 11 (à terre)/0 (en vol)

Caractéristiques primaires
AGI : 14, FOR : 4, PER : 14, (RÉS : 8)
INT : 14, VOL : 9
CHA : 10, CRÉ : 10

Caractéristiques secondaires
MÊL : 10, TIR : 14, BD : – 1
Densité : 40, Opacité : 18

Compétences
Griffes 1.
Épreuves : Esquive 4, Vigilance 6.
Maraude : Discrétion 5, Fouille 5, Intrigue 10, Passe-passe 5, Serrurerie 5.
Société : Étiquette : celle dont il a besoin 5, Us & coutumes : ceux dont il a besoin 5.

Armes	Init.	Att.	Dom.
Griffes	25	12	– 2

Quatrième Cercle

Les relations qui unissent les Carmins et les Vermillons sont conflictuelles. Les seconds reprochent en effet aux premiers d'être plus souvent invoqués. La querelle dure depuis des millénaires, et il est difficile de savoir si elle est fondée. Votre serviteur, au travers de son expérience des Conjurateurs, inclinerait à croire les Vermillons. Il est plus fréquent de voir un Carmin serviteur, peut-être parce que ceux-ci apprécient particulièrement de se faire passer pour des mortels, contrairement à leurs frères ennemis.

Apparence

Les **Carmins** aiment se faire passer pour des mortels. De fait, ils sont si orgueilleux qu'ils tentent toujours de se faire passer pour des « surhommes ». Leurs muscles semblent plus puissants et mieux dessinés que ceux d'un minotaure. Leur visage est plus fin et plus délicat que celui d'une méduse. Leur stature est une pure merveille d'équilibre des masses, un extraordinaire travail de tension dégageant une impression de force contenue palpable. Lorsqu'ils s'expriment, c'est avec une aisance insupportable, comme si l'univers tout entier leur était dû et se pliait à chacune de leurs volontés. Ceux qui ont l'occasion de les voir raisonner sont souvent gênés par leur intelligence trop aiguë, trop complexe, tourmentée en fait, qui semble avoir la sagesse d'une fée noire immémoriale sans déployer pourtant les connaissances qui devraient accompagner une telle puissance de réflexion. Leur nature démoniaque est d'ailleurs facilement trahie par cette impression de menaçante beauté, par ce subtil excès de supériorité, difficile à cerner, mais qui les détache très nettement du reste des mortels. Les Carmins, lorsqu'ils ont des ailes, disposent d'une sorte d'armature de nature indéfinie, ni osseuse, ni métallique, qui jaillit à volonté de leurs épaules dans un grand cliquetis indescriptible. Une dizaine de longues tiges annelées peuvent ainsi apparaître dans le dos de ces créatures. Entre les tiges, un fin voile rouge sombre se déploie alors comme si un liquide se répandait sur une invisible surface. L'opération est si soudaine que seuls les observateurs les plus attentifs peuvent en saisir les différentes phases.

Messeigneurs, comme peu de Conjurateurs osent appeler un Carmin et lui dicter ce à quoi il doit ressembler, votre serviteur serait bien en peine de donner quelque indication que ce soit concernant les habitudes des uns ou des autres. Un Carmin ressemble à un Carmin, un point c'est tout. Ceux qui se vantent de décider de cela pour lui ont une espérance de vie fort courte, à supposer qu'ils ne soient pas seulement des vantards bien incapables de faire appel aux services d'un Démon de cette puissance.

Les Carmins sont de couleur très sombre, presque noire, parsemée de reflets rougeâtres, comme s'ils n'étaient faits que de sang à peine coagulé, observé sous une lumière très faible.

Les **Vermillons** considèrent, sans doute à raison, que les Carmins se comportent comme des fats et qu'ils nient leur nature démoniaque pour impressionner des créatures inférieures ne méritant certainement pas tant d'efforts — ce dernier point est nettement plus sujet à caution. Cette tournure d'esprit se traduit par des apparences monstrueuses, très nettement démoniaques : ailes démesurées, formidables griffes, cornes interminables, et ainsi de suite. Cependant, ces terrifiantes créatures ont toujours une pensée pour l'harmonie et l'équilibre, de sorte que le premier sentiment, lorsqu'on les aperçoit, n'est pas forcément la peur, mais plutôt l'admiration. En fait, on peut difficilement se retenir d'éprouver une certaine stupéfaction devant une machine aussi mortellement belle, dans laquelle

s'exprime une telle perfection. Elle a quelque chose d'achevé, d'absolument terminé, qui la rapproche des chefs-d'œuvre. Un armurier, contemplant l'œuvre de sa vie, aurait un sentiment sans doute proche de celui qui envahit un mortel voyant un Vermillon : la perfection est là... Les Vermillons ont toujours des ailes même si elles ne leur servent à rien : ce sont d'énormes mécanismes, moitié chair, moitié métal, formés de puissants axes régulièrement interrompus par des articulations complexes qui animent ces ailes avec une régularité et une grâce inhumaine, ni tout à fait mécanique, ni réellement vivante. La surface entre ces axes est parcourue d'une épaisse résille dont il est difficile de dire s'il s'agit de veines ou de câbles, si elle est constituée de peau ou de tissu.

Comme pour les Carmins, les Vermillons s'incarnent sous la forme qu'ils souhaitent. Les Conjurateurs qui font appel à eux seraient bien malavisés de leur imposer quoi que ce soit. Arrivé à ce niveau de corruption, les Très Infamants qui peuvent être appelés n'ont que peu de goût pour les règles et les restrictions. Le manque de respect ou l'insolence vis-à-vis d'eux se soldent toujours par le sang.

Les Vermillons sont d'un rouge luminescent tant il est intense, et pourtant si sombre qu'il est difficile de dire s'ils sont plus noirs que rouges ou plus rouges que noirs.

Les besoins

Si les créatures de quatrième Cercle sont puissantes, elles ont en retour des exigences extraordinaires.

Ce sont, pour des Démons en tout cas, de fins connaisseurs des plaisirs des Royaumes crépusculaires. Ils sont parfaitement conscients de ce qu'ils peuvent obtenir. Il n'est d'ailleurs pas rare que leurs désirs laissent les Conjurateurs désemparés faute de savoir de quoi il s'agit.

Carmins comme Vermillons partagent le même défaut : une conscience démesurée de leur supériorité. De la même manière que les Opalins demeurent, une fois appelés, des esclaves, faute de pouvoir oublier leur condition dans les Abysses, ces Démons se comportent à la surface de l'Harmonde comme s'ils étaient les maîtres et non les serviteurs du Conjurateur. Dérogeant à toutes les règles de bienséance, ils énoncent leurs exigences avant même que leur futur employeur n'ait le temps d'ouvrir la bouche, quand ils ne le menacent pas de mille supplices pour avoir osé les déranger. Quelquefois, ils se permettent, sur le ton du paternalisme méprisant, des remarques insultantes concernant la maîtrise de la Démonologie ou la qualité du tracé qui leur a permis de venir.

L'orgueil

Les Carmins sont réellement persuadés de leur supériorité. Habitués de longue date à arpenter l'Harmonde, ils ont souvent de nombreuses propriétés, des serviteurs, des biens, dans chaque royaume, accumulés au fil des conjurations. Étant d'ordinaire traités en grands seigneurs tant en surface que dans les profondeurs abyssales, ils n'apprécient pas de devoir sortir de ce rôle confortable et sont décidés à traiter tout le monde sur un pied d'égalité... en inférieur. Plus gênant, ils ont une longue pratique des biens et des services que peut offrir l'Harmonde, ce qui rend leurs exigences particulièrement pertinentes. Nul espoir de les escroquer. Ils connaissent la valeur d'une PO et sont avides de biens nouveaux. La conséquence directe de cette avidité concerne leur peur de la mort. Les Carmins craignent en effet la destruction plus que tout. Ils savent que, dans le meilleur des cas, ils reviendront sans souvenirs, ayant perdu dans l'amnésie la capacité d'accéder aux biens patiemment amassés. Cela ne les rend pas plus prudents — ils sont tellement supérieurs, que peuvent-ils craindre des chétives créatures qui arpentent l'Harmonde ? — mais les incite tout de même à une certaine circonspection.

Leur seule faiblesse réside dans la combinaison de leur orgueil et de leur appétit de jouissance. Les Abysses ne sont pas capables, semble-t-il, de les satisfaire. En tout cas, les Carmins apprécient les Royaumes crépusculaires plus que tout et ne sont jamais pressés de redescendre dans les noirs enfers d'où ils n'auraient jamais dû sortir. Pour peu que la récompense soit à la hauteur, les Carmins acceptent des missions absurdes, persuadés qu'ils ne peuvent pas échouer. Une fois liés par une Connivence, ils n'ont plus qu'à faire face à leur propre incurie et remplir leur part de l'accord, même s'ils ont été trompés ; l'opinion tellement favorable qu'ils ont d'eux-mêmes ne leur permet pas de montrer qu'ils ont été abusés.

En pratique, les Carmins réclament systématiquement d'incroyables richesses : demeures, domestiques, investissements... Toutes les valeurs matérielles leur conviennent. Ils accumulent le confort et l'argent avec l'infatigable obstination d'un caravanier keshite.

Avidité et jalousie

Les Vermillons se moquent des habitants de l'Harmonde et sont conscients de ce qu'ils les connaissent trop mal pour pouvoir juger objectivement de leur valeur. Par contre, ils se croient, à tort ou à raison, très supérieurs à leurs frères maudits, les Carmins. Ces « espèces » sont en concurrence permanente. Qui a les plus belles demeures ? Les serviteurs les plus stylés ? Les meubles les plus gracieux ?

CE QUE VEUT...

Un Carmin

1 – Une semaine de vacances afin de se retirer dans sa propriété. « Oui, ce charmant petit château sur les bords de la Fluvière ; je l'ai acquis en 1063 pour une somme ridicule... ».
2 – Un attelage complet : il devra comprendre huit pur-sang keshites, deux serviteurs stylés, un cocher et bien sûr le carrosse (le Carmin a une préférence pour le fabriquant, mais il se contentera de n'importe quoi d'équivalent en qualité).
3 – Une domesticité complète : un majordome, un valet de chambre, une douzaine de bonnes, un cuisinier et trois marmitons, un jardinier et deux aides, un palefrenier.
4 – Retrouver les descendants d'un homme qui l'a escroqué. Cela s'est passé il y a quelques années et l'homme a dû prendre ses précautions.
5 – Retrouver la trace d'un investissement ou d'un bien que le Démon a perdu, oublié à la suite d'une affaire malheureuse dont il ne veut rien dire, et auquel il tient beaucoup. Malheureusement, il ne sait pas s'il s'agit d'un canular monté contre lui ou si l'objet de ses désirs a réellement existé. Bien entendu, il a perdu son bien en 950 et la piste est, pour le moins, froide.
6 – Monter un projet d'investissement complexe. Le Conjurateur va devoir y travailler pendant les six prochains mois au minimum. Il y a de fortes chances pour qu'une Éminence grise se mêle de la réalisation de ce projet.
7 – Une dizaine d'investisseurs pour participer à un projet compliqué d'escroquerie semi-légale. Trouver autant de personnes réclame un jet de CHA + Intrigue contre DIFF 25, un jet par mois. Le Conjurateur peut en faire partie, s'il a 10 000 PO à investir (il double sa mise).
8 – Une dizaine d'esclaves, par paire (un mâle, une femelle), dont la volonté aura été soigneusement brisée, de préférence jeunes et beaux, sans défauts apparents - à la vente, s'ils sont disponibles, des esclaves de ce genre vaudraient au bas mot 2 000 PO pièce.
9 – Un château. Un manoir, éventuellement, pourrait faire l'affaire.
10 – Une participation de 1 000 PO dans une caravane rapportant au moins du 10 pour 1 (trouver une perle de ce genre réclame un jet d'INT + Négoce contre DIFF 30 ; un jet tous les trois mois) ; payable d'avance, avant que le Conjurateur soit satisfait. En attendant, le Démon vaque à ses occupations, persuadé qu'il est impossible de satisfaire une exigence pareille.

