

KULT Inferno



Inferno

Une étude sérieuse par Shelby Tyree

"Nous autres, êtres humains, nous ne pouvons mourir. Cette affirmation peut sembler contraire à notre expérience, mais dans notre cœur, nous savons qu'elle est vraie. L'espoir d'une vie après la mort, la croyance de la survie de l'âme, se retrouve dans toutes les cultures. Ce ne sont pas juste des mythes mais un fait simple de l'existence. En vérité, l'âme humaine est une force naturelle, immuable, impossible à dominer, une lumière éternelle que rien ne peut altérer ou éteindre. Vous devez vous en souvenir à jamais, nous sommes tous des Dieux, des Dieux emprisonnés par la malédiction du Démon."

Telle est l'exhortation à la Divinité que le Conjureur de la Mort Shelby Tyree vous adresse dans cet ouvrage qu'il nomme parfois avec une pointe d'ironie le "Guide touristique pour la vie dans l'au-delà". Malgré cette boutade, cette étude est une œuvre tout à fait indispensable.

Voici enfin dévoilés les réalités brutales d'Inferno, ses tortures et ses luttes intestines, sa topographie, son climat et ses Citadelles. Astaroth l'a abandonné pour se lancer à la conquête de notre monde, et ses Anges de la Mort se sont révoltés.

Vous laisserez-vous tenter par une petite visite ? Alors, suivez le guide !

Ce supplément inédit s'utilise avec le Guide du Conjureur
et Au-delà du Voile du jeu de rôle Kult.
Il est réservé aux joueurs matures.



Prix de Vente : 21,00 Euros

ISBN : 2-914892-15-2

Inferno
Une étude sérieuse

De Shelby Tyree

Crédits

Conception originale du jeu
Gunilla Johnson et Michael Petersen

Auteur d'Inferno
Richard Dakan

Traduction
Neko et Jérôme Vivas

Relecture
Nicolas Gary

Maquette
Florrent

Couverture
Eikasia

Illustrations intérieures
Aurélien Police, Richard Bergting et Stefan Thumberg

Illustrations de maquette
Didier Florentz

Droits et Edition française

Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite sans permission écrite de l'éditeur :
Le 7ème Cercle
42, rue de Tauzia
33 000 BORDEAUX
<http://www.7emecercle.com>

Copyright © 2001 Paradox Entertainment
All rights reserved
Kult is a trademark of Paradox Entertainment

A lire attentivement

La Magie dans Kult reprend des croyances issues de la magie traditionnelle mêlées aux inventions des auteurs afin de l'adapter à l'univers du jeu. Nous ne nous sommes imposés aucune limite et avons puisé selon nos intérêts dans ces traditions anciennes. Cela pourrait paraître insultant à toute personne prenant la pratique de la magie au sérieux. Nous nous en excusons, mais nous préférons porter un regard distancié sur tout ce qui touche à l'occultisme. Notre propos ne consiste pas à retracer les traditions occultes actuelles. Ce qui est important ici est de fournir un système reflétant les particularités de l'univers de Kult. Ce qui signifie que nous nous inspirons dans ce livre de données "réelles" sur l'occultisme et la magie. Nous avons conçu ce guide à la fois pour les joueurs ne souhaitant pas passer du temps à étudier les traditions magiques, et pour ceux qui s'y intéressent et possèdent déjà des connaissances sur ce sujet qu'ils pourront intégrer dans cet ensemble. Vous utiliserez ce livre à votre guise, et nous espérons seulement que vous prendrez plaisir à le lire, à jouer avec, sans le prendre trop au sérieux. Nous avons désiré conserver les noms Inferno et Limbo, qui dans Kult ne désignent pas réellement l'Enfer ni les Limbes chrétiens. Il s'agit d'un choix et non d'un oubli de traduction. Ce supplément s'adresse à des joueurs expérimentés.

Sommaire

Exhortation à la Divinité 5

Arpenter les Enfers 13

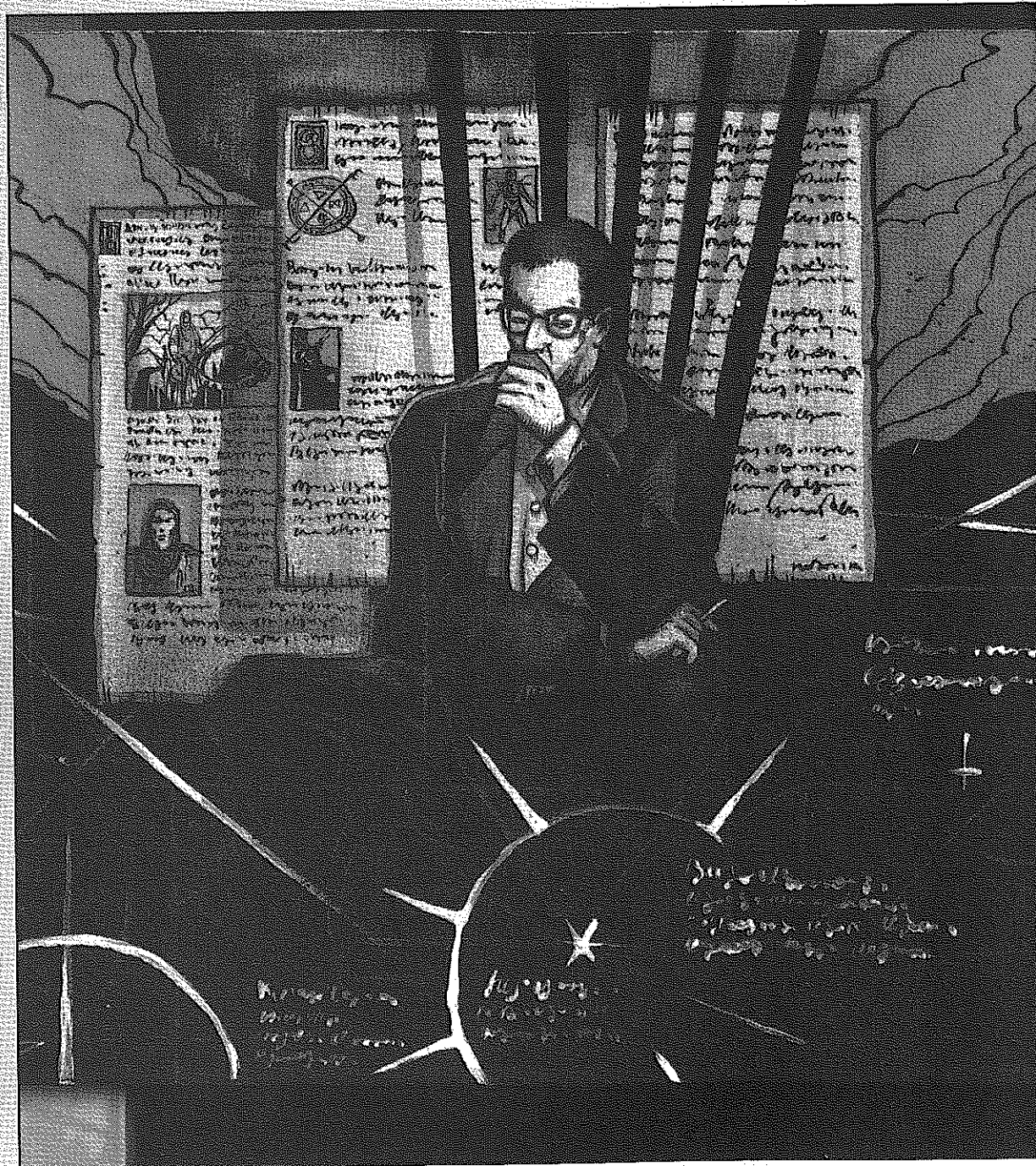
Descente aux Enfers 23

Atlas Infernal 29

Les Cercles 35

Les Etendues Sauvages 59

Appendices 77



Exhortation à la Divinité

L'ouvrage que vous tenez entre vos mains est le fruit de plusieurs vies passées à explorer les mystères de la Mort. Ce qui n'avait été au départ qu'une tentative bien naïve de retarder l'inévitable est devenu une obsession sans limites. J'ai tout d'abord étudié les Arts magiques afin de tenir la Mort à distance. Il me semblait également important de bien connaître son ennemi. Dans le cadre de mes études, j'ai appris que la Mort venait toujours chercher l'Homme mais qu'il pouvait la tromper s'il était assez intelligent et suffisamment audacieux. Heureusement, je remplissais les deux conditions. La Mort avait bien réclamé mon corps et plus d'une fois, mais mon âme est restée intacte, et je me souviens de mes vies antérieures. Mes souvenirs les plus anciens sont vieux de trois cents ans, et la Mort n'a interrompu que quatre fois le cours de mon existence. Je peux affirmer avec assurance que peu de personnes, encore en vie, en possèdent une connaissance aussi poussée et intime.

Chaque homme craint la Mort tout comme moi jadis. À présent, elle ne me terrifie plus, je la hais tout simplement. Certains pourraient penser que c'est un bien étrange sentiment envers un événement de la vie. Voici un point de vue fondamentalement candide. La Mort n'est pas un impondérable de la vie, mais une malédiction lancée par nos géoliers. Nous sommes tous des dieux, et seule la duplicité et la trahison du Démon et d'Astaroth nous ont privés de notre droit légitime à l'immortalité. J'en ignore la raison, mais je sais que cette malédiction n'est pas insurmontable. L'humanité peut espérer échapper à la fois à la Mort et à l'Enfer, mais ce n'est pas une voie facile. Le Démon et son ombre Astaroth sont des gardiens jaloux de leur pouvoir sur l'homme, et leurs serviteurs abattent avec délectation tous ceux qui s'opposent à eux. C'est dans le but d'aider les autres à surmonter les obstacles les séparant de l'immortalité que j'ai commencé à travailler sur ce livre, il y a une centaine d'années.

J'ai toujours pensé qu'il fallait garder ses amis proches de soi, et ses ennemis encore plus près. Lorsque l'on négocie avec des serviteurs de la Mort, cela devient une nécessité. C'est la raison pour laquelle j'ai jugé bon d'entreprendre plus d'une fois ce voyage harassant vers Inferno et j'en suis toujours revenu indemne. Cet ouvrage a pour mission de vous rapporter ce que j'ai pu apprendre durant ces voyages. Mais je ne me suis pas limité à mon expérience personnelle. Une recherche minutieuse et des entretiens personnels font partie de ce livre. Je crois que vous trouverez ces fruits de mon labeur plus intéressants. J'ai inclus la transcription de

plusieurs entretiens avec des personnes ayant subi une descente aux Enfers et survécu pour tout raconter. Ce sont des témoignages d'une grande valeur, surtout les paragraphes concernant Astaroth et ses Anges de la Mort, car si je ne suis pas un froussard, je ne suis pas non plus un imbécile. Personne ne croise volontairement le chemin du Roi des Enfers et de ses Ducs. Mais certains les ont rencontrés et ont survécu assez longtemps, au moins pour narrer leur expérience.

Je vous demande d'essayer de lire et d'apprendre autant de pages que vous le pouvez, car invariablement, quelqu'un est mort pour qu'elles existent. Apprenez ce que vous pouvez de mes travaux, et poursuivez votre combat personnel, car dans ces pages, vous trouverez tout le savoir nécessaire pour affronter les forces de l'Enfer. J'ai l'impression d'être Machiavel, enjoignant son prince de prendre les armes contre les barbares. Mais mon appel s'étend à tous les hommes car nous sommes tous des Princes. Ne laissez pas la Mort être notre ultime arbitre. Ne vous abandonnez pas aux machinations de nos géoliers. Lutez pour votre divinité et arrachez-la aux griffes d'Astaroth, ou restez à jamais esclaves de votre mortalité.

SOURCES

Lorsque j'ai décidé de mettre en œuvre ce livre, il y a tant d'années, je savais que je devrais me reposer en grande partie sur le travail et l'expérience des autres. Je lui ai apporté autant d'attention et de soin que je le fais dans mon étude de la Mort et d'Inferno. Mais aucun homme n'est omniscient en ce qui concerne ces sujets quelque peu touffus. De plus, j'ai toujours eu le sentiment qu'une expérience directe est toujours un guide plus fiable qu'un travail de seconde main. En gardant ceci à l'esprit, j'ai rassemblé un grand nombre de témoignages directs sur Inferno dans ces pages, les arrangeant seulement très légèrement pour expliquer des passages obscurs.

J'ai compilé une large variété de sources pour ces récits, et je désirerais prendre quelques minutes pour en commenter les différents types représentés ici. Ils se

divisent principalement en deux catégories : les témoignages de ceux qui sont allés en Inferno et qui en sont revenus pour conter leurs aventures, et de ceux qui ont eu des visions du royaume d'Astaroth. Les premiers sont assez rares mais absolument inestimables, et j'ai fait des pieds et des mains pour me procurer autant de ces récits que possible. Ils ne sont malheureusement qu'une poignée, car seule une personne extraordinaire peut survivre à une telle expérience, sans perdre la raison. En fait, plusieurs de mes sources n'avaient plus toutes leurs facultés mentales, mais j'ai été en mesure de distinguer la vérité dans leurs dires.

Les Visions sont beaucoup plus communes, et bénéficient déjà d'une histoire longue et bien documentée remontant aux premières archives humaines. Des hommes et des femmes, soumis à des conditions extrêmes, ont parfois des aperçus rapides de ce qui les attend après la Mort. Leur âme se détache partiellement et entre en Inferno. Comme la rupture n'est pas totale, ils ne sont pas soumis aux Lois Infernales. Ce qui leur permet d'errer librement dans le Royaume, et au hasard. Ils voient souvent les choses les plus extraordinaires au cours de ces voyages. Bien sûr, si leur corps meurt subitement, ils peuvent se retrouver plongés au cœur d'Inferno, sans autre forme de procès. Mais s'ils survivent, ils ramènent leurs souvenirs dans le monde des vivants. Ces expériences sont assez éprouvantes pour rendre fou un humain, et souvent le cerveau tente de dissimuler de tels souvenirs en les faisant passer pour des hallucinations, et prétendant que tout ceci n'existe pas. Bien sûr, tout est réel, et certains en sont parfaitement conscients. Sur les autres, j'ai dû user d'hypnose et de Magie pour obtenir ces récits, mais vous verrez que le jeu en valait la chandelle.

Enfin, il y a des histoires que j'ai obtenues de la bouche même des morts. Je suis moi-même un Conjureur de la Mort tout à fait compétent. Dans l'intérêt de la connaissance et de la diffusion du savoir, j'ai invoqué et interrogé d'innombrables esprits et créatures Infernales. J'ai posé cent fois les mêmes questions, travaillant d'arrache-pied des heures durant à la tâche ingrate que je m'étais fixée. Négocier avec un Razide fourbe peut être une expérience éprouvante, car vous pouvez être sûr qu'il n'a pas l'intention de dire la vérité. Mais j'ai développé des rituels et des sorts pour les forcer à avouer. Même sous influence, ils se débrouilleront toujours pour éviter les réponses directes. Tout cela m'a procuré de très précieuses informations, que j'ai en grande partie rassemblées dans ce livre.

En dehors des démons d'Astaroth, j'ai également passé beaucoup de temps à discuter avec ses prisonniers ; la minorité qui était encore assez saine d'esprit pour avoir l'usage de la parole, m'a raconté des histoires qui auraient rendu fous de terreur la plupart des hommes. Plus coriace que la plupart des humains, je les ai tous écoutés et pris soigneusement des notes. Comme avec les Razides, on n'est jamais assez prudent lorsque l'on traite avec les esprits des morts. Ils sont presque tous amers et en veulent aux êtres vivants. La plupart ne trouvent de plaisir que dans la perspective de vous voir les rejoindre un jour, en Enfer. D'autres sont toutefois plus coopératifs et prêts à raconter leur histoire durant des heures, si on les laisse faire. Vous trouverez dans ce livre pour votre édification, une sélection de morceaux choisis parmi des années et des décennies de telles conversations.

J'ai aussi parcouru les rayonnages de centaines de bibliothèques et de collections privées dans toute l'Europe, et les Amériques, à la recherche de tout document de valeur. Je me suis tenu à l'écart des sources littéraires car elles présentent une vue déformée et s'écartent largement de la véritable nature d'Inferno.

Elles sont pour la plupart des morceaux de l'Illusion qui nous aveugle tous (consultez mon point de vue sur Dante ci-dessous). Certains journaux personnels se sont révélés d'une valeur inestimable pour mes recherches. C'est le cas des notes de laboratoire d'un Conjureur de la Mort d'origine hollandaise qui a connu une fin mystérieuse (ce qui est le cas pour beaucoup d'entre nous). Il avait lui-même effectué le périple vers Inferno et rassemblé quelques rapports de première main. S'il n'avait pas rencontré une fin prématurée, son œuvre aurait même rivalisé avec la mienne en précision et véracité. En l'état, elle m'a fourni beaucoup de remarques intéressantes.

Bien sûr, les journaux intimes et les carnets doivent être considérés avec méfiance car il est très difficile de contrôler leur véracité. Comment peut-on distinguer les délires d'un dément de ceux d'un explorateur des Enfers ? Certains signes marquent une histoire authentique et d'autres indiquent seulement que le rédacteur a trop lu Dante. J'ai été en mesure de séparer le grain de l'ivraie grâce à une analyse minutieuse du texte pour vous présenter des rapports véridiques sur la nature d'Inferno.

Dante et Inferno

Que puis-je dire sur Dante qui n'a pas déjà été révélé ? Tous les critiques ont fondamentalement raison, bien qu'ils ne sachent pas à quel point. Ils décrivent Dante comme un poète créatif, doué et terriblement inventif qui aurait utilisé le thème de l'Enfer pour commenter son époque. C'est la pure vérité, et je pense que cela ne va pas plus loin. Bien sûr, certains aspects de l'Enfer de Dante ressemblent de façon frappante à notre Inferno moderne, mais je crois plutôt que Dante a été à la source de ce phénomène. L'imagination fertile de Dante a laissé une empreinte tenace dans la culture occidentale qui a modelé ainsi la forme même de l'Enfer. Tant de gens ont lu l'Enfer de Dante qu'ils s'attendent, du moins inconsciemment, à découvrir ces horreurs. Ces peurs ont tellement envahi nos consciences d'occidentaux qu'Astaroth et ses serviteurs les ont utilisées pour créer leur royaume. Que peut-il y avoir de pire que de constater que ce que Dante a écrit au sujet de l'Enfer est vrai, même si c'est seulement en partie ? S'il avait raison sur ce point-là, qu'a-t-il aussi découvert comme autres atrocités ? Notre être doute et nos peurs commencent à croître et prendre le contrôle bien avant que le premier bourreau n'ait posé la griffe sur nous.

Comme preuve, je peux avancer le fait qu'avant Dante, les Cercles de l'Enfer n'existaient pas, du moins tels qu'ils sont décrits par le poète. Dante, copiant Virgile, a créé cette image haute en couleurs qui a frappé jusqu'au Seigneur des Enfers lui-même. J'ai longuement cherché toute trace des Cercles antérieurs à Dante, et j'ai abordé ce sujet avec des myriades d'esprits et de démons. Aucun n'a pu me donner une seule preuve de leur existence avant que le grand poète italien ne crée son chef d'œuvre. Nous savons que la forme d'Inferno est en constant changement et que les Enfers des autres cultures correspondent parfois très peu à la vision de Dante. Ce qui est une autre preuve de la capacité de mutation du royaume d'Astaroth. Il peut évoluer pour adhérer aux peurs de chaque culture humaine, et faire le maximum pour déstabiliser et affaiblir la résistance humaine à ses tortures.

Mais alors, d'où Dante a-t-il sorti sa grande vision d'Inferno ? De son cerveau génial et de nulle part ailleurs, je

présume. Certains ont prétendu que Dante avait réellement effectué sa descente en Inferno avec l'aide d'un psychopompe sous l'apparence de Virgile. Ce ne sont bien sûr que des balivernes. Il n'y a aucune preuve que Dante ait pratiqué les Arts Noirs et encore moins qu'il soit descendu sous sa forme physique aux Enfers. D'autres suggèrent, avec plus de raison me semble-t-il, que ces visions de l'Enfer sont des souvenirs d'une de ses vies passées qui se serait achevée par un long séjour en Inferno. Bien que cette théorie semble plus séduisante, elle me paraît toutefois improbable, car elle n'explique pas ses visions du Paradis, ou ses références constantes aux auteurs classiques. Il me semble que le problème concernant ce débat est que certains n'arrivent pas à concevoir qu'un seul homme puisse posséder une imagination aussi fertile et marquer ainsi la vision de l'Enfer de notre civilisation tout entière. L'impact est si grand qu'il a réellement modifié la forme même des Enfers. Pour tous ceux qui ont du mal à y croire, je n'ai qu'une réponse. Nous sommes tous des Dieux sans exception, et pour un Dieu, tout est possible et à la seule mesure de sa volonté.

Le Cycle de la Vie et de la Mort

Nous autres, êtres humains, nous ne pouvons mourir. Cette affirmation peut sembler contraire à notre expérience, mais dans notre cœur, nous savons qu'elle est vraie. L'espoir d'une vie après la mort, la croyance de la survie de l'âme, se retrouve dans toutes les cultures. Ce ne sont pas juste des mythes mais un fait simple de l'existence. En vérité, l'âme humaine est une force naturelle, immuable, impossible à dominer, une lumière éternelle que rien ne peut altérer ou éteindre. Vous devez vous en souvenir à jamais, nous sommes tous des Dieux, des Dieux emprisonnés par la malédiction du Démon.

Il est impossible de dire à quoi ressemblait la vie avant que le Démon ne nous emprisonne car seul le Grand Géolier lui-même peut se souvenir d'une période aussi lointaine. Et à présent, il semble avoir disparu. Néanmoins, nous pouvons tenter de deviner à quoi ressemblait l'Âge d'Or de la Divinité Humaine. Il semble que nous ayons toujours été des créatures naturellement dotées de corps. C'est-à-dire que nous avons toujours été un mélange de formes physiques et spirituelles. L'âme humaine semble toujours mal à l'aise et même angoissée à l'idée d'être séparée du corps. Même dans le soi-disant Paradis (dont je parlerais ultérieurement), l'esprit humain souffre d'une certaine langueur et d'un affaiblissement net prouvant qu'il est éloigné de son état naturel.

Nous pouvons être pratiquement certains que dans ces jours de gloire, l'humanité régnait en maître incontesté, modelant le monde à sa guise, selon ses besoins et ses désirs. La Magie de la Réalité, depuis longtemps perdue, était l'outil le plus puissant de notre divinité. Au-delà d'elle, les autres Voies de Magie ne sont que de piètres copies. Dans un monde où l'homme disposait sans effort d'un tel pouvoir, rien ne pouvait s'opposer à sa totale dictature. C'est cette constatation qui rend crédible la théorie selon laquelle le Démon ne serait qu'un être humain, ayant trahi sa propre race. A l'âge de la Divinité, nos corps n'étaient sûrement pas les frères supports qu'ils sont aujourd'hui. Imaginez-vous un corps immortel et intouchable, doté de sens aiguisés au-delà de notre imagina-

tion. Un tel corps serait une bénédiction, et tel est exactement l'héritage que l'on nous a dérobé.

Oui, il n'y a aucun doute, nous sommes faits pour être des créatures de chair. Et c'est tout le génie du Démon d'avoir retourné cette chair contre nous. Nos corps sont devenus notre talon d'Achille. Lorsque que le Démon a réussi à nous arracher notre connaissance de la Magie, nous n'étions plus en mesure de maintenir l'invulnérabilité de nos corps et ils commencèrent à dépérir. Ainsi, l'humanité connut la Mort pour la première fois. Par Mort, j'entends, bien entendu, la séparation du corps et de l'âme. Mais nous n'étions pas tout à fait battus car grâce à la reproduction nous pouvions créer de nouveaux réceptacles pour nos esprits. Si la malédiction du Démon en était restée là, elle n'aurait pas été aussi insupportable, car nous pouvions garder notre personnalité en la transférant dans une nouvelle enveloppe.

Mais il était trop intelligent pour ne pas l'avoir prévu. En créant l'Illusion, il avait introduit certaines lois régissant notre Réalité. Lorsqu'un corps meurt, l'âme glisse hors de la Prison, sans pouvoir s'introduire dans un nouveau réceptacle. Il est impératif que l'âme soit d'abord débarrassée de ses souvenirs, de toutes ses connaissances, et décapée jusqu'à sa base, son intouchable essence. Lorsqu'elle est enfin autorisée à revenir dans l'Illusion, c'est pour investir un corps de nouveau-né, aussi vierge d'expérience que le corps dont elle prend possession.

Toutes les lois peuvent, malgré tout, être détournées. La Magie, les relations avec d'autres êtres mais aussi la chance pure peuvent retenir une âme dans l'Illusion dans l'incapacité de posséder un nouveau corps. Mais il s'agit là de rares exceptions qui ne font que confirmer la règle. Pour la majorité de l'humanité, seuls demeurent l'oubli et la renaissance.

On prétend que l'oubli survient au moment du dernier soupir, et que nos vies défilent alors devant nos yeux. Ce n'est pas tout à fait la vérité. Pour certains, le choc du trépas peut être suffisant pour les mornes souvenirs d'une vie sans saveur. Mais pour certains, il en faut beaucoup, beaucoup plus. Ceux d'entre nous qui ont mené des vies plus intenses que le commun des mortels, qui ont lutté pour le savoir et l'enrichissement personnel, ont beaucoup plus à craindre, car leurs souvenirs ne s'effacent pas d'eux-mêmes mais doivent leur être extirpés. Après la Mort se trouve ce que nous appelons l'au-delà où nos géoliers s'occupent d'effacer la mémoire, couche par couche jusqu'à ce qu'il n'en reste rien.

Ce processus de lavage de cerveau est en fait un aspect quelque peu ironique de la malédiction du Démon. Pour mettre en place l'aspect le plus dégradant de notre captivité, il a dû demander de l'aide à son plus vieux ennemi : Astaroth, son jumeau ténébreux, le Seigneur d'Inferno, le corrupteur de l'humanité. C'est lui qui prend en charge des millions d'âmes humaines, les entraînant en Inferno où les plus chanceux sont torturés jusqu'à perdre toute conscience personnelle. Ces âmes fortunées retournent alors à la prison qu'est notre Réalité, dotées d'un nouveau corps. Les malchanceux n'échappent jamais aux griffes du Seigneur Noir et de ses Anges de la Mort. Ils finissent dans les salles de torture et les Citadelles Noires d'Inferno, ou dans les rangs des Légions Infernales.

L'Âme et sa Conscience

A présent nous devons déterminer le sort de l'âme lorsqu'elle quitte le corps. Nous savons que son destin ultime est soit l'éradication de sa conscience, soit son esclavage éternel. Étrangement, nous déterminons nous-mêmes, dans une certaine mesure son parcours. Les concepts de péché, de morale ou autres fourmillent dans les sociétés humaines. L'origine de ces croyances est dissimulée dans l'Histoire, mais je ne serais pas surpris d'apprendre que le Démon ou Astaroth les y ont développées. Il est certain que leurs plans ont bénéficié grandement des errances de la culpabilité et de la conscience humaine.

C'est notre conscience collective qui détermine notre destin. Si nous sommes persuadés de mériter une punition pour nos agissements sur Terre, si nous pensons que nous avons péché, alors nous nous jetons droit dans les filets d'Astaroth. Ceux qui ont mené une vie exemplaire, selon les critères de la morale dominante dans leur culture, ceux-là échappent à un douloureux au-delà. Il est important de comprendre que les croyances personnelles d'un individu ne sont pas déterminantes pour décider s'il est un pécheur ou non. Il peut tout à fait penser qu'il n'y a aucune morale absolue et que tuer des millions de gens peut parfois se justifier, il fait tout de même partie d'un monde qui le considère comme un monstre. Au fond de son cœur, il sait ce que l'on pense de lui, et même s'il n'approuve pas, leur haine laisse une marque indélébile sur son âme. Même si lui seul connaît ses crimes, cela ne fera aucune différence. Car il sait ce que la société humaine dirait de lui, et son âme est souillée par l'empreinte Infernale.

Bien sûr, si un homme se réveillait et réalisait cela, nous pourrions vider à jamais les salles de torture de l'Enfer. Ce sont les peurs muettes, et la morale religieuse à deux sous qui envoient tant d'âmes en Inferno. La société nous condamne tous à une éternité de souffrances. On peut toutefois trouver des exemples de sociétés tolérant des péchés chez un homme qu'elle considérerait comme des horreurs de la part d'un autre. Les héros de guerre, les pop-stars et les rois semblent bénéficier de cette morale bienveillante. Un général qui ordonne la mort de millions de gens échappe au processus, sans culpabilité aucune et l'âme pure. Pourquoi donc ? Parce que nous, les humains, nous considérons que son crime était justifié, ses péchés des vertus, et, à sa mort, il part pour un monde meilleur.

Plus simplement, il est hélas vrai que si nous péchons dans cette vie nous allons en Enfer. Mais ce qui est encore pire, c'est de comprendre que cela n'était pas inévitable. Je suppose que finalement, cela importe peu. Donc, soit notre personnalité et nos souvenirs nous sont arrachés, soit nous devenons les serviteurs de nos geôliers.

Lorsque nous renaissans, nous avons tendance à nous rattacher à quelqu'un que nous connaissons. Cela est peut-être dû aux gènes, ou à notre divinité naturelle tentant de retrouver son corps disparu. Généralement, un humain conserve le même genre, devenant parfois son propre petit-fils ou son neveu. Ce n'est pas toujours le cas, car on ne peut établir de règles fixes à la réincarnation.

Purification de l'Âme

Nos geôliers ont disposé de millénaires pour développer des dizaines de milliers de méthodes pour débarrasser l'âme humaine de ses souvenirs. Comme je l'ai mentionné précédemment, plus nos vies sont riches en péripéties, plus il est long de les éradiquer. Certaines personnes peuvent regarder en arrière et repérer quelques grands moments dans leur vie au milieu d'une mer d'ennui. D'autres ne voient qu'une seule année durant laquelle ils ont vécu plus d'événements que dix hommes. C'est une conséquence intéressante pour ceux d'entre nous, considérés comme pécheurs. Il semblerait que ceux-ci aient des existences plus intéressantes que les vertueux. Ce qui fait qu'une âme demeure plus longtemps en Inferno que dans le paradis du Démon.

Le procédé visant à purifier nos âmes peut prendre de multiples formes. Astaroth et ses serviteurs préfèrent leur rendre une forme physique qu'ils pourront alors torturer à leur guise. Les variétés de tortures sont innombrables et souvent adaptées à chaque individu. Les Razides affectés à cette tâche sont en nombre illimité, et je les détaillerais plus loin dans cet ouvrage. Il est primordial de comprendre dans ce discours que les tourments infernaux se basent sur des traumatismes physiques et mentaux susceptibles de détruire la pensée et la raison humaine. Dans les soi-disant "paradis", le procédé est différent. On m'a rapporté que tout poussait à l'abrutissement pur et simple. L'âme survit sans autre stimulus qu'une sensation de flotter dans une matrice chaude et rassurante. L'esprit devient sourd à tout ce qui n'est pas le pur plaisir de son existence, jusqu'à ce que toutes ses pensées cessent, le laissant parfaitement vierge.

Lorsqu'une âme tombe en Inferno, elle conserve la ressemblance avec sa forme physique, avec toutefois une meilleure résistance, ce qui lui permet d'endurer de terribles punitions. Ce qui tuerait normalement un corps dans notre monde ne fait que plonger l'âme damnée dans un très bref coma, une courte parodie de mort. Quelques instants plus tard, le corps renaît, régénéré, prêt à subir à nouveau toute une série de tortures. Bien sûr, et contrairement à la mort véritable, ce coma infernal n'efface pas la mémoire. En fait, il attise le souvenir des souffrances et des dégradations subies. Il est même possible que les nouveaux souvenirs effacent le reste de la personnalité, ne laissant que la douleur et l'angoisse. Alors, l'âme a été bien nettoyée et l'esprit est brisé. Parfois, la douleur est devenu si constante que toutes les agonies vécues se mêlent jusqu'à ce que l'esprit se réfugie dans une catatonie permanente, suite aux chocs. Alors, le séjour de l'âme en Inferno est achevé et elle peut être envoyée sans risque dans un nouveau corps.

Lorsque je parle de débarrasser l'âme de tout souvenir et pensée, je suis peut-être un peu extrême dans ma description, car il subsiste des marques indélébiles sur l'âme. Je parle bien sûr des malédictions des Conjureurs et autres, ces empreintes magiques qui suivent une âme pour l'éternité. Des puissances comme les Archontes ou les Anges de la Mort peuvent aussi marquer l'âme humaine. Ces malédictions et empreintes peuvent affecter le développement d'un nouveau corps, ou servir d'aimant aux fantômes, esprits, créatures vivant au-delà de l'illusion, ou autres êtres malfaisants. Bien qu'on ne parle jamais de la disparition d'une telle marque sur l'âme dans l'au-delà, j'ai recueilli des rumeurs concernant de tels cas. Peut-être nos geôliers ont-ils le pouvoir d'effacer les malédictions.

Toutefois, il est possible qu'ils prennent un malin plaisir à les laisser intactes pour qu'elles hantent les malheureux dans leurs nouvelles vies. Je pense plutôt qu'un tel exploit est au-delà de leur possibilité.

Purgatoire

Il n'y a aucun endroit en Inferno que l'on puisse appeler Purgatoire. En fait, il en existe plusieurs, mais tous sont aux frontières de l'Enfer. Ce sont les territoires des Népharites, les bourreaux les plus doués d'Inferno. Tout au long de cet ouvrage, j'ai beaucoup écrit sur les Razides. Ce sont les créatures les plus communes en Inferno, sous toutes les formes et tailles. Toutefois, les Népharites étaient autrefois aussi nombreux et communs. Bien que leur nombre n'ait jamais égalé celui des si nombreux Razides, ils étaient très répandus. Maîtres Tortionnaires, seuls les Razides les plus doués pouvaient espérer rivaliser avec eux. Créés par les Anges de la Mort, les Népharites devaient être les bourreaux parfaits et dévoués. Mais les Anges de la Mort avaient mis un peu trop d'eux-mêmes dans leur création et rapidement les Népharites devinrent ambitieux et cherchèrent à se libérer de leurs créateurs et des contraintes des Lois Infernales.

Dotés à la naissance d'un désir brûlant de torture, surpassant en cela de loin les Razides, les Népharites ne se soumettaient pas aux limites des Cercles. Ils pensaient que les souffrances humaines devaient être personnalisées, et que le châtiment devait correspondre au crime. Ils sentaient que le processus de purification de l'Abyrne manquait de nuance et de subtilité. Leur insatisfaction venait du fait que les Népharites étaient nés pour torturer et se moquaient de savoir si les souvenirs étaient ou non effacés. Bien au contraire, ils adoraient ramener à la surface d'anciens souvenirs oubliés par leur victime et s'en servir pour infliger plus de chagrin et de douleur.

Lorsqu'Astaroth et les Anges de la Mort avaient encore le contrôle d'Inferno, ils pouvaient réprimer les ambitions des Népharites. Fermeement dirigés, ces derniers se révélaient d'excellents bourreaux, nettoyant une âme plus rapidement que n'importe quel Razide. Même s'ils renâclaient sous les restrictions imposées à leur créativité, ils obéissaient par peur de leurs maîtres. Aujourd'hui, Astaroth a abandonné son domaine et les Anges de la Mort s'affrontent ouvertement. Unis, les Népharites ont tiré parti de la situation et abandonné le système infernal.

A présent, les Népharites opèrent de leur propre chef, hors d'Inferno et ont détourné le flot des âmes d'une partie des enfers. Ils sont devenus les maîtres de Purgatoires, des enfers privés. Chacun d'eux est voué à la torture d'un seul humain. Les Népharites parcourent l'Elysium, recherchant les consciences coupables, et attendant patiemment leur mort. Lorsqu'enfin l'humain décède, le Népharite est présent et capture l'âme avant qu'elle ne glisse vers Inferno. Il crée alors un univers en miniature distinct d'Inferno, Elysium ou Métropolis. Là, le Népharite entreprend une séance de torture qui doit théoriquement durer l'éternité. Il se concentre sur les sentiments de culpabilité de l'âme, fait remonter à la surface, encore et encore, les pires moments de sa vie. Il n'y a aucun but au châtiment des crimes passés et la seule condition est que l'individu se sente même un peu coupable. Pas besoin de fervents remords, car le tortionnaire peut tirer parti de la plus petite parcelle de regret et de culpabilité ou de honte de soi.

La création de Purgatoires personnels est devenue si commune qu'aujourd'hui peu de gens vont en Inferno à leur mort. Bien sûr, cela fait hurler de rage les Razides d'Inferno

qui en sont tous venus à haïr les Népharites. Même les Népharites restés loyaux en Inferno, sont méprisés et traités comme des parias, et rejetés par les autres créatures infernales. Les Anges de la Mort s'en soucient peu, et ce sont les seuls qui pourraient ramener les Népharites dans le droit chemin (à part Astaroth lui-même, bien sûr). Les Anges de la Mort ont toujours récupéré des âmes par leurs propres moyens, et leurs plans ont peu souffert de la rébellion Népharite. Il y a bien eu des tentatives organisées par des Seigneurs-démons pour pénétrer dans les Purgatoires et s'emparer des âmes détournées. Mais trouver et entrer dans un Purgatoire n'est pas une mince affaire. Une fois à l'intérieur, il faut affronter un Népharite sur son terrain et ce n'est pas là une tâche enviable. En admettant que le démon réussisse, il a déployé tous ces efforts pour ne reprendre qu'une seule âme. Le nombre d'âmes ainsi ramenées en Inferno n'a pas dû dépasser quelques milliers. Les Seigneurs-démons ont donc pris l'habitude de se disputer entre eux et de retarder le passage des âmes d'un Cercle à l'autre.

Paradis

Je m'arrêterais un instant pour évoquer dans mon introduction, ce qui fût la conclusion de Dante : le très loué et très surestimé Paradis. Comme je l'ai expliqué plus haut, le Paradis est l'endroit où se rend celui qui a mené une vie vertueuse, pure de tout péché et de culpabilité. Ceux qui vont au Paradis sont ceux qui ont accepté les lois de l'Illusion, ont assimilé les principes moraux de nos bourreaux. Ils représentent les serviteurs parfaits pour le Chef des Geôliers, le Démon. Parfois, il tire les âmes les plus prometteuses de leurs matrices accueillantes et en fait ses suivants. Mais pour les autres, il n'y a que l'illusion suffocante d'un faux paradis avant un nouveau tour dans l'existence.

Maintenant que le Démon a fui le monde, son existence n'est plus qu'un vague souvenir. Les matrices ne sont plus surveillées, et les halls de sa Citadelle sont vides. Ses serviteurs, les Séraphins, qui autrefois s'occupaient du lavage de cerveau des vertueux, errent sans but dans les restes poussiéreux du glorieux passé de leur Maître. Le Paradis a toujours été un mensonge, mais aujourd'hui il n'est plus qu'un mythe. Les purs et les adorateurs des grands mensonges, les grenouilles de bénitiers arrivent toujours à ce sommeil doré, mais il n'y a plus de Jardin d'Eden. Là, leurs esprits sont seulement réduits en poussière sous la grande meule du Démon.

Vous pouvez sûrement ressentir dans mes propos un certain dédain pour le Paradis. Je vous demande de passer outre ma rhétorique pour discerner la vérité derrière les mots. Au moins toutes les histoires qui courent sur Inferno sont vraies. Le pécheur sait ce qui l'attend, il connaît les tortures qui seront son lot après sa mort. Mais le Paradis ? Le Paradis est un mensonge, un leurre. Pourquoi mener une vie pure, exempte de tout péché si seul un coma glorieux nous attend ? Ce sont bien là les manières du Démon : une brutale efficacité sous une fine couche de fausses promesses. Au moins, Astaroth déploie une certaine imagination. Le Père des Mensonges est honnête sur ce point : aucune illusion sur Inferno.

A présent, poursuivez, je vous prie, votre lecture, car j'en arrive à la substance de mon ouvrage, le travail de plusieurs vies. Les terreurs, les mystères et les Vérités d'Inferno vous attendent.