Un Vermillon

1 – Une journée de liberté, dont il reviendra en se frottant les mains. Quelques jours plus tard, on apprendra le massacre d'un marchand et la destruction de tous ses biens, y compris un certain nombre de documents concernant de mystérieux investisseurs. La milice enquête sur le sujet.
2 – Quatre personnes pour gérer des investissements dans un lointain royaume. Elles devront être prêtes à partir sur-le-champ et ne pas avoir peur de travailler pour un Démon. Si elles trahissent leur employeur, celui-ci prendra contre elles les mesures adéquates — et sûrement sanglantes — avant de se retourner contre le Conjurateur ; il y a sans doute pour ce dernier une possibilité de négocier, mais ce sera cher.
3 – Un tueur professionnel et le paiement du contrat.
4 – Des meubles en quantité (de quoi meubler un petit manoir), fabriqués par un artisan ophidien très renommé. Il n'y en a que pour 2000 à 3 000 PO, mais le plus dur sera de les trouver.
5 – Des informations concernant une escarmouche qui va avoir lieu, sur une frontière dont le Conjurateur n'a jamais entendu parler. Il faudra de long mois d'enquête pour trouver ces informations. Cela risque d'attirer l'attention d'une Éminence grise, qui pourrait monter une histoire pour utiliser le Conjurateur.
6 – Aller dans un coin désolé et vraiment lointain (typiquement, une montagne des Parages ou une clairière dans une forêt des Cornes) avec une dizaine de porteurs chargés de matériel d'excavation, pour aller y déterrer quelque chose que le Démon emporte ensuite avec lui dans les Abysses.
7 – 50 000 PO en monnaie keshite. Simple et efficace.
8 – Une équipe de dix à vingt enquêteurs pour mener une investigation sur laquelle le Démon refuse de donner le moindre détail. Peu importent leurs résultats, les malheureux seront retrouvés morts, quelque temps plus tard (torturés à mort s'ils ont échoué, miséricordieusement décapités s'ils ont réussi).
9 – Une grande ferme - un immeuble de rapport pourrait convenir. Dans tous les cas, il faut un homme de confiance pour gérer l'affaire.
10 – La destruction d'un discret empire commercial. Le travail mobilisera toutes les capacités du Conjurateur pour des mois, voire des années, mais le Vermillon est prêt à participer avec enthousiasme.

La fortune la plus grande ? Et ainsi de suite. Dans cette guerre pour le luxe, les Conjurateurs ne sont qu'un moyen, auquel les Vermillons accordent la valeur de simples outils. Les mortels sont là pour leur donner ce dont ils ont besoin afin de démontrer, enfin, leur supériorité sur les Carmins.

Leur attitude désinvolte dissimule duplicité et intelligence démoniaque. Si les Vermillons semblent ne pas voir leur Conjurateur et le considèrent tout juste comme un être vivant, ils ne perdent pas de vue leur propre intérêt. Comme les Carmins, ils ont une stupéfiante capacité d'estimation. Dans leur cas, cependant, il s'agit moins de connaître la valeur des choses que de deviner instinctivement si leur interlocuteur tente de les voler ; cela s'applique malheureusement aux Conjurateurs et à leurs Connivences.

La faiblesse d'un Vermillon est la jalousie. Si un Carmin possède quelque chose dont il ne dispose pas, si le Conjurateur parvient à le persuader que ce qu'il propose permettra au Vermillon d'affirmer sa supériorité sur les Carmins, la créature perdra son bon sens. Elle se mettra sans réserve au service de ce qu'elle voit comme une merveilleuse opportunité. Malheureusement, les Vermillons n'ont pas la prétention des Carmins, qui pour rien au monde n'accepteraient de reconnaître qu'ils ont pu se faire escroquer. Si leur Conjurateur venait à les tromper, ils déploieraient des trésors d'ingéniosité pour venir lui faire payer cette cruelle désillusion. Et Messeigneurs doivent bien comprendre que le prix serait d'autant plus élevé que, bien entendu, les Carmins ne manqueront pas de se moquer de ce « gros lourdaud de Vermillon ». Il ne fait pas de doute que la rareté des Vermillons vient aussi d'une certaine prudence : une fois à la surface de l'Harmonde, ils peuvent tout aussi bien parvenir à affirmer leur supériorité qu'au contraire devenir la risée de leurs ennemis en se faisant abuser.

La traduction dans les faits des exigences des Vermillons concerne à la fois des biens matériels, mais aussi des informations qui leur permettront de se venger des Carmins. La priorité des Vermillons est d'abord de se constituer des investissements garantissant leur fortune ; accessoirement, si ces investissements peuvent contribuer à ruiner, ou du moins à faire baisser la fortune d'un Carmin, c'est d'autant mieux.

VERMILLONNAIRE (CHARGE, 4)

Un de vos ancêtres, ou vous-même, si vous avez la Noirceur nécessaire, a participé avec grand profit à l'une des complexes et fort rentables aventures financières d'un Carmin ou d'un Vermillon. Le Démon en question vous apprécie beaucoup et n'est pas opposé à ce que cette fructueuse collaboration se renouvelle, à condition bien sûr que le profit soit au rendez-vous. Les affaires sont les affaires.

Par ailleurs, vous êtes à la tête d'un empire financier qui représente sans doute plusieurs dizaines de millions de PO. C'est un domaine comme un autre dont la caractéristique Finance ne peut être inférieure à 8. Toutefois, il est irrémédiablement corrompu par son origine démoniaque ; entre autres, il est fréquemment la proie d'attaques menées par d'autres Démons pensant à tort ou à raison que cet empire commercial est l'extension de celui de votre allié démoniaque. De ce fait, ce domaine part avec un score d'Âme Noire égal à son score d'Âme. De plus, ce score d'Âme ne peut être inférieur à 5. Si cela crée les conditions d'une catastrophe magique dans votre domaine, cette Charge est un défaut valant 4 points, et vous avez un ennemi très puissant : un Carmin ou un Vermillon qui vous veut ruiné (il est satisfait) et mort (cela reste à faire).

Les capacités

Messeigneurs me trouvent dans une position bien difficile. Jusqu'à présent, je leur ai présenté les faiblesses et les forces des Démons en fonction de leur Cercle. Mais les Carmins et les Vermillons sont si puissants que votre serviteur serait bien en peine de décrire les unes ou les autres. Ces créatures surclassent tous les mortels, sans exception, dans tous les domaines. C'est tout ce qu'il y a à dire. Je préciserai tout de même quelques possibilités qui ne sont pas évidentes.

De nombreux Conjurateurs entrent dans un cercle de dettes intenables en faisant appel à des Carmins pour leur prêter de l'argent, leur fournir des biens introuvables ou des facilités que seul un être immortel accumulant la fortune depuis des siècles, voire des millénaires, peut leur fournir. Mais celui-ci, en retour, réclame toujours dix ou vingt fois plus que ce qu'il offre.

De même, il n'est pas rare de voir un Vermillon invoqué afin de fournir des informations concernant des sujets datant d'avant l'Éclipse. Le prix, pour ce genre de données introuvables autrement, est toujours terriblement élevé.

D'une manière générale, Messeigneurs devront considérer que les Démons de quatrième Cercle sont rarement appelés afin de servir de serviteurs. Ils s'en accommodent mal, pour commencer, et surtout sont beaucoup plus « intéressants » du fait de leurs connaissances extrêmement anciennes ou des biens qu'ils ont recherchés, accumulés, perdus. Ces créatures sont les témoins d'ères disparues.

QUATRIÈME CERCLE

Messeigneurs doivent bien comprendre que conjurer un Démon de quatrième Cercle n'est plus, comme auparavant, une simple affaire de convenance et de nécessité. Il s'agit désormais d'appeler une créature qui n'est certainement pas un serviteur ou un égal ; qui a ses propres objectifs et les poursuit depuis plusieurs millénaires ; qui, surtout réclame en paiement des sommes faramineuses, des choses qui ne peuvent pas être obtenues facilement, des services qui prendront des mois, voire des années. De ce fait, avant d'appeler un Carmin ou un Vermillon, il convient de se renseigner avec soin sur son passé, sur ses désirs et ses objectifs, afin de disposer d'un minimum d'informations. De nombreux Conjurateurs ont soigneusement recensé tout ce qu'il y avait à savoir sur les différents Carmins et Vermillons existants. La recherche de ces ouvrages est une priorité pour tout Conjurateur espérant survivre à sa première conjuration de quatrième Cercle… Et aux suivantes.

Sans ces précieuses informations, il ne reste plus qu'à espérer que le Démon qui apparaîtra devant soi est un nouveau-né, ce qui arrive rarement. Un Conjurateur sur dix, environ, crée un Carmin ou un Vermillon lorsqu'il conjure son premier Démon de l'une ou l'autre des deux familles. Malgré cela, il n'existe pas plus d'une centaine de Vermillons recensés… Ce qui donne une idée de la difficulté qu'il y a à parvenir à ce stade de corruption.

Elles ont vu la puissance des Harmonistes de la Flamboyance ; elles ont connu les effets de l'Éclipse sur les mortels ; elles ont participé à la naissance et à la chute d'empires. Pour tout cela, elles sont précieuses au-delà des mots. Songez que certaines d'entre elles ont sans doute connu Saint Neuvêne de son vivant ! De plus, les Conjurateurs arrivent à un niveau de pouvoir et de corruption où la puissance matérielle les intéresse moins que la puissance spirituelle. La connaissance a désormais pour eux plus de prix que la force.

Archétype

Si les Démons de troisième Cercle peuvent mal prendre le fait de ne pas être appelés par leur nom ou leur titre, ceux du quatrième refusent tout simplement d'écouter les importuns qui ne les nomment pas correctement. Les Vermillons vont parfois jusqu'à tuer les grossiers personnages assez stupides pour conjurer une créature dont ils ne connaissent ni les noms ni les titres.

Noctarque, le Gouverneur des Sombres Facettes

Noctarque, le Gouverneur des Sombres Facettes, est le Vermillon maître du savoir. Il refuse toute mission pouvant le mettre en péril et fuit au moindre danger. En échange, il prête le concours de ses énormes connaissances. Il disposerait, quelque part dans l'Harmonde paraît-il, d'une bibliothèque sans égal, mais personne n'a jamais pu la découvrir.

Noctarque, le Gouverneur des Sombres Facettes, apparaît toujours sous l'apparence d'un petit être rabougri, mi-fée noire (mâle, cependant), mi-machine.

Soldral, Émissaire de la Volonté

Soldral, Émissaire de la Volonté est un Carmin spécialisé dans les opérations hostiles, terme qu'il a lui-même forgé. Il attaque avec une soudaineté dévastatrice les « positions » ennemies, tue tout le monde et emporte tout ce qui a de la valeur, à charge pour son Conjurateur de réaliser le maximum de bénéfices — au profit du Carmin, cela va de soi ! En dépit de sa taille monstrueuse, Soldral, Émissaire de la Volonté arrive toujours à trouver

NOCTARQUE, LE GOUVERNEUR DES SOMBRES FACETTES

Sexe : masculin
Origine : Vermillon, Démon de quatrième Cercle

DIFF 30/Noirceur 9

TAI : – 2
MV : 17 (à terre)/17 (en vol)

Caractéristiques primaires
AGI : 17, FOR : 7, PER : 17, (RÉS : 8)
INT : 17, VOL : 17
CHA : 7, CRÉ : 7

Caractéristiques secondaires
MÊL : 13, TIR : 17, BD : 0
Densité : 55, Opacité : 15

Compétences
Griffes 1.
Savoir : Alphabet : tous 8, Astronomie 5, Chirurgie 5, Cultes (un vernis théologique) 5, Géographie 10, Herboristerie 5, Langues : toutes celles qui ont jamais été parlée ou écrites 10, Lois 5, Médecine 5, Saisons : toutes 5, Stratégie 5, Zoologie 5.

Armes	Init.	Att.	Dom.
Griffes	31	11	– 1

des cachettes ingénieuses qui lui permettent de se déplacer sans être vu. La plus courante est certainement de planer à plusieurs milliers de mètres d'altitude au-dessus de ses victimes inconscientes du danger qui est, littéralement, suspendu au-dessus de leurs têtes.

Si la méthode manque de finesse, elle a, au fil des siècles, prouvé son efficacité. Soldral, Émissaire de la Volonté, n'est pas sans ressources, même s'il n'est pas aussi outrageusement riche que Seignaute, Commandeur En-Dessus.

Ce Carmin aime revêtir l'apparence d'un titan, en souvenir d'une ère qu'il prétend plus amusante.

Seignaute, Commandeur En-Dessus

Seignaute, Commandeur En-Dessus est un Carmin. Il ressemble à un homme entre deux âges, à la prestance magnifique. Il se comporte avec une morgue qui, affichée par n'importe quel mortel, serait insupportable. Mais pour Seignaute, Commandeur En-Dessus, cela semble tellement naturel que nul ne peut s'en offusquer. Ce Carmin est un individu extraordinairement riche. On le conjure autant pour profiter de ses innombrables demeures et des générations de serviteurs qu'il a formées à une servilité sans borne que pour ses capacités de gestionnaire exceptionnelles.

Metsklav, Prince du Nonroyaume

Metsklav, Prince du Nonroyaume fut conjuré au cours d'une bataille oubliée, il y a bien des ères de cela. Sa fonction était de remporter la bataille, tâche dont il s'acquitta fort bien. Malheureusement, ce Vermillon ne connaissait que le combat et, suite aux limitations que j'ai déjà présentées à Messeigneurs, ne sait toujours rien faire d'autre. Au fil des siècles, Metsklav, Prince du Nonroyaume s'affirma comme une véritable terreur, tant dans les Abysses qu'à la surface. C'est d'ailleurs le seul Vermillon à avoir reçu des surnoms : Maître-Colère, le Prince Aigri ou encore le Prince aux Cent Motifs ; en effet, les Conjurateurs ne se gênent pas pour abréger ses noms et

SOLDRAL, ÉMISSAIRE DE LA VOLONTÉ

Sexe : masculin
Origine : Carmin, Démon de quatrième Cercle
DIFF 31/Noirceur 9
TAI : + 4
MV : 17 (à terre)/17 (en vol)

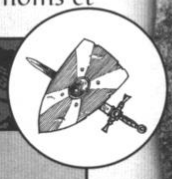
Caractéristiques primaires
AGI : 17, FOR : 17, PER : 17, (RÉS : 47)
INT : 7, VOL : 7
CHA : 7, CRÉ : 7

Caractéristiques secondaires
MÊL : 17, TIR : 17, BD : + 35
Densité : 235, Opacité : 90

Compétences
Griffes 10.
Épreuves : Athlétisme 10, Arme : Carnageuse 10, Esquive 10, Vigilance 10.
Maraude : Acrobatie 10, Discrétion 10, Fouille 10.
Société : Étiquette : celle dont il a besoin 5, Us & coutumes : ceux dont il a besoin 5

Armes
Carnageuse est l'épée de Soldral, Émissaire de la Volonté. Il apparaît toujours avec elle. C'est une épée de huit mètres de haut, dont la lame fait presque pratiquement un mètre de large. Le matériau dans laquelle elle est forgée est inconnu.

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom.
Carnageuse	40	28	28	+ 49 T/C



SEIGNAUTE, COMMANDEUR EN-DESSUS

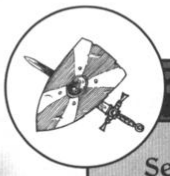
Sexe : masculin
Origine : Carmin, Démon de quatrième Cercle
DIFF 34/Noirceur 9
TAI : 0
MV : 17 (à terre)/17 (en vol)

Caractéristiques primaires
AGI : 8, FOR : 8, PER : 17, (RÉS : 11)
INT : 17, VOL : 17,
CHA : 12, CRÉ : 15

Caractéristiques secondaires
MÊL : 8, TIR : 12, BD : + 1
Densité : 55, Opacité : 40

Compétences
Griffes 1.
Épreuves : Athlétisme 1, Vigilance 5.
Maraude : Déguisement 3, Discrétion 3, Fouille 1, Intrigue 10, Jeu 5, Serrurerie 1.
Société : Baratin 5, Diplomatie 5, Éloquence 5, Étiquette : celle dont il a besoin 3, Intendance 8, Négoce 10, Us & coutumes : ceux dont il a besoin 3.
Savoir : Alphabet : tous 3, Géographie 5, Herboristerie 1, Histoire & légendes 2, Langue : keshite 6, Lois 5, Stratégie 3.

Armes	Init.	Att.	Dom.
Griffes	22	10	+ 0



METSKLAVE, PRINCE DU NONROYAUME

Sexe : masculin
Origine : Vermillon,
Démon de quatrième Cercle

DIFF 43/Noirceur 9

TAI : + 4
MV : 17 (à terre)/17 (en vol)

Caractéristiques primaires
AGI : 17, FOR : 17, PER : 17, (RÉS : 147)
INT : 17, VOL : 17
CHA : 17, CRÉ : 17

Caractéristiques secondaires
MÊL : 17, TIR : 17, BD : + 35
Densité : 739, Opacité : 150

Compétences
Griffes & Ergots 10.
Épreuves : Arme : Machine Tournoyante 10, Arme : Absorbeur de flamme 10, Athlétisme 10, Esquive 10, Vigilance 10.
Maraude : Discrétion 10.
Société : Éloquence (spé : commander) 10.
Savoir : Géographie (spé : champs de bataille) 7, Stratégie 10.

Armes

Griffes & Ergots

Metsklav, Prince du Nonroyaume, a pour spécialité d'enchaîner de dévastateurs coups de griffes et d'ergots. Pour gérer cela, ses armes ont des statistiques sensiblement différentes des griffes « ordinaires ».

Armes	Init.	Att.	Dom.
Griffes & Ergots	30	27	+ 36 P/T

La Machine Tournoyante

Ce dispositif est composé de nombreuses lames reliées entre elles par un complexe mécanisme d'entraînement. Chaque lame se déplace, indépendamment des autres, tranchant et coupant tout ce qui passe le long de son fil. La force qui fait se mouvoir l'ensemble est inconnue, mais doit certainement être d'origine surnaturelle. Quant au mécanisme lui-même, son fonctionnement est un tel défi à l'intelligence que votre serviteur est persuadé qu'il doit sans doute reposer lui aussi sur des principes surnaturels.

Quoi qu'il en soit, l'engin est une arme remarquable. Il peut s'étendre de ses trois mètres de long au « repos », jusqu'à quinze mètres, sans perdre de sa cohésion. À l'occasion, on raconte que Metsklav, Prince du Nonroyaume, y a introduit des projectiles d'acier de la taille d'une poutrelle. L'engin s'est alors emballé et a envoyé le projectile à plusieurs centaines de mètres de distance, avec une précision redoutable. Metsklav dispose de toute une variété de projectiles, certains destinés à tuer une cible unique, d'autre à balayer les rangs ennemis. Comme s'est exclamé un général opposé au Maître-Colère, « et elle fait le thé aussi, cette machine ? ».

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom.
La Machine Tournoyante	44	30	30	+ 45 T
En tir	+ 39	29	---	

- projectile simple + 55 (C et P ; en cas de coup critique, tirer et appliquer un résultat sur la table de coups critique de Perforation et un autre sur celle de Contusion)
- projectile à chaîne + 30 (C) ; peut toucher jusqu'à dix personnes à la fois, qui prennent toutes les dommages.

L'Absorbeur de flamme

Ce disque sombre est collé au bras de son maître. Non seulement il arrête les attaques physiques, mais il peut aussi être utilisé pour parer n'importe quel feu (y compris ceux d'origine magique).

En terme de règles, Metsklav, Prince du Nonroyaume, doit faire un jet de MÊL + Bouclier contre DIFF 25 pour parer n'importe quel projectile enflammé, DIFF 30 contre les feux magiques — par exemple « Sphère Enflammée » et « Souffle Enflammé ». Si ce jet réussit, les flammes se perdent dans l'immensité ténébreuse du disque.

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom.
L'Absorbeur de flamme	31	28	36	+ 39 C

L'Armure d'onyxium

Cette armure ne devrait même pas exister. Et pourtant il la porte. Elle est parfaitement lisse et sans ornementation, comme si le simple fait de la forger était une marque suffisante du talent de l'armurier. Témoignage de la solidité positivement infinie de ce matériau, l'armure, en dépit des innombrables conflits qu'a livrés Metsklav, Prince du Nonroyaume, est intacte, comme si elle venait d'être endossée pour la première fois.

Armes	Malus	Prot.
L'Armure d'onyxium	– 15	35

titres. Ils savent que, de toute façon, ils ont toutes les chances de mourir pour l'avoir dérangé — ce qui ne les empêche pas de tenter leur chance. Après des millénaires d'ostracisme, ce Démon a sombré dans un abyme de fureur dont il ne sort jamais. Incapable de gérer correctement sa fortune, il a été d'innombrables fois volé, dépossédé, floué, escroqué, ce qui a irrémédiablement détruit sa réputation. Désormais, il apparaît toujours dans une fureur sans nom, plein d'une haine inextinguible, autant contre les habitants du dessus que contre ceux du dessous. Son premier mouvement est de massacrer tous ceux qui l'entourent; dans cette quête de vengeance, le Conjurateur et ses sbires démoniaques font une cible de choix. Mais il est arrivé que le marché proposé à Metsklav, Prince du Nonroyaume, soit si avantageux qu'il se laisse fléchir.

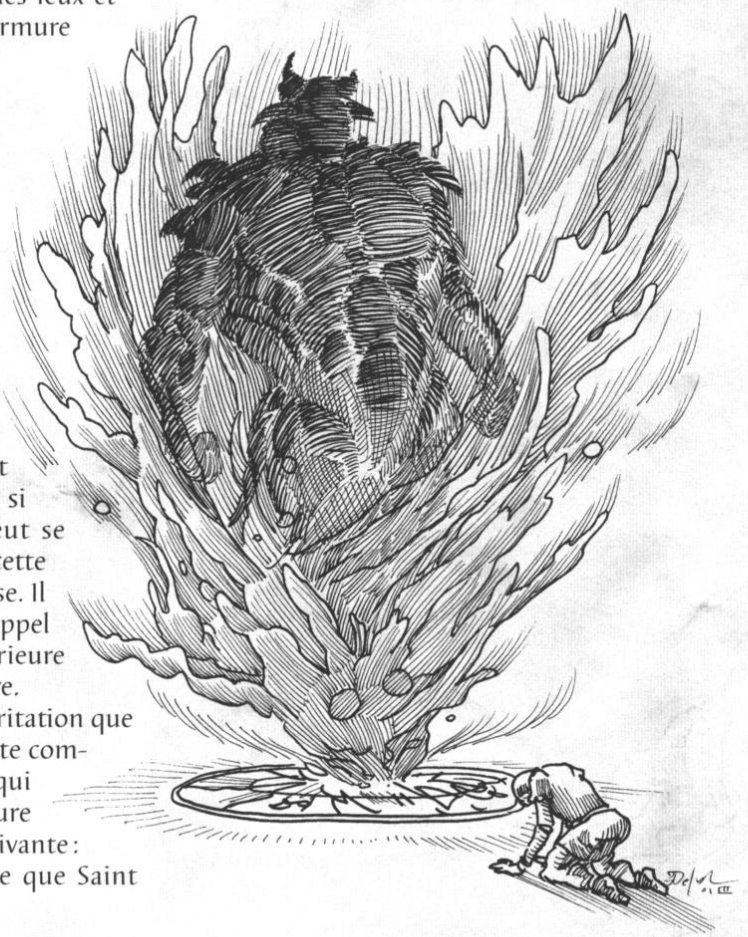
Ce Démon apparaît sous les traits d'une gigantesque créature de dix mètres de haut. Ses ailes claquent et cliquettent comme une machine de guerre prête à faire feu. Ses jambes sont puissamment cuirassées, ses bras arborent une foule d'ergots et de pointes. À sa main gauche, le majeur est remplacé par une étrange construction de métal tournoyante qui peut s'allonger démesurément. Son bras gauche est couvert par une sorte de disque d'ombre dont la nature reste inconnue en dépit des recherches acharnées, mais qui en tant que bouclier a plusieurs fois démontré sa capacité à absorber les feux et flammes. Son corps est couvert d'une armure d'onyxium.

Apparence

Les Obsidiens sont difficilement descriptibles. Il faut en avoir vu un pour comprendre ce qu'il en est réellement. Les rares témoins ayant accepté de décrire ce qu'ils ont vu ont été incapables de s'entendre sur la taille ou l'apparence de la créature. Belle, laide, immense, minuscule, trop humaine, radicalement différente de l'humanité... Les Obsidiens sont tout simplement indescriptibles. Inutile de dire que leur Conjurateur n'a aucun contrôle sur l'apparence qu'ils prendront. De toute façon, les Démons de cette puissance sont incapables de suivre le canal habituel et de s'extraire d'une simple ombre. Il leur faut emprunter un portail reliant physiquement les Abysses à l'Harmonde.

Les besoins

Un Obsidien a besoin de serviteurs. Suivant la puissance de celui qui l'appelle et l'état des projets du Démon, il s'agira de pions sacrifiables ou de serviteurs utiles et donc tenus en dehors des missions



Cinquième Cercle

Ces Démons sont les Obsidiens. Pour beaucoup de Conjurateurs, la différence entre un Obsidien et un Haut Diable est mince. Son pouvoir est si vaste et ses objectifs si complexes, si impénétrables, que le mortel ne peut se départir, confronté à une créature de cette sorte, d'un sentiment d'infinie petitesse. Il n'est que poussière et il vient de faire appel à une entité qui lui est tellement supérieure que les mots manquent pour la décrire.