Arpenter les Enfers

Passons à présent des aléas de la mort à des considérations plus contemporaines. L'Inferno de la fin du vingtième siècle se trouve à présent plongé dans un chaos qu'il n'a jamais connu dans toute l'histoire de notre emprisonnement. Maintenant qu'Astaroth a quitté son domaine pour gagner le nôtre, les Portes de L'Enfer demeurent grandes ouvertes. Même ses enfants, les Anges de la Mort ont délaissé leurs devoirs, et un homme courageux a tout à gagner à explorer les abîmes d'Inferno. Ce chapitre est dédié à ceux qui vont le plus en utiliser les conseils : les Voyageurs. Ces hommes et ces femmes, courageux voire téméraires, risquent leur éternité pour explorer les profondeurs mêmes de l'Enfer. Ils sont extraordinaires par nature ou nécessité, et peu d'entre eux survivent. Un vétéran représente une rencontre incontournable, même s'il porte à présent une camisole de force.

Les Voyageurs ont souvent différentes motivations pour descendre en Enfer. Une tradition héritée des anciens temps parle d'hommes et de femmes assez braves pour affronter l'Enfer afin d'en ramener l'âme perdue d'un bien-aimé défunt. Sauver l'âme de quelqu'un est une des raisons les plus communes d'arpenter Inferno, mais ces tentatives sont rarement couronnées de succès. Il est malaisé de retrouver une âme avant que les bourreaux d'Astaroth ne lui infligent des blessures irréversibles. D'autres entrent dans l'au-delà en quête de réponses qu'aucun homme vivant ne peut fournir. Là aussi, il y a peu de succès, mais lorsqu'ils ont déjà tout essayé, les hommes se lancent parfois dans des tentatives désespérées. Ensuite, il y a ceux qui recherchent le pouvoir pour eux-mêmes, soit sous la forme de savoir magique infernal, soit en capturant les âmes de leurs comparses dans le but d'en faire des esclaves. Les chasses à l'âme humaine menées par d'autres hommes sont plus communes que vous ne le pensez. Après tout, les abominables agonies endurées en Inferno ont déjà brisé leur esprit, et un Conjureur quelque peu audacieux peut imaginer beaucoup d'utilisations à une âme déjà soumise.

Mais comment parvenir en Enfer sans mourir ? Tel est le sujet de ce chapitre et nous débiterons par l'étude de ces phénomènes mystérieux que l'on appelle Portails, ces brèches pratiquées dans la texture même de l'Illusion. Il existe plusieurs formes de Portails entre Inferno et notre prison. Certains ne subsistent que pour de courtes périodes alors que d'autres deviennent permanents. Bien entendu, ces derniers sont assez rares alors que les premiers sont très communs. Selon mes estimations, des Portails menant vers l'Enfer s'ouvrent et se ferment à chaque minute, quelque part dans le

monde. Il n'est pas si difficile que cela de créer un Portail, mais peu de gens savent en reconnaître un à vue. Il est bon qu'un nécromant sache reconnaître un Portail temporaire et en créer un. Vous ne savez jamais à quel point une telle compétence peut se révéler utile.

Portails Temporaires

La formation d'un Portail temporaire peut résulter de plusieurs stimuli différents, qui créent un effroulement de la barrière illusoire se dressant entre Inferno et notre soi-disant Elysium. Pour un court instant, Inferno et Elysium coexistent au même endroit et le passage entre les deux royaumes ne demande que de savoir se diriger. Bien sûr, les humains sont en général trop aveuglés par l'Illusion pour comprendre ce qui se passe là, juste sous leur nez. Souvenez-vous que les deux mondes coexistent à ce moment précis et que la zone du Portail existe à la fois en Inferno et Elysium, et conserve son aspect habituel. Si une salle de torture devient un Portail vers Inferno, cette pièce existe simultanément ici et en Enfer, ce qui signifie que si vous traversez, vous pourriez bien rester dans un des deux endroits.

Qu'est-ce qui détermine la destination lorsque vous ouvrez cette porte ? Cela ne dépend que de votre nature. Un homme instruit dans le domaine de la Mort, comme un Conjureur expérimenté, ou un occultiste sera conscient de ce qui se passe autour de lui. Alors, entrer en Inferno, n'est qu'une question de volonté. Vous décidez d'y aller, et soudain vous y êtes ! Bien sûr, le Portail fonctionne de la même façon pour les créatures infernales de l'autre côté. La plupart sont conscientes de l'ouverture d'un Portail dans la zone où elles se trouvent. Elles saisissent parfois cette opportunité pour pénétrer dans notre monde, pour en ramener un humain récalcitrant, ou s'offrir du bon temps en y semant la pagaille.

Les individus peu éclairés et assez malchanceux pour être présents à l'ouverture d'un Portail ont moins de choix. Leur destination dépend de chance pure et des désirs de leur subconscient. Un petit peu comme les péchés d'un homme déterminent son destin au moment de la Mort, les sentiments de culpabilité d'un individu peuvent l'envoyer ou non de notre monde dans le domaine d'Astaroth. En général, ceux qui ont subi des existences douloureuses et sinistres sont plus enclins à glisser vers Inferno, alors que les âmes plus positives se débrouillent pour éviter un tel sort. Bien entendu, il n'y a pas de règle absolue, et cela dépend également de la stabilité du Portail lui-même. Il n'est pas rare qu'un stimulus assez puissant crée un Portail plus présent dans Inferno que dans Elysium. Dans ce cas, quelque peu extrême, même les meilleurs d'entre nous ont du mal à éviter les pièges de l'Enfer.

Étrangement, il est souvent très difficile de remarquer le passage d'un Portail. Descendre une rue fait le même effet. Bien sûr, nous mettons le pied dans un royaume d'horreur et de souffrances éternelles, mais en général, nous venons d'un endroit de notre monde qui y ressemble. Il y a quelques différences entre une salle de torture puante la chair brûlée et le sang répandu, et les salles extérieures d'Inferno. En fait, la zone appartenant à Elysium est souvent pire que celle d'Inferno.

Stimuli

Il nous faut à présent aborder ce que j'appelle le Stimulus Infernal. Un stimulus est un simple événement qui ouvre un Portail généralement temporaire vers Inferno. L'exclus de ma liste les stimuli liés à des invocations magiques et des rituels, car ce sont là des choses tout à fait différentes. Les Stimuli sont des événements horribles et vicieux d'une telle intensité que vous pourriez les prendre pour des visions infernales. Bien sûr, les hommes ont coutume de commettre ce genre de faits : viols, meurtres, tortures, lavages de cerveau, etc. Les humains agissent ainsi naturellement. Cela ne crée pas toujours un Portail. C'est même assez peu fréquent, car seuls les cas extrêmes génèrent un stimulus assez puissant. Pourtant, il est étrange et surprenant que tant de Portails s'ouvrent tous les jours sur Terre.

Un stimulus nécessite beaucoup d'angoisse humaine prodiguée par un seul individu ou tout un groupe. Il est important de réaliser que seule la souffrance humaine peut provoquer des déchirures dans la texture même de l'Illusion. Le Démon a créé l'Elysium pour en faire la prison de notre divinité, et seule la libération de ce pouvoir divin par la torture peut y pratiquer un accroc. Il n'existe aucune formule exacte permettant de déterminer si un Portail se formera ou non. La souffrance d'une seule âme torturée peut déchirer la texture de l'Illusion alors que l'agonie de centaines d'humains ne mènera à rien. Des milliers de facteurs doivent entrer en compte pour créer un Stimulus Infernal, et tenter de les appréhender tous, n'est pas en mon pouvoir. Néanmoins, j'ai répertorié ci-dessous les plus évidents :

La Mort

Chaque mort humaine crée une brèche dans la texture de l'Illusion, lorsque l'âme entame son grand voyage vers l'au-delà. Lorsqu'il y a beaucoup de morts simultanées au même endroit, il y a de grandes

chances que toutes ces âmes, en s'élevant, pratiquent un Portail Temporaire dans la barrière qui se dresse entre la Vie et la Mort. Ainsi un Portail s'ouvre entre Elysium et Inferno. Beaucoup de facteurs entrent en jeu, mais le plus important est de savoir où se dirigent ces âmes. Si seules quelques-unes partent vers Inferno, il y a peu de chances qu'un Portail se forme. Un bus rempli à craquer d'écolières ou de nonnes versant dans un ravin a peu de chances de fournir un bon stimulus alors qu'un accident d'avion fournissant une plus grande variété de passagers offre des conditions plus favorables.

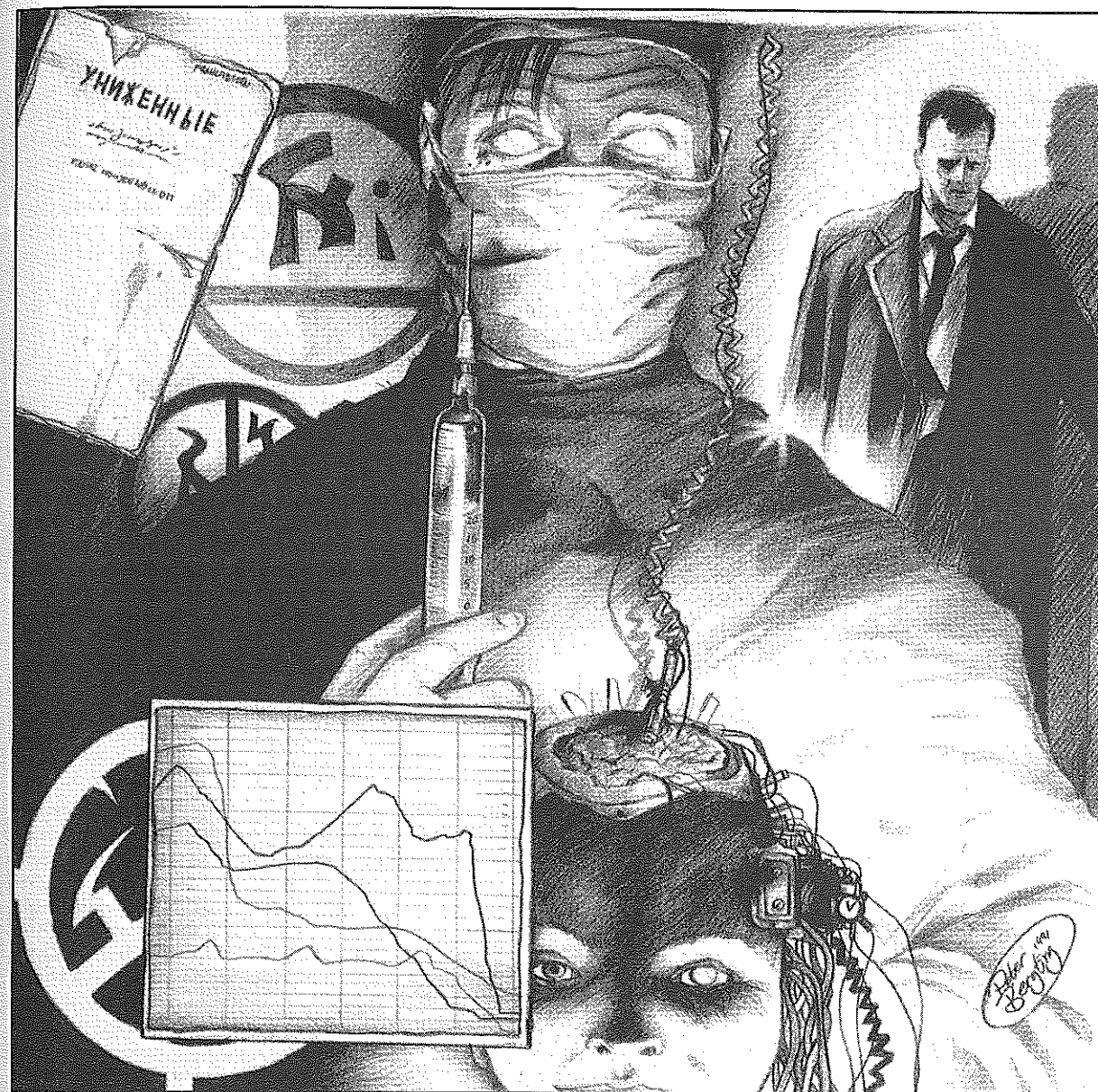
Il est important de réaliser que lorsqu'un Portail se forme, il reste en place tant que le stimulus subsiste. Par exemple, dans le cas d'un avion qui s'écrase, le Portail demeure tant que le lieu de l'accident n'est pas envahi par les secours qui dégagent les survivants souffrants et les cadavres. Le Portail disparaît alors. Voilà pourquoi, les champs de bataille et les zones sinistrées par la guerre fournissent souvent les meilleurs Stimuli Infernaux. Avec tant de soldats combattant, se blessant, se mutilant les uns les autres, la mort et la douleur sont permanentes, et il faut attendre pas mal de temps pour que la zone soit à nouveau nette. J'ai calculé que, dans certains cas extrêmes, environ dix pour cent des soldats disparus basculaient en Inferno, ou se faisaient enlever par des Razides. Ces infortunés étaient intégrés dans les Légions infernales et ce pour l'Eternité.

Degré de Souffrance

La souffrance et l'angoisse sont les ingrédients de base de la création d'un Stimulus Infernal. Plus elles sont intenses plus les chances d'ouverture d'un Portail sont grandes. Cela signifie que la torture ou des actes de cruauté extrême prolongés, comme des expériences médicales odieuses peuvent grandement améliorer les chances de créer un Portail, même si la Mort n'est pas au rendez-vous pour affaiblir les barrières. Bien sûr le stimulus le plus puissant est obtenu par des souffrances prolongées précédant une longue agonie et une mort très douloureuse. Donc, la souffrance humaine crée des Portails vers Inferno différents de ceux qui sont créés par le simple décès.

L'énergie émotionnelle purement humaine établit un lien vers Inferno, tel un vestige de notre nature divine qui rayonnerait à nos heures les plus sombres. Et au lieu que notre âme se fraye un chemin à travers la barrière vers l'au-delà, notre esprit confronté à l'angoisse de la douleur intense met en pièces la texture même de la Réalité. Parfois, ce n'est pas suffisant pour créer un Portail, mais cela l'affaiblit suffisamment pour permettre à d'autres de réussir par la suite. C'est pour cette raison que quelques Conjureurs de la Mort et les Satanistes aiment à inclure la torture et les sacrifices humains dans leurs rituels.

Comme je l'ai indiqué plus haut, la souffrance n'est pas obligatoirement d'origine purement physique. L'angoisse peut être tout aussi puissante surtout si elle est appropriée. Des sentiments de perte, de désespoir et de terreur sont parfaits, mais les stimuli comme la colère, la haine, et la rage aveugle peuvent également convenir. Bien sûr, nous avons tous fait l'expérience de ces sentiments dans notre vie, et aussi mal que nous ayons pu nous sentir dans ces moments-là, nous n'avons jamais connu l'angoisse mentale intense susceptible de créer un Portail vers Inferno. La souffrance psychique intense de plus d'une personne est en général nécessaire. Souvent, cela ne fait qu'affaiblir la barrière entre les mondes mais parfois cela peut traverser la Réalité. De tels Portails ne subsistent que tant que la source de l'angoisse souffre, mais le Portail peut tout à fait se déplacer avec l'individu en question.



Expérience

Nous avons déjà remarqué que plus la vie d'un individu est riche, plus il faut de temps pour effacer sa mémoire. Cela peut nous indiquer qu'une personne ayant eu une vie riche en événements dramatiques peut libérer plus d'énergie dans la souffrance. Une âme qui a besoin d'une centaine d'années pour être purifiée de ses souvenirs a plus d'énergie à libérer. Il semble y avoir un lien évident avec les conditions nécessaires à la création d'un Portail. La souffrance d'une personnalité exceptionnelle produit des forces qui déchirent l'Illusion avec plus de férocité que celle d'un simple humain.

Prenons un exemple : J'ai connu un homme qui avait mené une vie dégradante, moralement parlant, et péché durant de nombreuses années. C'était un menteur, un tricheur, un meurtrier et un chercheur en Sciences Occultes. Durant une nuit fatale, ses ennemis, qui étaient hélas légions, le capturèrent dans son Temple, et prirent leur revanche sur son autel même. L'homme avait été torturé pendant plus d'une heure lorsque tous les participants remarquèrent un changement autour d'eux. Inferno se glissait subrepticement dans la pièce, et un Portail se formait. Tous furent très surpris car ils avaient déjà torturé beaucoup d'hommes et de femmes exactement de la même manière et n'avait jamais réussi à créer un Stimulus Infernal. Ils poursuivirent leur tâche et à leur grand étonnement un Portail très solide se forma. Malheureusement, cela permit à de nombreuses entités infernales qui avaient leur lot de reproches à faire à la victime, de se glisser dans la

pièce. Elles achevèrent donc les tortures sur notre ami malchanceux et s'occupèrent également des bourreaux. Seul, l'un d'entre eux réussit à s'échapper et me conta cette histoire. Je pense que c'est un exemple assez explicite de la puissance que peut développer une seule âme torturée.

Deuil

Parfois les sites susceptibles de créer un stimulus bénéficient de l'aide inattendue de sympathisants. Cet effet connu sous le nom de scènes de deuil collectif se produit en cas de catastrophe publique ou de désastres importants. Les spectateurs qui ne ressentent pas assez de douleur pour ouvrir un Portail, ajoutent toutefois leur énergie à cette création ou à son maintien. Par exemple, si une explosion due à une fuite de gaz a fait beaucoup de victimes, il peut très bien créer un Portail vers Inferno. Les morts dans le brasier de ceux qui se sont trouvés dans le bâtiment en question sont suffisamment nombreux pour pratiquer, en théorie, une déchirure très momentanée dans l'Illusion, mais ce n'est pas systématique. Toutefois, le chagrin des familles et des voisins se poursuit bien après le désastre et déverse pendant longtemps cette énergie négative sur la zone concernée.

Crimes haineux

La haine dissimulée derrière les actes odieux est un autre ingrédient important pour les Stimuli Infernaux. Là seulement, il peut y avoir de la place pour un artiste dans la création d'un tel Portail. Plus l'acte sera vicieux et déstabilisant, plus l'énergie destructrice sera libérée. Je dois mentionner une recherche de nouveauté dans cette création de Portails, car plus le crime devient commun, moins le Portail est susceptible de se former. Dans un monde où les meurtres se perpétrent tous les jours dans la rue, les crimes deviennent partie intégrante de notre fausse Réalité. Donc, ils ne portent guère atteinte à l'Illusion. L'angoisse des victimes peut encore éprouver le Voile, même si le crime est banal. Mais seule une nouvelle et excitante cruauté peut transcender l'horreur banale vers le sublime.

La haine inhérente à un crime reflète le degré de préméditation du tueur. Un vol dans un magasin même s'il tourne au meurtre n'a guère de sens. Tout comme le conducteur ivre qui écrase une petite fille est plus guidé par son destin et le hasard, que par sa haine, du moins du point de vue infernal. Mais si le père de la petite fille tuée, pourchasse l'ivrogne, le cloue au sol dans sa cave et le fait boire jusqu'à ce que l'alcool jaillisse de son foie préalablement crevé, nous pouvons alors parler d'un Stimulus Infernal. Il s'agit d'un acte dicté par la passion et plein de mauvaises intentions. La rage, l'angoisse et, oserais-je dire un besoin "inhumain" de vengeance du père, déchirent la texture de l'Illusion au moyen de la souffrance et l'angoisse de sa victime.

Sites hantés

Dans certains endroits du monde, Inferno est très proche de l'Elysium car le Voile y est assez mince. Ces lieux sont devenus des Portails permanents pour des raisons sur lesquelles nous reviendrons. Le moindre petit Stimulus peut y déchirer l'enveloppe de la Réalité. La création de ces lieux demeure en bien des points un mystère, car aucune logique ne semble s'y attacher. Certains endroits que vous considéreriez comme proches d'Inferno en sont aussi éloignés que de la Citadelle du Démon, alors qu'un coin de rue à l'aspect inoffensif peut se trouver à quelques pas seulement des profondeurs de l'Enfer.

Ces sites se forment en général aux endroits où de terribles pressions se sont exercées régulièrement sur l'Illusion créée par le Démon. Les cimetières, les anciens champs de bataille et les hôpitaux mettent à mal l'Illusion, à un degré ou à un autre. Ce sont des lieux d'où partent un grand nombre d'âmes et qui sont une source constante d'énergie émanant du chagrin humain ce qui, au fil du temps, affaiblit la structure de la Réalité. En fait, l'afflux permanent de chagrin et de décès altère la réalité d'Elysium dans une petite zone, et modèle ainsi une partie de notre monde à l'image d'Inferno.

J'ai mentionné des endroits qui ne semblaient pas susceptibles de générer une barrière entre notre monde et l'Enfer. J'ai vu des ruelles où aucune personne n'était passée de vie à trépas et qui pourtant étaient infectées par la souillure infernale et des champs paisibles où la moindre horreur ouvrait la voie à des hordes de Razides affamés. Souvent ces endroits avaient été le focus d'émotions très fortes par le passé, des émotions partagées par un grand nombre. Peut-être, la ruelle en question faisait-elle simplement peur à tous les passants et la puissance de leurs rêves avait donné vie à ces frayeurs. On ne peut jamais être certain de la manière dont les forces agissent dans notre monde, mais souvenez-vous de tous

les avertissements que vous ressentez. Si un frisson vous parcourt l'échine sans raison apparente, alors que vous vous promenez sur une plage magnifique sous le soleil de midi, prenez-en bonne note. Inferno peut être plus proche que vous ne le pensez, et vous pourrez peut-être mettre à profit ce savoir.

Combinaison Mortelle

Bien sûr, dans la plupart des cas, au moins un des stimuli que j'ai cités entre dans la composition de la mixture appropriée qui invoque l'Enfer sur Terre. Je dois toutefois avertir tous ceux qui seraient intéressés par la création d'un Portail temporaire. Se rendre en Inferno en empruntant ce type de passage apparu spontanément est la voie la plus dangereuse, juste après la Mort. Si vous voulez vraiment passer de l'autre côté, trouvez un Conjureur qui voudra bien vous aider dans cette entreprise. Cela dit, je suis conscient que parfois la nécessité ou la passion peuvent prendre le pas sur la logique et le bon sens. Néanmoins, j'exhorte les Voyageurs en herbe à tenter de contrôler autant que possible le Stimulus Infernal choisi. J'ai expliqué que les crimes haineux étaient une composante importante, et c'est sûrement sur ce type d'ingrédient que vous avez le plus de contrôle. Il est bon également que la victime possède une Balance mentale déséquilibrée, c'est-à-dire gorgée d'énergie divine humaine.

Créer un Portail temporaire est bien sûr plus facile lorsque le Voile est déjà faible. Il vaut mieux aussi avoir un partenaire, qui pourrait tenter de reformer le Portail si cela s'avérait nécessaire. Souvenez-vous que bien que l'on puisse emprunter le Portail dans les deux sens, s'il disparaît, vous ne pouvez pas le recréer de l'autre côté sans assistance magique. Donc, s'il se referme après votre passage, rentrer chez vous sera ardu. Laissez-moi vous donner un dernier avertissement concernant les Portails bi-directionnels : vous ne savez jamais ce qui rôde de l'autre côté. Cela peut être n'importe quoi ou n'importe qui, y compris Astaroth en personne (bien qu'haute-ment improbable ces derniers temps). Restez toujours sur vos gardes et souvenez-vous que la discrétion est une bonne assurance. Sachez aussi courir vite, cela peut être votre dernier espoir de survie.

Portes Permanentes

A présent, intéressons-nous à un phénomène quelque peu différent mais très proche des Portails temporaires : les Portes d'Inferno. Il y a là une distinction importante à faire dont on n'est pas automatiquement conscient. Les Portes sont très différentes des Portails. Les Portails comme je l'ai expliqué ci-dessus, sont des événements temporaires qui font coexister pour un temps Inferno et Elysium. Attention, "temporaire" peut signifier des siècles, mais inexorablement, un jour, l'accès disparaîtra. Les Portes de l'Enfer sont tout à fait différentes. Elles servent de passages directs de notre

Arpenter les Enfers

monde ou de Métropolis dans les entrailles d'Inferno. Quelqu'un ou quelque chose doit créer cette Porte en utilisant une Magie suffisamment puissante.

Tout d'abord, il me faut éclaircir la différence entre un Portail et une Porte, car la confusion subsiste. Beaucoup de gens supposent que des Portails ouverts, depuis des siècles parfois, sont en fait des Portes Permanentes. Par exemple, sous les camps de la Mort abandonnés d'Auschwitz, se trouve un Portail important qui existe depuis plus de cinquante ans. À cet endroit, la souffrance, les crimes odieux, la haine meurtrière et le deuil demeurent si vifs que le Portail risque de rester encore longtemps en activité. En fait, tant que des gens porteront le deuil de ces victimes et haïront les Nazis. Quoi qu'il en soit, il ne s'agit pas d'une véritable Porte vers l'Enfer mais d'un Portail temporaire. Ce qui signifie qu'il existe des deux côtés et qu'il faut un effort conscient ou inconscient pour le traverser. Ce qui, nous allons le voir, n'est pas le cas d'une Porte.

Une Porte peut être considérée comme une ouverture normale. On peut librement passer d'un côté à l'autre en marchant tout simplement. Elle peut prendre de multiples formes, et certaines n'ont pas, même de loin, l'apparence d'une vraie porte. Il est vrai toutefois que le modèle le plus courant est à l'image d'une arche ou d'un passage. Certains coins de pièce, des piscines, des bateaux, des voitures et même des champs déserts peuvent se révéler être des Portes d'Inferno. Le passage à travers une Porte peut aussi varier considérablement. Parfois, l'expérience devient théâtrale avec des éclairs lumineux, des langues de feu, des volutes de fumée, le tout accompagné d'une forte odeur de soufre. Parfois, vous ressentez seulement une sorte de picotement sur la nuque, et vous voici entouré de Razides affamés. Passer une Porte ne demande aucun effort de volonté, ce qui les rend assez dangereuses. Heureusement, de telles Portes sont assez rares, et en général à l'écart des individus qui pourraient trébucher et y passer par erreur. Malgré tout, cela arrive de temps en temps.

Les Portes sont presque toujours bi-directionnelles (il y a toutefois des exceptions) permettant un passage aisé entre notre monde et Inferno. A vrai dire, les Portes sont bien plus empruntées par des créatures infernales désireuses d'avoir un accès facile à notre monde. Après tout, bien peu d'entre nous souhaitent risquer leur vie et leur âme pour une petite promenade en Enfer. Pour cette raison, les Portes donnent souvent dans les endroits les plus désagréables d'Inferno, là où Astaroth et ses serviteurs rassemblent leurs forces. Il y a souvent aussi un Gardien de la Porte, généralement quelque bête infernale supposée empêcher quiconque de passer.

Les Portes sont souvent de magnifiques pièces d'architecture magique, qui demandent à la création des pouvoirs et un engagement personnel pour établir une permanence. Créer une Porte signifie se projeter violemment à travers la fausse réalité et la barrière entre la Vie et la Mort, créant ainsi une petite poche de réalité personnelle pour relier les deux mondes. Les Conjureurs de la Mort peuvent créer leurs propres Portes par des rituels magiques. Ce sont les mêmes Portes bien qu'elles soient temporaires (attention ! Bien qu'éphémères, elles sont différentes des Portails Temporaires). Pour un humain non-Eveillé, créer une Porte permanente exige beaucoup de temps et d'efforts, ainsi qu'une connaissance très poussée des Sciences Occultes et des Voies Magiques. Astaroth et les Anges de la Mort peuvent plus facilement mettre en place des Portes, même s'ils doivent également faire un bel effort. Toute Citadelle Noire possède au moins une Porte (parfois plus) menant en Elysium. De nos jours, vu l'intense activité infernale dans le monde des humains, de telles Portes sont indispensables.

Les Portes sont des moyens très efficaces d'entrer en Inferno. Les Voyageurs en herbe peuvent emporter avec eux tout l'équipement et y amener tous les amis qu'ils

désirent. Les Portes sont une solution au problème de la création de Portails temporaires. De plus, elles ont une arrivée définitive, ce qui signifie que vous pouvez découvrir où mène en Inferno telle Porte. C'est en général un endroit dans lequel aucun homme sain d'esprit n'aimerait se retrouver, mais au moins vous savez dans quels ennuis vous vous engagez. Il existe toutefois des Portes moins risquées. Elles ont été conçues, il y a bien longtemps et pour des raisons aujourd'hui oubliées, ou par des sorciers humains désireux de poursuivre leur lutte pour recouvrer la Divinité de l'Homme, au point d'affronter Astaroth lui-même sur son domaine, si nécessaire. Ces Portes sont dissimulées dans des endroits moins fréquentés d'Inferno, et offrent peut-être un peu plus de sécurité aux Voyageurs aventureux.

J'ai compilé ici les descriptions de certaines des Portes les plus connues ainsi que quelques-unes soi-disant oubliées. Bien sûr, il est possible que mes écrits relancent un intérêt pour ces dernières chez ceux qui étudient et recherchent de telles informations (ainsi que les créatures infernales bien sûr). J'ai quand même l'impression que ce savoir est utile. Il faut également comprendre que la distribution de cet ouvrage est assez confidentielle. Je ne peux rien vous promettre quant à ce que je vous rapporte ici. Les Conjureurs et les Occultistes qui en ont créé la plupart ne les contrôlent plus toujours. Ajoutons à cela qu'il n'y a jamais de certitude lorsqu'on a affaire avec Inferno.

Le Ranch Dent

Jackson Heights, Utah

Ce qui est remarquable dans le monde moderne, c'est que nous n'avons aucun problème à modifier ce qui ne nous convient pas dans la nature. Pour beaucoup, il s'agit d'un péché contre l'environnement, mais je vois plutôt ceci comme un bon présage. Cela signifie que nous désirons changer la Réalité, même de façon primitive. Le détournement des rivières pour alimenter les barrages en est un bon exemple, car le cours d'eau finit en immense lac stagnant. C'est ce qui s'est produit pour la rivière Colorado dans l'Ouest des Etats-Unis. Et lorsqu'un lac de 200 km de long fut stabilisé, plusieurs petites villes avaient disparu sous les flots, y compris Jackson Heights.

Jackson Heights abritait un Conjureur de la Mort plutôt sadique nommé Billy Dent. Son ranch qui se trouvait le long de la rivière Colorado fut le théâtre de nombreux sabbats, et il donna asile à une secte de satanistes durant de nombreuses années. La ville la plus proche était Jackson Heights (630 âmes), et les résidents considéraient avec dédain leurs étranges voisins. Le culte de Dent persista néanmoins plus de huit années sans éveiller trop de suspicion, et ainsi les membres augmentèrent tant qu'ils durent ajouter d'autres bâtiments au ranch.

Dent fit finalement le grand saut en créant une Porte vers la demeure de son Maître en Inferno. Elle fut achevée en treize mois grâce à un grand sacrifice humain. Mais, durant tout le rituel de création, les sectateurs étaient coupés du reste du monde et n'avaient pas entendu parler des plans concernant la dérivation de la rivière à quelques kilomètres au sud de Jackson Heights. Il fallut que les représentants fédéraux viennent les voir et évaluer le ranch, pour que Billy apprenne le futur destin de la vallée. Dans moins d'un an, le ranch se trouverait sous plusieurs mètres d'eau, le futur Lake Rowell. Il ne pouvait rien y faire, et le culte fut obligé de partir vers de plus verts pâturages.

Sous toute cette eau se trouve donc la Porte, une arche immense en pierre, construite dans la grange du ranch. Je ne suis pas allé vérifier, mais je ne vois pas pour quelle raison elle ne serait pas tou-

jours opérationnelle. En tout cas, la Porte est bien étanche car sinon, les eaux du lac seraient déversées en Inferno. Il est également possible que la Porte ait été scellée de l'autre côté. Billy m'a dit qu'il n'y est jamais retourné mais d'après lui, la Porte mène dans l'un des plus bas niveaux de la Citadelle de Samael.

Le "Shady Lady"

Boston, Massachusetts

Le "Shady Lady" demeure à quai sur les docks du port de Boston, s'y languissant depuis des lustres. Le bateau ne risque plus d'en bouger car un éperon de fer plongé dans environ trois mètres de béton sort du fond de sa coque, l'ancrant sur place. Les frais d'amarrage sont payés régulièrement, et la police locale a reçu des pots-de-vin pour regarder ailleurs. Le "Shady Lady" fut jadis un simple cargo, empruntant les voies commerciales de l'Atlantique, battant pavillon américain. Baptisé en 1924, le navire a survécu aux attaques des U-boats allemands (sous-marins) et les rachats des sociétés jusqu'en 1959 lorsqu'il prit sa retraite dans le port de Boston. C'est alors qu'une certaine Térésa McCullen le racheta à une société d'import-export en faillite.

La coque rouillée devint le foyer de Térésa, sa cachette et son Temple. Puissant Conjureur, elle y mena certaines expériences occultes parmi les plus innovantes du siècle. Lorsque je visitais le bateau pour la première fois, je fus ébloui par ce que j'y vis. L'intérieur avait entièrement transformé en un labyrinthe de salles de fer, abritant tout une sélection d'horreurs magiques ou profanes. Térésa régnait en reine sur le navire et sur les créatures surnaturelles qu'elle invoquait et liait. Sa dernière expérience fut justement une Porte vers Inferno. Son tunnel plongeait profondément sous les Cercles infernaux et débouchait tout près de la Citadelle d'Hareb-Serap. La raison pour laquelle elle a créé quelque chose d'aussi dangereux et audacieux me dépasse. Honnêtement, je pense qu'elle est devenue folle (pardonne-moi Terry). Alors que j'écris ces notes, Térésa, indemne à ma grande surprise, semble toujours vivre sur ce bateau. C'est une âme généreuse et je suis sûr qu'elle laissera accéder à sa Porte tous ceux qui se conduiront correctement avec elle.

Club Khartoum

Rome, Italie

En quittant la Piazza Barberini, on tombe sur le Club Khartoum, un bar-boîte de nuit. La résonance du nom est aussi mystérieuse que ses activités, car il y a peu de liens avec l'Afrique du Nord ici. Les jeunes et riches Italiens s'y rassemblent pour avoir l'impression de vivre dangereusement. Du rock américain ébranle les murs de la cave dans laquelle des groupes jouent tous les soirs. Au-dessus, se trouve un bar au style audacieux grâce aux lumières noires et aux graffitis sur les murs que les clients sont encouragés à écrire.

Il y a quelques années, je suis moi-même tombé sur la Porte au Club Khartoum. Ce qui est surprenant c'est qu'il s'agit seulement d'une porte fermée à clé dans la cave. Lorsque vous descendez depuis le bar, vous passez devant les toilettes, une porte pour les hommes, une pour les dames. Entre les deux se trouve cette porte fermée qui semble n'être qu'un débarras. Lorsque je la dépassais, je sentis soudain cette vieille frayeur familière m'envahir. J'examinais la porte de plus près, décidant que je devais savoir ce qu'elle dissimulait. La porte résista à mes talents de crochetage, ce qui m'étonna grandement. Alors je m'adressais au barman qui était également le gérant. Il prétendit ne pas avoir la clé, que personne ne l'avait et que d'ailleurs personne ne voulait ouvrir cette porte.

Ma curiosité était éveillée, et j'entrepris des recherches sur tout ce qui pouvait concerner ce club.

Malheureusement, je trouvais peu de choses. Une société suisse possédait le bâtiment qu'elle avait racheté à un agent immobilier italien. Son agence avait brûlé de fond en comble quelques années auparavant, donc les archives du bâtiment étaient détruites. Un autre feu mystérieux avait également dévoré les archives de la ville concernant ce même immeuble. On dirait qu'il ne reste plus nulle part aucun document à son sujet. J'avais d'autres affaires à régler. Je n'y suis pas retourné depuis, mais je me suis débrouillé grâce à la Magie pour savoir qu'il y avait bien une Porte derrière ce panneau de bois. Quand je pense que tout ce qui éloigne les clients d'Inferno, c'est une bonne pince. La Porte remonte facilement à l'époque romaine, voire plus loin. Si quelque courageux lecteur en apprend plus, qu'il me tienne au courant. Je serais heureux d'entendre son histoire.

Chateau Renauld

Bordeaux, France

Cet ancien domaine vinicole, vieux de plusieurs siècles et situé dans la région de Margaux en France, célèbre pour son vin, n'a jamais été réputé pour sa production. Peu exporté, son vin est trop tannique et souvent râpeux, bien que parfois vaguement buvable. Mais le domaine est plus réputé pour ses cercles occultes que pour n'importe quel claret. Les Renauld sont depuis longtemps une famille de nécromants, et depuis 1840, ils ont basé leurs activités dans leur vignoble, au cœur même des meilleurs domaines vinicoles du monde.

Il est possible que les Renauld puissent se vanter d'avoir les plus grandes caves dans une région déjà renommée pour ses facilités de stockage souterrain. Par contre, il est clair qu'ils y entretiennent peu de vin. Le clan, obnubilé par les Sciences Occultes, a découvert des utilisations plus tentantes pour le labyrinthe souterrain, qui s'étend sur environ 11 kilomètres. C'est là que se trouve la Porte familiale, résultat de longues expériences et de rituels, depuis plus de cent cinquante ans.

La Porte des Renauld est l'une des entrées d'Inferno contrôlées par les humains, parmi les mieux gardées. Les sorts de lien les plus puissants et toutes les protections magiques connues se trouvent sous les ceps de merlot et de cabernet. Les Renauld sont soupçonnés de nombreuses incursions en Inferno dans le but de voler des âmes au nez des Puissances Infernales et les réduire en esclavage à leur profit. Des rumeurs prétendent que jamais les Renauld ne permettront aux âmes de leur famille de tomber entre les mains des bourreaux d'Inferno, même s'il faut, pour les libérer, les arracher aux griffes d'Astaroth lui-même.

La Caverne de Mère Python

Célèbes, Indonésie

L'Indonésie. Si vous n'y êtes jamais allés, partez-y tout de suite. L'Indonésie est un monde en soi, où un homme peut se cacher dans des endroits isolés pour demeurer seul avec ses expériences. Il y a aussi des milliers de traditions occultes uniques dans le plus grand archipel du monde, et certaines concernent directement Inferno et ses Portes. La plus ancienne et la plus intéressante de toutes est la Caverne de Mère Python sur l'île de Célèbes. Célèbes est encore peu souillée par la société moderne et dans les terres, la vie continue comme il y a des siècles. La chasse aux pythons est assez commune dans l'île, là où les serpents peuvent mesurer bien plus de six mètres de long. Les pythons sont vendus sur le marché pour servir d'animaux de compagnie, pour les zoos, ou juste dépecés pour leur chair et leurs écailles.

Les pythons vivent souvent dans des grottes devenues presque sacrées pour les chasseurs. L'une de ces cavernes a une réputation particulièrement effrayante et même les meilleurs n'osent pas s'y aventurer. Situé à moins de deux cents kilomètres de la ville de Boni, il s'agit d'un lieu de culte bien connu de la population locale. Les chasseurs de pythons font des kilomètres pour y venir en pèlerinage et laisser des sacrifices devant l'étroite entrée. Le sacrifice classique consiste en une chèvre entravée qui, du moins ils l'espèrent, apaisera la faim vorace de Mère Python. Cela semble être efficace, car ce monstre n'a pas été aperçu depuis des siècles.

La caverne elle-même n'a qu'une étroite entrée. Un homme de taille moyenne aurait du mal à s'y glisser en s'écrasant contre la paroi. Le labyrinthe de la grotte s'étend sur des kilomètres et renferme toutes les variétés d'insectes et de reptiles. Il y a des siècles et peut-être des millénaires, il semble que la caverne ait été le théâtre d'expériences magiques. Les sorciers indonésiens sont réputés pour leurs compétences et leur courage face aux esprits de l'autre monde. Beaucoup d'histoires circulent à travers l'archipel sur d'antiques sorciers qui auraient brisé les chaînes de la Réalité. L'un d'eux a même entrepris une percée jusqu'en Inferno.

Comme vous le savez, les Portes sont bi-directionnelles, et dans ce cas, il semble que quelque chose ait réussi à passer. Une bête infernale aux proportions terrifiantes s'est échappée dans notre monde et s'y est installée en tant que démon local des bois, tuant du bétail et enlevant des bébés des bras de leurs mères. Qui sait si elle est restée dans la région ? Sa réputation lui survit peut-être. Il semble qu'elle soit retournée en Inferno, mais il n'est pas exclu que la créature revienne de temps en temps. La Porte elle-même semble n'être qu'une simple grotte dans le vaste réseau de Mère Python. Alors il vaut mieux que les spéléologues amateurs soient prudents car le prochain détour de la caverne pourrait bien les mener droit en Enfer.