En fait, et bien que je comprenne l'irritation que je cause à Messeigneurs en tentant cette comparaison outrageuse, la seule image qui rende compte correctement de la nature de ces prodigieuses créatures est la suivante : un Obsidien est à la Démonologie ce que Saint Neuvène est à la Foi.

CE QUE VEUT UN OBSIDIEN

1 – Cinq doses d'encre noire ; 10 de rouge ; 25 de jaune ; 60 de bleue ; 200 de blanche. Il faudra très certainement que le Conjurateur écume tous les marchands et tous les Advocatus Diaboli du royaume pour réunir autant d'encre ; et encore, si le royaume est favorable à la Conjuration : dans les Communes princières, ou en Abyme, cela ne devrait pas poser de problèmes. En revanche, dans notre belle et pure Province liturgique…

2 – Une armée (minimum : trois cents hommes), pour monter une expédition contre un royaume. L'Obsidien se moque de savoir dans quels problèmes sans fin cela mettra le Conjurateur une fois le forfait accompli.

3 – Rien. Il n'a pas le temps de s'occuper du Conjurateur et s'en va, sans signer de Connivence, vaquer à ses propres occupations.

4 – Un puissant Artefact de la Flamboyance. L'Obsidien ne sait pas où il se trouve, mais il sera certainement bien gardé. De toute façon, une fois en possession de l'objet, le Démon le détruira.

5 – Le contrôle d'un empire financier majeur, ou d'un domaine énorme, à charge pour le Conjurateur d'en prendre les commandes et d'attendre les ordres. Il peut se passer des années, voire des siècles avant que les instructions arrivent enfin. Les Obsidiens n'ont vraiment pas le même sens du temps que les mortels.

6 – Que le Conjurateur se tienne prêt, pendant sans doute une dizaine d'années, à accomplir un certain nombre de missions longues et fastidieuses : apporter des messages, tuer tel individu, faire chanter tel autre, parcourir la Marche modéhenne en tout sens à la recherche d'une herbe introuvable, etc. Ces missions arrivent soudainement, au moment le moins opportun, avec une régularité qui devrait rapidement faire comprendre au Conjurateur qu'il s'agit parfois moins de remplir la mission que de mettre des bâtons dans les roues de ses propres projets…

7 – Que le Conjurateur accomplisse une mission complexe, sans doute suicidaire, dont l'Obsidien expliquera les termes exacts plus tard ; nul doute que l'Éminence Grise doive se pencher avec attention sur la question.

8 – Que le Conjurateur fournisse une dizaine de personnes, choisies dans son entourage proche (avec une préférence pour les Inspirés), qu'il ne reverra jamais.

9 – La mort de son Conjurateur, dans d'atroces souffrances (« rien de personnel, petite créature »).

10 – La destruction du Sanctuaire d'un Génie ; le meurtre d'un des représentants du Masque (peut-être l'une des incarnations du Maître du Semblant lui-même) dans un royaume.

les plus dangereuses. Quoi qu'il en soit, une fois devant son Conjurateur, l'Obsidien énonce ses exigences, sans s'inquiéter des conséquences éventuelles ou de ce qu'en pense le mortel qui l'a appelé. Un Conjurateur pourrait tout aussi bien tirer au hasard ce qui lui sera réclamé, pour ce qu'il peut comprendre des plans d'un Obsidien. Celui-ci pense, calcule, prévoit, échafaude ses machinations depuis des millénaires, avec une intelligence impénétrable à la compréhension des créatures de l'Harmonde.

Les Obsidiens ne conçoivent même pas que l'on puisse leur refuser quoi que ce soit. Lorsqu'ils demandent quelque chose, ce n'est pas simplement une proposition. C'est un ordre, une exigence absolue qui doit être satisfaite, sous peine des représailles les plus terribles. Pour un Obsidien, ne pas être obéi remet en cause des siècles de machinations laborieuses, anéanties par un misérable insecte qui peut être broyé avec une telle facilité…

C'est très certainement l'une des raisons qui fait que les punitions des Obsidiens sont si cruelles. Ce que nous considérons comme un raffinement de cruauté et un déploiement de moyens démesurés afin de venger un minuscule affront est pour eux une goutte d'eau dans l'océan de leurs projets.

Les capacités

Il sera plus simple de définir ce qui est impossible à un Obsidien. La réponse est « rien ». Il peut, une fois devant son Conjurateur, utiliser le portail que celui-ci vient de faire apparaître pour appeler d'autres Démons, y compris des Obsidiens. Il peut vider l'esprit de son Conjurateur simplement en le regardant, absorber tout ce qu'il sait et l'utiliser à ses propres fins. Il peut voler un Danseur, le pervertir en une poignée de minutes et s'en servir pour se livrer à toutes les pratiques les plus dépravées de la Sorcellerie… ou de l'Emprise.

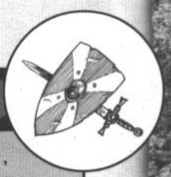
Pour être absolument exhaustif, il nous faut tout de même indiquer la seule chose, à la connaissance de votre serviteur, qu'un Obsidien ne peut pas faire, en dépit du fait qu'il en est souvent un fin connaisseur. Il ne peut utiliser cette technique antique et, à notre connaissance, disparue depuis des millénaires, que l'on nomme Arts magiques, quoi que ce puisse être. Nous ne savons pas pourquoi, mais il ne peut en pratiquer que des rudiments déformés par une perversité sans nom qui semble être, moins qu'une conséquence de sa nature démoniaque, la seule approche vaguement satisfaisante qui lui soit possible.

KRSKT'AAAL

Voici le seul archétype correctement connu d'Obsidien. Messeigneurs constateront que son nom est imprononçable. Il faut en effet être parvenu au dernier stade de la corruption et être si déformé que l'élocution en devient difficile pour le prononcer correctement.

Krskt'Aaal est une formidable créature de quinze mètres de haut. Il est impossible de fixer son regard sur lui tant il irradie l'obscurité. Il dégage pourtant une impression de beauté, de perfection douloureusement excessive, indescriptible au point qu'aucun témoin n'a jamais pu expliquer clairement à quoi, en pratique, ce Démon ressemble. Krskt'Aaal a pour objectif de faire renaître de ses cendres l'Empire du Septentrion. Personne ne sait ni comment il compte s'y prendre, ni quelles sont ses raisons d'entreprendre une tâche de cette ampleur.

KRSKT'AAAL



Sexe : masculin
Origine : Obsidien, Démon de cinquième Cercle
DIFF 44/Noirceur 9
TAI : + 4
MV : 20 (à terre)/20 (en vol)

Caractéristiques primaires
AGI : 20, FOR : 20, PER : 20, (RÉS : 59)
INT : 20, VOL : 20
CHA : 20, CRÉ : 20

Caractéristiques secondaires
MÊL : 20, TIR : 20, BD : + 48
Densité : 295, Opacité : 85

Compétences
Griffes 8.
Épreuves : Arme : baliste 10, Athlétisme 10, Esquive 10, Survie 5, Vigilance 10.
Maraude : Acrobatie 5, Camouflage 3, Chasse 3, Déguisement 1, Discrétion 7, Intrigue 10, Poisons 8.
Société : Baratin 3, Diplomatie 8, Éloquence 8, Intendance 6, Négoce 8, Peinture 10, Us & coutumes (Empire du Septentrion (!)) 4.
Savoir : Alphabet : Septentrien 10, Astronomie 3, Chirurgie 3, Culte : anciens cultes dédiés à lui-même 7, Géographie (spé : Empire du Septentrion) 10, Histoire & légendes 10, Langue : toutes 3, Lois 5, Médecine 2, Saisons : toutes 3, Stratégie 10.
Occulte : Art magique : Décorum 10, Connaissance des Danseurs 3, Cryptogramme 3, Démonologie 10, Harmonie 7.

Armes	Init.	Att.	Domm.
Griffes	37	29	+ 47

L'Effroi

Extrait du *Traité des sombres maléfices*, par Anewer de Sombrebois, chapitre traitant du phénomène de l'Effroi, des lieux effroyables et des frayeurs. À consigner aux archives, étude CCXLIII.

Introduction aux sciences occultes

Cher lecteur, le traité que vous tenez entre vos mains est le fruit d'une dizaine d'années consacrées à la recherche sur la Ténèbre ainsi qu'à la rédaction de ce présent volume. Je tiens à signaler que mon exposé sera principalement théorique et aura pour but de vous informer sur les origines et la nature de ce que l'on nomme l'Effroi. Il est nécessaire de bien assimiler ce concept, vague je le reconnais, afin de poursuivre dans notre leçon sur ce qu'il crée, à savoir des lieux effroyables, des objets maudits ou encore de monstrueuses créatures.

PAS VUES, PAS PRISEES

Les créatures de l'Ombre ne sont que rarement vues — ou même aperçues — par les « non-Ténébreux » et ce n'est pas plus mal pour le bien-être de l'Harmonde. Elles vivent de leur côté, dissimulées parmi les mortels. Prenez garde car elles sont d'autant plus terrifiantes pour ceux qui ignorent leur existence. Peut-être, avec un peu de chance n'en verrez-vous jamais…

Origine et nature

Tout d'abord, il nous faut savoir d'où provient l'Effroi. Il semble que son origine soit liée à la Ténèbre, cette substance que nombre d'entre nous ne parviennent pas à comprendre sans s'avancer dans la voie de la Conjuration.

L'Effroi est une émotion. Voilà, j'ai écrit ce mot, et je suis sûr que vous pensez que c'est une évidence, que l'Effroi est une peur intense, une immense et effroyable terreur causée par un phénomène que bien souvent on ne s'explique pas ou qui atteint notre esprit. Eh bien, cher lecteur, je n'en suis pas convaincu, même après des années de recherche. Mais j'ai réussi à distinguer deux variétés d'Effroi.

Il semble que la Ténèbre libère autour d'elle une « conscience », extension de sa volonté, qui s'attache à explorer l'esprit de ceux qui la côtoient. L'Effroi est alors dépendant de la Ténèbre et ne peut agir que là où elle est présente. Ainsi, on peut trouver certains lieux qui en sont imprégnés et qui génèrent de l'Effroi. Il en va de même pour les espèces influencées par les Abysses.

L'autre forme d'Effroi est une action directe sur l'esprit d'une personne. Que l'on s'adonne aux tortures, que l'on fasse en sorte que la mort soit pour notre supplicié un doux délice, alors il semble que l'Effroi se manifeste. On peut donc considérer l'Effroi comme une émotion qui n'agit que sur une partie de notre esprit dont nous ignorons tout. En poussant notre raisonnement, on peut déduire que la Ténèbre est un vecteur d'Effroi. En effet, que ce soit les lieux, les objets ou le fait de personnes, le point commun est très souvent la Ténèbre. Soit on se trouve en sa présence, soit quelqu'un agit à la manière d'un Ténébreux.

Le Codex de l'Effroi

Ici sont consignés les faits que je connais sur l'Effroi. Il s'agit avant tout de mettre à votre disposition quelques principes généraux, des lois, des règles si vous préférez. Ces principes sont les suivants.

- L'Effroi n'a aucune consistance. C'est une émotion surnaturelle. Si vous ressentez la présence d'Effroi, recherchez la Ténèbre ou les Ténébreux autour de vous, car l'Effroi est la cristallisation de la Ténèbre dans l'esprit d'un mortel ou dans un lieu.

- Plus vous avancez dans la voie de la Conjuration, plus votre résistance à l'Effroi augmente.

- L'Effroi est comme la Ténèbre, imprévisible. Ses implications ne sont pas toujours immédiates, et rien n'est donc jamais sûr.

Lieux effroyables

Généralités

Les lieux effroyables sont un des moyens les plus insidieux de développement de la Ténèbre chez un sujet. Cette contamination par l'Ombre se produit de façon tout à fait involontaire, à la différence de celle d'un Conjurateur ou d'un être dévoué à la Ténèbre. Pour le commun des mortels, ces lieux apparaissent comme malsains, étranges, sur lesquels des rumeurs ou légendes se répandent; et ils préfèrent éviter ces endroits. Pour tout Conjurateur, ils représentent un moyen de comprendre l'Effroi et d'apprendre à le maîtriser. L'origine de ces lieux n'est pas clairement définie. Je rappelle que la Démonologie est une science exacte mais que peu de personnes sont vraiment au courant et enclines à partager leurs informations.

De nombreux facteurs entrent également en jeu. Des rituels de conjuration, des séances de tortures, le sang d'un Démon, tout cela participe à la création de lieux effroyables. Il convient maintenant de définir quand un lieu est « ténébreux ».