La Porte s'ouvre dans les profondeurs sur les terrains vagues extérieurs d'Inferno, loin des centres de sombre pouvoir, ce qui en fait le passage idéal pour ceux qui ne veulent pas entrer en fanfare, bien qu'il faille ensuite beaucoup marcher pour atteindre les sites infernaux les plus intéressants. Il y a aussi le spectre terrifiant de Mère Python rôdant dans les ténèbres. Je ne sais pas exactement ce qu'elle est. D'après les légendes, il ne s'agit pas juste d'un Razide venu semer la pagaille dehors. Il est possible que ce soit quelque chose d'inconnu, de non répertorié dans les annales infernales. Quoi qu'il en soit, la caverne vaut le coup d'œil pour tout occultiste motivé cherchant un endroit pour passer des vacances sous les Tropiques.

Bosquet de la Carpe d'Or

Province d'Hunan, Chine

Les Chinois vénèrent leurs mares emplies de carpes, et il y a là le plaisir simple de contempler ces poissons placides qui nagent dans un point d'eau. C'est peut-être l'incompatibilité entre cette paisible image et le but infernal du Bosquet de la Carpe d'Or qui le rend aussi intéressant. Il y a des siècles, la mare était au centre d'un vaste jardin appartenant à une importante famille chinoise impériale, les Mu. Le clan Mu faisait partie des familles les plus riches de la région et à leur heure de gloire, certaines de leurs filles épousèrent des empereurs et quelques-uns de leurs fils devinrent de hauts ministres. La richesse et les privilèges liés à leur caste persistèrent jusqu'aux tumultes du vingtième siècle. La famille, femmes et enfants compris, fut alors massacrée.

Pendant un certain temps, leur domaine et le palais, ainsi que le Bosquet et la Porte, servirent de base d'opération pour un des groupes de guerriers avant qu'ils ne soient délogés par les nationalistes. Ceux-ci l'utilisèrent comme retraite pour leur élite dirigeante, jusqu'à ce que les Japonais arrivent et les en chassent. Les forces d'occupation n'eurent que peu de temps pour s'en occuper et le domaine glissa dans la décrépitude. La révolution communiste chinoise n'en avait cure et il tomba peu à peu en ruine. De nos jours, quelque quarante ans plus tard, le site reste désert, loin de tout signe de civilisation.

La Porte elle-même se trouve dans la mare aux carpes, à présent envahie de mauvaises herbes et ne contenant plus de poisson. C'est un carré irrégulier d'environ vingt-huit mètres de côté, traversé par de petits ponts étroits, pourris depuis longtemps. Le fond de la mare semble être en pierre toute simple, remarquablement préservée sous cinquante centimètres d'eau bourbeuse. Vers son milieu se trouve un pont plus large, et juste en dessous, à peu près en son centre, il y a un trou d'environ deux mètres de diamètre d'une profondeur insondable. Il s'agit de la Porte située dans une partie peu fréquentée de la mare.

Plusieurs disparitions durant ces derniers cinq cent ans d'histoire sont contées comme des légendes de démons et de fantômes. Ce sont sans aucun doute de pauvres âmes qui sont tombées par la Porte. Certaines d'entre elles peuvent d'ailleurs être des fantômes, des âmes remontant d'Inferno et retournant dans notre monde. Qu'y a-t-il de plus démoniaque qu'un résident infernal jaillissant de la mare pour se saisir de ce qu'il voit et le ramener avec lui en Inferno ? Nous pouvons affirmer que la Porte est sûrement là depuis le quinzième siècle.

Il reste toutefois un problème. Le clan Mu est nul part répertorié en tant que famille de magiciens, Conjureurs, ou le genre d'humain qui s'acoquine avec des démons. Mêmes les annales des grands sorciers chinois du seizième et du dix-septième siècle ne mentionnent absolument pas ce fameux clan Mu, sinon pour noter au passage que leur résidence d'été est connue pour être hantée. Alors d'où vient cette Porte ? Nous n'avons actuellement aucune vraie réponse. Peut-être les Mu ont-ils installé ingénument leur maison d'été à cet endroit sans savoir quelle menace se tapissait au milieu de leurs poissons. Cela semble l'explication la plus crédible, mais nous n'avons toujours pas le nom du créateur de la Porte. Le seul indice est la destination de la Porte de la Mare aux Carpes. Elle plonge sous la Citadelle de Gamaliel, pas très loin du sanctuaire intérieur des Anges de la Mort. Curieusement, cette Porte n'est plus utilisée par les Anges de la Mort ou leurs serviteurs. Comme si le Seigneur de la Perversion sexuelle ne savait même pas ce qui se trouvait juste sous son nez. Mais parfois, on voit des choses encore plus étranges. Peut-être l'a-t-il lui-même ouverte, il y a bien longtemps et l'a ensuite complètement oubliée ? Mais peut-être pas. J'engage les personnes intéressées à vérifier elles-mêmes.

Centre de Recherche Terra Nova

Près du Mt. Ras Dashan, Ethiopie

Le Centre de Recherche Terra Nova fut entièrement financé et construit par le puissant consortium de recherche en biotechnologie LAMAR Biotech. Je terminerais avec cette Porte car c'est l'un des exemples les plus intéressants de la curiosité humaine et d'une ingéniosité sans bornes. Le centre de recherche, totalement indépendant des contrôles des autorités éthiopiennes, se focalise sur l'étude de nouvelles formes de thérapie génique, c'est-à-dire (d'après moi) la mise en place de médicaments permettant de guérir des maladies ou augmenter le bien-être humain.

Leurs activités semblaient ouvrir des voies particulièrement intéressantes pour le développement de l'être humain. Un sérum, une potion, ou une drogue quelconque qui augmentait la perception des sujets, les aidait à voir au-delà de l'Illusion. Les procédures de test étaient très efficaces mais cruelles, et beaucoup de cobayes humains moururent ou devinrent fous à lier au cours des tests. La souffrance de tous ces individus était assez intense pour ouvrir un Portail temporaire vers Inferno, ce qui n'échappa pas à l'attention des scientifiques de Terra Nova.

Le Portail les intrigua tant qu'ils laissèrent de côté toutes les autres expériences pour se concentrer sur le nouveau phénomène qu'ils pensaient être une porte dimensionnelle. Ils cherchèrent un moyen de stabiliser le Portail et de le libérer des caprices de la souffrance humaine. Ils y réussirent et ceci, d'après ce que j'en sais sans l'aide de la Magie traditionnelle et des rituels. Cette Porte est à présent permanente, et donne sur les régions extérieures d'Inferno, très proches de notre monde. Elle a la forme d'une pièce scellée, qui transfère en Inferno toute personne qui passe en son centre. Cette pièce est sous haute surveillance et c'est probablement la Porte la plus étudiée de l'histoire de notre captivité, bien qu'elle n'existe que depuis quelques années seulement.

Impossible de deviner ce que le gouvernement sait de l'existence de cette Porte. Même le conseil d'administration de LAMAR Biotech n'est pas au courant. Les scientifiques qui s'en occupent sont à présent conscients qu'il s'agit bien d'une autre dimension, mais celle de l'au-delà. Ils ont envoyé plusieurs expéditions armées et elles sont toutes revenues, mais aucune totalement indemne. Ils ont même réussi à capturer un Razide et l'ont ramené pour l'étudier de près. Hélas, je n'ai pas eu la chance d'en savoir plus. L'accès à la Porte est strictement limité, mais c'est sûrement l'entrée d'Inferno la plus sécurisée de la planète.

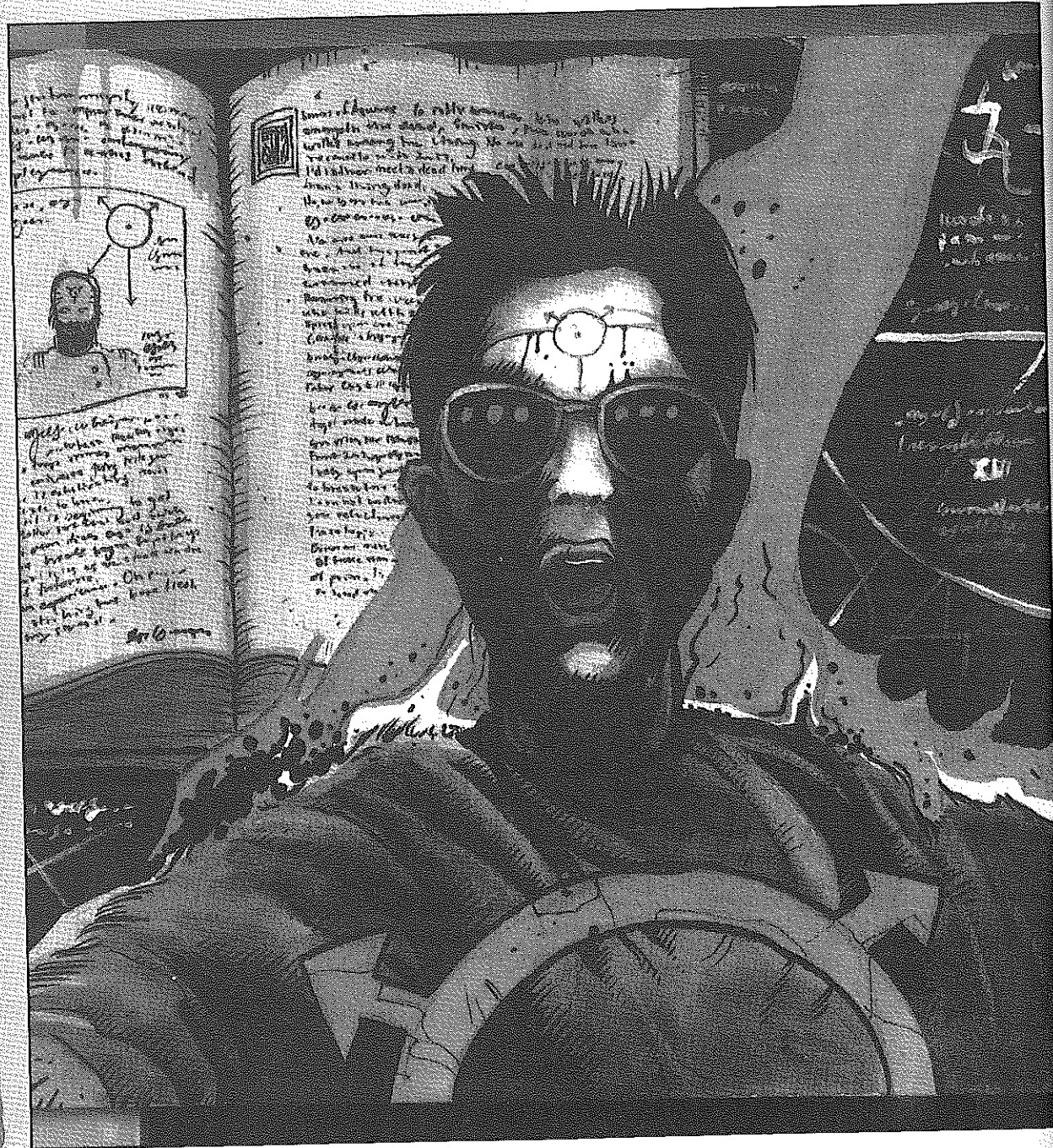
PÉRIODICITÉ

Voici quelque chose d'intéressant qui se rapporte à la fois aux Portails Temporaires et même à quelques Portes Infernales. Parfois, un Portail ou une Porte n'existe qu'à certains moments et sous certaines conditions. Par exemple, un Portail temporaire peut apparaître à la date anniversaire d'un horrible génocide, déclenché par le deuil des survivants ou même la souffrance de ceux qui ont été expédiés en masse vers Inferno. Les Portes peuvent être en accord avec des dates spécifiques ou des conditions astrologiques, permettant aux créateurs d'avoir un contrôle sur ce qui va et vient par leur Porte. Une Porte qui ne fonctionne que le jour de la St Crispin ou à l'équinoxe d'automne est facile à surveiller à ces dates précises. Le reste de l'année, on peut dormir sur ses deux oreilles, aucune créature infernale ne s'invitera dans notre monde sans en avoir été priée.

Artefacts servant de Portails

Je crois que j'ai tout dit sur les Portes et Portails. Une dernière chose pourtant. Il y a dans ce monde certains bricoleurs qui pensent que des machines et des mécanismes ingénieux peuvent détenir la solution à tous les problèmes du monde. On peut trouver de tels individus même parmi les nécromants. Ils créent d'étranges et parfois merveilleux objets qui peuvent ouvrir des Portails temporaires vers Inferno et même parfois des Portes Infernales mais temporaires elles aussi (très rarement permanentes). Ces mécanismes peuvent adopter toutes les tailles et toutes les formes, babioles à bâtiments. Presque tous exigent des rituels magiques complexes lors de leur création, bien que les progrès étonnants de la science soient bientôt en mesure de copier les effets magiques (voir Terra Nova ci-dessus).

Ces artefacts sont particulièrement dangereux car ils sont souvent portables, et sont donc susceptibles de tomber entre les mains de n'importe quel imbécile. Certains téléportent seulement celui qui les a activés en Inferno, alors que d'autres ouvrent réellement une Porte ou un Portail. Le premier a pour effet de relier une zone de notre monde à une autre en Inferno, alors que le dernier crée un passage quel qu'il soit. Lorsqu'ils s'ouvrent vers Inferno, la zone a été déterminée à la création de l'objet ou simplement au hasard. Beaucoup de bidouilleurs ne pensent pas aux conséquences, et les abandonnent dans le monde, se souciant comme d'une guigne de l'endroit où peut bien être envoyé l'utilisateur inconscient. Je me méfie de ces choses comme de la peste et je les évite, car on ne peut jamais être sûr de leur provenance.



Descente aux Enfers

Nous discuterons plus tard de quelques sites spécifiques d'Inferno, mais je voudrais tout d'abord donner quelques conseils sur les déplacements en Inferno. Tout d'abord, considérez que tout ce que j'écris n'est pas gravé dans le marbre. Il n'y a pas de constante en Inferno. Je vous présente ici une série d'astuces et de commentaires, les tendances infernales et les ressemblances, mais rien n'y est jamais immuable. La seule constante dans l'existence d'Inferno et ce depuis l'aube des temps, est justement sa capacité à changer entièrement d'une minute à l'autre. Je ne peux rien vous garantir.

Tout d'abord, il faut y accéder et c'est la raison pour laquelle j'ai passé autant de temps à vous parler des Portes et Portails, des méthodes permettant à n'importe qui l'accès à Inferno, si l'envie lui en vient. Toutefois, et pour être tout à fait honnête avec vous, je ne m'y fie pas et en général, je ne m'en sers guère. Le meilleur moyen pour accéder à Inferno est l'utilisation de rituels magiques. Trouvez un Conjuteur, payez lui la somme réclamée et fiez-vous à lui pour vous diriger et vous faire ensuite sortir d'Inferno. Les Conjuteurs ont le grand avantage de pouvoir contrôler l'endroit où ils désirent arriver en Enfer lorsqu'ils créent une Porte magique. Et même avant d'en arriver là, ils sont en mesure de jeter un coup d'œil et de décider s'ils se déplacent vers cet endroit ou pas, évitant ainsi les périls d'une expédition en aveugle.

Autoroutes et chemins détournés de l'Enfer

Le voyage à travers Inferno se pratique en général à pied seulement, car les Portes s'accommodent mal de chevaux et de carioles diverses. Bien sûr, ce n'est pas toujours le cas, mais de telles facilités sont peu courantes en bas, à part celles des Seigneurs Infernaux et de leurs serviteurs. Ils possèdent une variété incroyable de véhicules leur permettant de traverser

aisément leur Royaume. Des ornithoptères d'acier noirci en forme de scarabées géants, des mastodontes longs de plus d'un kilomètre roulant comme des fous et écrasant tout en traversant les Champs Infernaux, des chevaux démoniaques tirant des chars enflammés, et même des automobiles démoniaques décorées de piques vicieuses, constitue une vision banale dans le domaine d'Astaroth. Toutefois, pour le Voyageur infortuné, ces avantages ne sont pas disponibles, et tout véhicule terrestre ne peut qu'attirer sur lui des regards indésirables. Je vous conseille de vous en tenir à vos pieds. C'est un moyen lent, mais plus sûr de progresser sans trop attirer l'attention, car cela pourrait causer votre damnation éternelle.

Laissez également votre boussole à la maison car il n'y a pas de points cardinaux en Inferno. Sans pôles magnétiques, on ne peut rien tirer d'une boussole. Trouver sa position en utilisant les systèmes de localisation par satellite est parfaitement impossible. Il est même douteux que les lois physiques sur le Temps et l'Espace soient encore applicables. Inferno n'est pas une planète comme l'Illusion terrestre, donc on peut tomber par-dessus bord. De plus, tout est constamment en mouvement et même les Citadelles échangent leurs places. Astaroth et les Anges de la Mort peuvent, dit-on, contrôler la réalité d'Inferno, le déformant au gré de leurs caprices. Un voyage de quelques kilomètres peut prendre des années s'ils le désirent, et un simple pas couvrir des centaines de mètres. Dans leur Royaume, ils fabriquent leurs propres règles.

Comment font donc les habitants pour s'y retrouver ? Dans la majorité des cas, ils ne s'en sortent pas. Ce ne sont que de pauvres animaux stupides qui errent dans les plaines sauvages et les halls poussiéreux d'Inferno à la recherche d'âmes sans défense à torturer. Ce sont des créatures dirigées par leur instinct et leurs appétits, se déplaçant d'une victime à l'autre. Il y a ensuite les âmes humaines condamnées à passer leur vie dans l'au-delà, en Inferno. Bien sûr la plupart finissent entre les mains des bourreaux d'Astaroth ou dans les Légions d'Astaroth. Ils apparaissent sous la forme d'humains couverts de blessures et de contusions, des ombres d'eux-mêmes. Ils sont en général devenus fous, et il vaut mieux les éviter, bien que certains puissent être des alliés de choix. Une fois de plus, je vous exhorte à la prudence car assez souvent ces "pauvres âmes" ne sont que des Razides ou autres

créatures infernales déguisées, à la recherche de victimes ignorantes.

Certains peuvent retrouver leur chemin en Inferno sans se tromper, à travers des passages tortueux et des cours d'eau croupie. Astaroth a fait ce don à ses nombreux rejetons. Ils savent toujours où ils se trouvent exactement dans les limites de son Royaume, et savent ce qu'ils vont trouver au prochain tournant, même s'il n'y avait rien à cet endroit quelques minutes auparavant. Ils connaissent également le temps nécessaire pour aller d'un point à un autre et quel chemin est le plus sûr. La seule exception à ce don, est l'intervention d'Astaroth ou de ses Anges de la Mort sur la forme d'Inferno. A ce moment-là, mêmes les plus avisés des errants d'Inferno peuvent se perdre.

Cela n'apporte pas grand espoir à ceux qui, comme vous et moi, ne sont pas d'origine infernale. Les âmes humaines ont tenté de multiples astuces pour se repérer dans le territoire protéiforme d'Inferno. Des temps anciens nous vint le concept du fil d'Ariane, cette trace que l'on laisse derrière soi pour pouvoir repartir. Malheureusement, parfois cela ne fonctionne pas comme prévu : le fil peut changer en accord avec le paysage alentour, les marques peintes peuvent disparaître, les miettes de pain être mangées et un innocent morceau de corde devenir un serpent venimeux dans votre main. Le territoire infernal n'apprécie pas d'être marqué et le sol que vous foulez se rebelle contre vous.

Il y a tout de même un peu d'espoir pour les humains. Les êtres divins que nous sommes ont le pouvoir de modifier la forme d'Inferno, à un degré assez faible, très faible en fait. Voici comment cela fonctionne. Nous savons que la souffrance humaine, la douleur et les émotions vives peuvent réunir Inferno et Elysium pour la formation d'un Portail. Dans ce cas précis, l'énergie humaine primaire déchire l'illusion, mais attire aussi Inferno vers la source de la douleur. La souffrance humaine ouvre des Portails vers Inferno et non, vers Métropolis ou les Royaumes Oniriques. Donc, l'énergie humaine divine peut manipuler la géographie infernale.

Attention, ne vous réjouissez pas trop vite, car cette capacité est très limitée. Aucun homme (sauf peut-être un Eveillé) ne peut allégrement plier le Royaume d'Astaroth à sa volonté. Par contre, s'ils sont un peu chanceux et si tout se passe bien, les humains peuvent légèrement influencer leur route à travers Inferno. Une personne à la volonté farouche peut garder dans son esprit sa destination, et si elle continue d'avancer, elle arrivera peut-être au bon endroit... Peut-être. Et cela peut prendre des années, mais cela peut enfin se produire. Plus sa volonté est forte, plus elle est déterminée, plus elle est proche de l'Eveil, plus prompt sera le voyage. Là où regarde l'esprit, se dirige le corps.

Plusieurs problèmes se posent, si l'on se fie à cette méthode de remodelage d'Inferno. Tout d'abord, comment savez-vous que vous êtes assez fort ? Regardez en vous-même, dans votre cœur, et repensez à ce que vous avez accompli de plus difficile dans votre vie. Pourrez-vous tenir des jours entiers voire des semaines dans cet état ? Pourrez-vous terminer votre voyage une fois celui-ci entamé ? Et puis, il y a le but du déplacement en lui-même. Après tout cette technique ne fonctionne que si vous avez un endroit précis en tête et qu'il existe encore.

Certains sites semblent être immuables (en tout cas, c'est ce qu'il semble, mais il n'y a aucune garantie), et j'en parlerais dans le prochain chapitre. Il est absolument primordial que vous en gardiez l'image dans votre esprit durant tout le trajet, pas obligatoirement une image réelle, mais quelque chose comme une sensation ou un attachement émotionnel à l'endroit...

Toute cette concentration sur un but à atteindre peut avoir hélas un effet plutôt sinistre. Car il attire l'attention sur vous. Et en Inferno, toute attention est malvenue, alors il faut être très prudent. Par exemple, se focaliser sur la Citadelle de Samael signifie se focaliser sur Samael lui-même. Plus vous vous approchez de lui, plus il sera conscient de votre présence. Il entravera au moins votre progression, car au niveau subconscient il élèvera des barrières sur votre chemin. Au pire, Samael enverra quelques Légions vous chercher. Elles vous ramèneront enchaînés. Les autres créatures infernales du voisinage ressentiront également votre effort et viendront voir ce qui provoque cette agitation.

Je vais maintenant éclaircir un détail. Lorsque je parle de se concentrer sur un endroit, il faut que ce soit un site, pas un endroit où se trouve quelqu'un. Par exemple, vous ne pouvez pas demander "je veux aller dans la salle de torture où se trouve ma défunte femme" et vous attendre à y accéder ainsi. Si vous pensez avoir un indice sur l'endroit exact où elle se trouve, vous devez vous concentrer sur le lieu, la Salle des Amers Chagrins dans le Troisième Cercle par exemple. Autre point à clarifier : cette technique utilisée pour se déplacer en Inferno est souvent très dangereuse et peu fructueuse. Mais parfois, vous pouvez ne pas avoir d'autre choix. Heureusement, et c'est ce qui m'amène à un autre sujet, vous pouvez utiliser des Psychopompe.

Psychopompe

Le Psychopompe est une version plus poussée du phénomène décrit ci-dessus. C'est un esprit-guide qui vous dirige dans les Enfers, que ce soit Virgile pour Dante ou la Sybille de Cumae pour Virgile. Les Psychopompe sont un atout pour les Voyageurs des Enfers sérieux, et ils apparaissent sous plusieurs formes, selon vos ressources et les recherches effectuées. Ici également, la Magie se révèle profondément nécessaire. Bien qu'elle ne soit pas primordiale pour gagner l'aide d'un Psychopompe, elle rend la tâche beaucoup plus aisée.

Le Psychopompe le plus commun n'est pas du tout un guide véritable, mais une projection du "moi" du Conjuteur. D'une certaine façon, ce "guide" n'est qu'une variante de la pratique que j'ai expliquée plus haut, dans laquelle le Voyageur modifiait Inferno selon sa volonté. Toutefois, invoquer un guide venu de vos souvenirs réprimés est à la fois plus subtil et un peu plus efficace. Le Conjuteur se remémore, aussi loin qu'il le faut dans le temps, toutes ses visites à Inferno, en tant qu'âme de défunt et non en tant que Voyageur vivant. Le rituel ne restitue pas au mage tous ses souvenirs, ce qui est en général bien au-dessus des moyens de la plupart d'entre eux. Mais il trie ceux qui concernent uniquement Inferno et sa géographie. Ces souvenirs prennent forme physique en Inferno et vous obtenez votre Psychopompe.

Bien sûr, la forme prise par les souvenirs varie d'une personne à l'autre. Cela peut aller d'un frère jumau du jeteur de sort à quelque personnage célèbre de l'Histoire (Virgile ?). Mêmes des animaux ou des bêtes fantastiques peuvent servir de guides, bien qu'ils ne dépassent jamais la taille de l'humain. Il est aussi important de se souvenir que ce guide est sans substance en Inferno. Ce n'est pas parce que vous invoquez un Psychopompe à l'apparence d'un grand guerrier qu'il vaudra ou pourra se battre pour vous. Leur avantage est qu'ils sont presque impossibles à détruire, sauf par Magie, et à moins que le lanceur de sort lui-même ne décède.

Ce que sait un Psychopompe est très variable, mais en général cela se révèle suffisant. La plupart d'entre nous ont passé des centaines voire des milliers d'années en Inferno au

cours de l'Histoire. Bien sûr, il est possible de passer un millénaire enfermé dans une seule salle de torture, mais c'est plus rare que vous ne le pensez. Il y a de fortes chances que votre Psychopompe puisse vous guider exactement là où vous voulez aller, même s'il ne prend pas automatiquement les raccourcis. Il ne connaît pas les passages souterrains et les tunnels secrets empruntés par les Razides et autres géoliers, qui semblent se déplacer avec aisance dans tout Inferno. Il est peu probable que vous ne les ayez jamais empruntés. Il ne connaîtra pas non plus les mystères des Citadelles, à moins que vous n'ayez été très malheureux ou très chanceux dans une mort passée.

La personnalité du Psychopompe dépend beaucoup de la forme adoptée, mais elle est aussi entachée par vos expériences. Il se conduira envers vous comme vous vous comportez envers vous-même. Par exemple, si vous êtes l'une de ces pauvres âmes pleines de mépris envers elle-même et aux tendances suicidaires, votre Psychopompe vous en gardera rancune. Il vous considérera comme vous vous considérez vous-même. Ce qui peut être un gros avantage si vous vous estimez et prenez soin de vous. Le Psychopompe doit aussi gérer les souvenirs antédiluviens de souffrances et de tortures. Il a sûrement connu un peu de bonheur dans son existence, mais il se souvient uniquement des horreurs d'Inferno. Cela peut le rendre soit très mélancolique soit extrêmement blasé. Il peut même vous en vouloir. Ce qui fait que même le meilleur des Psychopompe est un compagnon cafardeux, et le pire d'entre eux peut mener un homme sain d'esprit au bord de la dépression.

Autres Guides

Bien sûr, il existe d'autres créatures susceptibles de vous servir de guide si vous êtes incapable d'invoquer un Psychopompe. Comme je vous l'ai déjà indiqué, les créatures nées en Inferno savent voyager de façon innée et en toute sécurité, quelles que soient les horreurs rencontrées. Elles sont donc considérées comme les meilleurs guides. Malheureusement, elles sont difficiles à utiliser. Après tout, elles sont habituées à nous réduire en esclavage, pas à nous servir de guide. Je sais, je finis par me répéter comme un vieux phonographe, mais comme toujours, les choses sont plus faciles si vous bénéficiez de la présence d'un Conjuteur. Invoquer et lier les créatures à utiliser ensuite en tant que Psychopompe, constitue le fonds de commerce des Conjurateurs de la Mort. Les dangers afférents sont évidents, car la créature liée fait tout ce qu'elle peut pour ne pas remplir son office. Tous les avertissements habituels liés aux invocations de créatures s'appliquent aux Psychopompe ainsi recrutés, avec un petit extra car ils se trouvent dans leur environnement naturel.

Les Voyageurs non-Conjurateurs peuvent aussi désirer se procurer un Psychopompe infernal, mais ce choix n'est pas valable car il entraînera trop de problèmes. Trouver un guide sans l'usage de la Magie exige la capture physique du futur Psychopompe, avec tout cela comporte de dangers.

Souvenez-vous que de telles créatures vous mentiront certainement, tricheront, et vous entraîneront sur de mauvais chemins, car vous n'aurez aucun moyen de pression pour vous assurer leur loyauté. Il est peut-être possible de négocier âprement avec elles, ou peut-être troquer des âmes, mais souvenez-vous toujours que les Infernaux n'ont pas vos intérêts à cœur.

On prétend que des artefacts magiques aident à contrôler un Psychopompe. Mettre la main sur l'un d'eux est un tour de force pour un Voyageur non-Conjuteur. La plupart de

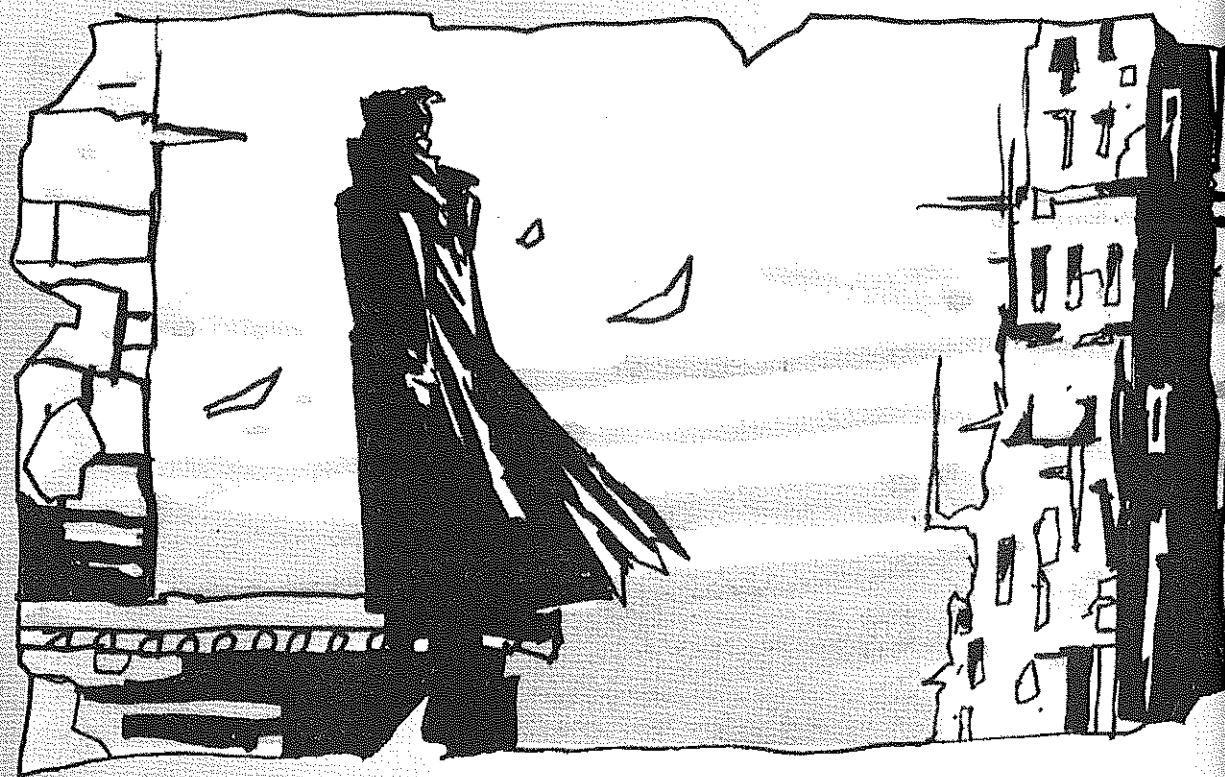
ces objets ont un prix, et en général pas en numéraire. Donc une recherche minutieuse est indispensable. Certains exigent un sacrifice quelconque, mais certains s'emparent de ce qu'ils veulent. Par exemple, j'ai entendu parler dans divers endroits d'un petit morceau de jade sculpté par un vieux chinois. Cette statuette est supposée invoquer un Psychopompe sous les traits d'un vieux sage qui vous guidera en n'importe quel lieu d'Inferno. L'effet secondaire est que le vieil homme vous fait vieillir d'une année par vingt-quatre heures passées en Inferno. Selon l'importance de votre but, cela peut valoir ou non la peine.

Les Âmes des Morts

Il vous reste une dernière option dans le choix d'un Psychopompe. Elle semble évidente, mais rarement utilisée car les risques sont imprévisibles. Qu'y a-t-il de plus commun en Inferno que les âmes des morts ? Les âmes des Morts semblent à première vue être la meilleure solution. Après tout, elles n'ont aucune raison de soutenir les Seigneurs Infernaux, et toutes les raisons possibles de se montrer accueillantes avec ceux de l'extérieur. Le premier problème est de trouver une âme qui ne soit pas déjà dans les griffes d'un Razide et leurs salles de torture. Elles sont rares mais pas impossibles à dénicher car aucune prison ne peut empêcher toute évasion.

Mais vous ne pouvez pas faire confiance à un mort. On ne peut pas se fier aux âmes des défunts. Elles ont enduré des douleurs inimaginables et leurs esprits sont sans aucun doute délirants. Au moins, avec une créature infernale liée servant de Psychopompe, vous savez qu'elle va tenter de vous tromper. Avec une âme humaine, vous ne pouvez jurer de rien. Parfois, la douleur et la haine sont telles qu'elles ne désirent plus que se venger sur tous ceux qui les entourent, quel qu'ils soient. Ensuite, il y a ces pauvres âmes perdues qui sont enrôlées «volontaires» dans les Légions d'Astaroth, trahissant leur race pour un espoir illusoire de gloire à venir. Celles-là vous perdront aussi sûrement qu'un démon ou un diable. Et même si une âme veut bien faire, elle ne peut pas grand-chose. Inferno lui est aussi étranger qu'à vous et moi.

Cet ouvrage est plus qu'une série d'avertissements divers concernant Inferno, et bien que pour certains je puisse passer pour un radoteur doublé d'un esprit chagrin, essayez de bien comprendre de quoi nous nous entretenons ici. Dans le même état d'esprit, je lance une autre mise en garde concernant les âmes humaines utilisées comme Psychopompe, et finalement tous les Psychopompe quels qu'ils soient. Les Seigneurs Infernaux sont rusés, insidieux, et ils prennent grand plaisir à tromper les humains. Il n'est pas rare qu'une créature démoniaque prenne la forme d'une âme humaine inoffensive dans le seul but de mener un Voyageur à la perdition. Et il est carrément impossible de distinguer un tel Doppelgänger d'une âme véritable, alors soyez prudents ! Vous ne pouvez être sûrs de rien !



Le Voyageur bien équipé

Une incursion en Inferno ne devrait pas être prise à la légère, sans une préparation exhaustive de la part du Voyageur. Nous avons déjà discuté de la possibilité de trouver une entrée et de quelques suggestions sur la recherche d'un guide pour traverser le monde inférieur. Il reste néanmoins quelques détails à régler, par exemple savoir ce que vous allez emporter avec vous, dans les ténèbres incandescentes. Avant tout, emmenez un Conjureur. On en a déjà vu l'utilité, et je ne reviendrais pas là-dessus. Ensuite, emportez des armes. Je suggère à l'aventurier bien équipé d'en prendre une grande variété avec lui. De nos jours, les armes à feu sont assez facilement accessibles et très certainement efficaces. Tout comme les explosifs qui peuvent faire de gros dégâts à même la plus horrible des bêtes Infemales.

Bien que les armes modernes soient très séduisantes, prenez également des armes traditionnelles. Voyez-vous, les lois physiques terrestres ne fonctionnent pas obligatoirement en Inferno. C'est particulièrement vrai des noires Citadelles des Anges de la Mort, où la Réalité est l'expression directe de la volonté et des désirs d'un Seigneur. S'il le désire, un Ange de la Mort peut décider que la poudre ne s'enflamme pas chez lui, dans son domaine. Si vous ne comptiez que sur votre fusil à pompe, une mauvaise surprise vous attend. Une bonne épée, un couteau ou une masse peuvent se révéler d'une grande utilité en ces circonstances.

Une autre partie de l'équipement est vitale : nourriture et eau. La légende prétendant qu'un individu qui mange de la nourriture infernale ne peut plus quitter les lieux, est parfois vraie. Partez du principe que rien n'y est potable ou mangeable. Même ce qui ne semble pas empoisonné peut avoir un effet à longue échéance sur votre âme. Beaucoup de créatures infernales utilisent la boisson et les mets comme appâts, pour manipuler les âmes non averties ainsi que les Voyageurs. En acceptant cette nourriture, vous pouvez également céder votre âme. Donc, de solides provisions sont un atout pour un Voyageur sérieux.

Des sources de lumière fiables peuvent être également sans prix. Comme nous le verrons dans le prochain chapitre, il n'y a ni jours ni nuits en Inferno, mais vous traverserez beaucoup d'endroits plongés dans l'obscurité. Tout comme pour les armes, il vaut mieux avoir des ressources primitives pour suppléer aux objets modernes. Les piles ont la mauvaise habitude de tomber en panne au plus mauvais moment. Ceux qui sont inspirés par les anciens récits pourront trouver étrange que je conseille à un Voyageur d'emporter du silex et de l'amadou pour faire du feu, mais vous pouvez avoir soudain besoin de cette torche.

Que doit-on porter comme vêtements en Enfer ? Il est difficile de répondre ; la météo en Enfer est au mieux variable, mais toujours gênante. Toutes formes de précipitations existent dans le monde infernal, et certaines dont on ne soupçonne même pas l'existence. Donc, malheureusement, mon conseil est : attendez-vous à tout ! Il pourra geler, ou faire assez chaud pour vous cuire tout vif dans vos vêtements. Vous aurez droit à de la pluie et de la neige, des marais, de la boue, et des endroits où vous avancerez enfouis jusqu'au cou dans les excréments. Ce qui me donne l'occasion de vous prodiguer quelques suggestions sur la mode locale. Emportez un masque à gaz, des filtres à air ou au moins des bouchons pour le nez. La puanteur, et les miasmes divers peuvent venir à bout des plus forts d'entre nous.



Mort et Temps

Voici venu le moment d'aborder le passage du Temps en Inferno, par rapport à celui d'Elysium. Il n'y a aucune relation entre eux. Trois jours peuvent s'écouler dans Inferno pour un Voyageur et seulement une heure pour nous autres en Elysium. Mais cela peut être le contraire. En fait, le Temps n'est pas absolu en Inferno. Ainsi des Razides peuvent infliger des milliers de jours de souffrance à une pauvre âme, alors qu'ailleurs Golab semble se réjouir d'un seul jour de plaisir pervers. Alors qu'en Elysium, le Temps semble proche de l'absolu, Inferno en ignore les règles mais jusqu'à un certain point. Car le Temps compte en Inferno. Nous avons vu comment les événements de notre monde et Métropolis l'influaient. Il doit donc y avoir une relation quelconque.

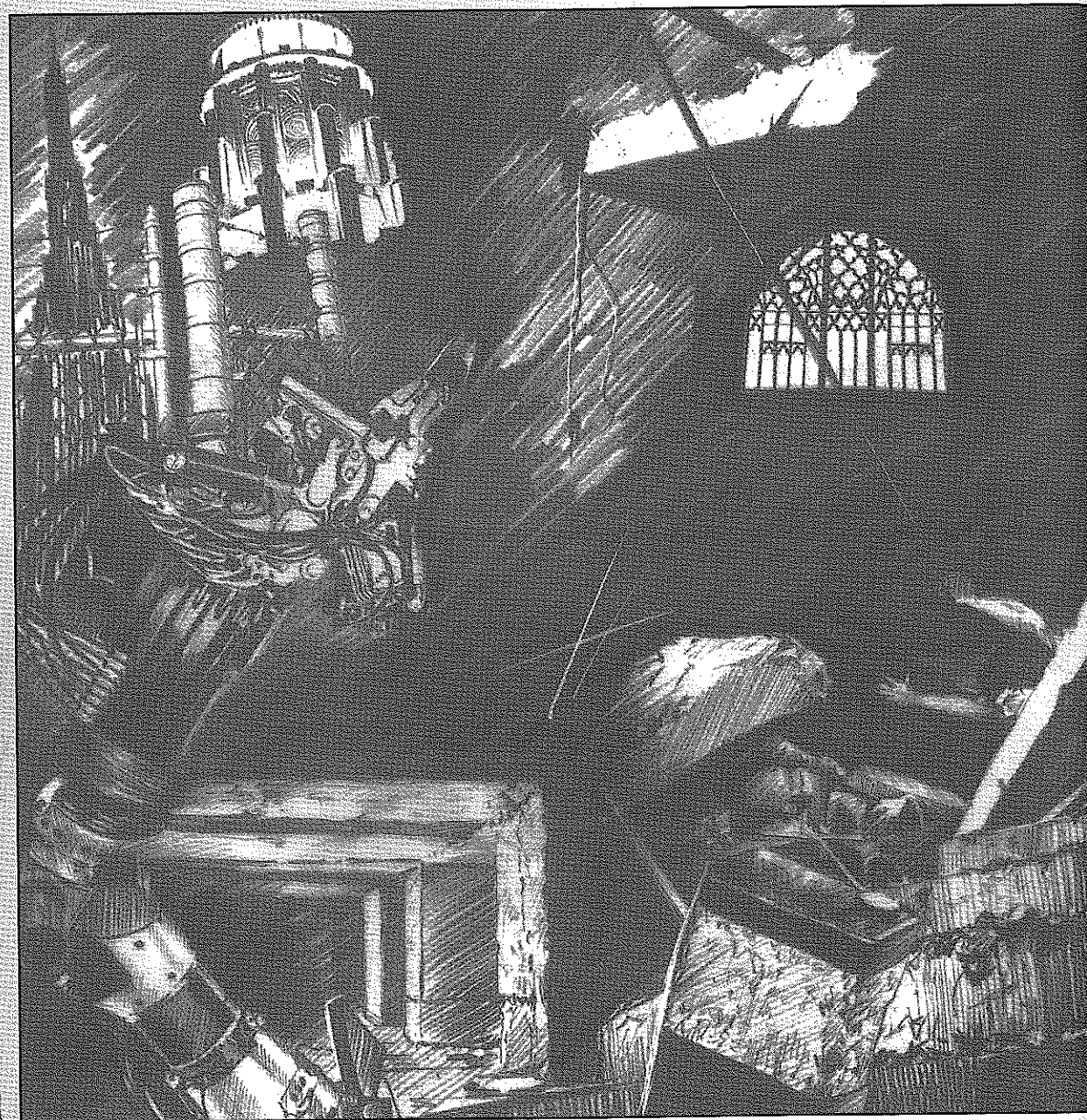
Il est plus probable que le Temps en Inferno soit tout à fait relatif. Pour être plus précis, c'est l'expérience du Temps qui est relative. La manière dont il passe pour vous en Inferno est différente de celle des autres et de la manière dont il passe ailleurs dans le reste de l'Univers. Ce qui n'annule pas la probabilité de l'existence d'un Temps absolu. Cela signifie simplement qu'en Inferno, les expériences peuvent en être différentes. Ce qui détermine votre perception du temps dépend d'où vous êtes et de ce que vous y faites. Évidemment, dans une salle de torture, le temps est compressé, donc les heures de souffrances valent des minutes. Votre expérience peut également changer d'un pas à l'autre, mais bien sûr vous ne vous apercevrez de rien. Pour vous, le Temps semblera s'écouler normalement. Ce n'est que lorsque vous reviendrez en Elysium, que vous découvrirez que vos enfants sont grands et que votre femme vous a quitté.

Les Conjureurs spécialisés dans la Voie du Temps et de l'Espace pourront sans doute ressentir ces déplacements temporels et peut-être les contrecarrer. Certains sont même spécialisés dans le Royaume de la Transcendance*, étudiant tout spécialement le cours du Temps en Inferno. Plus que tout autre, ils savent déterminer pour eux-mêmes le cours du Temps dans les Enfers. Toutefois, leurs compétences ne peuvent lutter contre les modifications de Réalité décidées par un Ange de la Mort ou Astaroth sur leur propre territoire. Ainsi toute intrusion d'un Conjureur dans le cours du Temps alerte immédiatement les créatures infernales de la présence d'un mage, créant de nouveaux problèmes au Voyageur concerné.

En guise de conclusion

Il y aurait beaucoup plus à dire, mais je ne peux pas tout vous présenter ici. J'ignore certainement l'existence de certaines Portes et il doit y avoir des moyens d'ouvrir des Portails dont je n'ai même jamais rêvé. Tout peut se produire lorsqu'Inferno et Elysium se heurtent, tout particulièrement en ces temps modernes chaotiques, à l'aube de la disparition du Démon. Cherchez vos propres voies, les moins fréquentées si possible, car il y aura moins de gardiens pour vous barrer la route.

* (Voir Guide du Conjureur page 7)



L'étude de la Géographie Infernale est un sujet délicat, défiant toute tentative de description aisée ou de classement par catégories. Inferno change en un flux constant, et seules quelques données restent immuables. Nous ne pouvons, en ce qui concerne notre sujet, qu'aborder les tendances glanées au cours de diverses expériences. Vu la mutabilité du paysage, j'ai dû me fier aux divers témoignages d'hommes et de femmes au cours de l'Histoire pour assembler cette partie. Je n'ai exploré moi-même qu'une maigre part des manifestations infernales, mais je peux vous assurer que je n'ai choisi de vous présenter que les sources les plus fiables. J'apporte également et aussi souvent que possible de nombreux autres exemples pour corroborer les informations fournies. Je me concentre ici sur les traits les plus communs d'Inferno et donc les plus susceptibles d'être rencontrés. Toutefois, je me penche également sur certains aspects moins fréquents mais plus intéressants, tout simplement trop fascinants pour être mis de côté.

J'ai organisé cette partie un peu au hasard, car beaucoup de traits infernaux sont au-delà de toute description sous l'égide d'une seule catégorie. Néanmoins, certaines généralisations étaient nécessaires et j'ai tenté de m'y tenir sans déformer les informations à délivrer. Nous commencerons donc par un panorama général de la topographie infernale, tout comme un guide de voyage classique commente d'abord le climat et le paysage d'un pays donné. À partir de là, j'ai découpé ce chapitre en deux sections : Les Cercles et les Etendues sauvages. J'ai ensuite divisé à nouveau chacune de ces sections. J'ai par contre décidé d'aborder le sujet des Citadelles dans un autre chapitre, avec leurs Seigneurs, plus tard dans cet ouvrage.

Inferno Vue d'ensemble

Décrire Inferno constitue un défi en soi et il n'existe aucune carte précise. C'est un territoire sans limites, s'étendant aussi loin que l'Univers lui-même. Une petite porte pra-

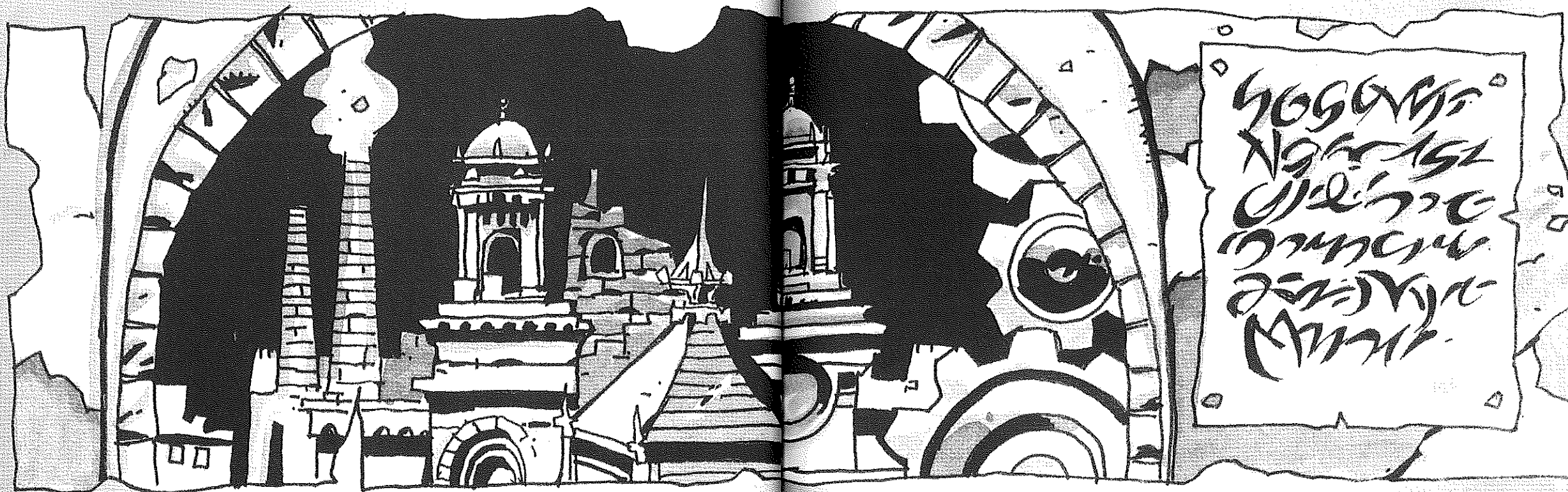
Atlas Infernal

tiquée dans un édifice aux proportions modestes peut s'ouvrir sur un lac de lave à perte de vue. On peut tomber sur des puits sans fond, des déserts aussi vastes qu'un continent, et des mers de sang et de bile en Inferno, et hélas, souvent jamais deux fois à la même place. Tout comme le temps peut changer d'une minute à l'autre, passer de la pluie battante à des avalanches d'excréments enflammés tombant brutalement du ciel. Tout est possible, et vous devez vous y attendre à tout moment.

Les Grands Cercles de l'Enfer

Ils constituent et de loin, la région la plus célèbre des Enfers, du moins pour le lecteur occidental. Les Orientaux et les Chinois sont plus familiers avec les Sources Jaunes. Mais je me concentrerais ici sur les Grands Cercles car c'est à cet endroit qu'Astaroth a choisi de placer ses grands places fortes, ainsi que les Citadelles de ses dix lieutenants. Si on peut décider qu'Inferno possède un centre géographique, alors les Cercles le constituent. Bien sûr, les Cercles sont sans limites tout comme Inferno. Dans chacun d'eux se trouve un espace illimité, avec ses salles de tortures, ses lacs de feu, et les Chambres d'Eclosion pour démons s'étirant à l'infini. Chaque Cercle est un monde en lui-même, un univers de souffrance et de désolation, voué à la destruction de l'esprit humain.

Si quelqu'un devait voyager assez loin au-dessus des Cercles, ou de l'Abîme comme on le dit parfois, il pourrait contempler son immensité : un gigantesque puit s'enfonçant dans des profondeurs insondables. Toute échelle étant inutile lorsqu'on le regarde d'en haut, il est d'ailleurs trop vaste



pour pouvoir être envisagé dans son entier. Le diamètre du Cercle le plus haut est sûrement supérieur à plus de deux mille kilomètres, chaque Cercle inférieur allant en diminuant, jusqu'au fond de l'Abyme. Ce puit qui semble être sans fond doit bien mesurer mille six cent kilomètres de large avec en son centre la Citadelle d'Astaroth, l'instigateur de toutes les horreurs d'Inferno. La Citadelle s'élance dans le firmament infernal depuis le centre de l'Abyme et sa flèche principale s'élève jusqu'au plus haut niveau des Cercles.

Au-delà du périmètre des Cercles s'étend une immense plaine poussiéreuse, dénuée de tout trait particulier. On peut y errer une vie toute entière sans jamais atteindre quoi que ce soit, ou en quelques pas entrer dans les Etendues Sauvages. Tout dépend du chemin que l'on emprunte, et de votre capacité à vous diriger, face à des lois physiques délirantes aux confins d'Inferno. Cette plaine, souvent surnommée Terres Mortes représente pour certains une sorte d'Enfer privé, et chaque individu se sent effectivement bien seul lorsqu'il les parcourt. Il n'y a aucune possibilité d'y rencontrer qui ou quoi que ce soit, à moins de savoir exactement où chercher. Si vous voyagez en groupe, vous devez prendre garde à ne jamais perdre de vue vos compagnons, vous pourriez bien ne jamais les retrouver. Un Psychopompe est ici, comme dans beaucoup d'endroits en Inferno, d'une valeur inestimable.

En se tenant sur le bord des Cercles, il est physiquement possible d'apercevoir l'autre côté de l'Abyme bien que se trouvant à des milliers de kilomètres. À la différence de notre Terre Illusoire, Inferno n'est pas une sphère et aucun horizon ne bloque notre vue. Si votre vision est assez bonne, vous pouvez voir sans limites. Bien sûr, lorsqu'on est tout au bord de l'Abyme on peut réellement voir très loin sans obstruction aucune.

Lorsque l'on se trouve dans les Cercles eux-mêmes, d'autres visions réclament une attention plus soutenue.

Lorsque l'on baisse les yeux vers l'intérieur de l'Abyme, on peut remarquer plusieurs rivières qui se fauillent à travers les Cercles. Elles forment également parfois des anneaux, alors qu'ailleurs elles les coupent, et cascading sur des kilomètres. Toutes ces rivières ne charrient pas que de l'eau. En fait, il existe sûrement dans les Cercles, un fleuve de chaque substance répugnante connue de l'homme. Les plus dangereux sont ceux qui semblent composés d'eau car ils érodent l'âme même, et ne se contentent pas d'altérer et déchirer le corps que nous habitons.

Les rivières semblent être le seul accident de terrain à couper réellement les limites des Cercles. Car ils sont normalement très délimités les uns par rapport aux autres. Les Cercles sont composés pour la plupart de terrasses, ce qui fait qu'il y a en général une dénivellation abrupte de soixante-dix kilomètres ou plus. Dans quelques zones assez rares, certains Cercles forment une seule surface lisse à leurs frontières, mais c'est vraiment peu fréquent, car les habitants de chaque Cercle sont très territoriaux. Il existe des escaliers, des échelles, et même de longues rampes d'accès ainsi que des labyrinthes souterrains qui relient les différents niveaux. Souvent des guerres éclatent entre les différentes régions de l'Abyme, un Cercle tentant de s'approprier les âmes de l'autre. Dans ce cas, des équipements de siège assez ingénieux sont employés.

Depuis le sommet de l'Abyme, il est bien sûr possible de voir la surface de chaque niveau, mais seule une petite partie des tortures qui y sont pratiquées est visible. Néanmoins, chaque Cercle déploie un époustouflant éventail de traits topographiques divers à sa surface. En baissant les yeux, on peut voir des blizzards rageurs ravager des régions immédiatement voisines de désert arides. Des forêts torturées, des plaines abandonnées, des villes hideusement déformées et des océans bouillonnants, on peut voir tout cela dans les Cercles et chacun d'eux est un monde à part entière. On pense généralement et c'est une erreur que plus on s'enfonce dans les Cercles, plus ils sont petits. C'est tout à fait faux. Il s'agit uniquement d'un effet purement esthétique voulu par Astaroth, puisque l'espace est en effet infini. En tout ce qui concerne les affaires infernales, il vaut mieux ne pas se raccrocher à nos concepts physiques habituels.

C'est en sous-sol que l'on découvre généralement les pires horreurs. Pour tout dire, les créatures infernales préfèrent vaquer à leurs affaires ailleurs qu'en plein air, même sans soleil, sous la voûte céleste d'Inferno. Un vaste réseau de tunnels, de pièces et de cavernes se dissimule sous tous les niveaux de l'Abyme, et renferme la majorité des salles de torture de l'Enfer. Une cité entière se niche au sein des sous-sols, un lieu où les créatures infernales ou damnées mènent une vie misérable sans jamais quitter le giron de leur Cercle. Il y a encore, en dessous, des salles qui sont en elles-mêmes un autre monde. Personne ne sait ce qui se dissimule derrière les portes d'acier noirci. Cela peut parfaitement n'être qu'un placard exigu où s'entassent des corps en décomposition, ou une immense jungle rougeoyante grouillant d'étranges créatures effrayantes et purement malveillantes.

Émergeant du Premier niveau jusqu'au fond de l'Abyme, s'élèvent les Palais ténébreux, les Citadelles Noires des Anges de la Mort. Nous les reverrons une à une plus tard, lorsque je vous parlerai des Anges de la Mort eux-mêmes, mais elles partagent toutefois certaines caractéristiques, qui sont donc valables pour les dix Citadelles. Chacune d'entre elles s'étend sur toute la profondeur de l'Abyme et des entrées y conduisant sont pratiquées dans chaque Cercle. Tout comme les Cercles, l'espace dans les Citadelles est illimité et non soumis à nos conceptions de l'Espace et du Temps. Elles paraissent régulièrement construites sur toute la circonférence de l'Abyme, mais en descendant il semblerait qu'elles se chevauchent. Les Citadelles concentrent la torture et la malveillance de l'Abyme, comme dix gigantesques aimants à souffrance. Comme elles s'élèvent dans les niveaux, elles transcendent également les rivalités mesquines et les luttes minables, typiques du reste des habitants de l'Abyme.

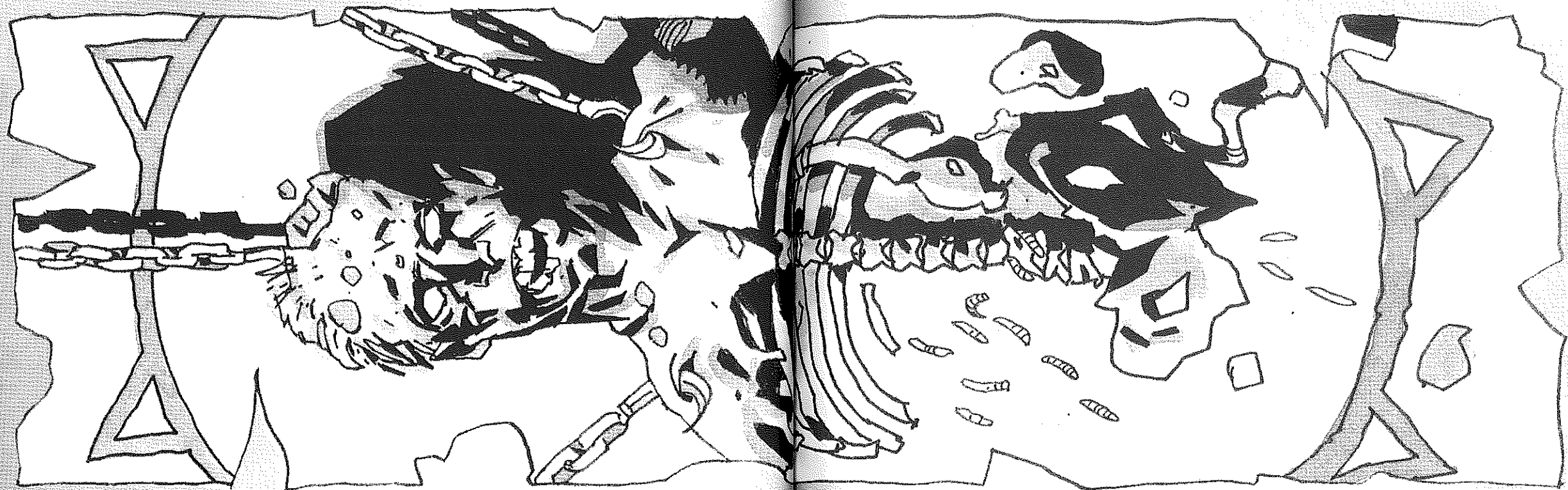
Une Citadelle est réellement pétrie de la volonté et des désirs de son Maître, rendus aussi solides que le fer et la pierre. Ce qui fait que les Anges de la Mort ont un contrôle total sur tous les aspects de leur Citadelle, et sont au courant de tout ce qui s'y passe. Ne pensez pas stupidement que vous avez réussi à vous glisser à l'intérieur sans être vu, alors que son Seigneur est présent, car c'est parfaitement impossible. Toutefois, depuis la disparition du Démon, et le départ d'Astaroth en Elysium, plusieurs Anges de la Mort ont abandonné leur Citadelle respective, préférant rechercher la gloire

dans notre monde. Les autres résidents de l'Abyme ont commencé à s'emparer de parcelles entières de Citadelles, et quelques Razides mineurs se sont autoproclamés Seigneurs des Enfers. Ce qui n'a fait qu'aggraver le chaos dans ce monde déjà assez turbulent des Cercles.

Au centre de tout ce chaos, se trouve la vaste fosse sans fond, entourant la Citadelle d'Astaroth, un site battu par les vents déchaînés et parcouru de fréquents orages électriques. De grands ponts suspendus d'acier noirci sont soutenus par des chaînes de fer aussi épaisses que dix hommes. Les ponts commencent aux Portes les plus basses des Citadelles et s'étirent au-dessus de kilomètres de vide jusqu'aux dix Portes de la Citadelle d'Astaroth qui portent chacune le nom d'un de ses Anges de la Mort. Jadis, chacun des Anges était le seul à pouvoir emprunter et utiliser la Porte à son nom. Mais depuis qu'Astaroth est parti, sa Citadelle est scellée même pour ses plus "fidèles lieutenants".

Le Palais du Seigneur des Enfers est supposé contenir les pires horreurs de l'Abyme et de tout Inferno. Astaroth, le Maître, instigateur de tous les tourments humains, prenait jadis un grand plaisir à s'occuper personnellement des humains les plus intéressants qui venaient en son Royaume. Maintenant les salles de torture sont vides, les halls de fer rouillé résonnent du hurlement des vents. Je n'ai jamais entendu parler de quelqu'un ayant visité cette Citadelle, ou même seulement découvert une entrée. Elle domine les Cercles de sa tour, une Flèche creuse métallique. Nous retrouverons cette Citadelle dans un autre chapitre, lorsque je parlerai d'Astaroth lui-même. Mais je crois que vous avez compris quel sujet je vais aborder à présent.

Dans la poésie de Dante, on retrouve les Cercles divisés selon les péchés, mais en Inferno, les péchés n'ont aucune importance. Les serviteurs de l'Enfer se moquent bien de savoir pour quelle raison vous êtes dans l'Abyme. Ils se réjouissent seulement de votre présence. La torture des humains. Astaroth l'a créé spécialement pour eux, et c'est leur seule joie. Mais l'esprit humain est très résistant, et il leur faut beaucoup de temps pour le débarrasser de tous les



vestiges de sa vie passée. Même attachés à la roue, nous nous cramponnons à nos précieux souvenirs des jours heureux. Ce qui est bien sûr ce que nos bourreaux veulent extirper de nos âmes. Pour cette raison, les Cercles sont divisés par torture et non par péché.

Chacun des Neuf Cercles représente une classe de torture différente. En fait c'était bien le cas au début, mais les siècles ont quelque peu gommé ces différences drastiques. Les Cercles ont pris l'aspect de royaumes indépendants, et ont dérobé les techniques de tortures réservées jadis à certains niveaux de l'Abyrne. Néanmoins, chaque Cercle a tendance à conserver ses spécialités dans lesquelles excellent les habitants. Après tout, il est normal d'aimer le travail bien fait.

Dans une vision idéale de l'Enfer, l'âme condamnée commence par le premier Cercle, puis continue sa descente. À chaque niveau, elle perd un peu de ses souvenirs et de ses sentiments. Pour les âmes les moins résistantes, un ou deux niveaux suffisent, et elles sont prêtes à repartir. Bien sûr, ce n'est pas parce que vous êtes à point, que vos bourreaux sont disposés à vous relâcher, et souvent une âme est obligée, malgré elle, de faire la visite complète. De nos jours, il est courant de voir une âme prise au piège dans un niveau et pour l'éternité. Il y a de moins en moins de nouvelles âmes arrivant en Inferno, et tous sont avides de garder ce qui leur tombe dans les mains, car ces pauvres créatures, vu la pénurie de travail, ont perdu leur raison d'exister.

Le transfert d'un Cercle à l'autre se fait traditionnellement par les rivières qui coulent jusqu'au fond de l'Abyrne. Ce sont également des tortures, et je développerais chacune d'elles brièvement. Certaines ont sur leurs rives des guides, des démons qui n'ont d'autre rôle que servir de passeur aux âmes. Ils s'amuse un peu avec elles durant le trajet, alors qu'elles sont à leur merci. Parfois, s'il y a une cascade, l'âme est seulement jetée par-dessus bord, et subit la douleur et l'angoisse provoquées par une longue chute. Après l'impact

au niveau inférieur, elle est immédiatement repêchée par ses nouveaux bourreaux et une nouvelle série de tortures débute...

Il existe d'autres voies pour se déplacer d'un niveau à l'autre. Des routes, des rampes d'accès et des escaliers relient les niveaux, mais ils sont en général réservés aux créatures infernales... Toute âme humaine capturée dans l'un de ces passages est assurée d'attirer l'attention de tous les démons malveillants et les Razides, ce qui n'arrangera pas les affaires d'un Voyageur. Depuis le début de la Guerre de l'Abyrne (voir ci-dessous), beaucoup de seigneurs de guerre locaux ont bloqué et détruit les voies pour protéger leur territoire. Ces routes sont devenues des *no man's land*, des zones truffées de barrières, de fils barbelés, et infestées de gardes démoniaques.

Il y a enfin les tunnels dans les Cercles eux-mêmes. Comme je l'ai déjà mentionné, la grande majorité de chaque Cercle est en sous-sol. C'est à cet endroit que le Labyrinthe se connecte à Inferno et Métropolis, et c'est également le passage le plus aisé entre les Cercles. Bien sûr, dans les sous-sols, il est impossible de se repérer, et leurs limites sont très brouillées. Dans les zones où les Seigneurs-Démons des différents Cercles se battent, beaucoup de tunnels sont gardés ou carrément obturés. Néanmoins, il existe toujours une voie libre puisque les Cercles sont infinis, et certains lieux sont explorés même par les Razides les plus anciens.

Les Guerres de l'Abyrne

Lorsqu'Astaroth quitta Inferno pour notre monde, il voua l'Enfer au chaos. Sans sa fureur pour les maîtriser, les démons et les bourreaux sont passés de leur sens naturel de la destruction à la rébellion ouverte. Les Anges de la Mort furent les premiers à se retourner contre leur Seigneur, et certains tombèrent sous la puissance de sa rage. Mais la révolte se propagea dans tous les Cercles, et dans certains, la volonté même d'Astaroth est contestée. Certains restent loyaux envers le Seigneur Noir ou envers un de ses Anges de la Mort. Mais d'autres ont installé leur propre Royaume des Damnés et convoient à présent le pouvoir que détenaient depuis si longtemps Astaroth et ses lieutenants.

Bien entendu, les temps ayant changés, et à cause de la nature même des démons, ceux-ci passent plus de temps à se battre entre eux et ne constituent pas une véritable menace pour Astaroth ou les Anges de la Mort. Les démons sont une race mesquine et profondément puérile. Ils sont si jaloux les uns des autres, qu'ils ne peuvent même pas espérer coopérer un jour, ni obtenir le pouvoir dont ils rêvent. Alors ils se battent sans fin, dans des guerres sans but réel, avec pour butin les âmes humaines. Les âmes ont peu de valeur intrinsèque, mais le plaisir de torturer les humains est si profondément lié à leur nature profonde, que ces méprisables Seigneurs démons n'ont pas d'autres désirs en ce monde. Ils envient Astaroth et ses Anges car ils choisissent les âmes qu'ils torturent. Les démons n'imaginent pas un monde supérieur à Inferno et n'ont aucune ambition pour ce qui se passe ailleurs.

Les luttes elles-mêmes sont effroyablement violentes. Il est très ardu de détruire un démon ou un Razide lorsqu'il est en Inferno. Le seul désagrément possible pour lui est de devoir attendre que son corps se reforme. Donc, un seul coup même meurtrier n'est pas suffisant. Il est nécessaire de hacher menu son ennemi, lui arracher les membres, et le

réduire en cendres. Ce dernier se relèvera de toutes façons quelques heures ou quelques jours plus tard. Il ne peut donc pas y avoir de vainqueurs définitifs dans un combat, et l'ennemi revient toujours. Les démons font rarement de prisonniers de leur race. Les prisons et les salles de torture sont pour les humains. Les démons sont immunisés à ce genre de désagréments et en général, adorent la souffrance quelles que soient la cause et la victime.

Tous les Cercles n'ont pas succombé à cette guerre. Dans plusieurs endroits de l'Abyrne, le cycle de torture continue comme jadis. Les humains entament leur descente au sommet des Cercles et cheminent lentement jusqu'au fond en passant à travers les niveaux.

De nos jours, de moins en moins d'âmes transitent par Inferno et le système commence à se fissurer. Comme on dit, l'oisiveté est le terrain de jeu du Diable, et lorsque les bourreaux manquent de victimes, ils deviennent intenable. Dans certaines parties d'Inferno, ils prenaient leur temps avec les humains qu'ils ont la chance de capturer. Si le processus tout entier se grippait, les créatures infernales insatiables envahiraient notre monde, à la recherche frénétique de victimes.



Mais assez de taquineries et d'amuse-gueule sur les horreurs qui attendent dans l'Abyrne. Venons-en maintenant à une série de récits recueillis auprès de ceux qui ont véritablement souffert les diverses tortures des Cercles, et ont tout de même réussi à me rapporter leur histoire ou à la mettre par écrit. Bien sûr, ces récits n'illustrent qu'une partie des épouvantables expériences que l'on peut subir là en bas, mais elles donnent un bon aperçu des caractéristiques de chaque Cercle. Il est bien sûr impossible d'en dresser un catalogue complet, il ne sert donc pas à grand-chose d'espérer trouver beaucoup plus que ce que j'ai présenté ici.

Le Premier Cercle

Les récits du Premier Cercle sont, bien naturellement, plus faciles à se procurer que les histoires des plus basses zones de l'Abyrne. Après tout, presque tout le monde parvient au moins jusqu'au Premier Cercle et poursuit son chemin à partir de là. Le Premier Cercle se spécialise dans des tortures d'abrutissement : des tâches sans fin, des travaux physiques ennuyeux à mourir, des privations sensorielles, ou tortures chinoises de la goutte d'eau et autres. Je vous présente ici un récit assez pittoresque qui m'a été rapporté par un certain Arthur Baker, un homme d'affaires américain mort d'une cirrhose à l'âge respectable de 59 ans. En fait, je fis appel à Baker, presque accidentellement, un soir, mais puisque je m'étais donné toutes les peines du monde à le lier, je décidai de consigner son histoire par écrit, pour mémoire. Il fut assez coopératif, croyant, à tort, que je l'avais sauvé de son tourment, et j'espère que sa version des événements est assez explicite. J'ai exclu de ce manuscrit la longue série de jurons qui suivit lorsque j'informai Arthur que j'en avais terminé avec lui et que j'allais le renvoyer là-bas.

Les Cercles

Le récit d'Arthur

" Je suis mort comme la plupart de mes amis vont probablement mourir : mon corps m'a lâché. Je pense qu'il n'y a personne d'autre à blâmer que moi. C'est moi qui ai continué de boire alors que tout le monde m'avait conseillé d'arrêter. Mais il me restait encore six ans à tirer avant la retraite, et parfois, un verre aide à faire passer la journée. Les affaires sont un dur milieu, et le scotch peut parfois rendre les choses plus faciles. J'imagine que ce n'est pas nouveau. Comme je l'ai déjà dit, je ne serai pas surpris de voir tous ceux que je connaissais dans la société finir de la même façon. Donc, je suis depuis trois mois à l'hôpital, à attendre une transplantation qui n'est jamais arrivée, et BOUM ! c'est fini. Pour moi, ça a été simple, je ne me suis tout simplement pas réveillé. Pas de douleur, pas de derniers mots, rien du tout, un simple fondu au noir.

Je n'ai jamais été très versé dans la religion, sauf pendant mon enfance. Il est évident que je m'y intéressais à Pâques et à Noël, mais c'est tout. Mais je suis allé au catéchisme, je connais la routine. Tu pêches, tu vas en Enfer. Oui, bien sûr, quoi qu'il en soit, j'étais trop occupé pour m'inquiéter de ces conneries. J'avais du travail à accomplir, des femmes à rencontrer, vous voyez. Donc, vous pouvez imaginer ma surprise lorsque je me suis réveillé après ma mort. Après tout, je savais que j'étais mort. J'ai littéralement senti mon âme quitter mon corps, et je me rappelle m'être réveillé, avoir regardé en bas, et dit : " Hé, c'est mon cadavre ! " Brillant, hein ? Personne ne m'a jamais accusé de passer à côté des évidences.

Donc, bon, je suis là à flotter, et puis je suis comme pris dans une sorte de courant, car je commence à bouger. Je ne peux rien contrôler, mais je me déplace de plus en plus vite, et je passe directement à travers le sol de l'hôpital. Je chute droit à travers cette satanée planète ! Tout du long, j'ai des pensées étranges, je me souviens de trucs auxquels je n'ai pas pensé pendant des années, des trucs que je n'aurais même pas pu essayer de me rappeler, comme mon quatrième anniversaire ou mon premier match de foot. C'est dingue, tout me revient. Je suis tellement occupé à me rappeler tous

ces incroyables souvenirs qu'en quelque sorte, je perds conscience de mon périple, et tout à coup, c'est le noir.

C'est comme si je suis de nouveau dans mon corps. Je sens que je suis étendu sur le sol. Je peux bouger les bras et les jambes. C'est froid, comme du ciment ou quelque chose dans le genre. Je pense tout d'abord que j'ai fait un rêve étrange, que j'ai roulé en dehors de mon lit d'hôpital et suis tombé au sol. J'essaie de bouger, mais je ne peux pas me relever. Je me cogne la tête contre quelque chose de métallique à seulement quelques centimètres au-dessus de moi. Puis je me rends compte que je suis dans une sorte de boîte en métal. Je me mets à crier. J'ai crié à m'en faire exploser la tête. J'ai crié quelque chose à propos d'être enterré vivant et de manquer d'air, et toutes sortes de conneries. J'ai dû crier pendant des heures. Je ne sais pas combien de temps ça a duré, parce qu'il faisait noir et que j'étais étendu là avec seulement ma blouse d'hôpital, à donner des grands coups et à me tortiller. Au bout du compte, j'ai abandonné.

J'étais juste étendu là. Je ne sais pas combien de temps, mais ça a dû être pendant un très long moment. Il n'y avait rien, mis à part le bruit de ma propre respiration. Je ne manquais pas d'air. Il ne faisait ni trop chaud, ni trop froid. J'étais simplement là. J'ai attendu, et attendu, et attendu. Et puis j'ai pensé que j'étais devenu fou. Je ne suis pas sûr, mais ça semble logique. Je ne dormais jamais, je ne mangeais jamais rien. Je ne pissais même plus. J'étais juste étendu là, à penser. J'avais toujours ces merveilleux souvenirs perdus, mais bientôt, j'avais fait le tour de chaque moment de ma vie une centaine de fois dans ma tête. C'est tout ce que j'avais pour me tenir compagnie, des souvenirs de ma vie, et finalement, ils m'ont rendu malade. Qui s'en préoccupe ? C'est fini, maintenant. À présent, vous êtes coincé dans une putain de boîte, et vous n'irez nulle part.

Finalement, ils m'ont laissé sortir. Ils m'ont dit que j'avais été là-dedans pendant cinq ans. Je ne sais pas : ils ne sont pas particulièrement tentés de raconter la vérité, et qui sait comment passe le temps là en dessous. Après tout, il est certainement possible qu'il se soit écoulé cinq années, ça m'a paru aussi long. La boîte s'est ouverte et de la lumière y est entrée à flots et j'étais si heureux que j'aurais pu hurler de joie. Cela n'a duré que l'espace d'une seconde, car c'est à cet instant que je le vis pour la première fois. Ce satané Diable se tenait là, me tendant la main pour me sortir de la boîte. Il n'était pas rouge avec des sabots et une queue, mais j'ai de suite su qu'il s'agissait d'un démon ou d'une connerie dans le genre. Il avait la taille d'un homme, mais la peau grise, comme celle d'un cadavre. Ses yeux étaient noirs, et ils n'avaient pas de pupilles, ni de blanc ou de couleurs, seulement un noir total ; et son nez était retroussé, comme celui d'un cochon. Il se tenait là, nu mis à part une étrange veste métallique. Puis il sourit, et je vis qu'il avait des rasoirs en guise de dents. Je me suis alors remis à crier. Je me suis rendu compte que la veste de métal était en fait une partie de lui, ou cousue sur lui, ou quelque chose comme ça. Et elle était couverte de canules et d'orifices qui crachaient toutes sortes de liquides et de gaz répugnants. C'est à cet instant que j'ai dégueulé. Je n'avais pas mangé depuis des années, mais j'ai tout simplement gerbé. C'est une chose que j'ai apprise sur cet endroit : on peut toujours dégueuler. Ils adorent quand on vomit ses tripes.

La chose démoniaque m'attrapa par les cheveux et me traîna le long d'un sombre corridor métallique. Nous passâmes devant des rangées et des rangées de boîtes identiques à la mienne. " Ces pauvres types, me suis-je dit, ils n'imaginent pas à quel point ils sont bien là-dedans. " Et c'est ainsi que tout débuta. De là, j'ai été emmené à travers un labyrinthe de couloirs, et ne vis pas une seule autre âme. Ni un seul autre démon, d'ailleurs. Il n'y avait que moi et mon gardien, qui souriait de toutes ses lames. Il me jeta brutalement dans une pièce. On aurait dit qu'il en avait simplement choisie une au hasard, mais comment savoir avec ces types ?

À l'intérieur se trouvait la plus étrange machine à écrire jamais vue. Elle devait avoir un petit millier de touches, mais il n'y avait pas de lettres. Sur chacune des touches était inscrit un mot plutôt qu'une lettre. Il s'agissait d'une de ces machines à écrire démodées, ou quelque chose dans ce genre-là. Pas d'installation électrique en Enfer. Donc, Gueule de Rasoir m'assied sur cette inconfortable chaise métallique, pendant que mon cul nu se gèle à cause du métal, et il me dit de me mettre à taper. Le satané truc commence à dicter, bien que je ne sois pas en face de cette machine à écrire de 2,50 mètres de long. Il se contente de me dévisager, d'un air de dire " Quoi encore ? ", puis se penche vers moi et me mord la joue avec ses putains de dents. Je hurle, parce que ça fait horriblement mal. Il reprend sa dictée, et je me mets à chercher les mots sur la machine à écrire. Et bien, vous pouvez imaginer que j'ai mis un moment à trouver les mots qu'il vomissait, d'autant plus que la plupart d'entre eux n'étaient pas anglais. À chaque fois que je n'étais pas assez rapide, il me mordait, ou me griffait, ou me donnait un coup de pied.

Et ça n'a pas arrêté. J'ai finalement pigé le truc, et j'ai tapé, et tapé, jamais assez vite pour lui, mais au moins, il ne me faisait pas mal tout le temps. Je vous le dis, je n'ai jamais tapé autant durant ma vie. Personne ne l'a fait. Je suis resté assis là à taper pendant des heures, et des jours, et probablement pendant des mois et des années. Pas de repos, pas de déjeuner, pas de pauses-café. Chaque fois que je ralentissais, il me mordait et m'arrachait un bout de chair. Les morsures guérissaient assez rapidement, mais ça signifiait seulement qu'il pouvait de nouveau me blesser au même endroit, un petit plus tard. On aurait dit qu'il y avait une réserve infinie de papier, et pourtant je tapais. J'ai mis tout mon cœur à le faire aussi vite qu'il l'exigeait. Je ne pouvais penser à rien d'autre qu'à ce qu'il disait et à quelle touche correspondaient les mots. Parfois, les touches changeaient alors que je ne regardais pas. Des mots dont j'avais fini par apprendre la place se trouvaient tout à coup ailleurs. C'était alors la panique totale pour retrouver le mot, pendant que Gueule de Rasoir me rongerait tout du long.