La transformation d'un lieu

Pour un endroit donné, le passage de l'état de « Terne », pourrait-on dire, à l'état de « Ténébreux » se produit en général de façon violente (bien que quelques cas plus lents soient connus comme nous allons le voir). Il existe plusieurs façons bien maîtrisées pour « enténébrer » un lieu.

La conjuration représente le moyen le plus évident, mais pas toujours le plus rapide. La conjuration de Démons des trois premiers Cercles n'entache qu'assez peu un lieu. Il faut le faire de nombreuses fois pour que l'Effroi s'implante. Ainsi, le laboratoire d'un Conjurateur de petit niveau peut, à terme, se charger d'Effroi, une fois qu'une part suffisante de Ténèbre aura marqué le lieu. Le fait de conjurer un Démon de quatrième Cercle, ou un Obsidien, aura une répercussion profonde sur l'endroit et l'emplira d'Effroi immédiatement. Cette peur provient de la terreur même du Conjurateur devant des créatures si menaçantes.

La pratique de rituels peut aussi contaminer un lieu. Le rituel le plus connu consiste à ouvrir un portail sur les Abysses. À ce moment-là, une quantité de Ténèbre du monde souterrain se déverse sur notre monde. L'utilisation d'un Sort comme « Vague d'effroi » (*cf. AGONE* p. 232) est insuffisante pour créer l'Effroi car il n'implique pas la composante essentielle, la Ténèbre. Évidemment cela ne peut se produire qu'à l'abri du soleil ou de toute source lumineuse trop importante. La Ténèbre ainsi déversée se répandra et contaminera tout ce qu'elle trouvera. Il s'agit évidemment d'une façon de parler. Ce n'est pas un liquide mais une énergie immatérielle qui se nourrit des peurs qu'elle suscite. En conséquence, renforcée par ce biais, la Ténèbre se répand. En dehors de toute influence extérieure (conjuration ou Sort de toute Résonance), il est avéré que la Ténèbre progresse dans une sphère de vingt mètres de diamètre par an. Une influence extérieure lui permet de gagner un mètre supplémentaire de rayon par intervention. Des tortures impies, des exactions sur des proches, tout cela peut rendre un

Propagation de l'Effroi

- (X) est le nombre de Démons nécessaire pour contaminer le lieu où se déroule la conjuration.
- Le niveau de Ténèbre créé devient celui du lieu.
- Quand on répand le sang d'un Démon, le lieu est contaminé. Un jet d'Agilité contre DIFF 20 est alors requis pour éviter d'être éclaboussé par le sang versé. D'autre part, les caractéristiques ne sont pas données pour les créatures de quatrième et cinquième Cercles car il est très improbable qu'elles soient coopératives, qu'elles se laissent pourfendre…

Pour les tortures, ou toutes autres situations non mentionnées, demandez à votre EG de se reporter en page 251 d'*AGONE*.

Action	Niveau de Ténèbre créé	DIFF Effroi	Gain de Ténèbre (dans un lieu)
Conjuration			
• Opalin (15)	2	10	2
• Azurin et Saphirin (10)	3	12	3
• Ambré et Safran (5)	4	15	4
• Carmin et Vermillon (2)	5	20	5
• Obsidien (1)	7	25	7
répandre du sang			
• d'Opalin	3	15	5
• d'Azurin ou de Saphirin	5	20	7
• d'Ambré ou de Safran	7	15	9

Note : *Pensez à soustraire la Noirceur de votre personnage à ces valeurs.*

lieu effroyable. Bien sûr, l'Effroi ne se manifeste que dans les endroits marqués par la Ténèbre ou attaquant sérieusement l'esprit des gens. Il est aussi nécessaire de distinguer la peur de l'Effroi. Ainsi une salle de torture d'un palais de justice ne causera pas d'Effroi car il est normal que la torture y soit pratiquée. En effet, la torture pratiquée dans un cadre judiciaire est une activité humaine dans laquelle la Ténèbre n'est pas impliquée. Les forces abyssales n'ont pas de prise sur une peur qui, somme toute, n'est qu'humaine... donc naturelle.

Le dernier moyen, et le plus troublant, consiste à tuer un Démon et à répandre son sang sur un lieu. Cela a l'étrange particularité d'emprisonner l'âme du Démon dans le lieu, et l'Effroi est ainsi la propre peur du Démon, peur de rester là pour l'éternité (rappelez-vous qu'il s'agit d'un être a priori immortel), qui se transmet dans les environs aux êtres vivants.

Lieux propices à la conjuration

Certains lieux sont plus avantageux que d'autres pour la pratique de la conjuration. Ainsi, les lieux « ténébreux » sont susceptibles d'apporter des avantages à la conjuration. La présence de la Ténèbre dans ces lieux attire à elle davantage de Ténèbre et donc les Démons. Plus le lieu est contaminé, plus la Ténèbre accorde son aide au Conjurateur.

Bonus à la conjuration

• Pour chaque tranche « pleine » de 5 points de Ténèbre d'un lieu, un Conjurateur bénéficie d'un bonus de + 1.

Exemple : dans un lieu où il y a 11 points de Ténèbre, le Conjurateur reçoit un bonus de + 2.

• À sa sixième conjuration d'une même créature en un même lieu, un Conjurateur bénéficie d'un bonus de + 1 cumulatif pour cette opération (même endroit et même Démon).

• Pour chaque tranche de 5 points de Ténèbre qu'absorbe le Conjurateur, il bénéficie d'un bonus de + 1 à la Conjuration. Il est impossible d'obtenir plus de 10 points de Ténèbre de cette façon ; le corps humain ne le supporterait pas — RÉS contre DIFF 30 pour survivre à une attaque cardiaque. De plus, il subit une Blessure Grave automatique pour chacune de ces tranches de 5 points de contamination.

D'autres éléments sont aussi à prendre en compte dans la conjuration. Si un Conjurateur prend l'habitude d'invoquer un même Démon au même endroit — cela ne s'applique qu'aux Cercles les plus élevés —, il se crée entre le Démon, le lieu et le Conjurateur un lien si ce dernier accepte de prendre en lui une part de la Ténèbre du lieu. Ce mécanisme est dangereux : il peut engendrer une Peine Sombre — mais les avantages retirés peuvent être importants.

Lieux impropres à la conjuration

De la même manière qu'il existe des endroits qui favorisent la conjuration, il en est d'autres qui la limitent. Je me permets de les insérer dans le présent volume car il me semble nécessaire de posséder ne serait-ce qu'une connaissance superficielle de ces lieux. Je vais commencer par donner quelques exemples précis, puis des règles plus générales pour déterminer si un lieu peut contrer la conjuration.

La Lyphane : la Cité des Tertres est un Sanctuaire qui représente la sagesse et la valeur des Lyphaniens, ce qu'ils possèdent de plus honorable et il semble que la Ténèbre ait des difficultés à se propager auprès de la Flamme éternelle.

Les Parages : les terres du nord sont proches du lieu de naissance de la Dame du Printemps, son influence y est telle que la conjuration reste très difficile.

Quelques embûches

Voici, jointe à mon développement, une échelle des difficultés encourues par le Conjurateur en de tels lieux :

• la conjuration pratiquée dans un lieu protégé par une Merveille souffre d'un malus de – 2 ;

• un lieu protégé par une Excellence est extrêmement perturbant pour un Conjurateur, malus de – 4 ;

• un Sanctuaire donne un malus de – POT d'Éveil du Génie qui protège ce site ;

• un lieu d'une importance capitale comme le lieu de naissance d'une Dame donne un malus de – 10 sur le jet de Conjuration.

L'Empire de Keshe : l'oasis de la Perle Dorée est un lieu où des Inspirés ont détruit un puissant Carmin. La violence de leur affrontement résonne encore dans le désert. Il s'agit d'un lieu de mémoire que vénèrent et protègent les Keshites.

La Marche modéhenne : les Jornistes modéhens protègent la forêt des Arbres-Rois contre les incursions démoniaques. Le Démon conjuré est alors susceptible de demander un prix plus élevé que d'ordinaire.

La Province liturgique : le lieu de la mort de Neuvène est devenu un Sanctuaire. Conjurer un Démon sur ce lieu est à peine envisageable.

LA MAISON DE LA COLLINE PERDUE

Voici l'exemple d'un lieu corrompu par la Ténèbre qui peut être intégré à un domaine. La demeure peut être située dans les environs, et ses acteurs faire partie du folklore local — dans ce cas un jet réussi de Histoire & légendes contre DIFF 20 pourra fournir les éléments de la légende. L'enjeu est ici de récupérer un petit château, souvent utile pour se défendre et offrir un toit.

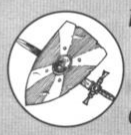
Ténèbre : 10
Effroi : DIFF 15 ; 20 si la victime se fait attaquer par Urzul ; et 25 si elle se fait arracher la main (le jet est donc à faire à la fin de l'épisode de la maison).
Gain de Ténèbre : 3 ; +2 en voyant Urzul ; et encore + 3 si la main de la victime est arrachée (le gain se calcule à la fin de l'épisode).

Il s'agit d'un petit manoir perché sur une colline à proximité d'une ville importante, une petite journée de cheval pour s'y rendre est nécessaire. La demeure comporte deux étages et compte en tout une vingtaine de pièces.

De jour, on ne ressent en ce lieu que très peu l'influence de la Ténèbre, mais il en est autrement la nuit…

Il y a vingt ans, cette demeure appartenait à Urzul, un noble qui l'avait fait bâtir pour ses maîtresses et lui-même. Nul n'ignorait ce qui se passait au château, et sa femme a décidé de recourir aux services d'un mercenaire mercerin pour punir son époux de l'outrage. Le mercerin devait surprendre le baron pendant un « entretien privé » et lui couper la main droite. Il exécuta sa mission mais le baron fit montre d'une certaine hargne il fut contraint de le tuer. L'âme du baron, ivre de colère, resta prisonnière de son manoir ; depuis, elle hante les lieux, rêvant de récupérer sa main… en s'en prenant à celles d'intrus.

TAI 0, MV 3
Densité 40, Opacité 5
Initiative 16
Attaque au contact : Bagarre 17
Esquive 15
Dommages : spéciaux



Épreuves : *5 (Qualité 4, Équipement 1, Compagnon 0)*

Atouts : *Botte secrète, Nyctalopie*

Allégeance : *Ombre 3*

Note : *le spectre d'Urzul cherche à récupérer une main droite pour remplacer celle qu'il perdit autrefois. Son attaque consiste à agripper la main de sa cible, à la nécroser avant de l'arracher et de la mettre au bout de son moignon. En termes de règles, Urzul inflige 10 points de dommage par PA jusqu'à ce qu'une Blessure Critique soit infligée (celle-ci est automatiquement « main tranchée » ; cf. n° 6 de la Table des Blessure Critiques de Contusion,* AGONE *p. 177).*

À la place de sa main, la victime découvre une nouvelle main, fonctionnelle, entièrement noire... faite de Ténèbre. Ainsi, la victime se retrouve contaminée (10 points de Ténèbre en plus de ceux pris par Effroi).

Si Urzul est détruit, la Ténèbre disparaît au rythme d'un point par an jusqu'à sa totale disparition. Les joueurs ont maintenant la possibilité de récupérer le château, richement décoré et plus esthétique que défendable. Néanmoins, il peut s'avérer utile pour recevoir des personnalités ou les gens du domaine.

LA LÉGENDE DE LA MORT PERDUE

On raconte dans les Parages que des Démons voulurent, il y a très longtemps, retrouver le lieu de naissance de la Dame du Printemps. La réaction des lutins fut d'une telle violence, ceux-ci ne pouvant laisser de tels êtres approcher la perfection de leur Dame, que les Démons furent détruits. Mais leur essence imprégna le sol où le combat eut lieu. De cette souillure naquit un être difforme, un mélange rendu possible par la Ténèbre entre le monde végétal et animal, doté de deux paires de bras de plus de deux mètres et composé de ronces et d'orties. La créature recherche les lutins responsables de la destruction des Démons pour les venger outre-tombe. Malheureusement, celle-ci a perdu le peu de raison que la Ténèbre lui avait insufflée. Elle erre désormais à la recherche de toute vie, pensant pourchasser les lutins. Elle attaque toute créature à vue. Un puissant Conjurateur devrait toutefois être capable de diriger la créature et de la soumettre à ses ordres.