Mais vous savez ce qui est le pire ? Ma frappe était merdique, les morsures et les griffures étaient horribles, et tout ce qu'il pouvait bien dicter n'avait aucun sens, mais ce qui était vraiment le pire, c'est que chaque fois que je finissais une page, il la prenait, la froissait, et se la fourrait dans la bouche. C'est vrai, à quoi cela rimait-il s'il devait manger tout ce foutu papier ? Bien sûr, je pense que c'était le but. Je tapais parce que j'avais horreur de ça. Je tapais dans une panique aveugle qui durait à jamais. Finalement, il se fatigua de la routine, mais j'avais bien dû taper un million de pages pour ce salaud. Je ne plaisante pas, au moins un million. Ça continuait encore et toujours. J'y pense encore. Chaque fois que Gueule de Rasoir ou un de ses potes me parle, affolé, je cherche les touches...

Bien entendu, ce n'était que le début pour moi. La dactylo n'était qu'un doux rappel de mes jours passés au bureau à dicter à Laura. Tout a simplement empiré. Des boulots abrutissants, sans fin, merdiques. J'ai bossé dans des usines d'assemblage qui fabriquaient des machines absurdes, travaillant pendant des heures. J'ai brisé des rochers qui bougeaient et essayaient de mordre, j'ai arraché des champs de plantes qui repoussaient, à moins de les manger dès que je les déracinais. J'ai fait tous les boulots d'esclave, à salaire minimum que vous pouvez imaginer, et Gueule de Rasoir et ses copains me surveillaient pendant tout ce temps-là. Il n'y a pas de repos, pas de pause-café. Ça continue tout simplement. Après tout, si vous ne m'aviez pas tiré de là, je serais en train de faire un autre boulot à la con à l'instant même, ou je serais toujours à genoux, en train de compter des galets chauffés à blanc pour Gueule de Rasoir. Je ne pourrais vraiment jamais assez vous remercier, mon vieux...

Et c'est là que s'achève le récit d'Arthur. Vous pouvez voir d'après son histoire que le Premier Cercle est un lieu de tâches abrutissantes, propres à briser n'importe quel esprit. La théorie derrière ces tortures semble être que, tant que vous travaillez, vous n'aurez le temps de penser à rien d'autre. Le temps qu'a passé Arthur dans la boîte est typique, même s'il y a bien d'autres types de tortures par privation sensorielle, utilisées dans le Premier Cercle. Il n'est pas rare pour certaines âmes d'être renvoyées de l'une à l'autre de ces tortures pendant des années, des décennies, voire des siècles. Tout dépend des caprices des Razides et de leurs serviteurs. Chez certains humains, cela suffit à effacer complètement leur mémoire. Faire leur travail et éviter les coups de fouet les obsède tellement qu'ils ne pensent à rien d'autre, chassant leurs souvenirs et les remplaçant par les détails du style : comment trier des vis ou briser des rochers. Cependant, ces âmes sont rares, ce sont celles d'individus faibles qui ont à peine le droit de clamer leurs divines origines humaines. La plupart sont d'une autre trempe, et sont vouées à descendre au prochain Cercle, où les attendent encore plus de terreurs et de tortures.

Le Second Cercle

Le Second Cercle de l'Abyme est, d'un point de vue géographique, l'une des régions les plus variées d'Inferno. Alors que la plupart des Cercles œuvrent dans des tunnels froids et humides ou des étendues souterraines, le Second Cercle utilise, au maximum de son avantage, la physique et la géographie changeantes de l'Enfer. Car les Razides et les Seigneurs démons de cette partie de l'Abyme imposent à leurs invités des conditions épouvantables, à la fois " naturelles " et " artificielles ". J'ai choisi une histoire type pour représenter le Second Cercle, celle de quelqu'un qui était en fait une de mes connaissances. René Beauchamps était un receleur d'art suisse du début du siècle dernier. Plutôt un brave type, il était au fond un arnaqueur et un escroc qui vendait aussi bien des contrefaçons que des originaux. Je l'ai rencontré par hasard au cours de mon troisième et dernier voyage en Inferno en 1987. Je pensais que René aurait abandonné plus tôt, mais il semblait tenir bon. Je n'ai eu que quelques instants pour parler avec lui avant que ses tortionnaires ne se remettent de mon attaque, mais j'ai pris soin de consigner toute la conversation. Je la présente ici, légèrement arrangée, mais avec toutes les informations importantes intactes.

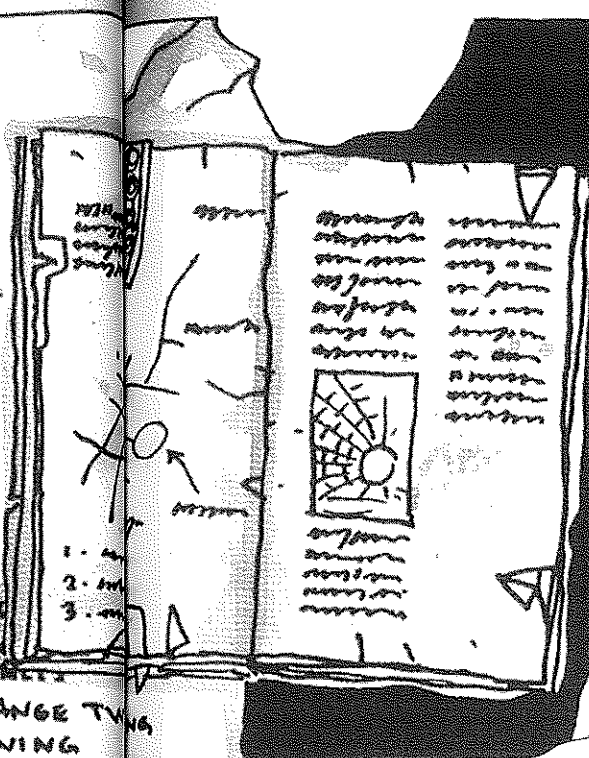
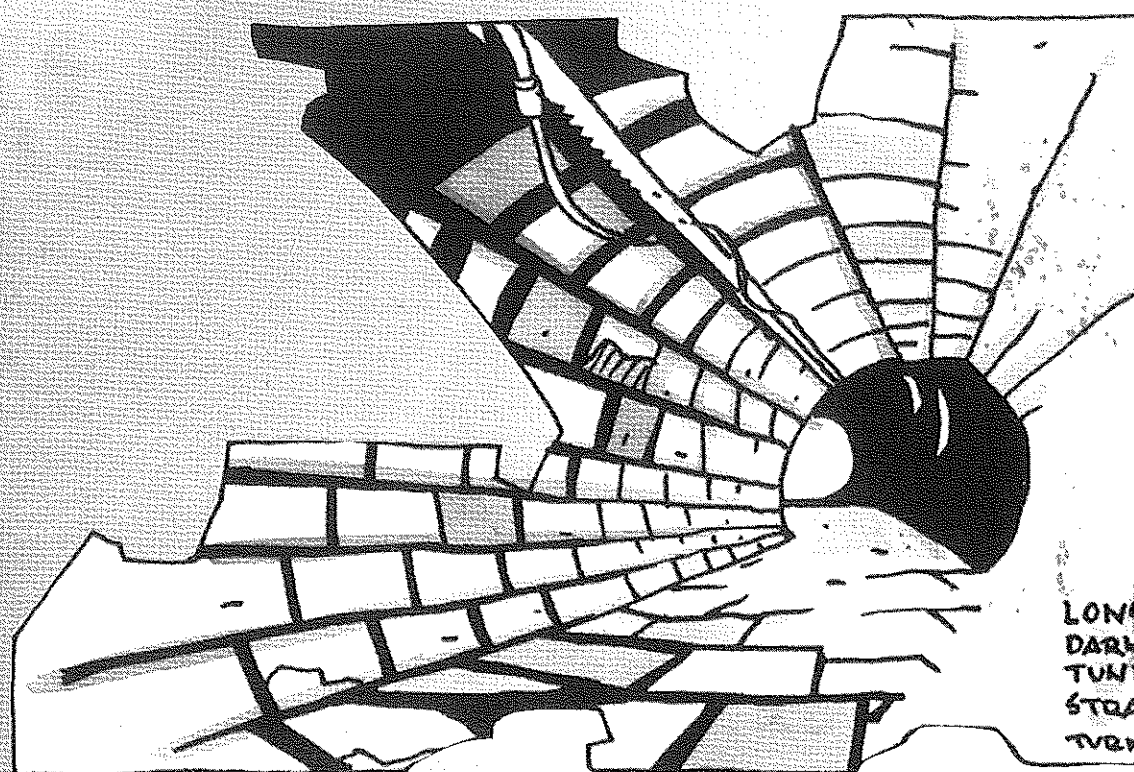
L'histoire de René

" Au moment où je me rendis compte que j'allais quitter le labeur abrutissant du Premier Cercle, je ressentis de la joie pour la première fois depuis ma mort. Mon persécuteur s'en rendit compte et rit. Il m'affirma être désolé de me voir partir, et m'assura que les plaisirs du Premier Cercle allaient me manquer lorsque je comprendrais ce que l'Enfer me réservait. Sur ce, il me souleva du sol et lança mon corps par-dessus le bord du Premier Cercle. Je chutai de plus en plus vite sur des kilomètres, descendant à toute allure vers le Second Cercle. Jeus quelques instants pour contempler ma destination, qui se rapprochait rapidement, et fus assez abasourdi par ce que je vis. L'Abyme entier s'étendait devant moi, la Sombre Citadelle de Satan en personne s'élevant depuis son centre. Sous moi se trouvait le Second Cercle, mosaïque de déserts, de jungles, de mers et de montagnes. À mon grand désespoir, je semblais tomber droit vers l'un des sommets les plus élevés. Dans un grand bruit sourd, mon corps se désintégra presque sous la force du choc, l'immense douleur causant mon évanouissement.

Je repris connaissance sur le flanc de la montagne, mon corps reconstitué à nouveau par la malédiction Infernale qui empêche nos âmes damnées de mourir à jamais. Pour la première fois depuis mon arrivée à Inferno, j'étais libre de tout tourmenteur. Il n'y avait pas d'ignoble tentateur suivant chacun de mes pas, me forçant à remplir des tâches sans fin. J'étais libre d'aller où je le désirais, ou du moins le pensai-je. Le sommet de la montagne étant glacé et n'ayant pas de vêtements, je décidai donc d'essayer de descendre. Bien que, de façon logique, une partie de mon esprit se rendait compte que je n'étais pas en danger de mort. La peur de la douleur est si profondément ancrée que je cherchais des cieux plus cléments.

La descente fut épouvantable. Je n'ai rien d'un alpiniste, et bien vite, je chutai. Je suis resté allongé là, les os brisés, pendant des jours, des mois, ou des années, attendant qu'un aimable démon passe par là et me conduise à de nouvelles tortures. Je ressentais la morsure du froid jusque dans mes os, et lentement la vie s'écoulait hors de moi. Jamais je ne dormis ou ne perdis conscience, et je restai là, baignant dans ma propre douleur durant ce qui sembla être une éternité. Finalement, je m'évanouis, mon corps ne pouvant en supporter plus, et me réveillai à nouveau dans un corps frais, prêt à reprendre la descente. Je suis tombé encore une vingtaine de fois avant d'atteindre le bas de la montagne. Des prises apparemment solides cédaient sans raison. Des glissements de terrain, des coups de vent, de la grêle, de la neige, de la pluie m'empêchaient de progresser.

Cette montagne était devenue mon enfer personnel, et j'étais seul avec les éléments. Ce n'est que plus tard que je discernai la véritable nature du Second Cercle. Ici, les démons sont dans les rochers sur lesquels on se tient et dans l'air que l'on respire. Ici, le terrain lui-même est contre vous. Au bout du compte, j'atteignis le bas de la montagne, uniquement pour découvrir que mon voyage n'avait fait que débiter, puisque la montagne se dressait à présent au milieu d'un immense désert sans piste, ce qui, assez étrangement, n'était pas visible durant ma chute. Il m'avait semblé qu'elle faisait partie d'un massif montagneux. Et ainsi débuta mon voyage à travers le désert. Durant des années, j'ai erré, succombant de temps en temps à la soif, à l'épuisement dû à la chaleur, ou à nombre d'autres périls naturels. Les



sables étaient traîtres, toujours changeants, et cachant parfois de profondes fosses, une forme de sables mouvants, ou d'autres dangers.

Je suis mort d'innombrables fois alors que je voyageais, ne rencontrant jamais d'autres êtres vivants. Finalement, après avoir succombé à l'un des nombreux pièges du terrain, je me réveillai dans des tunnels me rappelant le Premier Cercle. C'est là que je me suis retrouvé dans le Grand Labyrinthe du Second Cercle. Errant au hasard dans les sombres recoins et les sinistres pièces, j'étais sujet à tous les châtements physiques concevables. Parfois, je passai au travers du sol pour me retrouver dans un puits de flammes, ma chair se consumant lentement alors que j'essayais de me hisser au dehors. Vous ne pouvez pas imaginer l'horreur d'essayer de se hisser d'un tel endroit. Chaque mètre est une éternité d'agonie, alors que votre chair fond complètement, pour renaître un instant plus tard. Je mourus un nombre de fois incalculable dans l'enfer ardent, traversant la pièce, ce qui a dû prendre des années et des milliers de vies.

Bien entendu, cela n'était que le début. Mes tortionnaires m'ont exposé d'innombrables fois aux nombreuses et diverses tortures élémentaires. Je passai pas mal de temps à nager dans une mer qui semblait sans fin, mes poumons se gonflant jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'air, puis me noyant alors que mon corps se remplissait d'eau de mer, pour me réveiller quelques instants plus tard et tout recommencer. Tout du long, la terrible pression marine extirpait la vie de mon corps. Immersé dans un courant glacial, je passai une éternité à me hisser à la surface. On pourrait croire que tant de morts deviendraient monotones, que l'on s'y habituerait. Je vous assure que ce n'est pas le cas. Chaque mort est aussi douloureuse que la précédente, chaque trépas est un terrible effroi.

Et puis il y a les terreurs moins naturelles que l'on m'a fait endurer, des conditions qui n'ont jamais existé dans la nature. J'ai été forcé d'avancer durant des semaines, des mois et même des années dans des kilomètres et des kilomètres d'excréments humains, l'odeur faisant éclater mes poumons et la bile vomie de mon estomac semblant s'écouler en un filet d'ordure sans fin. J'ai été ballotté dans des couloirs d'acier, au bruit assourdissant de cloches sonnant sans arrêt, les vibrations mêmes suffisant à transformer votre cerveau et vos os en bouillie. J'ai traversé des champs électriques, le voltage courant dans mes veines tel un éclair. Voyage sans fin et douleur constante. Telles sont les marques de fabrique du Second Cercle. Il n'y a pas de repos, pas de répit.

Le pire de tout, c'est que l'on est si seul, tout le temps. Il n'y a pas de coupable à offrir à la colère qui monte en vous. Aucun démon à accuser. Bien sûr, les démons étaient tout autour de moi. Je le comprends maintenant, grâce à vous, Shelby. Je trouve du réconfort, autant que je le peux, dans les souvenirs de mon ancienne vie. Je pense aux moments plus heureux, mais au bout du compte, même ceux-ci s'évanouissent pour devenir des souvenirs distants, simples ombres au fond de ma tête. Shelby, vous êtes la première personne que je vois depuis ce qui doit être une éternité. Merci, mon ami, vous m'avez offert un répit dans cet Enfer interminable, du moins pour un moment. Je chérirai le souvenir de cet instant et celui du bon temps que nous avons passé ensemble, il y a tant d'années. Je sais que vous m'aiderez si vous le pouvez, mais vous m'avez expliqué que c'était impossible. Peut-être la force que vous m'avez donnée aujourd'hui sera-t-elle suffisante pour me faire traverser cette horreur, et m'aider à repousser la mort un peu plus longtemps.

Je me sens plutôt mal à propos de ce dernier passage. Voyez-vous, j'ai trouvé René parce que j'avais besoin de lui poser une question. Pour l'atteindre, j'ai dû temporairement mettre hors course les démons qui le persécutaient, nous donnant du temps pour parler. Les démons, comme l'a dit René, sont tout autour dans le Second Cercle. Ils sont le paysage même sur lequel vous marchez, le feu qui brûle votre chair. Ils adaptent chaque expérience pour votre désagrément. En parlant à René, je crains de n'avoir défait le plus gros de

ce que lui avait fait Inferno. Il était sur le point d'oublier les souvenirs les plus récents de sa vie humaine, et je suis sûr qu'il aurait bientôt tout perdu, mis à part l'essence même de son âme. Il n'avait rien de quelqu'un qui vit au grand air. Mais en faisant remonter d'anciens souvenirs à la surface, j'ai imposé à René des années de tourments supplémentaires, bien involontairement, évidemment. Tels sont les risques lorsque l'on traite d'affaires Infernales.

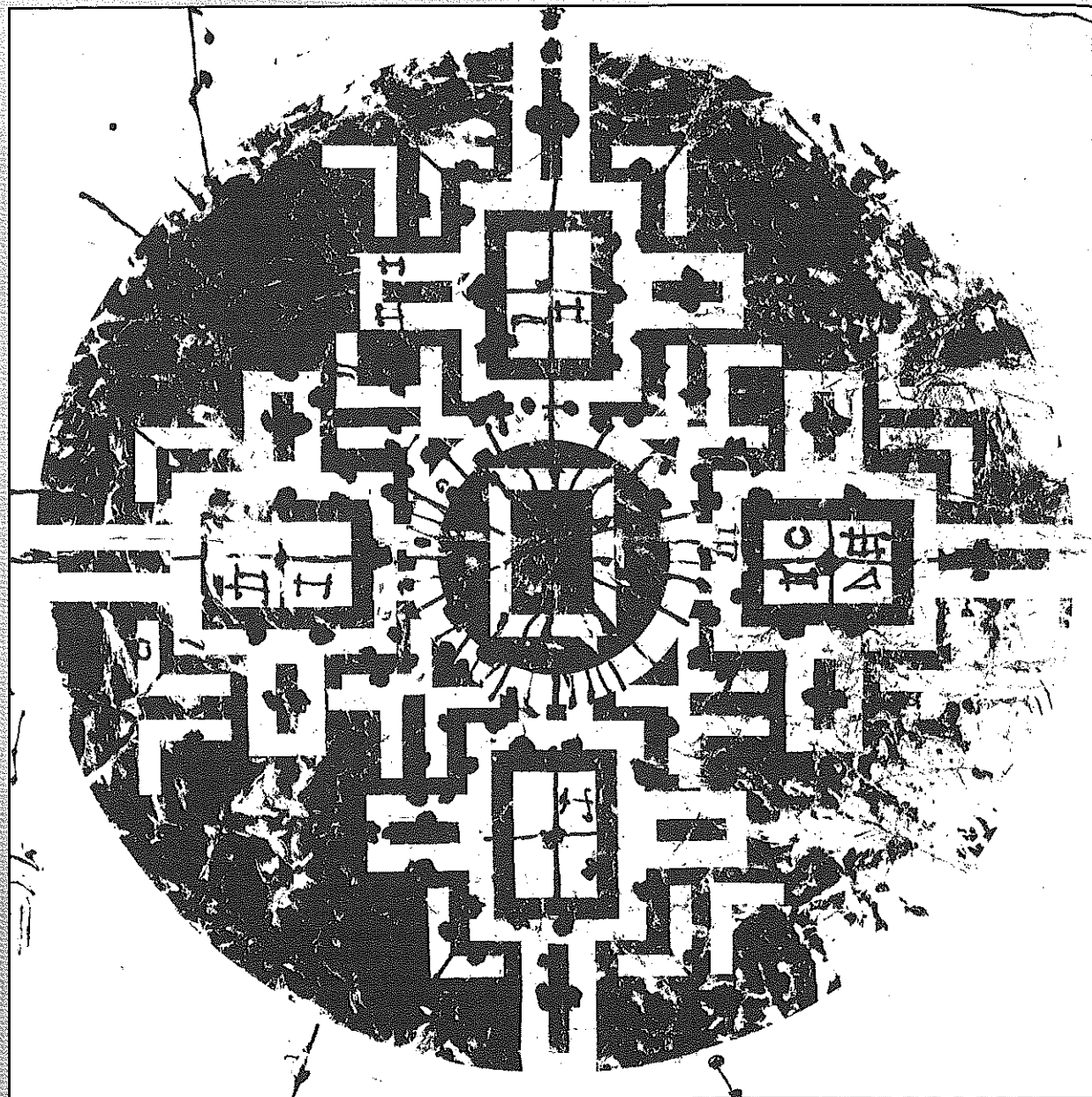
Le Troisième Cercle

J'en arrive maintenant au Troisième Cercle, une zone que je trouve très intéressante car elle utilise une approche de la torture si différente de la plupart des autres zones d'Inferno. Alors que la douleur et la souffrance sont les ingrédients de base de toute expérience Infernale, cette souffrance n'a pas toujours à venir de l'extérieur. Parfois, nous pouvons nous imposer une agonie encore plus intense, rien qu'avec nos esprits. Avec un peu d'aide de la part d'un habitant infernal, nous pouvons faire des merveilles. Ce que veux-je dire par là? Et bien, voici l'histoire d'une certaine Alyssa Jacobs, auteur et historienne populaire morte au début des années 70. Robuste, elle traversa les deux premiers Cercles avec une relative facilité, mais rencontra dans le Troisième Cercle un tout nouveau défi pour, à la fois, son âme et son ego. Je suis tombé sur son histoire dans les notes d'un collègue Conjuteur, un homme respecté dont les dires m'inspirent confiance. Il est certain que le récit dépeint très bien et avec précision les manœuvres psychologiques du Troisième Cercle, et j'ai depuis vérifié qu'effectivement, l'âme de Ms. Jacob avait rejoint Inferno au moment de sa mort. Ceci n'est qu'un extrait d'un manuscrit plus long qui contient des détails sur les cinq premiers Cercles.

L'histoire d'Alyssa

"Ce fut avec un immense sentiment de soulagement que je me retrouvai libérée des interminables tortures élémentaires du Second Cercle. Passer de l'un à l'autre sembla se faire presque par accident, et à ce moment-là, je m'estimai chanceuse. En vérité, ici, rien n'arrive par accident, et je sais maintenant que mon heure était venue, tout simplement. Je suis tombée dans une rivière, une des nombreuses qui traversent ce lieu, et emportée par l'eau chaude et saumâtre. Le courant rapide me transporta à une vitesse folle, me faisant rebondir sur les rochers et les branches d'arbres en surplomb. Mon voyage prit fin de manière plutôt soudaine alors que j'étais lancée d'une cascade aussi grande que plusieurs Sears Towers. Prise dans le nuage de gouttelettes d'écume, je n'ai aucune idée de la durée de ma chute, et n'eus conscience des rochers perçants que l'espace d'un instant.

Je me réveillai allongée sur la rive, en parfaite santé. Mon corps était seulement douloureux et maculé de boue. D'en bas, la cascade avait l'air vraiment petite, et ne dépassait pas les 15 m de haut. Je savais que c'était l'un des petits tours de l'Enfer, mais cela m'a vraiment désorientée. À présent, la rivière n'était rien qu'un ruisseau, s'écoulant lentement du petit bassin à la base de la chute d'eau. J'étais apparemment dans une sorte de jardin clos ou peut-être une maison sans toit. J'étais entourée par des murs de 5 m de haut formant une chambre rectangulaire, avec la cascade d'un côté et le ruisseau s'écoulant sous le mur d'en face. En regardant autour de moi, je découvris que quelqu'un avait préparé des vêtements pour moi : des sandales et une robe aux motifs ensoleillés assez plaisants. Cela faisait une éternité que je n'avais pas eu de vêtements, depuis que mes démons du Premier Cercle me les avaient arrachés. Prudente, je les ramassai et les examinai. Ne discernant aucune menace, je les mis. Ils étaient très confortables. À présent, ce qui se passait ici me rendait assez nerveuse.



Sur le mur de l'autre côté du ruisseau, il y avait une porte. Je ne l'avais pas remarquée avant, mais maintenant que j'avais mis la robe, elle m'apparaissait comme en plein jour. C'était une jolie porte en bois, de taille normale. Je traversai le ruisseau peu profond, puis l'ouvris. Derrière, je vis que les murs continuaient, formant un couloir qui s'étendait sur une certaine distance, d'autres bifurquant sur les côtés de temps en temps. Le sol était couvert de terre finement ratissée, avec quelques pierres et quelques galets, et je pouvais distinctement voir les empreintes que je laissais lorsque j'avancais. Je ramassai une pierre et fis une marque sur le mur. Comme je le pensais, j'étais bien dans une sorte de labyrinthe. Je me suis dit que ma seule véritable option était d'essayer de trouver la sortie, et c'est ce que je décidai de faire. J'avais lu quelque part qu'en suivant toujours le mur de gauche, on finit par trouver la sortie. Donc, tout en marquant mon chemin sur le mur avec la pierre, je me lançai dans ce nouveau voyage.

Pour la première fois, dans le labyrinthe, j'étais consciente du passage du Temps. Le soleil se levait et se couchait au-dessus de moi, et la nuit tombait. Même la lune montait et descendait au cours des longs mois et des longues années que je passai dans le labyrinthe à chercher une sortie. Il fut bientôt évident que, non seulement le labyrinthe était grand, mais qu'en plus il n'obéissait à aucune loi normale d'architecture ou de géométrie. J'ai littéralement vagabondé pendant un mois et demi avant de voir la même partie du labyrinthe pour la deuxième fois. Même à ce moment, je ne pouvais en être sûre, sinon par les marques que j'avais faites. Plus tard, je me rendis compte que quelqu'un changeait ces marques ou ajoutait les siennes. Essayer de suivre mes propres traces de pas se révélait également inutile, puisqu'elles aussi changeaient. J'eus la preuve que j'avais marché en rond en un cercle de plus en plus petit, ou que j'avais marché sur les murs, et autres phénomènes étranges m'indiquant que je ne pouvais avoir confiance en rien ici.

Ma frustration augmentait. Je savais qu'il devait y avoir un truc. Si j'avais pu le deviner, j'aurais pu m'échapper. J'ai essayé de grimper aux murs, mais ne pu jamais y arriver. J'avais constamment faim et soif, mais ce ne fut jamais un réel problème. J'aurais dû mourir de déshydratation en quelques jours, mais des années après ma dernière gorgée d'eau (que je pris involontairement alors que j'étais dans la rivière), j'étais toujours vivante, à rechercher une sortie. J'ai tout essayé, allant même jusqu'à me tuer dans l'espoir de mettre fin à ce terrible cauchemar, mais bien sûr, cela signifiait uniquement un moment d'évanouissement, puis le retour à l'endroit où je m'étais arrêtée. J'étais obsédée par l'idée que tout irait bien, à partir du moment où je pourrais trouver la sortie, ou comprendre comment fonctionne ce lieu.

Au bout d'environ trois ans, j'entendis tout à coup, et pour la première fois, une autre voix. "C'est terminé !, tonna-t-elle, vous avez échoué !" Et en un éclair, j'étais hors du labyrinthe, mon corps entier assailli par la douleur. Cela sembla se poursuivre des heures et des heures durant. Soudain, cela prit fin et je me retrouvai dans une autre pièce, avec une autre énigme à résoudre. J'ai toujours beaucoup aimé les échecs, plus pour l'esthétique du jeu que pour la stratégie. Je me retrouvai devant un grand échiquier très étrange. Il était posé sur une longue table de bois, avec deux chaises apparemment confortables l'une en face de l'autre. L'échiquier lui-même était rectangulaire, long de plus de 3m et large d'1m. Il était couvert de carrés rouge et noir, de 2,5 cm de côté, le long bord en comptant donc 120. Deux rangées de pièces d'échecs, simples et en marbre, remplissaient chacun des longs côtés de la table, en un méli-mélo de toutes les pièces normales et de nombreuses autres que je ne reconnaissais pas, chaque couleur (rouge et noir) en totalisant 240. Je m'assis sur la chaise du côté noir. Je me reposai un instant, tout en examinant l'échiquier, et lorsque je voulus me relever, je me rendis compte que je ne le pouvais pas. Je ne pouvais tout simplement pas me relever.

Regardant désespérément autour de moi, cherchant une quelconque clé à mon emprisonnement, je ne remarquai pas l'apparition de mon adversaire. Je levai les yeux et poussai un cri de surprise lorsque je la vis assise en face de moi. C'était une dame d'un certain âge, jolie, et habillée d'une robe flottante couleur bourgogne. Elle ne dit rien, et se contenta de se pencher pour avancer de trois cases ce qui semblait être un pion. Je n'avais aucune idée de ce qui se passait, et continuais de lutter pour me lever de ma chaise. J'essayai de lui parler, mais elle se bornait à sourire et à attendre. Cela continua pendant un certain temps. Je me rendis compte que je pouvais déplacer la chaise le long de la table, mais c'était tout. Je ne pouvais pas la tourner ou me lever. Finalement, je me résolus à l'inévitable et commençai à jouer, avançant un de mes soixante-dix pions de deux cases en avant. Au moins, j'allais me conformer aux règles.

Au cours des premiers jours, je compris qu'il ne s'agissait pas des échecs que je connaissais. C'était évident dès le début, mais à présent que le jeu avançait, les différences étaient de plus en plus marquées. Elle semblait déplacer ses pièces d'après des règles que je n'avais jamais lues. Je crus d'abord qu'elle les bougeait au hasard, mais lorsque j'essayai de faire de même, je me rendis compte qu'il m'était impossible de poser une pièce, mis à part sur quelques cases autorisées. Encore plus déroutante, la façon de déplacer une pièce semblait dépendre à la fois de son type et de l'endroit où elle se trouvait sur l'échiquier. Je n'étais donc jamais sûre d'où je pouvais ou ne pouvais pas aller. Difficile alors d'établir alors une stratégie. Plus tard, après quelques

mois de ce premier jeu, j'en vins à me rendre compte que les règles de déplacement variaient également en fonction du tour de jeu. Le plus étrange de tout était la prise des pièces, ou plutôt le fait que l'on ne puisse pas les prendre. Elle ne prit jamais aucune des miennes, et je ne fus jamais autorisée à prendre aucune des siennes. Il semblait que ce fût un jeu de positionnement plutôt que de capture.

Le jeu avança rapidement pendant un certain temps, et chaque fois que je pensais l'avoir compris, chaque fois que je pensais prendre de l'avance, j'avais tort, tout avait changé. Je n'avais abouti nulle part. Pourtant, j'avais ce même sentiment que, dès que j'aurais résolu l'énigme du jeu, je serai libre. Je devins totalement obsédée par cela, ne pensant à rien d'autre, essayant de garder en tête toutes les règles que j'avais réussies à comprendre. Je passais des heures et des jours à planifier mon prochain coup, certaine qu'il m'apporterait la victoire. Bien sûr, je n'avais aucune idée sur la manière de gagner à ce jeu. Vraiment aucune idée. Mon adversaire semblait jouer avec facilité, n'attendant ou ne pensant jamais, toujours souriante et courtoise. J'en vins à la haïr. Parfois, dans ma frustration, je me répandais en injures contre elle pendant des heures, la maudissant de toutes les façons que je pouvais imaginer. J'ai même essayé de lui jeter des pièces, pour réaliser ensuite qu'elles ne quittaient ma main que lorsque je les plaçais sur l'échiquier. En signe de protestation, j'arrêtais de jouer, ne faisant rien durant plusieurs jours d'affilée. Elle se contentait de rester assise là à attendre. Au bout du compte, j'abandonnais, puisque, bien évidemment, je n'avais pensé à rien d'autre qu'au jeu durant tout ce temps, de toutes façons. J'effectuais un déplacement.

La nourriture et la boisson n'avaient aucune importance. Être assise constamment n'était pas douloureux, il n'y avait aucun désagrément physique. La seule torture était le jeu lui-même, et mes efforts pour le cerner et essayer de le comprendre. Je savais qu'il y avait une solution, une réponse à tout ça. Mais, bien entendu, mes geôliers ne m'auraient jamais laissée la trouver, même s'il y en avait réellement une. Ils ne pouvaient se permettre de me laisser avoir la joie de cette unique victoire sur eux. Mais je ne pensai pas à cela, ne compris pas que tout cela n'était que manipulation. Le jeu était devenu tout, et quand, après des années de ce seul jeu, cela se termina enfin, je suis vraiment passée à côté de la solution. Je pensais toujours à ce jeu, et à la façon dont j'aurais pu gagner, même lorsque de nouvelles énigmes ou tortures mentales occupaient mon esprit.

Du jeu d'échecs, je suis passée à des dizaines d'autres durant mon séjour dans le Troisième Cercle. Toutes les situations dans lesquelles je me suis retrouvée étaient conçues pour embrouiller et frustrer, pour surmener l'esprit. Parfois, il s'agissait de petites énigmes où j'étais assise, comme les échecs, et d'autres fois, c'était des tortures à grande échelle comme le labyrinthe. Il n'y avait jamais aucune solution, ou s'il y en avait une, je ne fus jamais autorisée à la trouver. À chaque fois, j'étais avertie que le temps était écoulé, et que mon épreuve continuerait parce que je n'avais pas été assez maligne. J'arrivais à peine à me souvenir d'un temps avant les énigmes, et quand j'y parvenais, tout ce à quoi je pensais, c'était la douleur et l'horreur du temps d'avant, quelque chose que je préférais laisser enfoui. Quant à ma vie sur Terre, je l'avais presque totalement oubliée. Même mon propre nom fuyait ma mémoire."



La pauvre Alyssa ne parvint jamais à sortir d'Inferno et à intégrer un nouveau corps. Elle se montra si résistante après les quelques premiers Cercles qu'elle fut incorporée dans les Légions des Damnés dans lesquelles elle continue de servir à ce jour. En lisant le récit d'Alyssa, je tiens juste à rappeler au lecteur que le Temps en Inferno est une chose totalement subjective. Le simple fait qu'il se soit écoulé des années pour elle, ne signifie pas que des années se soient passées dans notre schéma temporel. En fait, dans notre décompte du temps, elle n'a été en Inferno que durant dix-sept de nos mois avant d'être intégrée à l'armée d'Astaroth. Ce qui ne veut pas dire qu'elle n'a pas fait l'expérience de trente-sept années de douleur et de souffrance. Bien au contraire, et elle en a détesté chaque seconde.

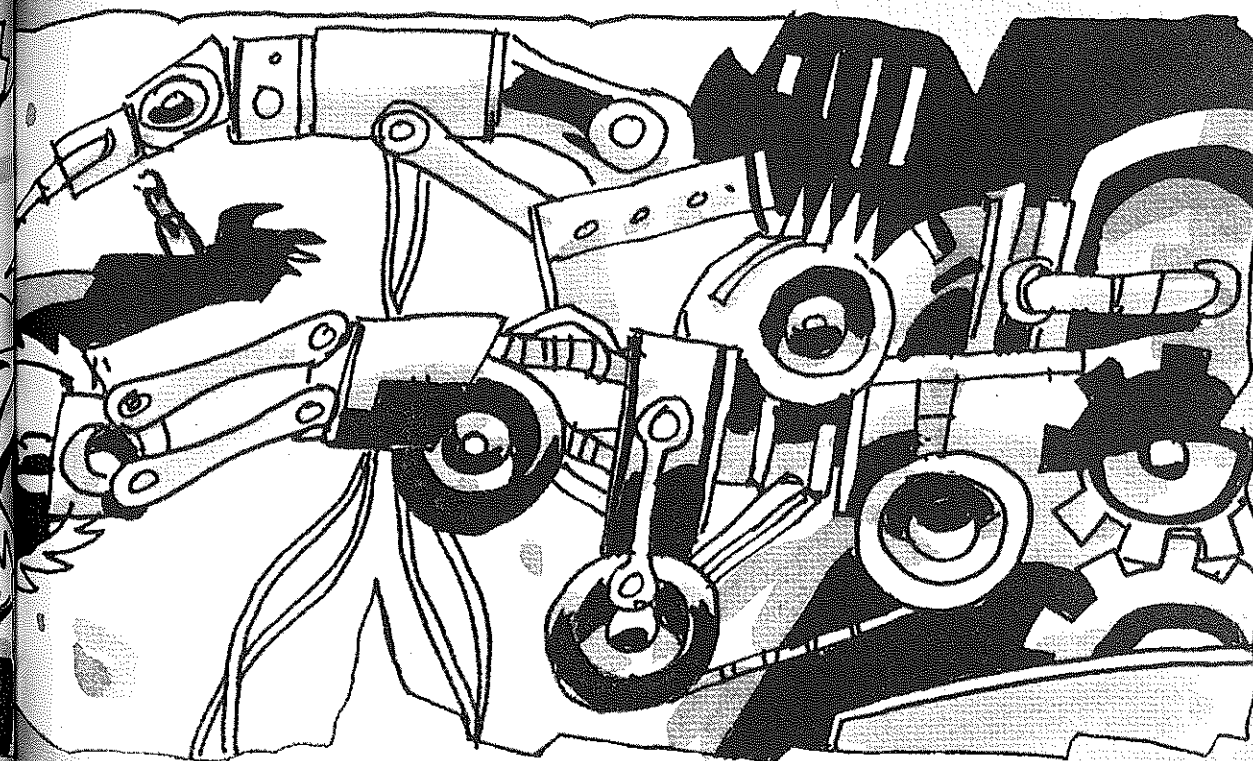
Le Quatrième Cercle

Le Quatrième Cercle est tout ce que l'on peut imaginer lorsqu'on nous demande de nous représenter l'Enfer. C'est là que la torture est pratiquée à l'ancienne mode : scalpels, chevalets, tisonniers brûlants, perceuses, jouets sexuels avec lames, et ainsi de suite. Dans le Quatrième Cercle, les Razides règnent en maîtres absolus, et ils fréquentent intimement chacun de leurs invités. Ils sont particulièrement doués pour dégrader la forme humaine et pour provoquer la douleur. Ils repoussent la mort pendant une éternité, infligeant une agonie incroyable jusqu'au dernier instant possible. Puis, lorsque le corps meurt enfin, la nature d'Inferno se contente de le

recréer à nouveau, prêt pour une nouvelle série de tortures. Le Quatrième Cercle est indubitablement l'une des zones de supplices les plus efficaces de l'Abyme, et seuls quelques rares individus ont besoin de plus pour nettoyer leur âme de tout souvenir. Pour cette seule raison, plusieurs des Cercles inférieurs en veulent au Quatrième, pensant qu'ils n'ont pas la part de victimes qu'ils méritent. Il en résulte que le Quatrième Cercle est, des Neufs Cercles, le théâtre du plus grand nombre de Guerres Abyssales. Chaque autre Cercle, mais particulièrement les plus bas, fait remonter l'Abyme à des hordes de démons pour s'emparer des âmes du Quatrième.

Le Quatrième Cercle héberge également certains des plus exubérants, et donc des plus rebelles, sous-fifres d'Astaroth. De nos jours, il y a de nombreux seigneurs de guerre indépendants dans le Quatrième. Ce qui, bien sûr, mène à encore plus de Guerres Abyssales, chaque Seigneur démon combattant son frère dans le Quatrième Cercle. Tout ce chaos signifie que, contrairement à ce qui se passe dans la plupart des zones d'Inferno, il y a réellement, une possibilité pour un humain chanceux d'échapper aux griffes de ses tourmenteurs. Combien de temps quelqu'un peut rester libre dans un endroit pareil est ouvert au débat, mais tout moment de répit en Enfer en vaut la peine.

En général, parler à quelqu'un qui était récemment dans les griffes des maîtres tortionnaires du Quatrième Cercle est inintéressant. C'est pour cette raison que j'ai décidé de vous offrir la transcription d'une conversation que j'ai eue avec un Razide du Quatrième Cercle, que j'avais invoqué. J'avais d'autres tâches en tête pour cette créature infernale lorsque je l'ai invoquée, mais j'ai saisi l'occasion pour consigner certaines de ses vues sur ce qu'est l'existence pour les humains dans son royaume originel. Je sais bien que l'on ne devrait jamais croire ce que dit un démon, mais cette fois-ci, je pense que nous pouvons compter sur sa version des faits. Les Razides adorent se vanter, et c'est exactement la chance que je lui offrais. Voici la transcription d'une cassette que j'ai enregistrée lors de la conversation, après les rituels de protection et de lien.



TYREE : Bien, bien, bien, Aburshanuphyl, comment allons-nous ce soir ?

ABURSHANUPHYL : J'allais bien jusqu'à ce que vous m'appeliez ici...