Taille : 2,20 m (TAI 1)
Poids : 150 kg
MV : 2

Caractéristiques
Flamme : 0/5

Corps : 0/5
Bonus de Corps : +5
AGIlité : 8
FORce : 12
PERception : 7
RÉSistance : 12

Esprit : 0/5
Bonus d'Esprit : +5
INTelligence : 2
VOLonté : 5

Âme : 0/5
Bonus d'Âme : +5
CHArisme : 1
CRÉativité : 1

Caractéristiques secondaires
ART : -
EMP : -
MÊL : 9
TIR : 7
PdV : 96
SBG : 32
SBC : 48
BD : +10
Ténèbre : 65

Compétences
Épreuves : Athlétisme 6, Bagarre 8, Esquive 5, Vigilance 7.
Maraude : Camouflage : forêt 9.
Savoir : Géographie : Parages 8, Saison : Printemps (spé : lutins) 6.
Occulte : Démonologie 5.

Avantages, Bienfaits, Défauts, Peines :
n.a.

Combat
Initiative : 20, Bagarre 16
Attaque au contact : Bagarre 23
Attaque à distance : -
Esquive : 18
Parade : 22 (sa RÉS lui permet de parer des coups avec ses bras)
Défense à distance : 9

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI
Bagarre	-4	+1	0	+7 (C)	1

Armure
Peau d'écorce
Complète Malus 0, Prot. 5.

Citation typique
« Grrraaarghhh ! »

Épreuves : *7*
(Qualité 6, Équipement 1, Compagnon 0)

Maraude : *4*
(Qualité 4, Équipement 0, Compagnon 0)

Savoir : *5*
(Qualité 5, Équipement 0, Compagnon 0)

Société : *1*
(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 0)

Occulte : *2*
(Qualité 2, Équipement 0, Compagnon 0)

Atouts : *Nyctalopie, Détecter la Ténèbre, Grand, Arme Naturelle*
Allégeance : *Ombre 4*

Les objets maudits

La Ténèbre peut corrompre les matières inanimées, et, de cette façon, certains objets sont capables de générer de l'Effroi. Ces objets maudits renferment des pouvoirs que tout Conjurateur se doit d'étudier. Ces constructs peuvent être utilisés, non seulement par un Conjurateur ou un Ténébreux, mais aussi par quelqu'un qui ignore complètement la nature de ce qu'il tient en main. Ces objets peuvent être fabriqués ou trouver leur origine dans un événement « naturel ». Ils sont créés après une longue exposition dans des lieux effroyables. Il faut considérer qu'ils acquièrent la moitié du score de Ténèbre du lieu et ont un Effroi de 2, DIFF 10, au terme d'une année. Une fois sortis du lieu dont ils sont originaires, les objets maudits perdent leurs facultés au terme d'une autre année. Leurs pouvoirs sont toujours en relation avec la création de l'objet.

La fabrication

Le Conjurateur doit trouver un matériau qui sierra à la réalisation. Il peut s'agir de n'importe quel ustensile en rapport avec l'usage auquel l'objet est destiné. Une fois cette première condition remplie, la matière doit se gorger de Ténèbre. Cette opération peut se dérouler de deux façons.

• L'instrument est utilisé en tant que tel pour des motifs effroyables, dans le but de faire souffrir ou de terrifier. Il se chargera de lui-même de Ténèbre, provenant de l'Effroi généré par la relation victime-bourreau. Il faut garder en mémoire qu'un chevalet de torture utilisé par un juge ou quelque autre institution pénale ne provoque pas l'Effroi, à moins d'être utilisé en dehors des garde-fous de la loi. En revanche, un couteau qui a servi à lacérer pendant plusieurs heures un être vivant sera sûrement un intéressant vecteur d'Effroi. Ainsi, l'Effroi provoqué sera l'effet secondaire indiquant que ce couteau est dangereux.

• L'objet est enduit de sang démoniaque et donc de Ténèbre. Plus le Démon qui donne son sang est puissant (Cercle élevé), plus l'artefact sera puissant. Attention, le Démon — et donc la Ténèbre — doit être consentant.

Dans les deux cas de figure, il est ensuite nécessaire de plonger l'objet dans une ombre créée par la lune pendant toute une nuit. Ensuite, le Conjurateur prélève une partie de son sang (20 cl par

FABRIQUER DES OBJETS MAUDITS

Pour réaliser l'intégralité de ce rituel, il faut réussir un jet de Noirceur + Démonologie contre DIFF variable. Cette dernière dépend des effets souhaités par l'artisan.

• Un effet de Cercle I donne un bonus de MR/2 (Min + 1) sur une Compétence.

• Un effet de Cercle II peut accroître les Dommages d'une arme ou ses modificateurs (2 points à répartir en Init, Att. ou Déf.), donner des bonus de MR/2 + 2 (Min + 3) à une Compétence, ou donner un bonus de + 1 sur une Caractéristique primaire — le maximum de celle-ci n'est pas augmenté et ne peut donc être dépassé.

• Un effet de troisième Cercle peut augmenter une caractéristique de + 2 (le maximum de celle-ci est augmenté de + 2), conférer une invisibilité partielle dans les ombres (+ 10 en Discrétion) ou aider à manipuler ou influencer les gens (bonus de + 6 aux actions de Société — qui décroît de 1 point pour chaque personne supplémentaire après la première : + 5 pour deux personnes, + 4 pour trois personnes, etc.)

Les objets de Cercles supérieurs sont extrêmement rares. Ils offrent en général une capacité hors de portée d'un mortel : se fondre dans les ombres, une parfaite vision nocturne ou dans les ténèbres, etc.

Effet de Cercle généré	DIFF Effroi	Ténèbre	Diff	Gain
I	10	2	10	2
II	15	4	12	3
III	20	6	15	4

Note : *n'importe qui peut utiliser l'objet de gré ou à son insu.*

point de TAI, en valeur absolue, de l'objet) et le répand sur l'objet. Le sang est absorbé, ne laissant aucune trace en surface.

Le sang d'un Démon donne accès à des effets de son Cercle (ces effets sont expliqués plus bas), tandis qu'un objet généré par la souffrance n'engendrera jamais des pouvoirs supérieurs à ceux des Démons de deuxième Cercle.

Note : *si ce rituel n'est pas exécuté, les pouvoirs maudits s'estompent au lever du soleil, une semaine après la contamination.*

Des monstres

La Ténèbre peut aussi contaminer toutes les espèces de la faune, et pas seulement les humains et les saisonins, et ainsi engendrer de véritables abominations. Ces créatures peuvent être ou non dotées d'intelligence, selon leur nature, mais toutes sont dotées d'un esprit retors. Elles sont à l'image de la Ténèbre, imprévisibles et dangereuses.

Origine et Nature

La Ténèbre corrompt les êtres vivants d'une manière différente des lieux ou des objets. Elle nécessite d'entrer dans le système sanguin d'un individu, d'un animal ou dans la sève d'une plante. Ensuite, elle gangrène le sujet de l'intérieur ; la transformation dépend de la consistance de la Ténèbre. Plus la Ténèbre est pure, moins sa cible a de chances de survivre à la contamination — le corps explose, ou se transforme en une chose immonde, ou est aspiré dans l'ombre la plus proche et y est enfermé pour l'éternité...

LA PIERRE DE SANG ET L'ÉPÉE DE SOMBRELUNE

Objets uniques fabriqués en même temps à partir du sang de deux Vermillons, la Pierre de Sang et l'Épée de Sombrelune sont liées. Leurs porteurs peuvent ressentir la présence l'un de l'autre sur un rayon de cent kilomètres. Ayant tué leurs Conjurateurs en paiement de leur sang — la Connivence ne précisait pas quelle quantité de sang les Conjurateurs devaient donner en échange de celui des Démons —, les Vermillons emportèrent ces objets dans les Abysses. Puis, un jour, dans leur fuite, des renégats les remontèrent à la surface de l'Harmonde.

La Pierre de Sang

Cet objet résulte de la rencontre du sang d'un Démon et d'un joyau parfait dont l'âme a été accouchée par une fée noire ténébreuse. La Pierre de Sang a l'étrange faculté de dérober des souvenirs aux gens. Elle est aussi capable de les stocker en son sein. Son porteur a la possibilité de contrôler la gemme et son pouvoir. Il peut ainsi l'utiliser à l'encontre de quelqu'un. La Pierre de Sang se charge alors de dérober sa mémoire à la cible. Il est alors possible pour le porteur de consulter le souvenir, de la façon dont la victime l'a vécu et ressenti. La cible, en sentant la Pierre s'insinuer dans son âme, effectue immédiatement son jet d'Effroi.

Ténèbre : 7
Effroi : DIFF 20
Gain : 3

La victime perd un souvenir et 1 point d'INT pour une semaine. Au cours de cette partielle amnésie, elle est en proie à de virulents maux de tête — malus de – 2 sur toutes ses actions. Le porteur peut consulter autant de fois qu'il le souhaite un souvenir avec un jet de VOL contre DIFF 15. En termes de règles, le porteur du joyau bénéficie d'un bonus de + 1 tous les deux points d'INT — que pour les actions d'INT ! En cas de Fumble, le porteur, tout comme sa victime, perd un souvenir et 1 point d'INT. Dans ce cas, ils les récupèrent au terme de deux semaines de migraine. Le joyau peut dérober jusqu'à sept souvenirs courts par semaine.

L'Épée de Sombrelune

Forgé en onyxium, ce glaive fut créé par un Carmin. Cette lame noire mesure près de deux mètres et est recouverte d'entrelacs de Ténèbre. Sa poignée a été réalisée à partir de la carapace d'un kraken. L'Épée de Sombrelune fut plongée dans le Moloch-an-Arion, le fleuve des Abysses, et inspire donc une effrayante terreur, excepté au porteur. Cette arme fut autrefois celle de XIII, le puissant dirigeant de la confrérie du même nom. Celui qui la porte est testé par XIII lui-même, il devient un agent de sa puissante organisation, de façon informelle. Si le porteur se montre capable, l'épée lui apporte son soutien, sinon… Il est dit que, parfois, XIII se manifeste au porteur pour l'enrôler dans son obscure organisation et en faire son bras droit.

Ténèbre : 60
Effroi : DIFF 25
Gain : 15
Note : *La noirceur n'est pas soustraite au gain !*

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom.	TAI
Épée de Sombrelune	+ 3	+ 2	+ 2	+10(T/C)	2

Avantages

Porteur de la Pierre de Sang (Charge, 3)
Vous avez découvert par hasard, dans un grenier ou des affaires ayant appartenu à un obscur ancêtre, un magnifique joyau monté en pendentif. Vous pensiez le vendre lorsqu'il vous a semblé que le joyau s'insinuait dans votre esprit. Curieux, vous avez mis le pendentif autour de votre cou. Un contact s'est alors établi et vous avez compris le pouvoir de la Pierre de Sang.

Désormais, la Pierre de Sang vous obéit. Vous pouvez à loisir y consulter les souvenirs que vous dérobez aux autres. Le seul point qui reste mystérieux est l'étrange sensation d'appel qui survient parfois. Vos rêves sont apparemment ceux d'un autre, vous distinguez difficilement un porteur d'épée, vivant une vie qui n'est pas la vôtre. Ces sensations sont erratiques et il se passe parfois des années sans que vous sentiez ce phénomène.

Chevalier de Sombrelune (Charge 5, 3 pour un Chasseur du XIII)
Vous avez livré de nombreux combats dans votre vie et connaissez bien les armes. Néanmoins, quelle ne fut pas votre surprise de découvrir dans les mains d'un adversaire que vous aviez terrassé une épée d'une incroyable qualité et d'une finition irréprochable. Certes le combat avait été ardu mais, jusque-là, vous n'aviez pas prêté attention à cette arme. Lorsque vous l'avez prise en main, vous avez senti son pouvoir maléfique emplir vos veines pour vous préserver de sa corruption. Il s'agit d'une arme exceptionnelle qui vous a maintes fois sauvé la vie en combat. Le seul point qui reste mystérieux est l'étrange sensation d'appel qui survient parfois. Vos rêves sont apparemment ceux d'un autre, vous distinguez difficilement une personne portant un joyau, vivant une vie qui n'est pas la vôtre. Ces sensations sont erratiques et il se passe parfois des années sans que vous sentiez ce phénomène

La contamination

Nous nous intéresserons ici plus particulièrement aux cas où un individu fait entrer son sang en contact avec la Ténèbre. Celui qui commet un tel acte, quand il ne s'agit pas d'un Conjurateur, le fait souvent par inadvertance ou par pure folie. Quoi qu'il en soit, dans l'hypothèse où le malheureux survit, des transformations irrémédiables se produisent sur-le-champ. Chaque seuil de Ténèbre franchi inflige automatiquement une Blessure Grave — et donc une perte de PdV — et l'un des défauts notés ci-dessous.