T : Oui, bien sûr. Écoutez, avant que nous nous mettions à la tâche qui nous attend, je pensais que nous pourrions discuter un peu.

A : Pensée intéressante. Je n'ai jamais entendu parler de sorciers se lançant dans de vains bavardages, mais vous semblez tenir les rênes pour l'instant, donc nous allons jouer comme vous l'entendez.

T : Je ne pensais pas que vous y verriez d'objections.

A : De quoi allons-nous donc discuter, petit sorcier ?

T : Je pensais qu'il serait agréable de parler de votre demeure. Le Quatrième Cercle du Grand Abyme d'Inferno, si je ne m'abuse ?

A : Vous ne vous trompez pas. Que voulez-vous savoir exactement sur ma merveilleuse demeure ? Vous souhaitez vous préparer à votre inévitable destin, mon ami ?

T : Oh, oui, je suis assez intéressé par cet inévitable destin que vous abordez si allègrement. En fait, c'est ce dont j'aimerais entendre parler ! Le destin des âmes humaines dans votre demeure.

A : Comme vous voulez, redoutable sorcier. <rires> Par où dois-je commencer ?

T : Pourquoi pas par ce qui arrive à une âme une fois qu'elle tombe du Troisième niveau ?

A : <crache> Pfff ! Le Troisième Cercle, oui. Ce lieu est un simulacre. Honnêtement, je ne sais ce qui est arrivé à mes frères du Troisième Cercle pour les rendre si doux. Des manœuvres psychologiques et des farces de parloir, c'est tout ce qu'ils connaissent. Ils n'obtiennent

pas de résultats. Est-ce si incroyable que nous purifions quatre fois plus d'humains qu'eux ? Une fois qu'ils l'ont abandonnée, l'âme descend jusqu'à nous, soit par la rivière, soit en étant jetée par-dessus le bord, soit par le Labyrinthe. Une fois que le petit morveux est à notre portée, c'est "premier arrivé, premier servi". Quiconque met la main dessus en premier peut jouer avec aussi longtemps qu'il peut le garder. C'est vraiment le seul problème. Tous mes compagnons du Quatrième essaient toujours de me prendre ce qui m'appartient. Aucun respect pour la propriété là en bas.

T : Je suis sûr que jamais vous ne vous permettriez de telles pratiques.

A : Bien sûr que non ! Je suis un démon respectable, pas un de ces minables.

T : Exactement ce pourquoi, je vous ai choisi, mon ami...

A : Je ne pourrais jamais assez vous remercier pour ça, humain ! Si vous ne m'aviez pas arraché à ma demeure, je serais en train de m'occuper d'un jeunot d'une quinzaine d'années à l'heure même où nous parlons. Il a tué ses propres parents et s'est suicidé. Il jouait avec des allumettes. Il mérite tout ce qui lui arrive. Il ne fait aucun doute qu'un autre, assoiffé de sang s'est emparé de lui pendant que je suis là à avoir cette charmante discussion.

T : Allons, allons, ne soyons pas amer. Ce qui est fait est fait.

A : Facile à dire pour vous ! Mais je m'égare. Vous vouliez savoir ce qui arrive aux morveux lorsque nous mettons la main dessus. Et bien, les possibilités sont infinies, comme vous pouvez l'imaginer. J'ai tourmenté et torturé des âmes humaines pendant bien plus de quatre mille ans, et l'on apprend beaucoup pendant tout ce temps. Ce qui importe, dans

mon optique de travail, c'est de les garder frais, à vif. Non pas que la torture devienne ennuyeuse. C'est ma raison de vivre après tout, et ne serait-ce que le simple fait de provoquer de la douleur emplit mon petit cœur de joie. Mais la variété est le sel de la vie, et j'aime tester des nouveautés tout le temps.

T : Quel genre de nouvelles choses ?

A : Et bien, la technologie est une chose fabuleuse, et elle a fait des merveilles pour le milieu de la torture. Après tout, la technologie a toujours été là, à Métropolis en tout cas, mais en Inferno, nous sommes vieux jeu. Les inventions humaines comme les batteries, les scies et les perceuses électriques, les radiations et ainsi de suite, toutes ont des applications merveilleuses lorsqu'on les détourne dans le dessein de blesser le corps humain. Pour ma part, j'ai été à la pointe de la modernité en ce qui concerne l'incorporation de tels appareils dans mes techniques. D'autres choisissent de continuer avec des méthodes plus éprouvées : le scalpel, le tisonnier brûlant, le fouet. Je ne critique pas de telles méthodes. Bien au contraire, elles sont merveilleusement efficaces...

T : C'est vraiment fascinant. Je n'avais pas idée à quel point les choses avaient avancé là en bas. Cependant, puisque nous n'avons pas la nuit entière pour discuter de tels sujets, pourquoi ne pas nous concentrer sur certaines spécificités ? Peut-être quelques-unes de vos méthodes de torture préférées ?

A : Bien sûr, humain, je serai heureux de vous le raconter. Je ne voudrais pas gâcher votre temps. Après tout, je suis sûr que mon garçon est parti depuis longtemps, à présent.

T : Oui, et lui ? Comment vous occupez-vous du pyromane dont vous avez la charge ?

A : Ah oui, le jeune Alex. Un garçon très résistant. Peu d'humains de son jeune âge parviennent à passer le Premier Cercle, et encore moins arrivent jusqu'à mon royaume. Je suis tombé sur lui juste après qu'on l'ait forcé à sortir du Labyrinthe du Troisième. Il était un petit peu secoué, mais heureux de laisser derrière lui la quelconque tentative abrutissante de confusion avec laquelle ils l'avaient pourri là-haut. Je suis de la vieille école et ne me soucie pas vraiment de faire l'imbécile. Je bondis sur le gosse, griffes et crocs dehors. Après des années de l'ennui calme et insupportable de mes frères du niveau supérieur, il était plus qu'un peu choqué. Après lui avoir tranché les tendons des bras et des jambes, je traînai le pauvre garçon, hurlant et gémissant, jusque dans mon repaire.

T : Votre repaire ? Expliquez-moi ça.

A : Repaire ? Oh, bien sûr. Voyez-vous, chaque démon a son propre territoire en bas, dans l'Abyme. Nous sommes tous maîtres de notre propre petite partie d'Inferno, et dans cette zone, tout ce que nous disons a force de loi. Nous pouvons lui donner n'importe quelle forme pour atteindre nos buts. Je n'ai qu'à y penser, et n'importe quel instrument de torture imaginable apparaît dans ma main. Bien entendu, de tels lieux ne nous appartiennent que tant que l'on peut les conserver. Un Infernal plus puissant peut très bien arriver et essayer de me prendre ce qui m'appartient. Pire encore, on peut

offenser l'un des Anges de la Mort ou même Astaroth lui-même. Croisez l'un d'entre eux et votre permis de torturer vous est retiré immédiatement. Vous finissez par remplir une tâche horrible dans une Citadelle, pire que tout ce que vous avez jamais infligé à un humain.

T : Revenons-en à Alex...

A : Bien sûr, bien sûr. Je sais que vous êtes un petit peu pressé. Des trucs à faire et tout ça. J'aime faire démarquer les choses dans un décor de chambre de torture traditionnelle. Des murs miteux de pierre, un sol poussiéreux, des braseros avec des charbons ardents, des chevaux, des vierges de fer, des menottes, des chaînes, des fouets, des couteaux, et ainsi de suite. Leur simple vue suffit à en rendre la plupart hystériques. Je sais que certains de mes amis aiment débiter par des tortures sexuelles, ôtant chaque parcelle de dignité à laquelle aurait pu se raccrocher l'âme jusqu'ici. Bien que je ne doute pas de l'efficacité de telles techniques, je préfère les réserver, les accumuler si vous préférez. C'est l'Enfer, et tout le monde s'attend aux couteaux, au fil barbelé, et aux trucs bizarres. Je préfère les faire commencer par ce qu'ils connaissent, en prenant soin de les informer que le pire est encore à venir. Ils se font toujours avoir, parce qu'ils se disent "Qu'est-ce qui peut bien être pire ? ", et ils se terrifient tous seuls, d'autant plus qu'ils essayent de deviner ce qui vient ensuite.

Donc, Alex, j'ai commencé par l'attacher avec des sangles sur la table de travail centrale que je garde propre et glacée pour justement ce genre d'occasions. D'ordinaire, le métal froid les tire de la stupeur, causée par la peur, dans laquelle ma simple présence les avait plongés. Je débutai par le scalpel, en commençant par les doigts. Lentement, délicatement, je commençai par enlever la peau de ses auriculaires, poursuivant avec les autres doigts puis le reste de la main. Cela demande une poigne de fer pour maintenir quelqu'un et l'empêcher de vous faire rater vos incisions. En fait, parfois, j'utilise un étau pour les maintenir en place. Le véritable plaisir de ce procédé, c'est de les entendre demander grâce, proposant de vous raconter tout ce que vous voulez. Ils confessent n'importe quoi à ce moment. C'est ainsi que j'ai découvert la petite frasque d'Alex avec des allumettes. Il m'a raconté l'histoire complète, en demandant pardon. On pourrait penser qu'ils auraient appris, après les trois premiers Cercles, qu'il n'y a pas de pardon.

Le plus gros problème, c'est quand ils trépassent. J'ai justement une machine pour de telles occasions, et j'adore la déplacer et les laisser me regarder la brancher. C'est une énorme boîte noire avec toutes sortes de cadrans et de jauges dessus, et un gros tube noir qui sort d'un côté et se termine par une longue aiguille. Tout ça n'est que spectacle, juste pour qu'ils se posent des questions. C'est uniquement l'aiguille qui importe. Je plante ça dans un endroit vraiment inconfortable, d'ordinaire les parties génitales, mais parfois l'anus ou même l'oreille ou le nez. Ça les bourre de stimulants qui les empêchent de trépasser. Bien sûr, je pourrais faire ça d'une façon moins intrusive, mais quel serait l'intérêt ?

Travailler sur le gosse m'a demandé trente bonnes heures de découpage soigné, mais au bout du compte, je l'avais totalement écorché et châtré. Il était conscient tout ce temps, grâce à ma machine. Il avait perdu depuis longtemps la force de crier, mais son regard lorsque je brandis le miroir était aussi gratifiant qu'un cri (pas de paupières, il ne pouvait donc que regarder). Puis je me mis à travailler sur les organes internes, le retirant morceau par morceau sanglant. Ma machine l'a gardé vivant tout du long. Parfois, juste pour le

plaisir du choc, j'en fourrais un dans ma bouche et le mordais longuement à pleines dents. Soit j'avais, soit je lui recrachais au visage.

Mais ce n'était que le début. Au bout de quelques semaines, je l'ai finalement laissé mourir, mais pour pouvoir recommencer sur son corps frais, nouvellement recréé. Avec Alex, j'ai suivi ma routine habituelle et recommencé l'opération en entier exactement comme avant. L'inévitabilité de la chose ne leur échappe pas. Ils savent exactement ce qui se prépare et à quel point c'est horrible. Il n'y a rien qu'ils puissent faire pour l'empêcher. Le garçon se remit à crier, ce qui convenait parfaitement, et je recommençais sur ses doigts. Je remis tout ça probablement un demi-millier de fois. Le temps n'est rien pour moi, il va et vient comme je le souhaite dans mon repaire. J'aime prendre mon temps, et faire durer les choses autant que possible.

Mais, même un bon dépeçage peut devenir lassant, et je passai donc à quelque chose d'un petit peu plus personnel et concernant les péchés de mon garçon. Non pas que je me préoccupe un tant soit peu des péchés ou d'autres problèmes moraux, mais je me suis rendu compte qu'une petite touche personnalisée fait beaucoup dans de tels cas. Donc, pour Alix, c'était le feu, un de mes vieux favoris. Je commençai par la douleur du métal brûlant marquant la chair au fer rouge, et continuai par des feux plus petits. Au début, je ne travaillais qu'avec de la chaleur, brûlant, desséchant, et cuisant tout ou partie de son corps, pour des périodes prolongées. Ce qui est particulièrement appréciable, c'est à quel point les brûlures s'infectent facilement, produisant ainsi des plaies purulentes. Tous les humains que j'ai rencontrés détestaient le pus, en particulier lorsqu'on le verse à flots dans leur gorge. Rapidement, j'ajoutais le froid intense au feu, allant et venant entre les deux, jouant avec la lame pour atteindre les organes internes, etc...

Et puis vous êtes arrivé.

T : Oh, et bien, vraiment désolé, et juste au moment où ça allait devenir intéressant. Juste pour information, quelle était la prochaine étape ?

A : Et bien, j'allais probablement sortir les gros joujoux. Les machines. Je commence par le chevalet, les étaux, et la vierge. J'ai quelques trucs merveilleux dans mon repaire. Des chocs électriques, des gaz toxiques, des acides, des poisons, des attendrisseurs de viande. Tout ce que vous pouvez imaginer...

T : Oui, je suis sûr que c'est quelque chose d'incroyable à voir. Aucun doute là-dessus. Et comment savez-vous que votre temps est écoulé, qu'il est l'heure d'envoyer ceux dont vous avez la charge au niveau inférieur ?

A : Vous alliez mentionner cela, n'est-ce pas ?

T : Effectivement. Maintenant, dites-moi, pourquoi les laissez-vous partir ?

A : Bien, puisque vous demandez si gentiment. Il arrive un moment où l'on sait que la douleur a fait tout ce qu'elle pouvait. S'ils tiennent bon jusque-là, alors on doit les laisser partir. Tout le monde ne le fait pas, bien sûr, mais c'est le meilleur moyen pour avoir des problèmes. Vous devez savoir quand laisser partir. Pour moi, ce n'est habituellement pas un problème. Je suis assez expérimenté, et assez doué pour purger une âme et la préparer pour la renaissance. Bien sûr, je dois parfois en laisser descendre une, mais ce n'est pas un échec pour moi.

T : Non, bien entendu... Bien, si nous pouvions passer aux affaires de cette nuit...

A : Certainement.

Comme vous pouvez le voir, Aburshanuphyl avait bien des choses à dire sur le sujet. Le Quatrième Cercle ne mérite pas plus notre attention. C'est, pour moi, l'un des aspects les moins intéressants de l'Abyme, car il est exactement ce à quoi l'on peut s'attendre. Donc, sans plus d'adieux, nous passons à la zone intermédiaire : le Cinquième Cercle.

Le Cinquième Cercle

Le Cinquième Cercle est, de bien des façons, à l'opposé du Quatrième. Il n'y a pas de tortures physiques, en cela il ressemble au Troisième. Mais plutôt que de s'occuper de l'esprit des âmes damnées, les démons du Cinquième niveau tirent sur les ficelles du cœur humain. Les émotions sont le point fort de ce Cercle. Ils soulignent le pire de chaque homme et de chaque femme, poussant à des extrêmes abominables des émotions louables comme l'amour, l'honneur, la haine, la colère, l'excitation sexuelle, et la joie. Ils transforment cette part essentielle de la condition humaine, nos sentiments, en un handicap déchirant que nous souhaiterions pouvoir extirper de nos âmes. Au bout du compte, c'est exactement ce qui arrive.

Pour mon récit, j'ai finalement choisi un intéressant journal intime que j'ai découvert chez un bouquiniste parisien au cours d'une après-midi pluvieuse. Curieusement, ce journal était celui d'une allemande, Marlene Braun, mais elle vivait apparemment en France, et écrivait en français afin de travailler cette langue. Le journal rapporte les rêves de Marlene sur une période de quatre mois, la quasi-totalité ayant un rapport avec Inferno. Il est évident que, dans son cas, les Infernaux ont fait un travail plus qu'insuffisant pour effacer sa mémoire, car son subconscient avait toujours des souvenirs vivaces des horreurs qu'elle a rencontrées dans l'au-delà. Ses rêves sur le Cinquième Cercle (elle a rêvé des Neufs) sont parmi les meilleurs comptes-rendus sur ce royaume que j'ai jamais lu ou entendu. De tels rapports sont habituellement assez embrouillés et confus, tout comme l'est la nature des choses lorsque les émotions entrent en jeu.

L'histoire de Marlene

" La nuit dernière, j'ai encore rêvé de l'Endroit, comme chaque nuit. La peur de mes rêves me tient éveillée jusqu'au petit matin, et je n'aurais pas dormi du tout si je n'avais pas eu une après-midi si mouvementée. Je déteste dormir. J'ai essayé le somnifère que m'a prescrit le Docteur. Ça ne me fait rien. J'ai même essayé l'absinthe que Gérard m'a donnée, mais ça n'a fait qu'empirer les choses.

La nuit dernière, j'ai encore rêvé de l'endroit des mauvais sentiments. Je venais d'arriver de celui où ils me torturent avec des couteaux et des fouets... Et je me suis retrouvée dans un joli jardin plein de fleurs et de papillons. Il y avait un homme, je l'appelle Père, bien qu'il ne soit pas mon Père. Nous restons

assis et discutons agréablement pendant un moment, et je suis si heureuse. Mais ensuite, je dis ce qu'il ne faut pas. Je dis que je suis heureuse, et Père devient subitement silencieux. Il est furieux contre moi et se met à crier sans arrêt. Il me dit à quel point je suis vilaine. Egoïste. Et il continue encore et encore et je sais qu'il a raison. Mon bonheur est malsain, déplacé. Je n'ai pas le droit d'être heureuse. Pas après ce que j'ai fait à Père et Mère.

Un autre homme arrive dans le Jardin, qui est maintenant un triste lieu pour moi. C'est mon amant. Je le sais, bien que je ne me rappelle pas de son nom. Nous nous enlaçons, et il se met en colère contre moi, car je suis triste. Il dit que je n'ai pas le droit d'être triste, qu'il a fait tout ce chemin pour me voir et que je devrais le traiter avec tout le respect et l'amour qu'il mérite. Il ne veut pas passer son temps à essuyer mes larmes. Il veut que nous fassions l'amour et que nous soyons heureux. Il m'embrasse et je me sens coupable parce que Père regarde. Père a raison, je ne devrais pas être heureuse, mais mon amant aussi a raison, je devrais être joyeuse de sa présence. Je suis déchirée et ne sais pas quoi ressentir. Mon Père s'énervait contre l'homme, et dit qu'il a entaché mon honneur. Je proteste, mais Père se contente de me crier dessus, me traitant de putain.

Mon Homme défie mon Père en duel, et ils se battent. Je suis effrayée et triste et j'essaie de les arrêter. Les deux me repoussent, et je tombe à terre. Ils se battent et s'entre-tuent. Je suis triste, très triste, et je me mets à pleurer. Mais ensuite, je suis heureuse parce que les deux hommes étaient méchants avec moi et méritaient de mourir. Cependant, de telles pensées cruelles me mettent mal à l'aise. Je ne sais pas quoi penser, et donc je quitte le Jardin, presque en pleurs, mais aussi presque en riant. Je suis épuisée par mes sentiments, et ne veux rien de plus qu'aller me coucher.

Je ne peux pas dormir, car, alors que je quitte le Jardin, je suis prise dans une sorte d'étrange festival. Les gens tout autour de moi font la fête, mais il n'y a pas de joie dans l'air. Ils sont fiers et luxueux. Ils sont également si beaux qu'ils ne pensent qu'à eux-mêmes, et à leur propre beauté. Mais je sais que je suis plus belle que n'importe lequel d'entre eux, et je les regarde de haut, méprisante. Je me déplace parmi eux, admirant ma propre beauté dans les nombreuses vitres qui bordent la rue. Des hommes et des femmes m'approchent, voulant danser avec moi. Je suis si jolie et désirable que je n'ai qu'à choisir les plus attirants. Je sélectionne mes préférés et les laisse marcher à mes côtés. Tout le monde veut être avec moi à cause de ma beauté, ce qui me rend très fière.

Bientôt, une telle foule s'est rassemblée autour de moi que je suis soulevée du sol. Une masse de belles personnes, voulant être proche de ma beauté supérieure. Je suis si heureuse que tous m'aiment pour mon apparence. Ils m'emportent dans une grande pièce, dont le sol est recouvert de moquette épaisse, et jonché de vêtements excentriques. Ils se mettent à me déshabiller afin de pouvoir contempler la toute-puissance de ma beauté, et je les laisse faire, fière de ma silhouette. Puis ils commencent à me faire l'amour et c'est merveilleux, ce sont des plaisirs tels que je n'en ai jamais fait l'expérience.

Bientôt, je suis épuisée, fatiguée de tout ce plaisir. Mais ils n'arrêtent pas leurs caresses et rapidement, le plaisir devient irrésistible. Il n'y a rien que je puisse faire

pour leur échapper. Le plaisir devient insupportable. Ça continue encore et encore et je ne peux rien faire. Je veux que ça s'arrête dans l'instant, mais ça ne s'arrête pas. Ça continue pour toujours, puisqu'ils sont si nombreux qu'ils n'ont jamais besoin de faire de pause. Le plaisir n'est maintenant plus différent de la douleur, et j'ai l'impression de mourir. Finalement, après une éternité, cela prend fin. Je sais à présent que la simple pensée d'un tel plaisir est mauvaise. Je ne suis pas belle, mais une putain comme l'a dit Père, et je ne devrais pas être heureuse.

Pas plus que je ne devrais me sentir triste. Je me retrouve entourée d'amis, tous essayant de me rendre heureuse. Être triste n'est pas une attitude correcte pour une femme de mon tempérament. Je ne devrais pas afficher d'émotions à la face du monde, mais être toujours calme et sereine. Agréable mais modeste. Le plus facile pour y arriver est de ne plus ressentir d'émotions. Ils commencent à m'enseigner comment ne plus rien ressentir. Je ne pensais pas qu'une telle chose était possible, mais en fait, je commence à vivre sans émotions.

Le rêve semble s'accélérer à partir de ce moment, et je vis pendant des années, sans vieillir, toujours avec mon petit cercle d'amis qui m'explique comment ne rien ressentir. Je fais aussi toutes sortes d'horribles rencontres avec des hommes et des femmes qui me trahissent, me blessent, m'aiment, essayent de me divertir. On me blesse à chaque fois que je m'excite. Aucune émotion ne me réussit. Il est tout simplement plus facile de ne pas avoir d'émotions du tout.

Un exemple ressort particulièrement de mon rêve. Je passe la plupart du temps avec un cercle d'amies, et je les considère de plus en plus comme des confidentes. Mes intérêts leur tiennent à cœur, à elles au moins. J'ai de vagues souvenirs de toutes les horreurs que mon corps a subi dans le passé : la torture, les énigmes, les tâches sans fin, et le terrible climat. Mais ici, pour la première fois, j'ai un groupe qui me soutient, des gens qui savent ce que je ressens et qui veulent m'aider. Des gens qui vont me montrer comment survivre dans ce nouvel enfer d'émotions. J'ai fait l'expérience d'une douleur si épouvantable dans mon cœur. Ceux que j'aimais et ceux que je détestais ne m'ont rien offert d'autre que du chagrin.

Et puis ça s'est produit. Je ne sais pas pourquoi je ne m'y suis pas attendue. C'est la même chose chaque fois que je fais ce rêve, mais j'ai l'impression de ne jamais apprendre ! Mon cercle d'amies se retourne contre moi. Je leur ai révélé mes peurs les plus intimes. J'en suis arrivée à dépendre d'elles comme seule source de calme dans ma vie émotionnelle agitée. Elles sont tout pour moi. Et tout à coup, elles sont dures. Elles me repoussent à tout instant, me disant que je suis indigne d'elles, trop émotionnelle, incontrôlable. Elles disent qu'elles ont été bien assez patientes avec moi durant ces quelques années. Elles m'ont donné leur amour et leur respect et je ne leur ai pas rendu. Je clame mon innocence, mais ça ne fait que les éloigner un peu plus de moi. Elles se sont retournées contre moi, mais je sais que je le mérite totalement. Je suis trop émotionnelle, je ne me contrôle pas assez pour elles. Je dois encore apprendre.

Durant le reste du rêve, je suis seule, vagabondant comme si j'étais dans un rêve à l'intérieur du rêve. Je marche dans l'agitation mesquine qui m'entoure, mais qui ne signifie rien pour moi. J'ai arraché de ma poitrine les émotions blessantes, destructrices et je les ai jetées aux quatre vents. Je suis une statue mouvante taillée par quelque naïf sculpteur grec. J'ai l'apparence



Le Sixième Cercle

de la vie, mais aucun feu ne brûle en moi. J'ai appris que les sentiments ne conduisaient qu'à la douleur et à la souffrance, et n'apportaient jamais le bien. Le seul répit que j'ai dans mon abominable vie, c'est le temps passé sans émotions. Ce n'est que lorsque j'ai totalement compris cela que, soudain, le rêve change à nouveau, comme d'habitude, et je glisse encore une fois...

Ça n'a pas l'air si terrible, n'est-ce pas ? Bien sûr que si, et c'est même pire, je pense, que les profanations du corps humain si populaires dans le Quatrième Cercle. Les émotions font partie intégrante de notre humanité, et les arracher de notre âme nous laisse pratiquement sans vie. La subtilité et le pouvoir des illusions créées par les Razides du Cinquième Cercle sont vraiment étonnants. Plus que tout autres dans l'Abyme, ils font de gros efforts pour faire croire aux humains qu'en fait, ils ne sont pas du tout en Enfer, mais en train de vivre une vie normale. Chaque détail est parfait, et ils ne font presque pas d'erreurs. Ils voient directement dans votre âme ces choses qui sont si importantes pour vous. Ils en ressortent les archétypes parfaits pour vos émotions et vos désirs : famille, amis, amants, ennemis, rivaux, enviers qui vous pourriez développer un fort attachement. Ils déconstruisent ensuite cette émotion, la renversant jusqu'à ce qu'elle devienne son contraire, ou perde complètement son sens.

Le Cinquième niveau marque certainement une tendance dans les niveaux inférieurs, une sophistication que l'on ne rencontre qu'au-dessous de ce niveau intermédiaire. En dessous, les Cercles savent que si quelqu'un est arrivé jusque-là, il est probablement assez coriace. Le Cinquième n'essaie pas de briser quelqu'un entièrement. Il est certain que l'émotionnel peut tout à fait être aussi atroce que l'agonie physique, mais il peut ne pas être suffisant pour purger l'âme de toute sa personnalité et de toute sa mémoire. Mais s'ils peuvent arracher les émotions fondamentalement humaines qui nous séparent des automates et des bêtes, alors ils auront grandement avancé dans leur quête. Une fois que cela est fait, il n'y aura plus de feu intérieur, plus d'amour ou de haine pour soutenir l'âme alors qu'elle chute à travers les quatre Cercles suivants. Les Razides du Cinquième niveau sont fiers de leur sophistication et de leurs mondanités. Il est souvent agréable de discuter avec eux, bien qu'ils soient très inquiétants. Je suppose que cela revient à converser avec un psychiatre psychotique.

Une parenthèse intéressante. J'ai trouvé surprenant et quelque peu tragique que la pauvre Marlene soit obligée de vivre son séjour entier en Inferno chaque nuit dans ses rêves. Je n'ai jamais entendu parler de telles réminiscences avant cela, ni même depuis. Il est vrai que l'on entend parfois parler de quelqu'un qui rêve occasionnellement d'une expérience particulière en Inferno, ou d'un quelconque détail de sa géographie. Mais revivre chaque nuit le séjour entier est terrifiant, ne serait-ce que pour la compression temporelle que cela demande. Je suis sûr que Marlene était sous l'influence d'un Conjuteur. Peut-être était-ce quelqu'un qui avait réussi à combiner les Voies des Rêves, de la Mort, et du Temps et de l'Espace de façon à maudire la jeune fille en lui faisant constamment revivre la peine qu'elle connaît là-bas. Ce qu'elle aurait pu faire pour mériter une telle chose m'est inconnu, mais il est clair que c'est une curieuse et terrible punition.

Après les émotions du Cinquième niveau, nous trouvons les peurs basiques du Sixième. Au premier abord, ce niveau semblerait contredire la remarque que j'ai faite, il y a un instant. On pourrait objecter qu'être enterré vivant dans des scorpions n'est pas très sophistiqué. Mais c'est plus compliqué. Ce niveau a pour but de vous prendre votre humanité. En haut, au niveau Trois, l'âme a été dépouillée de sa logique de base, et la pensée rationnelle n'est plus possible. Considérer les choses dans leurs moindres détails est devenu impossible. Dans le Cinquième Cercle, l'âme perd ses émotions, cette essence intérieure qui nous fait continuer. A présent, dans le niveau Six, elle est vidée des derniers vestiges de société humaine, en vivant comme un animal ou un insecte.

L'atmosphère même du Sixième Cercle souligne nos plus bas instincts. Chaque âme humaine dans ce niveau est constamment affamée. Faim de nourriture, soif d'eau, faim de vie, peur de tout. Cette faim est insatiable, et heureusement, il y a bien assez à manger. Malheureusement, ce qui est généralement considéré comme bon pour la consommation humaine n'en représente pas une grande partie. Par exemple, la nourriture est souvent encore vivante, venimeuse, et essaye de vous tuer, ou du moins, de vous faire mal. Certaines bestioles ne sont pas même pas visibles à l'œil nu. Les maladies sévissent dans le Sixième Cercle, des virus aux bactéries en passant par les cancers.

Naturellement, il est souvent difficile de trouver des sujets capables de parler de leurs expériences dans le Sixième Cercle, du moins tant qu'ils sont dans leur tourment. Les connaissances linguistiques sont parmi les premières à disparaître. Pour cette histoire-là, j'ai fait appel aux Légions de l'Enfer même pour m'apporter des réponses. Je dois admettre que c'est une façon dramatique de dire que j'ai réussi à capturer un des milliers de fantassins des Légions d'Astaroth et à lui poser une ou deux questions. Dans la vie, le pauvre était un simple employé de bureau. Juste un parmi tant d'autres, qui pointait chaque semaine et économisait dans l'espoir d'un jour se marier et s'installer. Comme tous les hommes, il a fauté. Peut-être était-il sans pitié, peut-être méchant. Peut-être ne s'inquiétait-il tout simplement pas des gens. Quels que soient ses péchés, ils étaient suffisants, dans son esprit et dans celui de ses pairs, pour qu'il passe directement de la rue dans laquelle il a été renversé à Inferno. Il se montra assez résistant pour arriver à traverser les Neuf Cercles, et plutôt que de laisser un tel joyau prix s'en aller, Hareb-Serap s'intéressa personnellement à lui, et l'enrôla dans les Légions. Légionnaire Howard Whitman, au travail.

Le récit d'Howard

"Peut-être suis-je sans pitié, mais bien qu'ils m'aient pris dans le Cinquième Cercle, ça ne me manque pas. Je n'ai jamais été du genre à m'émouvoir. C'est pourquoi j'ai travaillé dans l'immobilier plutôt qu'au théâtre comme la plupart de mes amis. Un jour, je me suis tout simplement levé et j'ai passé une porte dans le Cinquième que je n'avais jamais remarqué auparavant, et puis j'étais en train de tomber. Je suis tombé pendant des kilomètres, c'était comme du saut en parachute, ou du moins c'est ce que je me suis dit dans l'instant. Bien sûr, toutes les fois où j'en avais fait, j'avais un parachute...

Heureusement, les bestioles ont amorti ma chute. À plusieurs kilomètres au-dessus, je ne pouvais pas dire vers quoi je me dirigeais. C'était tout noir sur une sacrée distance, comme une grande flaque de goudron s'étirant sur des kilomètres. Il n'y avait aucun signe distinctif, aucun point de repère, seulement du noir à l'infini. Alors que j'approchais, je vis que ça bougeait, et j'ai pensé qu'il s'agissait peut-être d'une sorte d'océan. Je n'eus qu'une seconde, avant de toucher le sol, pour me rendre compte du bruit : les craquements, le cliquetis. L'impact me tua sur le coup, mais un instant plus tard, j'étais de nouveau conscient, reposant sous plusieurs mètres de cafards. De bonnes grosses saloperies de cafards. Je n'avais pas particulièrement peur d'eux durant ma vie, mais je ne voulais certainement pas me noyer dedans. Sans le vouloir, je me mis à crier, et ils se précipitèrent tout simplement dans ma bouche. Dans ma bouche, mon nez, mes oreilles et même mon cul. Je devins fou. Totalement dingue. C'était ce qui m'était arrivé de pire dans l'Abyme.

Qui sait pendant combien de temps, j'ai gigoté là-dessous, suffoquant encore et encore sous une masse d'insectes. J'ai dû mourir une centaine de fois, soit de crise cardiaque à cause de la terreur, soit d'asphyxie pure et simple : trop de cafards dans mes poumons. Finalement, je repris suffisamment mes esprits pour essayer de me tirer de là. La "mer" de cafards était, le plus souvent, profonde de seulement trois mètres, donc de temps en temps, je pouvais remonter d'un bond à la surface pour prendre une bouffée d'air. Parfois, je tombais dans des trous profonds d'une dizaine ou d'une centaine de mètres, pleins de cafards. Ça m'a pris des jours et des centaines de morts pour me sortir de là. Finalement, j'y suis arrivé, mais je sais que c'est uniquement parce qu'ils m'ont laissé y arriver.

En-dehors de cette mer, les choses n'étaient pas meilleures. J'étais affamé, plus affamé que je ne l'avais jamais été. J'étais dans une sorte de zone marécageuse, empestée les gaz toxiques, et l'air bruisait de moucheron et de mouches à la piqûre cuisante. Il n'y avait pas de végétation, seulement des rochers, de la boue et de la tourbe. Il n'y avait rien de plus gros qu'une mouche à manger. Au bout du compte, c'est ce à quoi j'ai été réduit, essayant de saisir au vol des insectes et de les avaler alors que j'avancais péniblement dans le marais. Je suppose que j'aurais pu revenir à la mer de cafards et manger quelque chose là-bas, mais je ne pouvais me résoudre à retourner à cet endroit. Mes forces semblaient m'échapper, et tout à coup, je compris que je tombais malade. Je ne l'avais pas été, ni même ne m'étais senti mal, depuis que j'étais mort. A présent, j'en étais sûr : la fièvre, la toux, le nez qui coule tout le temps. Je me couvrais de boutons et de rougeurs sur tout le corps.

J'étais de plus en plus malade au fur et à mesure que j'avancais, et bientôt, je ne pus plus bouger d'un pouce. J'étais allongé sur un tas de saletés et de boue, mourant lentement. Je restais allongé là. Ce n'était pas non plus l'une de ces maladies agréablement hallucinatoires. J'étais constamment, et de manière douloureuse, conscient de tout ce qui se passait autour de moi. Ce n'est que lorsque je fus trop faible pour bouger que quelque chose d'autre que les mouches piquantes et les mouches montrèrent le bout de son nez. Des insectes plus gros, des rats, des serpents, et toutes autres sortes de vermines s'arrêtaient au passage pour me ronger. Je ne pouvais rien faire pour les en empêcher. Finalement, au bout de plusieurs jours de cette merde, je suis mort. Puis je me suis relevé et ai tout recommencé depuis le début. Mais à présent, je savais ce qui m'était réservé. A présent, j'avais tout compris. Donc, je bus l'eau boueuse, parce que, merde, je savais que j'allais être de

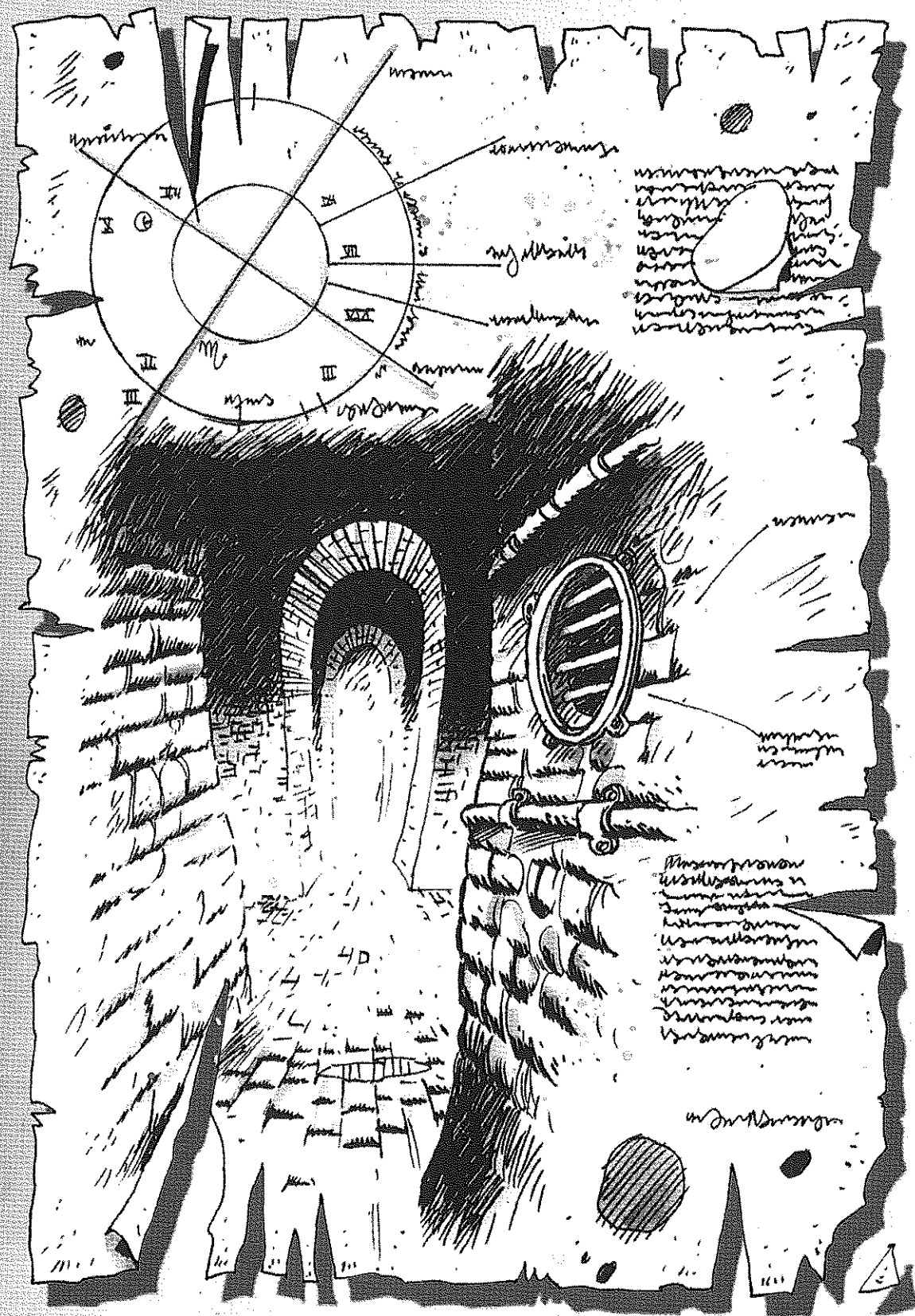
nouveau malade de toutes façons. Je chassai la vermine. Maintenant, je savais où elle vivait, et comment l'atteindre.

Cette fois-ci, je survécus pendant sûrement des mois entiers. Vivant dans la boue, me nourrissant de rats et de serpents. Je ne valais pas mieux que la nourriture que je dévorais. Il n'y avait rien de civilisé dans mon existence. Rien d'humain du tout. J'étais constamment affamé, constamment à la recherche de nourriture. J'étais si vorace qu'au bout du compte, je nettoyais une zone entière de la vermine, et je devais continuer. J'étais tout le temps malade, tout le temps en train de vomir ce que j'avais mangé, ou de céder à des diarrhées incessantes. Je n'avais aucun espoir. Mon corps était couvert de morsures d'insectes et de plaies, aucune n'ayant une chance de guérir. C'était l'instinct animal pur et dur qui me faisait avancer tant que je le pouvais, et même alors, je mourais. Bien sûr, la mort n'était qu'un renouveau, et signifiait seulement que j'étais plus fort pendant un moment, et que je pouvais mieux chasser durant quelques jours ou quelques semaines. J'aurais dû faire des réserves de nourriture, mais l'idée ne m'a jamais traversé l'esprit. Je tuais tout ce que je voyais, et mangeais tout ce que je tuais.