Note : *l'essence des Démons est plus dense en Ténèbre que les encres de conjuration.*

Les effets

Ils sont définitifs et traumatisants lorsqu'ils ne sont pas mortels. Il s'agit dans tous les cas d'une transformation physique et mentale. Le sujet est victime dans un premier temps d'hallucinations, puis frappé de démence. La victime est atteinte d'un symptôme par palier de Ténèbre franchi par la contamination du sang. Pour déterminer les effets sur la victime, il suffit de tirer 1D10 et de consulter la table suivante.

Les créatures de l'Ombre

Il arrive que certains serviteurs de l'Ombre n'appartenant pas aux Cercles des Démons soient tout de même invoqués. Que ce soit le fait d'une créature, d'un objet ou tout simplement d'un Fumble magique, les malheureux qui par malchance se retrouvent face à une telle menace ont tout intérêt à développer des trésors de diplomatie, à moins qu'ils ne soient plus forts que la créature. Celle-ci sera d'autant plus forte que le Cercle du Démon normalement appelé sera élevé.

Ainsi, on a déjà vu de malheureux Conjurateurs qui cherchaient des Ambrés ou des Safrans pour assurer leur protection se retrouver face à face avec des Gardiens des Abysses ou des momies.

On a aussi vu le cas d'un Conjurateur qui avait brisé sa Connivence et dont la punition était d'invoquer sans cesse, et ce, malgré tous ses efforts, des Opalins qui tentaient de l'occire.

La surprise mêlée à l'Effroi provoqué par une telle rencontre donnent automatiquement au malheureux cinq points de Ténèbre. Seuls les plus endurcis ne redoutent plus de telles rencontres.

1D10	
1	La victime est atteinte de nanisme : elle se voûte et une bosse difforme lui pousse sur le dos (-1 au Charisme).
2	La victime développe deux personnalités supplémentaires qui peuvent se réveiller pendant des situations tendues (VOL contre DIFF 20 pour résister).
3	Des cornes poussent sur le front de la victime (-1 au Charisme).
4	La victime ne peut plus prévoir une action qu'en recourant à des plans retors qui ont plus de chances de rater que de réussir (ce plan doit comporter entre deux et quatre inconnues).
5	La victime se prend pour un Démon et agit en conséquence (elle ne sort plus que la nuit, développe une phobie liée au soleil…).
6	La journée, la victime ne perçoit plus le monde que comme en pleine nuit, alors autant dire que la nuit elle subit un malus de – 2 à tous ses jets liés à la Perception.
7	Deux bras supplémentaires, inertes, poussent sous ceux du malheureux (– 2 en Charisme et – 1 en Agilité plus tous les problèmes sociaux que cela implique).
8	La Ténèbre qui infecte la victime développe une sorte de conscience et prend le contrôle du personnage pendant 1D10 heures. Qui sait quels impairs seront commis…
9	La victime prend l'apparence d'un Démon de deuxième ou troisième Cercle. Par jeu les autres Démons la considèrent comme telle et attendront d'elle qu'elle obéisse. Elle pourra même être conjurée (toutes les semaines, le joueur lance 1D10, en cas de 1 il est conjuré quelque part sur l'Harmonde).
10	La victime effectue immédiatement un jet de Résistance DIFF 20 pour ne pas être réduite en une bouillie immonde et mourir. On ne joue pas avec la Ténèbre.

LE MONSTRE DE VENTFURIEUX

Ventfurieux est situé en République mercenaire. Son seigneur est le célèbre maître d'armes, Éole de Ventfurieux. Au fil des années, il a réussi à faire de son domaine un lieu sûr pour ceux qu'il héberge, et les Muses savent à quel point il accueille les étrangers ! Il y a peu, les serviteurs ont fait mention de phénomènes étranges. Un spectre hante les lieux. Après une rapide enquête, Éole s'est aperçu qu'il s'agissait du fantôme de sa défunte épouse, revenue de la mort pour quelque obscure raison. En réalité, il s'agit d'un Démon dont la Connivence était de pouvoir se venger de Ventfurieux d'où il avait été chassé par Éole il y a quelques années. Ce dernier n'est évidemment pas au courant de ce fait. Ne pouvant se résoudre à tuer sa femme, même son spectre, il a besoin d'aide car le fantôme a déjà commencé à effrayer les serviteurs et certains manquent à l'appel…

Le fantôme

TAI 0, MV 2
Densité 80, Opacité 10
Initiative 10
Attaque au contact : 15
Esquive : 18
Dommages : le fantôme inflige 20 points de dommages lorsqu'il blesse et contamine de 1 point de Ténèbre.

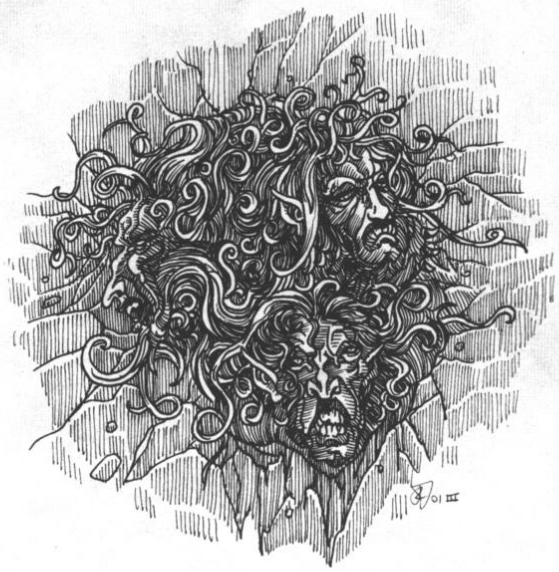
Épreuves : *4 (Qualité 3, Équipement 1, Compagnon 0)*

Atouts : *Nyctalopie, Détecter la Ténèbre*
Allégeance : *Ombre 5*

Le Domaine

Royaume : République mercenaire
Seigneur actuel : Éole de Ventfurieux
Effectifs : 1 Inspiré (Éole), 100 Ternes.

CORPS :	3/0
Armée :	5
Défense :	4
Habitants :	3
Organisation :	3
ESPRIT :	7/2
Finance :	7
Renseignement :	7
ÂME :	5/0
Capacité magique :	5
Relations diplomatiques :	5



OBSCURANTISTE EMBAUMEUR

Origine : Janrénie
Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 41 ans
Taille : 1,73 m (TAI 0)
Poids : 52 kg **MV :** 3

Caractéristiques

Corps : 0/3
Bonus de Corps : –3
AGI : 5 FOR : 5
PER : 6 RÉS : 5

Esprit : 0/5
Bonus d'Esprit : –5
INT : 8 VOL : 10

Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHA : 5 CRÉ : 8

Carac. secondaires
ART : - EMP : 10
MÊL : 5 TIR : 5
PdV : 50
SBG : 16 SBC : 25
BD : + 0
Charge max. : 70
Demi-charge : 35
Charge quotidienne : 17

Ténèbre : 90

Compétences
Épreuves : Arme : masse 4, Équitation 4, Vigilance 6.
Maraude : Discrétion 3, Intrigue 5, Poisons 1.
Société : Baratin 3, Éloquence 5, Étiquette : Cercle Écarlate 3, Peinture 7, Savoir-faire : embaumement 7, Us & coutumes : Princéens 1.
Savoir : Alphabet : Cryptin 3, Alphabet : Armgarde 5, Alphabet : Septentrien 6, Histoire & légendes 5, Langue : janrénien 5, Langue : kiéménite 5, Langue : keshite 5.
Occulte : Connaissance des Danseurs 8, Démonologie 7, Résonance : obscurantiste 7.

Avantages, Bienfaits, Défauts, Peines :
Esprit incarnat (4), Noblesse (2), Conjuration Cercle I à IV (Bienfait sombre), Converser avec les morts (Bienfait sombre), Diablotin expérimenté (Bienfait sombre), Détecter les Démons (Bienfait sombre), Illusions (1 : les mortels ne sont rien), Altération des sens (Peine sombre), Cauchemars (Peine sombre), Démon facétieux (Peine sombre), Diablotin farceur (Peine sombre), Jumeau démoniaque (Peine sombre), Mépris : femmes (Peine sombre), Présence oppressante (Peine sombre), Siamois de Ténèbre (Peine sombre)

Combat
Initiative : 14, masse 14
Attaque au contact : masse 13
Attaque à distance : -
Esquive : 5
Parade : masse 11
Défense à distance : 2

Armure : Aucune

Magie
EMP : 10 ; Résonance 7
Conn. des Danseurs 8
POT Emprise : 23
(Peinture : 15)
POT intuitif : 15

Danseur : Souffrenelle
Mémoire : 40
Bonus d'Emprise : + 1
Empathie : 2
Endurance : 7

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI
Masse	0	+ 1	– 1	+4 (C)	0

CONTREBANDIER D'ENCRE

Origine : Enclave boucanière
Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 37 ans
Taille : 1,78 m (TAI 0)
Poids : 81 kg
MV : 3

Caractéristiques

Corps : 0/1
Bonus de Corps : 0
AGI : 7
FOR : 5
PER : 9
RÉS : 7

Esprit : 0/1
Bonus d'Esprit : –1
INT : 6
VOL : 9

Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHA : 6 CRÉ : 5

Caractéristiques secondaires
ART : -
EMP : -
MÊL : 6
TIR : 8
PdV : 54
SBG : 18
SBC : 27
BD : +0

Charge max. : 84
Demi-charge : 42
Charge quotidienne : 21

Ténèbre : 10

Compétences
Épreuves : Arme : masse 4, Arme : arbalète 5, Équitation 4, Escalade 4, Esquive 6, Natation 4, Vigilance 8.
Maraude : Camouflage 7, Discrétion 8, Fouille 5, Intrigue 8.
Société : Baratin 4, Étiquette : Conjurateurs 4, Intendance 4, Négoce 7.
Savoir : Langue : keshite 5, Lois 3, Navigation 4.
Occulte : Démonologie 7, Harmonie 5.

Avantages, Bienfaits, Défauts, Peines
Conjurateur (1), Réseau d'espion : contrebandiers d'encre (4), Conjuration Cercle I (Bienfait sombre), Diablotin farceur (Peine sombre)

Combat
Initiative : 16, masse 16, arbalète 21
Attaque au contact : masse 11
Attaque à distance : arbalète 14
Esquive : 13
Parade : masse 9
Défense à distance : 6

Armure
Aucune

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI
Masse	0	+ 1	– 1	+4 (C)	0
Arbalète	+5	+1	n.a.	+8 (P)	120 m

ARTIFICIER

Origine : Communes princières
Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 51 ans
(mais vous n'en êtes pas sûr)
Taille : 1,81 m (TAI 0)
Poids : 52 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 1/0

Corps : 1/2
Bonus de Corps : -1
AGI : 5 FOR : 6
PER : 8 RÉS : 5

Esprit : 1/2
Bonus d'Esprit : -1
INT : 8 VOL : 8

Âme : 1/0
Bonus d'Âme : +1
CHA : 6 CRÉ : 8

Caractéristiques secondaires
ART : 7 EMP : 8
MÊL : 5 TIR : 6

PdV : 42
SBC : 21 SBG : 14
BD : +0
Charge max. : 77
Demi-charge : 38
Charge quotidienne : 19

Ténèbre : 90

Compétences
Épreuves : Arme : bagarre 6, Arme : fusée 6, Athlétisme 3, Équitation 3, Vigilance 8.
Maraude : Camouflage 2, Chasse 3, Discrétion 3, Fouille 3, Poisons 1.
Société : Peinture 6, Savoir-faire : pyrotechnie 6, Us & coutumes : Princéens 8.
Savoir : Alphabet : Cryptin 3, Alphabet : Septentrien 5, Langue : kiéménite 8, Langue : keshite 5, Lois 8.
Occulte : Décorum 6, Connaissance des Danseurs 5, Cryptogramme 2, Démonologie 8, Résonance : obscurantiste 5.