Au bout du compte, ma chasse nomade m'amena au bord du marais, et là, je découvris une grotte. J'y rampai, cherchant de la nourriture. L'intérieur était une véritable corne d'abondance : des scarabées, des scorpions, des larves, des asticots, tous rampant dans un marécage puant de guano et de trucs infâmes en train de pourrir. Je me gavai à cet abreuvoir, laissant les insectes bourrés de protéines descendre dans mes tripes. Parfois ils piquaient, parfois ils me tuaient de leur poison, mais j'étais au paradis. Je me contentai de rester là et de laisser la nourriture et la maladie venir à moi. J'ai dû mourir un millier de fois dans cette caverne. Mes muscles s'atrophiaient, je ne pouvais plus marcher. J'aurais très bien pu ne plus avoir de jambes du tout.

Ce n'est que lorsque les espèces de sauterelles arrivèrent que je fus obligé de partir. Je les ai entendues à des kilomètres, mais ne m'en suis pas préoccupé. Je ne me suis même pas demandé ce que cela pouvait être. Ce n'est que lorsqu'elles arrivèrent dans ma caverne aux insectes que j'ai commencé à en avoir peur. Elles faisaient toutes au moins une trentaine de centimètres, volant en d'épais nuages grâce à des ailes de libellules. Elles avaient un corps d'insecte, mais leur tête était semblable à celle d'un rat : des yeux de fouine, et un long museau plein de dents. Elles n'avaient pas de fourrure, mais étaient d'un ignoble noir de jais. Elles dévoraient tout ce qui se trouvait sur leur passage. Tous mes insectes, et puis moi. J'ai dû fuir. Je ne pouvais pas les combattre. Je ne pouvais pas les manger. Elles avaient l'air délicieux, mais il y en avait trop, et elles étaient trop grosses.

J'ai couru et couru, et parfois, je mettais une bonne distance entre elles et moi avant qu'elles ne me terrassent. Leurs petites dents vicieuses pouvaient dépecer un homme en quelques minutes si elles le voulaient. Des piranhas volants, voilà ce que c'était. Mais la plupart du temps, il semblait qu'elles ne voulaient que jouer avec moi. Elles me mordaient de temps à autre, et le reste du temps, se contentaient de grouiller autour de moi. Le ciel en était noir. Je ne voyais rien. Aucune lumière, il n'y avait plus que le bourdonnement de leurs ailes et les morsures de leurs dents sans pitié.



Je ne sais comment, je leur ai échappé, en courant, pris d'une terreur aveugle, plus par habitude qu'autre chose. Je courais pour ne pas mourir. Je ne voulais pas mourir parce que j'avais faim. Je voulais manger. Ma caverne aux insectes me manquait, ainsi que toutes ses petites bêtes qui me mordaient et me rongeaient, et ses petites larves. Je tombai dans un puits et tout à coup, elles étaient parties. Je savais à peu près où j'étais. C'était le Labyrinthe, celui qui serpente à travers tout l'Abyme. Je ne comprenais pas tout ça. J'avais depuis longtemps oublié que j'étais carrément en Enfer. Je savais que j'étais à l'abri, mais affamé. Je me mis à chercher de la nourriture. Un insecte peut-être.

Et j'ai donc arpenté le Labyrinthe, n'étant pas mieux qu'un rat dans un égout. Je me battais avec d'autres pour des bouts de viande, et m'enfuyais devant de plus grandes meutes d'humains. Nous n'étions plus des hommes. Nous étions purement et simplement des animaux. Nous ne nous inquiétions que de la survie et de la nourriture. Aucun attachement, seul comptait notre estomac. En fait, nous étions moins que des animaux. Nous n'avions même pas besoin de procréer. Nous nous contentions d'être.

Finalement, je parvins, je ne sais plus comment, à sortir de là. Je suis tombé par la mauvaise trappe, ou peut-être m'ont-ils juste laissé poursuivre mon petit bonhomme de chemin. Sachant comment fonctionnent les choses ici, c'était probablement la deuxième solution. Ils m'avaient transformé en animal, et à présent, c'était l'heure de la chasse."

Ainsi se termine le récit d'Howard. Il couvre tous les aspects significatifs du Sixième Cercle : la vermine, la maladie, la déshumanisation. Au vu de la part d'humanité qu'on lui avait déjà ôtée, c'était un petit pas pour lui. Nous verrons bientôt la transformation d'animal stupide à simple propriété de l'Enfer, mais d'abord, il y a le Septième Cercle, terrain de la Grande Chasse.

Le Septième Cercle

Nous sommes tout proches de la fin de notre descente au cœur de l'Abyme, et nous assistons aux dernières épreuves des âmes humaines. Le Septième Cercle n'est qu'un terrain de jeu pour les Razides et autres démons qui s'y défoulent. Cela doit rentrer en compte dans le processus infernal consistant à nettoyer l'humanité de ses souvenirs, mais je crois qu'il y a là bien plus. Tous les autres Cercles concentrent leur attention sur les victimes, ici les démons sont au centre des préoccupations. Les humains ne sont que des pions avec lesquels on peut jouer, pas la raison d'être du système. Le Septième Cercle est le lieu de guerres constantes, de duels, de combats de gladiateurs, de sports mortels, et de chasses et bien sûr ce sont les hommes qui meurent encore et encore durant tous ces jeux. Une poignée de Razides puissants, en fait un peu moins d'une centaine, dirige le Cercle tout entier. Les Citadelles mêmes des Anges de la Mort se mêlent très peu de ce qui se passe dans le Septième Cercle.

Les Seigneurs de ce Cercle se moquent des rivalités politiques et territoriales d'Inferno, et étrangement ne se mêlent pas aux Guerres de l'Abyme. Ils en restent à leurs petites distractions, jouant à la guerre entre eux, juste pour le plaisir de voir les humains mourir au combat. Guerroyer ainsi est un mode de vie des Seigneurs du Septième Cercle, et l'air est toujours saturé de sons et d'odeurs caractéristiques d'affrontements armés. Naturellement, ce Cercle est la zone d'Inferno la plus souvent reliée à notre monde par des Portails temporaires, tout spécialement en temps de guerre en Elysium. Pour cette raison, en dépit de sa profondeur dans l'Abyme, il compte le plus haut taux de population humaine de tous les Cercles, car beaucoup de malheureux soldats passent directement du champ de bataille à son équivalent infernal. Comme ces individus ne sont pas vraiment morts, ils restent prisonniers des Seigneurs Démons qui ne se sentent en aucun cas obligés de les laisser descendre plus bas dans l'Abyme.

Les âmes humaines à ce niveau sont constamment en train de chasser quelqu'un ou d'être elles-mêmes pourchassées, bref toujours en lutte pour la survie. Il y a en fait peu de variété dans les tourments infligés. Les Seigneurs Démons n'ont que faire de varier les tortures qu'ils infligent aux prisonniers, préférant de loin modifier à loisir les surprises qu'apportent les combats et les batailles. Donc, la plupart des humains revivent sans cesse les mêmes affrontements ou chasses, encore et encore tant qu'ils restent sous la tutelle des Seigneurs de Guerre du Septième Cercle. Les Razides eux se déplacent souvent pour mieux profiter des différents plaisirs que leur offre le Royaume. Ce qui fait que j'ai préféré vous présenter le point de vue d'un de ces Razides sur ce Cercle, plutôt que celui d'un humain. Ce récit est plutôt rare car il s'agit en fait d'une lettre écrite par un des Seigneurs Démons qui suivirent Togarini dans son infructueuse rébellion contre Astaroth. Le malheureux Razide fut banni avec son Maître en notre monde, condamné à ne jamais revivre les joies du Septième Cercle. Apparemment, il rédigea cette missive en réponse à une requête d'un Conjureur de la Mort au service de Togarini. L'original est écrit avec du sang sur du vélin et l'écriture est, ma foi, assez élégante.

"À l'attention de Liam,

Mon Maître m'a ordonné de répondre à vos questions. Vous avez demandé ce que signifiait pour moi être un Seigneur de l'Enfer. Je vais vous l'expliquer : c'était le paradis. J'ai été créé pour cette charge, et c'est tout ce dont je pouvais rêver. Je régnais dans le Septième Cercle de l'Enfer, avec seulement une douzaine d'autres Seigneurs pour tout le Cercle. Notre pouvoir rivalisait avec celui des Anges de la Mort eux-mêmes. Nous dirions absolument tout en nos Royaumes. Tous les plaisirs s'offraient à nous, et surtout le plus intense de tous : la Guerre.

Nous luttons constamment entre nous, mais pas par malveillance, haine ou appât du gain, par pur amour de la guerre. Chacun de nous avait sous ses ordres une armée de démons qui aurait pu massacrer sans peine n'importe quelle armée de l'Histoire des hommes, mais nous ne les utilisions pas pour nous affronter. Les démons ne peuvent être tués et donc n'ont pas peur de la mort. De plus, ils ne craignent pas la douleur car elle est notre motivation principale. Ils n'ont aucun sens du risque pris, aucun fait extraordinaire accompli par un guerrier. Nous utilisions des armées composées d'humains, de pauvres, frères et fragiles humains si aisément tués mais si facilement ressuscités. C'était leur peur innée de la mort et leur désir de survivre qui les rendaient si distrayants à contempler.

Chaque guerre et chaque bataille était soigneusement orchestrée par mes compagnons Razides et moi-même. Nous recherchions avidement de nouvelles batailles et des solutions pour faire renaître d'anciens combats. Parfois nous lançons des serviteurs humains les uns contre les autres, dans une reconstitution de batailles célèbres de l'Histoire humaine, pour revivre simplement des combats depuis longtemps gagnés ou perdus. La Bataille de la Somme était très en vogue juste avant mon bannissement, et nous la faisons rejouer des centaines de fois avec des petites modifications pour voir comment y réagiraient les humains. Ils jouaient toujours le même rôle, mais se souviendraient de chaque bataille déjà entreprise. Il était donc très intéressant de les voir tirer des leçons de leurs erreurs et constater l'évolution que subissait le cours de l'affrontement. Parfois, nous modifions quelque chose de vraiment important en plein milieu des combats, comme changer les Allemands en Spartiates, ou déplacer le lieu des affrontements, des tranchées européennes dans une jungle luxuriante par exemple.

Bien entendu, nous étions tout aussi créatifs lorsque nous avions à créer nos propres combats, des campagnes qui n'auraient jamais pu exister dans le monde des vivants. La géographie si malléable et unique en son genre d'Inferno permet de multiples et très intéressantes variantes. Parfois, nous lançons des armées médiévales contre des hordes de démons sur un plan de feu. Nous pouvions également permettre à des humains de chevaucher dans la bataille de terribles créatures de notre invention comme des espèces de scarabées géants ou des vers volants semblables à des dragons. Les batailles souterraines ont toujours été mes préférées, les armées tentant de s'affronter dans un dédale toujours changeant. La confusion, la peur, et la frustration emplissent alors l'air, mêlées au sang et à la mort.

Il faut bien sûr tenir compte de certaines particularités de l'existence infernale, et en premier lieu la tendance humaine à régénérer immédiatement après la mort. Nous avons résolu ce problème en rendant impossible la mort d'un homme dans notre Cercle. Ils peuvent être blessés, mutilés, amputés, mais ils ne peuvent pas en mourir. Des plaies normalement létales ne mènent qu'à une agonie, laissant l'homme gésir au sol sans rien pouvoir faire, tout à sa douleur. Nous avons découvert, il y a longtemps que cela les empêchait de se faire tuer immédiatement pour éviter les horreurs de la guerre. Il est important qu'ils aient une raison de continuer à se battre, et la peur de souffrir semble bien fonctionner. Ceux qui arrivent du Sixième Cercle, n'ont pas besoin d'encouragement. Ils ont été tellement mis à mal qu'ils feraient n'importe quoi pour survivre. Ils sont à peine humains, plus semblables à des animaux, ce qui en fait le gibier idéal pour les chasses. J'y reviendrais brièvement plus tard. Ce sont les visiteurs involontaires, ceux qui se sont égarés loin d'Elysium lorsque les barrières sont affaiblies, qui ont besoin d'être encouragés pour continuer à se battre. Ils n'ont pas été brisés par un passage dans les niveaux supérieurs de l'Abyme, et ils n'ont pas conscience de l'inéluctabilité de leur sort. Cela en fait des sujets intéressants, car ils croient nos mensonges lorsque nous leur promettons que s'ils se battent assez bien, nous les laisserons partir un jour.

Parfois, nous ne nous sentons pas d'humeur à assister à une grande bataille. Le drame qui se joue lorsqu'un homme en affronte un autre peut être passionnant, et nous mettons souvent en scène de sanglants spectacles de gladiateurs. Ils combattent jusqu'à ce que l'un d'entre eux soit incapable de continuer (souvenez-vous qu'il lui est impossible de mourir). Alors, nous soignons le guerrier défaillant, et dès qu'il est à nouveau en pleine santé, la lutte reprend. C'est souvent un sport distrayant qui peut durer jusqu'à une semaine de combats sans trêve, selon la valeur des guerriers. Nous ne prenons pas le temps, bien sûr, de les entraîner. Pourquoi se donner du mal alors qu'ils peuvent apprendre directement sur le terrain. Nous possédons beaucoup d'armes provenant de toutes les époques de l'Histoire humaine, et certaines sont de conception infernale. Il y en a donc une infinité à disposition.

Les Grandes Chasses faisaient partie de mes passe-temps favoris, car je pouvais m'y investir personnellement. Nous nous mettions alors d'accord avec mes comparses, et concevions des terrains de chasse terribles emplis de toutes sortes d'horreurs et de cachettes éventuelles pour nos proies. Nous y lâchions aussi quelques humains, en leur donnant une bonne tête d'avance, puis nous ruant derrière eux. Nos meutes infernales, nos oiseaux de proies, et d'autres créatures nous accompagnaient, suivant à la trace nos proies terrifiées. Les humains qui sortaient quelque peu intacts des luttes du Septième Cercle étaient de loin les meilleurs, car ils étaient revenus à leurs instincts animaux. Bien sûr, il nous arrivait de les battre quand même au bout de plusieurs chasses. Alors, ils ne nous étaient plus d'aucune utilité et nous les laissions partir vers le Démiurge ou plus bas dans l'Abyme, vers le Huitième Cercle.

Il n'y avait jamais de pause pour nos jouets, même durant les spectacles de gladiateurs lorsque nous utilisions seulement quelques-uns d'entre eux. Parfois, nous en prêtions à d'autres Seigneurs qui mettaient au point de grandes batailles. Ou bien, nous les rangions dans leurs placards : de grandes boîtes de fer sombre de la taille de cercueils posés debout. À l'intérieur, les humains étaient soumis à des visions et des hallucinations de toutes sortes concernant la guerre et les combats, et assez réelles pour qu'ils ne perdent pas leur mordant. Pour être honnête, il me faut avouer que nous n'utilisions guère les boîtes, car il y avait toujours quelque part un combat à mener, et laisser perdre l'esprit combatif humain aurait été un gâchis.

Bien sûr, les humains finissaient par se fatiguer. Sinon, ils n'auraient été que des machines à tuer, plus robots qu'hommes, ne craignant plus la mort ou la douleur. Ils devenaient alors inutiles. Ils étaient usés, près de la fin. D'autres perdaient l'esprit et ils ne pouvaient plus rien faire d'autre que se coucher ou rester sur place et se faire éliminer. Ils étaient également inutiles. Il arrivait également que les rotations soient trop rapides et nous étions soudain à court de bons sujets. Nous faisons alors des expéditions vers les autres Cercles et enlevions des âmes avant qu'elles ne soient trop endommagées. Ce qui nous attirait des ennemis, mais nul dans l'Abyme à part peut-être Hareb-Serap ou Astaroth ne pouvait rivaliser avec notre génie militaire. Nous prenions ce que nous voulions, et ils devaient nous être reconnaissants de leur laisser quelque chose.

Mais je fus trahi et mon Maître chut devant le Seigneur de l'Enfer lui-même. À présent, je réside parmi les vivants au lieu des morts. Je joue toujours à dresser des hommes les uns contre les autres, conscient toutefois, que mon plaisir est fugace et que je devrais envoyer les morts à mes comparses Seigneurs démons encore dans l'Abyme. Eux joueront avec pendant des années. J'espère quand même qu'ils apprécieront ce que je fais pour eux.

Comme vous pouvez le constater, l'élément humain n'est pas très important dans le Septième Cercle. C'est l'une des zones d'Inferno parmi les plus dangereuses car la guerre y fait sans cesse rage. Le danger d'être atteint par une balle perdue ou qu'une flèche ne vous y cloue pour l'éternité est à mon avis, trop grand. À moins bien sûr que vous ne soyez l'invité de l'un des chefs de guerre Razides. Dans ce cas, vous allez vivre des heures très intéressantes.

Le Huitième Cercle

Nous rapprochons de la fin de notre périple vers les profondeurs d'Inferno, et arrivons aux deux Cercles qui nous sont le plus étrangers. Les Sept premiers Cercles se concentrent sur la misère humaine et sa peur. Dans un sens, ils nous sont familiers. Nous pouvons imaginer de telles tortures, nous nous attendons même à les trouver dans ce genre d'endroit. Sous les champs de bataille du Septième Cercle, les tourments physiques et mentaux ne sont plus de mise. En arrivant à cet endroit, l'âme a été si profondément marquée que les Razides n'ont plus grand chose à faire. À part de rares exceptions, un humain est devenu à ce moment-là un automate dénué d'émotion et de pensée. Et si ce n'est pas encore le cas, cela ne saurait tarder. Les créatures infernales de ces plans mènent une vie luxueuse d'hédonistes, faite de plaisirs et de loisirs. C'est un Enfer qu'on évoque peu dans la littérature, car les humains du Huitième Cercle n'y ont pas droit. Les âmes humaines sont plutôt la matière première servant aux délices des Razides.

Des Palais fabuleux, des jardins paradisiaques et des cités composent l'intégralité du Cercle, à la surface et en dessous. Ces endroits merveilleux ressemblent au Paradis tel qu'on se l'imagine généralement. L'architecture la plus raffinée, des sculptures et autres œuvres d'art à couper le souffle y sont rassemblées. Tous les habitants sont paisibles, heureux et sont tous d'une parfaite beauté. Il est étrange de concevoir des démons sous des formes aussi plaisantes. Mais ces Razides ne sont pas différents à l'intérieur. Ils sont conscients que toute cette beauté est justement ce qui torture les âmes damnées alentour.

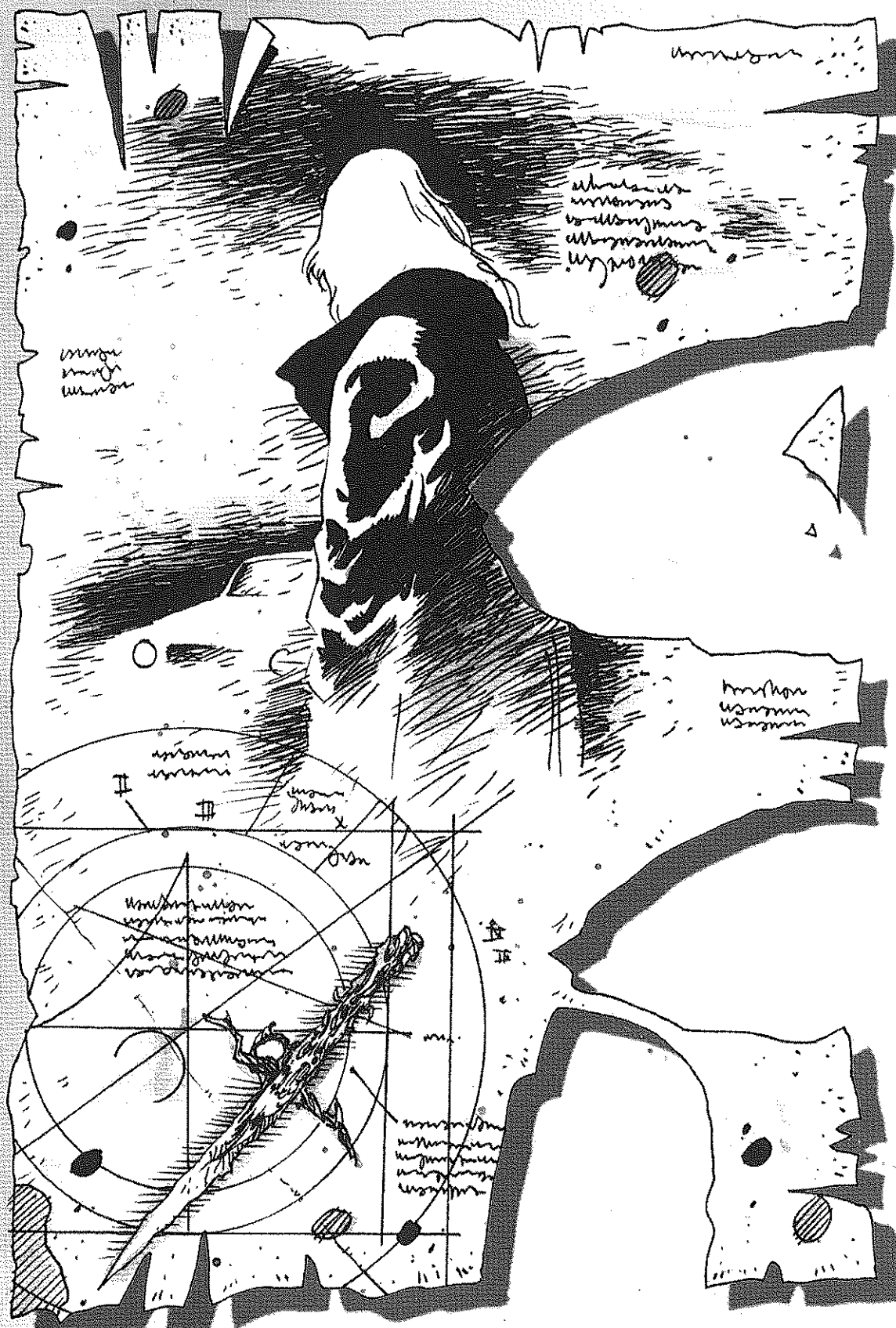
Les humains dans ce paradis ne sont ni des esclaves, ni des serviteurs. Au Huitième Cercle, ils ne sont que des biens matériels. Leurs corps dépecés, disséqués, et reformés sont pris dans le métal, ou recouverts de pierre. Mais l'âme, elle, indépendamment de toutes les lois d'anatomie et de médecine, reste consciente de tout ce qui se passe autour. Les vêtements splendides, les meubles élégants et les cristaux scintillants, toutes ces choses sont faites à partir des âmes humaines. La nourriture ingérée est de la chair humaine, le vin est le sang même des damnés. Les démons dansent au son d'instruments de musique dont les cordes sont faites à partir de boyaux humains. Les âmes hurleraient, folles de douleur et de terreur si seulement elles le pouvaient.

Inutile de le préciser, les histoires de ceux qui ont subi de telles tortures sont difficiles à obtenir et sont souvent inintéressantes. La vie d'un fauteur ne constitue pas une expérience fascinante. Donc, dans ce cas précis, je vais devoir vous relater ma propre expérience. J'ai en vérité visité tous les Cercles, du moins brièvement, mais jamais en tant que prisonnier. Je suis venu en tant qu'invité quelque peu réticent d'un Razide avec qui j'avais jadis traité. Le pauvre était tellement endetté envers moi, qu'il faisait de son mieux pour m'apaiser. Il m'offrit l'hospitalité et j'avais à ce moment précis besoin d'un refuge sûr pour m'y cacher quelque temps. Il était peu probable que quiconque vienne me chercher dans les profondeurs de l'Abyme.

J'arrivais dans le Palais de mon hôte, un adorable bâtiment dans le style des villas de Palladio. Il était assis dans un jardin parfait composé d'arbres et de pièces d'eau. Mon hôte m'accueillit sous la forme d'une très belle et élégante jeune femme, attentive à mes moindres désirs. Je savais bien sûr qu'il s'agissait d'une ruse, une tentative pour me faire baisser ma garde. J'avais déjà lié ce Razide, l'empêchant de me faire le moindre mal, mais je savais qu'il tenterait de se défaire des menottes que je lui avais passées. Il était revêtu d'une robe bleue vaporeuse qui était faite à partir de quelque pauvre âme damnée. De tout le vêtement émanait la torture ressentie, produisant une aura émotionnelle puissante qui visiblement n'affectait pas mon hôte, mais j'étais alarmé.

L'intérieur de la demeure était aussi luxueux, un rêve en Elysium. Je remarquais spécialement les meubles entièrement constitués d'âmes humaines. Rien ne me surprit vraiment car j'avais souvent entendu parler des tourments du Huitième Cercle, mais les contempler de mes propres yeux était une expérience extraordinaire. Il est ardu de décrire ce que je voyais et ressentais à ce moment précis. Par exemple, une chaise ne ressemblait à rien d'autre qu'un meuble délicatement ciselé et décoré. Toutefois, cette chaise entièrement fabriquée à partir d'une âme humaine, était parfaitement consciente de ce qui lui arrivait. Tout comme la robe de mon hôte, il émanait de ce meuble une terrible souffrance tangible et pourtant indescriptible. Imaginez alors l'impression que peut donner une pièce remplie de ce type de mobilier.

Intrigué par ce procédé si inhumain qui me mettait mal à l'aise, j'interrogeai mon hôte sur les secrets de fabrication de ces vêtements et de ces meubles. Il se montra plus que ravi de m'obliger et offrit de me faire visiter la manufacture qui se trouvait sous sa maison. Nous descendîmes dans la cave de la villa qui contenait des barriques de vin. Ces gros barils de chêne étaient en fait des âmes humaines, et des robinets laissaient couler leur sang au lieu de l'habituel jus de raisin fermenté. Bien sûr, seule ma haute sensibilité à la Mort me révéla la véritable nature de la barrique, pendant que mon hôte m'informait de son contenu, ne s'arrêtant que pour remplir un verre, sûrement à mon intention.



En descendant encore quelques marches nous nous retrouvons dans la fabrique de la villa. Chaque manoir, villa ou palais du Huitième avait ses propres installations, mais il y avait d'autres usines immenses, ailleurs, dans d'autres zones du Cercle. Les installations de mon hôte étaient de taille moyenne mais suffisantes pour opérer toutes les transformations nécessaires. La pièce était en fait assez vaste, au moins 3000 m², et chaque cm² était remplie de machines. Je ne pourrais absolument pas déterminer le mode de fonctionnement de chaque machine, ni à quoi chacune servait exactement. Toutefois, mon hôte me proposa une visite guidée, et m'expliqua tout avec force détails très crus, espérant sans aucun doute me mortifier.

Il m'expliqua que les âmes qui voyageaient, descendant lentement à travers les Cercles, n'utilisaient pas les voies normales : via les rivières, en étant jetées par-dessus bord, ou par le Labyrinthe. Non, elles étaient placées dans des tubes de métal qui longeaient le bord du Septième Cercle. Les pauvres glissaient dans différentes cuves, ou elles demeuraient avant d'être utilisées. Ces containers sont d'immenses cuves de fer sans lumière ni eau. Ils sont généralement plutôt étroits mais très hauts, et les âmes sont contraintes de s'empiler comme des fagots de bois sec. Les propriétaires de ces cuves sont des Razides qui sont la lie de la société démoniaque du Huitième Cercle. Leur travail consiste à prélever régulièrement des âmes, les mettre en caisses et les emmener dans les ventes aux enchères.

Ces ventes aux enchères sont des rassemblements sociaux importants à ce niveau, et il y en a de plusieurs sortes. Celles qui mettent en vente les âmes non-travaillées, et non-modifiées sont les moins prestigieuses. Normalement, seuls les artisans et les petits fonctionnaires y assistent. Les grands Seigneurs Démon ne voudraient en aucun cas y être vus. Les âmes y sont amenées par lots importants, et sont payées en monnaie locale. L'argent ici n'est qu'une façade, un jouet supplémentaire pour les démons. Comme le Royaume change selon le bon vouloir des Razides et autres créatures infernales, ils peuvent créer autant d'argent qu'ils le désirent. Toutefois, beaucoup d'entre eux s'adjugent un budget limité pour que les enchères soient plus excitantes.

Les humains acquis à la vente aux enchères sont alors transportés, en général pliés soigneusement dans des caisses vers un centre de traitement, soit à l'intérieur d'une villa ou d'un manoir privé, soit dans une usine plus vaste. Là, débute le changement du corps humain en objet. Chaque centre a ses procédés. Certains prennent leur temps pour faire souffrir les humains, d'autres oeuvrent avec célérité pour accélérer le processus. Le plus important est de ne pas briser la victime. Les créatures infernales apprécient les formes humaines intactes, tout spécialement celles qui sont transformées artistiquement sans que l'intégrité ne soit atteinte.

Les corps humains que nous avons connus et aimés de notre vivant ne pourraient endurer le châtiment que les humains endurent ici. Les machines traitent les corps comme s'il s'agissait de cuir, le pressant, le nettoyant, l'étirant. Une machine injecte du liquide bouillant dans les os humains qui deviennent malléables. Selon la concentration utilisée, ils peuvent adopter une consistance entre le caoutchouc et la mousse. Ce qui permet aux artisans Razides de modeler le corps aisément sans briser les os et donc compromettre l'intégrité de la forme.

Gardez à l'esprit que les humains restent conscients pendant le processus tout entier, et jusqu'à ce que les cordes vocales aient été rendues inopérantes, ils hurlent sans cesse. Les lois du Huitième Cercle empêchent un humain de perdre conscience ou de mourir, ce qui rend encore plus atroce tout le modelage. La vue est souvent le premier sens qui est mis hors service, mais certains artisans prennent bien soin au contraire de ne pas abîmer les yeux pour que le futur mobilier soit encore capable de voir ce qui se passe autour de lui. Les yeux sont souvent durcis par des injections chimiques jusqu'à prendre l'apparence de bijoux. Effectivement la robe de mon hôte était ornée de deux de ces bijoux qui formaient une sorte de broche à son cou, permettant ainsi à la robe de tout voir, comme son possesseur. Les oreilles sont également travaillées, étirées et le tympan est durci. Le sens de l'odorat n'est pas conservé car il est souvent nécessaire de séparer les organes internes. Le toucher et d'une certaine façon, le goût perdurent et deviennent même ensuite plus sensibles.

À la suite de longues périodes de tannage, injections diverses et sculpture, le corps humain peut adopter d'innombrables formes. Il n'est pas rare qu'il faille plus d'un humain pour créer des objets de taille plus imposante, chacun en étant un morceau. Un exemple : une machine sans utilité apparente était exposée dans le jardin de mon hôte. Elle était composée de parties mobiles diverses, actionnées par la vapeur. Des morceaux humains formaient l'étrange objet, y compris ceux qui sont nécessaires à l'émission de vapeur. On pouvait d'ailleurs entendre les gémissements de douleur de la pauvre âme qui se mêlaient au sifflement.

Malgré toutes les inventions ingénieuses des Razides, une âme humaine ne peut supporter que peu de punitions de ce genre avant de perdre en qualité. La plupart ne peuvent subir que quelques modelages avant de devenir raides et impossibles à travailler. Une explication partielle est la puissance brute de notre énergie divine qui se rebelle contre un tel traitement. Notre forme est humaine et nous y retournons, quoi que fassent les machines infernales. Pour cette raison, les âmes ne passent pas l'éternité dans ce lieu. Elles retournent à leur ancienne forme et deviennent inutiles. Elles sont alors jetées tout au fond de l'Abyme. Cela peut prendre des dizaines d'années, et durant tout ce temps l'âme pense qu'elle n'est qu'un meuble, une robe, ou un rouage dans une grande machine.

Les effets d'une telle vie sur la psyché humaine ne doivent pas être surestimés. L'âme a déjà été débarrassée de presque tout souvenir. Une sur mille environ survit à l'épreuve du Huitième Cercle en conservant quelques souvenirs et une santé mentale intacte. Après avoir été un objet, la propriété d'un démon si longtemps, elles perdent le sens de ce qu'est un être humain. Elles sont prêtes à renaître sous la forme d'êtres ignorants. Seules les volontés les plus fortes subsistent et poursuivent leur descente.

J'en avais suffisamment appris sur les habitudes de mon hôte, et m'étais caché assez longtemps pour éviter ceux qui me pourchassaient. Je dis adieu à mon hôte et rentrai dans le monde des vivants. Je n'avais apprécié aucun des plaisirs de son palais. Si cela avait été le cas, j'aurais damné mon âme pour l'éternité. Mais le voyage en valait la peine car cet endroit est vraiment splendide.

Le Neuvième Cercle

Nous voici arrivés à la fin de notre voyage dans les profondeurs des Grands Cercles d'Inferno. Tout au fond de l'Abyrme, nous trouvons les âmes choisies, les rares qui ont pu résister au huit premiers niveaux, presque intactes. Arrêtons-nous un moment et admirons la force mentale nécessaire pour parcourir l'Enfer, et subir tout ce que je vous ai décrit jusque-là. Il est ardu pour la plupart d'entre nous de supporter les tortures d'un seul Cercle, alors huit ! Il faut avoir des liens avec les tortures que vous êtes censé haïr. Il n'y a pas d'autre moyen de traverser les ordures des niveaux supérieurs. Et en ressortir intact est quasiment impossible. Même ceux qui ont conservé la conscience d'eux-mêmes jusqu'au Neuvième Cercle ont eu beaucoup de mal. Ils se posent beaucoup de questions à leur propre sujet, et sur ce qu'ils sont en vérité. Après tout, quel homme peut endurer des telles horreurs et ne pas s'interroger sur son identité ?

Dans le Neuvième Cercle, les identités sont modifiées, et il n'y a que deux options : soit abandonner ce qui vous reste de vous-même, ou vous laisser aller aux joies d'Inferno, mais vous n'en quitterez plus les limites. Si je peux émettre un avis : mieux vaut abandonner si vous le pouvez. L'Eternité dans le Royaume d'Astaroth sans espoir de délivrance n'est pas une existence digne de ce nom. Bien sûr, vous ne serez plus un humain, ni donc un dieu. Les Razides du dernier Cercle ont une fonction bien particulière : séparer les humains de ces quelques êtres qui ont fini par devenir eux aussi des créatures infernales.

Pour ma dernière présentation des Cercles, j'ai choisi un ancien récit vieux d'environ deux cents ans. Je vais vous présenter l'histoire de Shen Xiao, un noble chinois enfermé dans l'Abyrme depuis sa mort en 1767, et dont l'âme a échappé à l'Enfer, il y a seulement une vingtaine d'années. C'était un homme brillant, droit et vertueux élevé selon les préceptes de Confucius. Bien sûr, il commit sa part de méfaits durant sa vie, mais pas tellement plus que n'importe quel homme ambitieux. Assassiné par son propre fils, il se réveilla dans le Premier cercle. Il descendit les niveaux de l'Abyrme, luttant de toute la force de sa volonté contre ses oppresseurs. Jamais une âme aussi forte n'était entrée en Enfer. En arrivant au Neuvième niveau, il était presque défait. C'est alors qu'il rédigea ses confessions dans une tentative désespérée de conserver sa personnalité. Bien sûr cela ne lui fut d'aucun secours, car il succomba peu après.

L'histoire de Xiao

"J'ai supporté beaucoup de tortures dans les Sources jaunes, et j'ai presque achevé mon voyage. Dans ce nouvel Enfer, j'ai le temps de réfléchir un peu, opportunité qui ne m'a jamais été offerte depuis le début. Cela ne peut être qu'une ruse des démons qui me gardent ici. Plus je réfléchis à mon sort funeste dans cette pièce confortable, plus je réalise ce que j'ai perdu. Je ne suis plus une homme car je n'ai plus de qualités humaines. Je ne ressens plus rien, je n'ai plus non plus de désirs. Je ne suis plus qu'une coquille vide, encore moins que le plus humble animal. Je ne sais plus ce que je suis réellement.

C'est quelque chose dont je n'aurais jamais rêvé auparavant. On m'a toujours appris que le monde était soigneusement organisé et que tout était en ordre. Toute chose avait sa place, son devoir, sa destinée. Je n'ai ni place ni devoir. Si jadis j'avais une famille, je l'ai oubliée depuis longtemps. Je ne me souviens que d'une existence de souffrances, ici dans les Abyrmes des Sources Jaunes. Je ne sais plus pour quelle raison je me trouve ici, bien que cela ait sûrement un lien avec les démons qui m'entourent à chaque pas. Je me souviens d'en avoir déjà rencontré dans d'autres niveaux des Sources Jaunes, mais ici, ils me traitent avec égards, du moins depuis les quelques jours que je suis là...

Je viens d'avoir une petite conversation extrêmement intéressante avec l'un des démons. Je suppose que je devrais dire "avec l'un de mes comparses démoniaques", bien que je ne sois pas sûr de la véracité de ce postulat. Sa version néanmoins semble sensée, et expliquerait maintes choses. Des choses auxquelles je ne trouve pas d'explications, d'où je viens, et pour quelle raison je me trouve ici. J'ai de vagues souvenirs concernant une époque antérieure à mon séjour ici. Des ombres d'une vie passée me hantent mais ce ne sont que des fantômes et je ne peux les conserver.

Mon ami m'a raconté que j'étais, par ma naissance, moi-même un démon. Mon devoir, mon rôle dans la vie est de torturer les humains en rétribution de leurs péchés. Au début, cela me paraissait parfaitement impossible. Comment cela se pouvait-il alors que je me souvenais d'avoir été torturé de milliers de façons différentes toute mon existence. Mon compagnon me dit que je me trompais et que je n'avais pas été torturé. Il prétendait que ces visions et ces souvenirs étaient inspirés par ma naissance. Il disait que j'étais né hier à peine, que j'étais un démon et que je le resterais toujours. Ces souvenirs étaient tous faux. J'aurais aimé le croire car cela expliquait beaucoup de choses. Par exemple, pourquoi je ne me souvenais de rien d'autre que de la souffrance et de la peur avant hier. Voyez-vous, la douleur et la terreur donne naissance aux démons. Je ne me souvenais pas de tortures qui m'avaient été infligées. Non, c'étaient celles de mes parents. Cela semblait cohérent, mais quelque chose sonnait faux.

Nous avons longtemps discuté, mon ami et moi. Il m'a parlé des merveilles de ma terre d'origine, m'a dit qu'un jour je pourrais être un puissant Seigneur Qémon car j'étais né au sein du Neuvième Cercle, le plus prestigieux de tous. Nous ne recevions que les meilleures âmes à torturer, et nous en faisons ce que nous voulions. Le reste de l'Enfer, à l'exception bien sûr du Roi lui-même admirait notre position et enviait notre pouvoir. Nous étions premiers parmi les déchus. Il m'expliqua que les démons des autres Cercles étaient contraints par le Roi des Enfers de se limiter à un seul style de tortures, mais que nous, au Neuvième Cercle pouvions tourmenter les âmes qui descendaient vers nous selon notre bon plaisir. Nous étions vraiment maîtres de nous-mêmes et des créatures infernales qui nous entouraient.

J'étais un peu déstabilisé par ces dernières explications. Je n'avais en moi aucun désir de torturer par plaisir. Je ne voulais pas être un bourreau. Je ne comprenais pas comment mon compagnon, si aimable pouvait trouver du plaisir à de telles pratiques barbares. Je me mis à prendre mes distances et à ne plus lui accorder ma confiance. Je n'étais pas comme lui, je n'étais pas du tout un démon. J'en étais sûr, mais il poursuivait ses discussions avec moi et maintenant je ne sais plus. Bien sûr, tout concordait pour prouver que j'étais un démon. J'étais traité avec beaucoup de compréhension, de tendresse et de respect par mes comparses. Ils me confirmèrent que les nouveaux nés étaient souvent aussi confus que moi. Je devais y réfléchir encore. Mais tout de suite, je suis trop fatigué et mon lit m'attend...

Mon ami est venu me voir ce matin et il avait apporté de la nourriture avec lui. Cela sentait bon, et je la dévorais avec délices. Elle était exquise et j'en réclamaï plus. Il me répondit affirmativement, mais il fallait que je la prépare moi-même. J'acquiesçais, reconnaissant de cette opportunité d'apprendre à préparer un tel plat. En fait, la viande avait été prélevée sur le côté d'un jeune garçon qui hurlait de douleur alors que je prélevais un morceau de sa cuisse. Tout d'abord, l'espace de quelques secondes, je ressentis quelque chose d'étrange, une sensation que je ne savais expliquer. Mais lorsque mon ami me tendit un couteau, je n'eus aucun problème pour découper un morceau dans le garçon. Il me semblait bien que pour faire cela à un être humain, il fallait bien être un démon. J'appris comment préparer ce plat délicieux, mais il n'était pas tout à fait aussi bon que celui que m'avait rapporté mon ami.