Avantages, Bienfaits, Défauts, Peines
Artificier (4), Artiste (1) ; vous n'avez pas de charge dans le Cercle Écarlate, car vous ne vous y impliquez que pour faire s'abattre sur lui la justice des Hauts Diables, Conjuration Cercle I à IV (Bienfait sombre), Démon facétieux (Peine sombre), Diablotin farceur (Peine sombre), Jumeau démoniaque (Peine sombre), Siamois de Ténèbre (Peine sombre)

Combat
Initiative : 12, bagarre 8, fusée 16
Attaque au contact : bagarre 11
Attaque à distance : fusée 12
Esquive : 4
Parade : -
Défense à distance : 2

Armure : Aucune

Magie
EMP : 8 Résonance 5, Connaissance des Danseurs 5
POT Emprise : 12
POT intuitif : 11

Danseur : Lex
Mémoire : 40
Bonus d'Emprise : + 1
Empathie : 2
Endurance : 7
Arts magiques
ART : 7
Décorum 6, Peinture 6
POT Décorum : 14
Décorum improvisé : 15

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI
Bagarre	-4	+ 1	n.a.	-3 (C)	0
Fusée	+4	+ 1	n.a.	+5 (C)	120 m

ADVOCATUS DIABOLI BOUFFON

Origine : Janrénie
Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 57 ans
Taille : 1,80 m (TAI 0)
Poids : 81 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 1/0

Corps : 1/0
Bonus de Corps : +1
AGI : 7
FOR : 4
PER : 8
RESistance : 4

Esprit : 1/5
Bonus d'Esprit : –4
INT : 8 VOL : 7

Âme : 1/0
Bonus d'Âme : +1
CHA : 8
CRÉ : 7

Caractéristiques secondaires
ART : -
EMP : -
MÊL : 6
TIR : 8
PdV : 54
SBG : 18
SBC : 27
BD : +0

Charge max. : 84
Demi-charge : 42
Charge quotidienne : 21

Ténèbre : 100

Compétences
Épreuves : Vigilance 5.
Maraude : Camouflage 1, Déguisement 1, Discrétion 5, Intrigue 8, Poisons 1.
Société : Éloquence (spé : humour noir) 7, Étiquette : Conjurateurs 5, Intendance 5, Négoce 1, Us & coutumes : Janrénie 8, Us & coutumes : Abysses 5.
Savoir : Alphabet : Armgarde 3, Langue : keshite 3, Langue : janrénien 8, Lois : Abysses 5.
Occulte : Démonologie 8, Harmonie 5.

Avantages, Bienfaits, Défauts, Peines
Advocatus Diaboli (5), Conjuration Cercle I à V (Bienfait sombre), Démon Facétieux (Peine sombre), Diablotin farceur (Peine sombre), Jumeau démoniaque (Peine sombre), Portail intérieur (Peine sombre), Siamois de Ténèbre (Peine sombre)

Combat
Initiative : 16
Attaque au contact : -
Attaque à distance : -
Esquive : 7
Parade : -
Défense à distance : 3

Armes : Aucune

Armure : Aucune

AMATEUR DE RELIQUES EFFROYABLES

Origine : Urguemand
Peuple : humain
Sexe : féminin
Âge : 41 ans
Taille : 1,73 m (TAI 0)
Poids : 70 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 1/0

Corps : 1/3
Bonus de Corps : – 2
AGI : 5 FOR : 5
PER : 8 RÉS : 5

Esprit : 1/2
Bonus d'Esprit : –1
INT : 7 VOL : 10

Âme : 1/0
Bonus d'Âme : +1
CHA : 5 CRÉ : 7

Caractéristiques secondaires
ART : 6 EMP : -
MÊL : 5 TIR : 6
PdV : 48
SBG : 16 SBC : 24
BD : +0

Charge max. : 70
Demi-charge : 35
Charge quotidienne : 17

Ténèbre : 50

Compétences
Epreuves : Arme : épée 7, Équitation 1, Vigilance 5.
Maraude : Camouflage 1, Discrétion 4, Fouille 1, Intrigue 7.
Société : Baratin 5, Diplomatie 3, Éloquence 5, Étiquette : noblesse 3, Négoce 5, Us & coutumes : Urguemands 7.
Savoir : Alphabet : Armgarde 5, Alphabet : Septentrien 5, Alphabet : Moden'hen 5, Histoire et légendes 7, Langue : urguemand 7, Langue : keshite 5, Langue : janrénien 4, Langue : langue sacrée 4, Langue : kiéménite 5.
Occulte : Démonologie 8, Harmonie 7.

Avantages, Bienfaits, Défauts, Peines
Conjurateur (2), Artefact (5, équivalent à « Vestige de la Flamboyance »), Conjuration Cercle I à II (Bienfait sombre), Diablotin expérimenté (Bienfait sombre), Avoir un faible (Votre épée et votre armure, 2), Cauchemars (Peine sombre), Démon facétieux (Peine sombre), Diablotin farceur (Peine sombre), Insomniaque (Peine sombre), Somnambule (Peine sombre)

Combat
Initiative : 11, épée maudite 13
Attaque au contact : épée maudite 19
Attaque à distance : -
Esquive : 5
Parade : épée maudite 18
Défense à distance : 2

Armure
Plaques maudites
Complète Malus 14, Prot. 15
Cette armure a un score de Noirceur de 6 et offre un bonus de +4 en Agilité, sans pouvoir dépasser le maximum attribué au peuple.

Note : L'amateur de reliques effroyables en possède plusieurs autres de moindre puissance (cercle I ou II au mieux), à définir avec l'EG selon les règles indiquées dans le présent ouvrage.

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI
Épée maudite	+2	+ 2	+ 1	+6 (T/P)	0

Cette épée a un score de Noirceur de 6 et offre un bonus de + 5 à la compétence Arme : épée.

POÉTESSE MAUDITE

Origine : Terres veuves
Peuple : humain
Sexe : féminin
Âge : 47 ans
Taille : 1,76 m (TAI 0)
Poids : 81 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 1/0

Corps : 1/1
Bonus de Corps : 0
AGI : 5
FOR : 3
PER : 5
RÉS : 3

Esprit : 1/1
Bonus d'Esprit : 0
INT : 6
VOL : 9

Âme : 1/0
Bonus d'Âme : +1
CHA : 9
CRÉ : 9

Caractéristiques secondaires
ART : 9
EMP : -
MÊL : 4
TIR : 5
PdV : 30
SBG : 10
SBC : 15
BD : – 1

Charge max. : 42
Demi-charge : 21
Charge quotidienne : 10

Ténèbre : 30

Compétences
Épreuves : Esquive 5, Vigilance 5.
Maraude : Camouflage 1, Déguisement 1, Discrétion 5, Passe-passe 5.
Société : Baratin 5, Éloquence 5, Étiquette : noblesse 5, Poésie 10, Us & coutumes : Terres veuves 6.
Savoir : Alphabet : Moden'Hen 5, Langue : ophidien 6, Langue : keshite 5.
Occulte : Geste 10, Démonologie 10, Harmonie 4.

Avantages, Bienfaits, Défauts, Peines
Conjurateur (2), Conjuration Cercle I à II, Démon facétieux (Peine sombre), Diablotin farceur (Peine sombre)

Combat
Initiative : 10
Attaque au contact : -
Attaque à distance : -
Esquive : 10
Parade : -
Défense à distance : 5

Armes : Aucune

Armure : Aucune

Arts magiques
ART : 9
Geste 10, Poésie 10
POT Geste : 20
Geste improvisée : 20

LITURGE HÉRÉTIQUE

Origine : Province liturgique
Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 37 ans
Taille : 1,60 m (TAI 0)
Poids : 51 kg
MV : 3

Caractéristiques

Corps : 0/3
Bonus de Corps : –3
AGI : 5 FOR : 5
PER : 5 RÉS : 5

Esprit : 0/1
Bonus d'Esprit : –1
INT : 9 VOL : 10

Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHA : 7 CRÉ : 5

Caractéristiques secondaires
ART : - EMP : -
MÊL : 5 TIR : 5
PdV : 47
SBG : 15 SBC : 18
BD : +0

Charge max. : 70
Demi-charge : 35
Charge quotidienne : 17

Ténèbre : 10

Compétences
Épreuves : Arme : épée 5, Athlétisme 2, Équitation 5, Esquive 8, Vigilance 5.
Maraude : Camouflage 1, Chasse 5, Déguisement 1, Discrétion 5, Fouille 1, Intrigue 5, Poisons 1.
Société : Étiquette : Conjurateurs 5, Us & coutume : Province liturgique 9, Us et coutumes : Urguemand 2, Us & coutumes : Janrénie 2, Us & coutumes : Communes princières 3, Us & coutumes : Enclave boucanière 2, Us & coutumes : Empire de Keshe 2, Us & coutumes : République mercenaire 1, Us & coutumes : Terres veuves 2, Us & coutumes : Marche modéhenne 1, Us & coutumes : Parages 1.
Savoir : Alphabet : Armgarde 3, Langue : keshite 5, Langue : langue sacrée 9, Lois 5, Stratégie 6.
Occulte : Démonologie 9, Harmonie 8.

Avantages, Bienfaits, Défauts, Peines
Conjurateur (4), Sombre chasseur (5), Conjuration Cercle I à IV (Bienfait sombre), Obsession (traquer les démons renégats), Présomptueux, Secret terrible (membre du XIII ; 2), Démon facétieux (Peine sombre), Diablotin farceur (Peine sombre), Jumeau démoniaque (Peine sombre), Siamois de Ténèbre (Peine sombre)

Combat
Initiative : 13, épée d'Hécate 15
Attaque au contact : épée d'Hécate 14
Attaque à distance : -
Esquive : 13
Parade : 15
Défense à distance : 6

Armure : Cuir et métal
Partielle Malus 1, Prot. 3

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI
Épée d'Hécate	+2	+ 1	+ 1	+4 (P/T)	0

Cette épée a une Noirceur de 4 et offre un bonus de + 5 à la compétence Armes : épée.

ITINÉRANTE DE PRÉCEPTORALE

Origine : Urguemand
Peuple : humain
Sexe : féminin
Âge : 31 ans
Taille : 1,69 m (TAI 0)
Poids : 70 kg
MV : 3

Caractéristiques

Corps : 0/1
Bonus de Corps : –1
AGI : 5 FOR : 6
PER : 6 RÉS : 6

Esprit : 0/1
Bonus d'Esprit : –1
INT : 9 VOL : 9

Âme : 0/0
Bonus d'Âme : +1
CHA : 7 CRÉ : 5

Caractéristiques secondaires
ART : - EMP : -
MÊL : 5 TIR : 5
PdV : 51
SBG : 17 SBC : 25
BD : +0

Charge max. : 84
Demi-charge : 42
Charge quotidienne : 21

Ténèbre : 10

Compétences
Épreuves : Arme : bagarre 3, Athlétisme 5, Esquive 3, Vigilance 6.
Maraude : Discrétion 3, Intrigue 5, Passe-passe 1.
Société : Éloquence 5, Diplomatie 5, Étiquette : paysans 5, Us & coutumes : Urguemand 9.
Savoir : Alphabet : Armgarde 6, Alphabet : Septentrien 3, Alphabet : Moden'hen 3, Astronomie 5, Herboristerie 5, Géographie 5, Histoire & légendes 5, Langue : keshite 5, Langue : urguemand 9, Lois 5, Zoologie 5.
Occulte : Connaissance des Danseurs 1, Cryptogramme 1, Démonologie 8, Harmonie 8.

Avantages, Bienfaits, Défauts, Peines
Conjurateur (1), Conjuration Cercle I (Bienfait sombre), Diablotin farceur (Peine sombre)

Combat
Initiative : 12, bagarre 8
Attaque au contact : bagarre 10
Attaque à distance : -
Esquive : 9
Parade : -
Défense à distance : 4

Armure
Aucune

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI
Bagarre	- 4	+ 1	n.a.	- 3 (C)	0

Tapis dans les ombres de l'Harmonde, les Conjurateurs attendent leur heure, celle où les légions démoniaques pourront vivre à la surface, libres de goûter aux plaisirs des mortels, pour l'éternité.

Ils redoutent les Inspirés et leur peur irrationnelle des seigneurs des Abysses, les Hauts Diables. Ils se méfient des sbires du Maître du Semblant car tous savent que le Masque n'est pas un allié fidèle, qu'il est aux aguets, à l'affût du moindre de leurs faux pas.

Prudents, les Conjurateurs choisissent avec soin leurs compagnons d'armes dans leur lutte pour le salut de Noxe.

L'Art de la Conjuration
est un supplément pour les joueurs.

Ce Grimoire propose des règles complémentaires de création de personnage afin que les joueurs puissent débuter leur exploration de l'Harmonde et de ses mystères qu'ils soient Conjurateurs, Advocatus Diaboli, Artificiers, Sorciers du Cercle Écarlate, ternes ou inspirés !

L'Art de la Conjuration *enseigne à tous les règles difficiles de la Conjuration et fournit de précieuses informations sur les Démons de tout Cercle et leurs Connivences. Il contient également huit archétypes prêts à jouer.*

Multisim EDITIONS

Prix : 175 F *(26,68 Euros)*
ISBN : 2-84476-089-9