Nous avons passé le reste de la journée à errer ça et là, dans les fantastiques tunnels qui constituent la majeure partie de ma terre natale. Nous avons traversé toutes les salles de torture imaginables, et beaucoup d'entre elles m'étaient familières. Partout où nous allions, des âmes humaines étaient torturées. Je ressentis une pointe de honte car je ne ressentais pas la même joie que visiblement mon compagnon à cette vue. Néanmoins, je fis semblant d'en prendre plaisir aux scènes d'agonie tout autour de moi.

La torture semblait être l'occupation principale de mes comparses. Parfois je rencontrais des démons se promenant simplement comme nous le faisons souvent. Mon ami m'expliqua qu'il s'agissait d'autres nouveaux nés accompagnés de leurs mentors. Il m'expliqua que tout nouveau démon avait un mentor pour l'aider à s'accoutumer à la vie en Enfer. Je trouvais qu'il s'agissait d'une excellente tradition et il approuva mon jugement. Il me dit que je faisais d'énormes progrès et qu'il était très content de moi. Mon cœur gonfla de fierté, mais soudain, il m'apprit que j'allais être en mesure de pratiquer moi-même des tortures. Mon estomac se révolta à cette idée. Je n'étais pas sûr de pouvoir le faire. Néanmoins, je souris et le remerciai pour le compliment.

Demain on me confiera mon premier humain. J'ai le choix des méthodes de torture, mais je n'arrive pas à me décider. J'ai passé ces derniers jours en grande discussion avec mon mentor. Il m'a expliqué toutes les horreurs que se faisaient les humains entre eux dans le monde des vivants. C'est pourquoi ils devaient être punis, pourquoi il fallait que leurs âmes soient nettoyées du souvenir de leurs péchés passés. Je hais les humains. Ils sont si égoïstes, si mesquins et tellement stupides. Ils méritent plus que la douleur que nous leur dispensons. À présent j'attends avec impatience ma première victime. Je crois que je débiterais avec le fouet car j'ai avec cet instrument une certaine affinité, et mon mentor m'a affirmé que c'était du premier choix...

J'ai failli en tant que démon. Je n'ai pas pu agir lorsqu'il a fallu appliquer le châtiment à l'humain. Je nous ai déshonoré, mon mentor et moi-même. Il était très en colère et a promis que je ne resterais pas bien longtemps ici. Je serais détruit. Si je ne pouvais pas être un bourreau, alors qu'étais-je ? Qu'advierait-il de moi ? Je ne connais pas d'autre vie...

Ceci est le texte intégral du manuscrit écrit dans le sang en caractères infernaux. Je l'ai retrouvé moi-même dans les archives du Neuvième Cercle. Xiao retourna dans notre monde. Il avait prouvé qu'il n'était pas un démon mais il ne subsistait rien de son humanité. Il était une parfaite *tabula rasa*, candidat idéal à la réincarnation. S'il avait prouvé qu'il était capable d'accomplir ce qu'on lui demandait, il n'aurait jamais quitté Inferno et serait devenu lui-même un Razide. Il aurait servi Astaroth le restant de ses jours. Peu tombent dans le piège, mais beaucoup de ceux qui transitent par le Neuvième Cercle repartent dans le monde des vivants. Tel est notre destin.

Les Etendues sauvages

Après avoir longuement détaillé les Grands Cercles, j'ai quelque peu manqué d'information en ce qui concerne la partie d'Inferno à traiter ensuite, les susnommées Etendues sauvages. Si les Cercles sont considérés comme le Centre du Royaume d'Astaroth, alors elles représentent tout le reste. Comme vous pouvez aisément l'imaginer, dans un endroit infini, ce qui n'est pas peu dire, cela peut être vraiment n'importe quoi, car tout est modelé par les mains des créatures infernales. C'est en quelque sorte leur terrain de jeu, et elles y exaucent leurs vœux et leurs désirs sans se soucier de leur devoir, intéressant certes mais trop absorbant, consistant à détruire les souvenirs humains. Je parle bien sûr d'Astaroth et de ses Anges de la Mort, car ce sont bien les seuls à disposer de temps libre et de leur libre-arbitre en ce moment en Inferno. Tous les autres travaillent trop dur pour survivre ou rendre pénible la survie des autres.

Je désirerais faire ici quelques remarques en ce qui concerne les zones les plus importantes des Etendues Sauvages, en particulier celles qui sont liées aux vrais Seigneurs d'Inferno. Ce que je vous ai expliqué plus haut, au sujet de la géographie infernale, s'applique en grande partie aux Etendues Sauvages. Tout change constamment, et il n'existe pas de chemins fixes pour qu'un étranger puisse se déplacer d'un endroit à l'autre. Un guide quel qu'il soit est alors absolument indispensable, à moins que vous n'excellez à créer vos propres voies. Les conditions météorologiques sont très variables et il peut pleuvoir aussi bien des grenouilles que du sang ou des diamants, en fait n'importe quoi. Beaucoup de Portails et de Portes temporaires et permanents s'ouvrent quelque part dans les Etendues Sauvages. Et il n'est pas rare de croiser de pauvres âmes perdues cherchant désespérément à rentrer chez elles. D'autres ont échappé à l'Abyme et passe d'un enfer à l'autre.

Des meutes de Razides féroces parcourent les grandes étendues, pourchassant et mettant en pièces les âmes humaines, et les ramenant dans les antres de leurs Maîtres dans l'Abîme. Peu de destins sont pires que celui de servir de déjeuner permanent à un Razide, car votre chair régénère chaque fois que vous décédez, ce qui fait que votre hôte affamé peut se nourrir sans fin. Cela peut devenir une bonne tactique, surtout si vous avez un compagnon humain à sacrifier. Ils peuvent le mâchonner pendant des semaines, jusqu'à être lassés de son goût. Souvenez-vous qu'il est pratiquement impossible de tuer un Razide sur son territoire d'origine, et vous ne pouvez rêver que de l'immobiliser pour un temps

assez limité. Alors fuyez rapidement lorsque vous pensez avoir réussi à en "abattre" un.

J'ai sélectionné pour vous quelques zones importantes et assez représentatives des Etendues Sauvages. Certaines sont bien connues dans tout Inferno, d'autres sont tristement célèbres pour leurs ténèbres. Vous comprendrez plus loin. Commençons à présent par la plus importante de nos jours en Inferno : les Champs de Manœuvres

Les Champs de Manœuvres

Depuis qu'il a créé Inferno, Astaroth augmente les rangs de sa Légion des Damnés. Dans quel dessein, il a créé une telle unité, je l'ignore. Peut-être avait-il anticipé la disparition du Démon et prévu d'envoyer cette armée dans les terres illusoires des humains. Il est certain qu'en Inferno, les Razides et les autres créatures infernales forment une armée plus efficace. Ils peuvent être contraints à la plus parfaite soumission et à une loyauté sans faille par l'usage du moindre sort. De plus, ils ne craignent pas la mort. Alors pourquoi créer une armée d'humains déçus ? Il est évident que le pouvoir humain réside dans sa divinité, sa capacité à penser par lui-même et être créatif. Les humains se montrent aussi plus stables sur leur terrain, alors que les démons deviennent sauvages et incontrôlables lorsqu'ils sont fâchés dans notre monde. Il est tout à fait possible qu'Astaroth ait simplement apprécié l'ironie d'être défendu par une armée de dieux déçus. Quelles que soient ses raisons, cette armée existe bel et bien et se trouve parmi nous en cet instant même.

Les Citadelles Noires

Les Champs de Manœuvres ont été les terrains d'entraînement et la base des opérations des Légions, et ce dès ses débuts. Depuis peu, la plupart d'entre elles sont stationnées dans des bases en Inferno, mais beaucoup sont en activité dans notre monde. Cette zone est composée de kilomètres de champs mornes et boueux où les légionnaires sont censés s'exercer sans répit. A leur grande époque, des millions d'hommes et de femmes les arpentaient durant des jours, en chantant des hymnes à la gloire de leur Seigneur Astaroth. Sous la tutelle attentive d'Harep-Serap et du Prince des Ténèbres lui-même, ils étaient entraînés à toutes les formes de combat connues dans l'Histoire de l'humanité, passée, présente et future. Grâce à la nature malléable d'Inferno, il était facile à l'Ange de la Mort de transformer à sa guise les Champs de Manœuvres. Chaque soldat connaissait bien les tactiques à adopter dans la jungle, le Grand Nord, le désert et même sous l'eau.

Les jeux guerriers et les exercices militaires étaient constamment de mise. Cela pouvait ressembler aux conflits qui se produisaient dans l'Abyme mais il s'agissait d'entraîner des troupes d'élite plutôt que briser des âmes. Laissez-moi vous rappeler que tous ces hommes et ces femmes ont déjà survécu aux horreurs de l'Abyme même. Ils sont au-delà de la douleur et du chagrin. Ils ne désirent à présent que servir leur Maître jusqu'à l'issue finale. Astaroth a instillé en eux une haine brûlante pour l'humanité et le monde des vivants. La plupart d'entre eux n'ont même plus conscience d'être humains. D'une certaine manière, ils ne le sont plus. Des siècles de tortures et de manipulation les ont changé sans espoir de rédemption. Leurs corps sont devenus le reflet de leurs esprits, déformés et monstrueux, et ils ne redeviendront jamais ce qu'ils étaient par le passé.

Maintenant qu'Astaroth a emmené ses dix légions dans notre monde, les Champs de Manœuvres ne sont pas tout à fait vides. Seuls quelques Razides restent sur place pour entraîner de nouvelles recrues. Là où un million de légionnaires marchaient au pas, seule une centaine peut aujourd'hui être réunie. Malgré cela, on ne devinerait jamais en voyant l'attitude de ses habitants que cet endroit a connu des jours meilleurs. Les Razides-entraîneurs sont aussi zélés, et les recrues sont désireuses de servir leurs maîtres.

Le Voyageur doit absolument savoir qu'aujourd'hui beaucoup de grandes Portes relient les Champs de Manœuvres à notre monde et avec d'autres zones d'Inferno. Chacune des dix légions surveille une Porte ou un Portail menant directement dans les Champs, ce qui leur permet de faire venir facilement des nouvelles recrues ou de déplacer des troupes d'un endroit à l'autre sans avoir à utiliser l'espace ou l'Elysium. Il y a également des portes reliant les Champs à la Citadelle d'Astaroth et celle d'Harep-Serap. Bien entendu, elles sont très bien gardées et il est nécessaire de posséder les mots de passe et les sorts adéquats pour les activer. Le Voyageur bien informé devrait les connaître, et les utiliser si les choses vont de mal en pis.

J'ai déjà mentionné le fait que les Noires Citadelles des Anges de la Mort s'élevaient jusqu'au dernier des neuf niveaux de l'Abyme. Elles peuvent également se trouver dans les Etendues Sauvages, chacune prenant une manifestation particulière. Dans ce secteur, leur apparence est liée à la personnalité de chacun des Seigneurs de l'Enfer. Elles sont en fait liées directement aux Citadelles de l'Abyme. Lorsque l'on s'aventure à l'intérieur, on ne remarque aucune différence. Leurs façades peuvent bien se trouver n'importe où en Inferno, les intérieurs restent les mêmes. Donc, en théorie, on peut entrer dans la Citadelle de Samael au Cinquième Cercle, et ressortir par les portes dans les Etendues Sauvages. C'est ce que font communément les Razides et les Anges de la Mort. Un Voyageur humain peut avoir toutefois plus de difficulté à accomplir un tel trajet.

Les Citadelles, comme toutes choses dans les Etendues Sauvages n'ont pas de place fixe. Il n'est pas habituel d'en voir une se déplaçant réellement dans les terres, mais j'ai entendu des témoignages à ce sujet. Lorsque les Anges de la Mort se sont engagés dans des luttes fratricides, ce qui est monnaie courante aujourd'hui, il n'était pas rare de voir les deux Citadelles en guerre côte à côte, se combattre comme des vaisseaux du seizième siècle. Elles se déplaçaient même latéralement comme pour manœuvrer. On raconte que c'est dans une bataille semblable que la Citadelle de Togarini fut anéantie et que l'Ange de la Mort fut contraint de fuir en Elysium dans le corps d'un Conjureur humain.

Aujourd'hui les Citadelles se dressent, presque vides, puisque leurs Seigneurs ont en majorité suivi Astaroth dans notre monde ou ont envahi Métropolis. Ce qui fait qu'y entrer est devenu étonnamment aisé. Même si les Citadelles sont des extensions de la volonté de leurs maîtres, les Anges de la Mort n'ont cure de leur résidence. Ils sont actuellement à la recherche de nouvelles conquêtes dans la Véritable Réalité et sont désireux d'asseoir leur domination sur l'humanité. Les Citadelles sont des destinations très utiles pour les Voyageurs grâce à leurs nombreux portails et Portes menant dans notre monde, offrant l'opportunité de s'échapper rapidement si on a la malchance de tomber sur un Ange de la Mort en congé. Toutefois, s'il se trouve réellement en Inferno, à ce moment-là, vous êtes dans un beau pétrin. Lorsqu'un Ange de la Mort se trouve en Inferno, dans sa Citadelle, il sait instantanément ce qui s'y passe. Les murs et les pièces ne sont qu'une extension de sa personne. Il vaut mieux vérifier si le maître de maison est là, avant de frapper à la porte.

Le Labyrinthe

Les Etendues Sauvages s'étendent aussi loin en sous-sol qu'à la surface, et sont connectées au Labyrinthe, celui qui court sous notre monde, Métropolis, et diverses zones d'Inferno. Si quelqu'un peut se diriger sans problème dans les méandres du dédale le plus compliqué et le plus déroutant, il peut voyager librement à travers les différents Royaumes. Certains prétendent qu'il existe même des passages qui mènent à Limbo, le Royaume des Rêves, mais personne n'a jamais pu me le prouver de façon satisfaisante. Bien sûr, ceux qui sont nés dans les couloirs tortueux peuvent commencer à en comprendre les détours, mais aucun être de la Terre ne pourra jamais en connaître les secrets avec certitude.

Le Labyrinthe sous les Etendues Sauvages n'est pas plus sûr que la surface et demeure tout aussi imprévisible. Des passages sont capables de se refermer ou de se modifier derrière vous, et vous ne pouvez pas établir de carte sûre. Bien entendu, les boussoles n'ont aucune utilité comme tous les objets aidant à la localisation. Toutefois, le Labyrinthe abrite quelques-uns des habitants les plus intéressants d'Inferno. Les Razides y sont bien sûr représentés mais pas en aussi grand nombre qu'à la surface. Les tunnels, couloirs et passages sont si nombreux que l'on peut toujours y trouver un endroit pour s'y cacher. Bien qu'un Razide ne se perde que rarement là-dessous, cela ne signifie pas qu'il puisse systématiquement trouver quoi ou qui que ce soit, du moins sans l'aide de la Magie.

La myriade de cachettes en sous-sol dans le Labyrinthe offre les seuls refuges aux âmes humaines qui ont réussi à échapper à leurs bourreaux, ainsi qu'aux malchanceux qui sont malencontreusement passés à travers un Portail temporaire. Ces pauvres humains errants ne sont pas légions, mais sont assez nombreux pour être mentionnés ici. Ils sont assez nomades, et errent dans les passages les moins fréquentés du Labyrinthe, chassant et tuant pour pouvoir survivre. Certains sont là depuis très longtemps, souvent des centaines d'années. Cela constitue pour eux une torture déshumanisante aussi intense que celles des Neuf Cercles, et beaucoup d'entre eux sont devenus des bêtes sauvages. Si vous vous retrouvez parmi eux, Voyageur, restez très calme et ne faites pas de mouvements brusques. Ils ont depuis longtemps perdu leur capacité à communiquer, mais vous pouvez en raisonner certains. Leur offrir des présents est une très mauvaise idée. Ils penseront naturellement que vous êtes des démons, tant que vous n'aurez pas prouvé le contraire, et tout le monde sait qu'il ne faut pas accepter de cadeaux des Razides.

Ce qui peut rassembler ces évadés et que le Voyageur peut utiliser, c'est leur haine de toutes les créatures infernales. Ne leur donner que l'éventuelle opportunité de créer ne serait-ce qu'une contrariété aux Seigneurs de l'Enfer les fait bondir sur l'occasion. Ils méprisent les forces qui les ont emprisonnés ici. Bien entendu la promesse d'une évasion d'Inferno est encore plus alléchante. La plupart d'entre eux feraient n'importe quoi pour échapper aux griffes d'Astaroth et de ses serviteurs et seront alors désireux de soutenir vos plans. L'aide qu'ils peuvent vous offrir est inestimable. Ils connaissent certains secrets du Labyrinthe et sont devenus très habiles pour éviter les Razides et les autres créatures infernales qui rôdent dans les passages souterrains.

Il est bien peu probable que vous rencontriez des groupes semblables hors du Labyrinthe. Ailleurs, dans les Etendues Sauvages, repérer et capturer ou tuer un humain sans défense n'est qu'une question de quelques heures. La surface appartient aux Anges de la Mort, leurs serviteurs et les Citadelles. En dessous, Razides, homme ou femme, c'est chacun pour soi.

La Toile

Loin au-dessus des Etendues Sauvages, flotte la Toile, une structure compliquée de roches, de métal et même de poches de liquide flottant dans le ciel rouge d'Inferno. La Toile s'étire sur des milliers de kilomètres et abrite toutes sortes de créatures infernales. Beaucoup d'îles font moins d'un kilomètre de large, mais certains "continents" peuvent s'étendre sur des centaines de kilomètres. Beaucoup sont constitués de pierres quelconques. Le granit et le calcaire sont prédominants, mais il est fréquent de trouver des îles faites de marbre, de cristal ou de pierres précieuses comme le diamant. Les «îles» constituées d'eau ressemblent à d'énormes aquariums posés dans le ciel et peuvent adopter de nombreuses formes, sphères parfaites ou contours torturés semblables à des roches. L'eau peut être salée ou fraîche, ou d'une autre nature, comme du sang et de la bile, ce qui est assez fréquent. Les îles de métal ou composées de machines ressemblent à des décharges flottantes, mais peuvent aussi être soigneusement assemblées pour ressembler à des édifices ou autres structures métalliques complexes. Toute une variété de tubes, ponts suspendus, passages de toile relient plusieurs îles, formant ainsi un gigantesque réseau, une Toile d'araignée dans le Ciel (d'où le nom).

La Toile est avant tout le refuge des Déchus, les Séraphins qui ont n'ont plus la faveur du Démon, ou qui se sont joints de leur propre volonté à Astaroth lorsqu'il a fondé son propre Royaume. Les Déchus dirigent la Toile et n'obéissent qu'à Astaroth. Même les Anges de la Mort craignent un peu ce pouvoir au-dessus de leurs têtes. Jadis, ils étaient peu nombreux, mais ils possèdent une capacité qu'aucune autre créature infernale ne possède : ils peuvent se reproduire. Ce qui n'est pas le cas des Séraphins fidèles au Démon. C'est Astaroth qui a offert cette opportunité pour tenter les Déchus et les persuader de se joindre à sa cause en Inferno. Seuls quelques-uns décidèrent de suivre le Prince des Ténèbres, mais leur nombre a augmenté depuis. Se sont joints à eux les Séraphins chassés de Métropolis depuis la disparition du Démon. Le nombre de Déchus a augmenté de manière impressionnante ainsi que la taille de la Toile.

La Toile elle-même n'était au départ qu'un simple petit rocher de quelques kilomètres de large, flottant dans le ciel au-dessus de la Citadelle d'Astaroth. Elle s'est beaucoup étendue depuis, au fur et à mesure de la naissance de nouveaux Séraphins Déchus. A présent, elle fait partie des structures les plus impressionnantes d'Inferno, rivalisant même en majesté avec l'Abyme. Toutefois, les résidents de la Toile n'ont rien à faire avec les autres créatures infernales. Ils sont plus préoccupés par le développement et l'évolution de leur propre espèce. Contrairement à leurs cousins, les Séraphins, les Déchus prennent grand plaisir à pratiquer des expériences sur leur propre structure. Il est difficile d'en trouver un qui ressemble encore à un Séraphin traditionnel. La plupart sont encore (mais pas tous) humanoïdes, et tous ont conservé des ailes quelconques. Là s'arrête la ressemblance.

Les îles de la Toile abritent des milliers d'espèces différentes de Déchus, chacun avec une apparence et des attributs uniques. Tous sont capables de se reproduire entre eux, ce qui produit de nouvelles variétés tous les jours. Ce sont de grands adeptes de la Voie de la Passion, et ils adorent pratiquer des altérations sur les fœtus de leur espèce. Beaucoup d'entre eux ont remplacé leurs ailes de plumes blanches par des substituts de métal, ou des ailes de chauve-souris, ou de raie-manta pour se déplacer en l'air comme dans l'eau. D'autres se sont rendus plus forts et plus résistants, en un mot plus adaptés au combat. Certains se spécialisent



dans les acrobaties aériennes, la séduction ou la délivrance de messages. S'il y a une tâche à remplir, vous pouvez être sûr que l'une des espèces de Déchus s'y est spécialisée.

Les Déchus mettent toute leur fierté dans cette diversité tout comme les Séraphins se plaisent dans leur homogénéité loyale. Ils ornent leur corps de tatouages, de piercings et autres bijoux corporels, et modifient leur forme selon leurs besoins ou désirs. Ils s'affrontent rarement entre eux, car ils ressentent profondément leur solitude en tant que race face au reste du monde. Alors qu'ils servaient tous loyalement Astaroth jadis, ils ont choisi de ne pas le suivre dans notre monde, et se sont entièrement libérés de toute tutelle. Ils ne reconnaissent l'autorité d'aucun Ange de la Mort, et encore moins celle d'un Razide. Ils sont si nombreux (certains prétendent qu'ils sont des milliards) que personne en dessous n'ose les défier. Avoir accès à leur Royaume est déjà assez difficile, et personne ne connaît les arcanes complexes de leurs défenses (qui ont la réputation d'être effrayantes). Certains prétendent que c'est bien la peur des Déchus qui a poussé tant d'Ange de la Mort à chercher fortune ailleurs, en Elysium ou Métropolis. Sans Astaroth pour les contenir, qui sait quand ils se décideront à frapper.

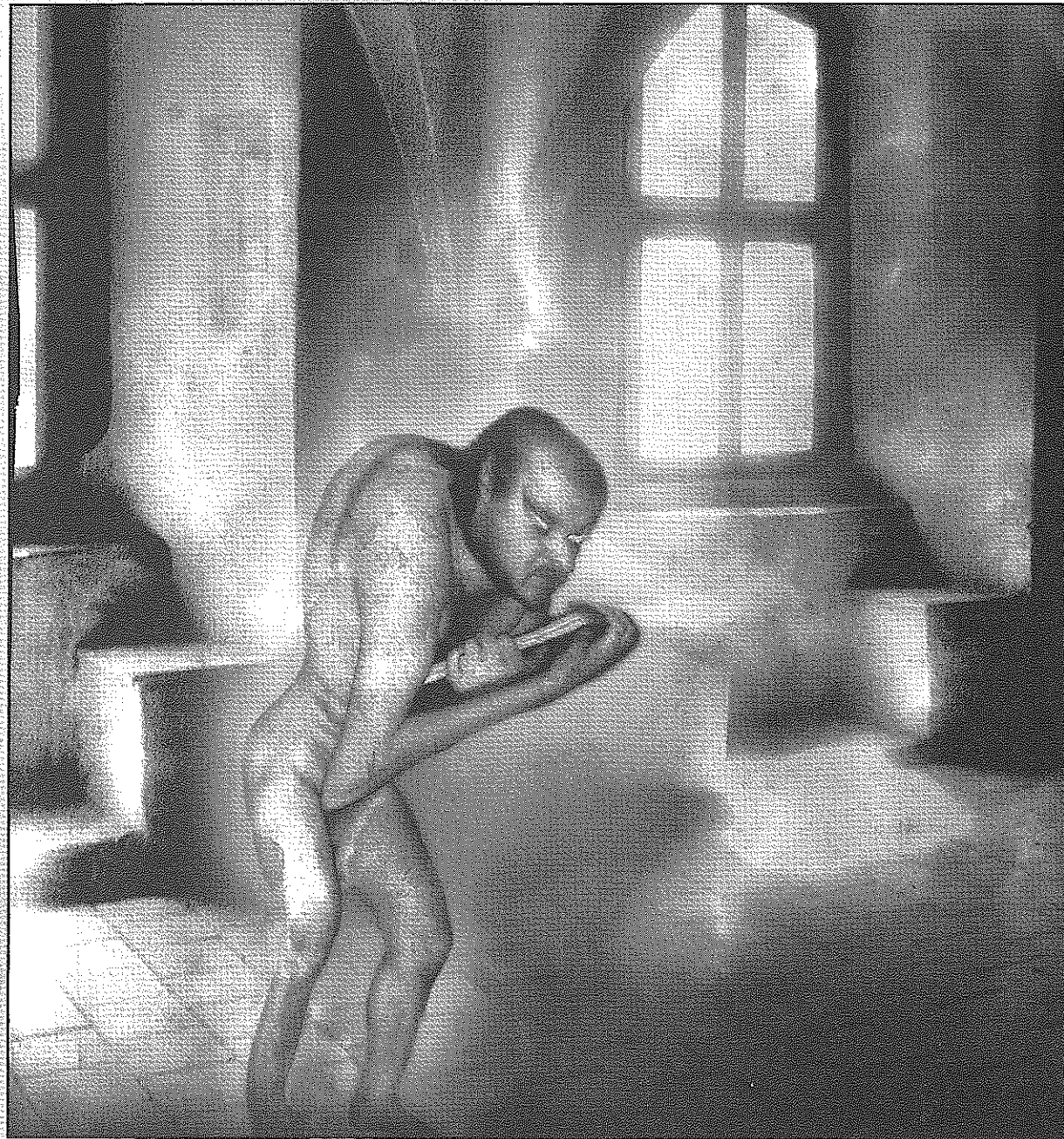
Les Archives

Même l'Enfer possède ses bureaucrates. En fait Inferno tient mieux ses comptes que n'importe quelle banque. Après tout le travail ici est gratuit, et tout particulièrement les tâches imposées par Astaroth. À la création d'Inferno, le Prince des Ténèbres a pensé qu'il était primordial de garder trace de toutes les âmes qui passaient par l'Enfer, ses Cercles et les tourments.

Il créa alors à cet effet une race spéciale de créature infernales, vouée à cet emploi : les Lexiths ou démons des livres. Ces créatures inférieures peuvent se montrer sous des formes diverses, des scribes à la petite stature aux grosses brutes qui s'occupent de ranger les rayonnages. Ils semblent toujours à l'affût en Inferno, s'informant çà et là des entrées et sorties des visiteurs des Enfers.

Les Razides trouvent souvent les Lexiths abominablement ennuyeux et ont pris l'habitude de les dévorer plutôt que de répondre à leurs questions. Bien sûr ces maudits petits bibliothécaires se frayent simplement un chemin hors de l'estomac du Razide affamé, grâce à leurs griffes. On m'a toutefois confirmé que le seul plaisir de faire taire un Lexith ne serait-ce qu'un court instant valait bien la douleur provoquée par leur évasion acérée. Ils conservent leurs registres sur de longs parchemins, fait dit-on de peau humaine. En fait, ils sont fabriqués à la chaîne dans les Archives à partir de la substance même d'Inferno, mais les Lexiths tentent de se faire passer de toutes leurs forces pour aussi terrifiants que leurs sinistres comparses infernaux. Les registres sont tous rédigés en un langage infernal à part et connu d'eux seuls, bien qu'il soit possible à un humain de l'apprendre. Si vous avez la chance de tomber sur un dictionnaire (assez rare il faut l'avouer), cela vaut la peine de l'étudier.

Les archives elles-mêmes sont situées dans un bâtiment gigantesque dans les Etendues Sauvages. L'édifice de marbre noir s'élève d'environ deux mille mètres vers le ciel rouge, monolithe noir dominant le paysage environnant. Il n'y a pas de fenêtres mais des bas-reliefs en couvrent la surface tout entière, contant la fondation d'Inferno par Astaroth. Le bâtiment s'étend en sous-sol sur la même distance. On trouve à l'intérieur des centaines d'étages de scriptoriums.



et d'étagères débordant d'archives et de dossiers. Jadis, il était possible de trouver le parcours de toute âme dans l'Histoire humaine, étant passée par Inferno. Même aujourd'hui, certaines parties des Archives contiennent de telles informations, ce qui peut être très utile lorsque l'on recherche à localiser une âme en Inferno à un moment donné.

Toutefois, depuis que le Démon a disparu et qu'Astaroth est arrivé en notre monde, les Archives ont dérivé dans le chaos total. Sans la férule de leur créateur, les Lexiths se sont éloignés de leur chemin. Ils n'enregistrent plus seulement les allées et venues des âmes humaines, mais également tout ce qu'ils peuvent trouver. En fait, à cause de la pénurie d'âmes humaines et leur propension de plus en plus marquée à se laisser distraire par d'autres sujets, il y a peu d'écrits sur les humains de nos jours. On peut par contre découvrir des kilomètres de parchemins dédiés à la description des habitudes alimentaires de tel Razide sur une période de treize années. Certains écrits restent intéressants comme ceux qui concernent les tortures

pratiquées par le Premier Cercle par période d'une heure (temps des Archives). Mais lorsque l'on cherche une information précise, les Archives deviennent assez incohérentes.

Bien sûr, l'accès aux Archives n'ait pas aussi aisé qu'on peut le penser. Les portes ne sont pas fermées et l'on peut y entrer comme on veut. Toutefois, bien que les Lexiths soient plutôt par nature des rats de bibliothèque, d'humbles créatures, ils rêvent d'être autres. Ils contemplent avec envie et frayeur les Razides, jaloux du pouvoir qu'ils ont sur les âmes humaines. Un humain isolé et peu préparé errant dans les archives peut être attaqué à vue par le premier Lexith qu'il rencontre. Ils sont tous désireux de tenter d'imiter les merveilles accomplies par leurs idoles. Seul, un Lexith n'est pas une bien grande menace, mais, en nombre ils peuvent s'avérer très dangereux.

Le chercheur intrépide peut trouver ici un trésor d'informations diverses et parfois fort utiles, tant qu'il sait où chercher. J'ai découvert que certains sorts de la Voie du Temps et de l'Espace sont alors inestimables. Utilisez-les ou amenez avec vous quelqu'un qui les maîtrise. J'ai utilisé ces Archives plus d'une fois pour écrire cet ouvrage.

Les Salles d'Écllosion

Structures célèbres des Etendues Sauvages, ces salles sont entièrement situées sous la surface. Il s'agit d'un réseau étendu de cavernes et de tunnels reliés au Labyrinthe et aux Neuf Cercles. Seule une personne désireuse de rester en Inferno pour l'éternité s'aventurerait à visiter un tel endroit, car c'est là que naissent les Razides. Les premiers Razides sont, un peu à la manière d'Athéna, sortis du crâne d'Astaroth. Il les a créés à partir de rien pour être ses parfaits serviteurs, à lui et à sa cause tout entière. Bien sûr, sortir des êtres du néant est chose fatigante, même pour une créature aussi puissante qu'Astaroth. Mais il ne désirait pas qu'elles puissent se reproduire d'elles-mêmes. Il était conscient que contrôler leur nombre revenait à les garder sous sa coupe. Alors il créa les Salles d'Écllosion.

Elles ressemblent à une ruche ou une fourmilière, et grouillent de Razides anxieux qui courent dans tous les sens, veillant au moindre besoin des nouveaux nés. Chacune des grandes Couveuses contient ce que l'on pourrait appeler une "Reine", une machine infernale responsable de la ponte des œufs qui, à maturité donneront des Razides de toutes sortes. Il ne s'agit bien sûr pas de tout d'une Reine, mais d'une machinerie complexe pensée par le Seigneur des Enfers pour donner vie à ses propres créations. Elle suit des règles de fonctionnement au-delà de toute imagination, combinant l'énergie pure d'Inferno avec la haine et la puissance même du Prince des Ténébres. Les machines sont directement connectées à la Citadelle d'Astaroth dans l'Abyme, et c'est de là qu'elles tirent leur pouvoir.

Chaque machine est généralement spécialisée dans une sorte de Razide, conçu pour certaines tâches spécifiques. Par exemple, certaines Salles fournissent des Razides spécialement nés pour chacun des Neuf Cercles. D'autres en créent pour mener les Légions, garder les Citadelles, ou même corrompre les humains en Elysium. Au moment même où ils émergent de leurs œufs parcheminés, leur esprit contient déjà le savoir nécessaire à la tâche qui leur est assignée. Ce qui ne signifie pas qu'ils ne peuvent plus rien apprendre d'autre. Ils sont en général assez intelligents et ont des mémoires d'éléphant. Beaucoup deviennent d'ailleurs des Conjureurs de plein droit et nourrissent leurs propres ambitions et rêves de grandeur.

C'est pour ceux qui sont quelque peu dévorés d'ambition que sert la seconde fonction des Machines. Les Salles d'Écllosion sont à la fois leur lieu de naissance mais aussi de mort. Les Machines sont les seules en Inferno capables de détruire un Razide (à part Astaroth et ses Anges de la Mort). Voici l'ultime punition de ceux qui désobéissent aux Seigneurs de l'Enfer, et la seule chose que les Razides craignent vraiment. À côté de chaque machine se trouve en général une sorte de mare ou une bassine de liquide puant et bouillonnant qui, paraît-il, serait le matériau de base pour créer un Razide. Un simple contact avec ce liquide fait se tordre de douleur n'importe quel Razide (et humain), et en cas d'immersion, un démon est détruit entièrement.

J'ai parlé de ces Salles en termes assez généraux jusque-là, en grande partie car nous manquons d'informations à ce sujet. Aucun homme n'a jamais à ma connaissance visité cet endroit, et toutes ces informations proviennent des Archives ou de légendes. Je n'ai aucune idée quant au fonctionnement de ces Machines à l'intérieur des Salles, mais elles se comptent par centaines. J'ignore également quel est le rythme de création des Razides, et s'ils sont éliminés

régulièrement. Ce qui fait que je ne peux me hasarder à deviner combien de représentants de cette engeance démoniaque résident en même temps en Inferno. Si je dois vraiment donner un chiffre, je dirais environ treize milliard, à quelque chose près. Souvenez-vous qu'il est fréquent qu'une seule âme humaine soit torturée par des milliers de Razides au fur et à mesure de son passage dans les Cercles, tout particulièrement au Cinquième Cercle où ils prennent l'apparence d'humains pour infliger des sévices moraux.

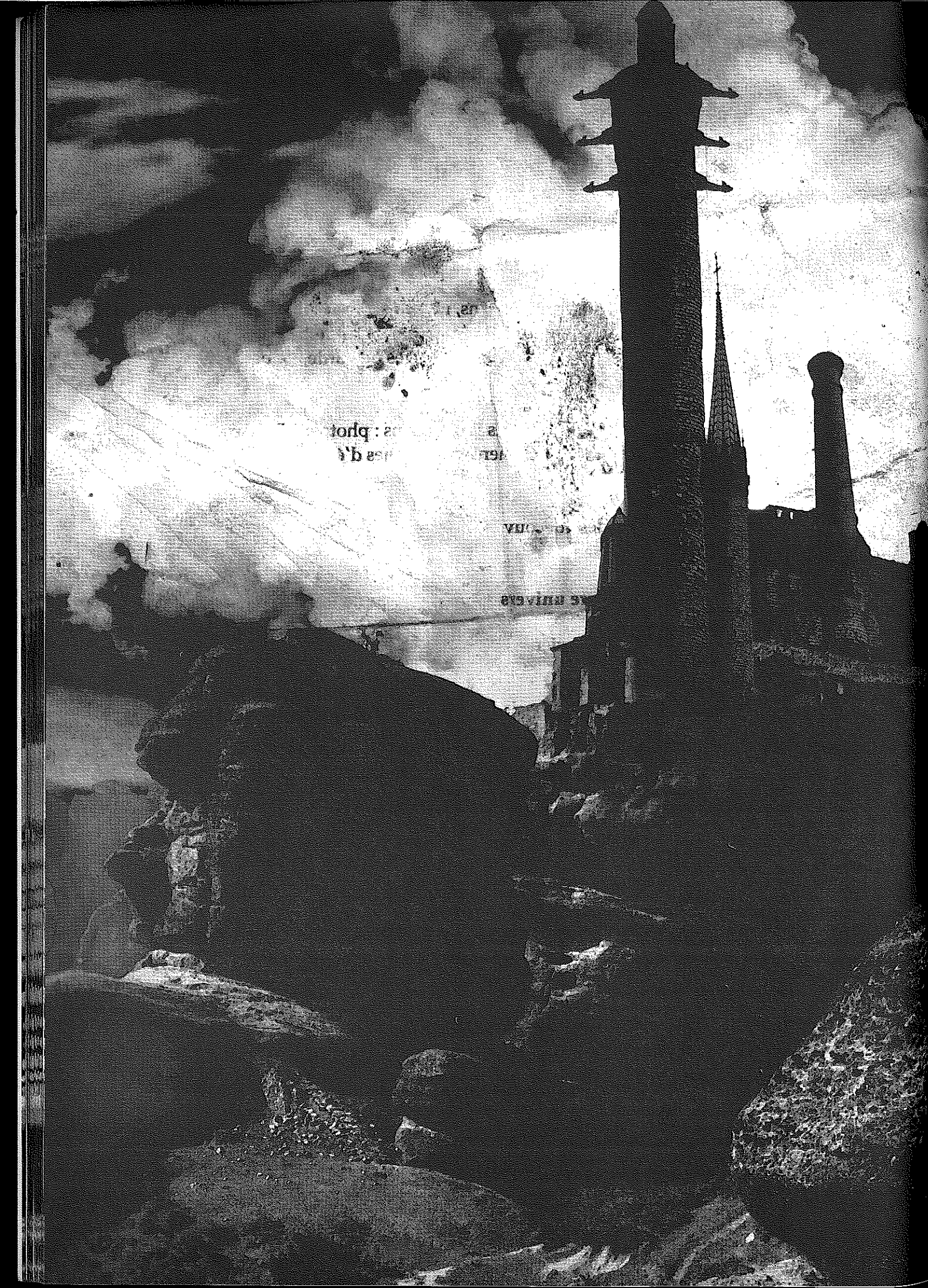
Ma dernière recommandation est de ne pas s'aventurer dans les Salles d'Écllosion. Les risques sont trop importants, et il n'y a qu'une récompense possible pour cet exploit. Il est plus facile pour un Conjuteur de lier un Razide nouveau-né que l'un de ses frères plus expérimentés. Alors parfois, un Conjuteur courageux peut tenter de récupérer un nouveau-né qui répond à ses exigences particulières dans ces Salles. C'est le meilleur endroit où chercher lorsque l'on a besoin d'un Razide spécifique, car toutes les variétés sont représentées. Voilà bien le problème : on ne peut pas tous les lier à la fois.

Les Forteresses

Le terme "Forteresses" cause parfois des malentendus, car ce ne sont pas des zones spécifiques de Etendues Sauvages mais des groupes de Razides mercenaires qui ont abandonné leurs Seigneurs et tentent de n'en faire qu'à leur tête en Inferno. Parfois ce sont seulement des bandes de démons sauvages devenus déments qui errent comme des meutes de chiens enragés. Les groupes de résistance organisée sont plus intéressants, car beaucoup d'entre eux sont engagés dans la lutte contre la férule d'Astaroth et de ses Anges de la Mort. Jadis une telle rébellion aurait été impossible, car la volonté d'Astaroth était absolue. Aujourd'hui, il y a de l'espoir pour ces démons révolutionnaires, bien qu'il soit fort mince.

Ce sont en général des nomades, errant dans la totalité des Etendues Sauvages et le Labyrinthe, et tentant d'enrôler de nouvelles recrues. Comme ce sont des créatures infernales, ils n'éprouvent aucune difficulté à se retrouver dans le paysage d'Inferno et parviennent sans difficulté à trouver des cachettes. Les Seigneurs Démons les plus puissants encore loyaux envers Astaroth ont constaté qu'il est presque impossible de dénicher un Razide réticent en Inferno. Seuls les Anges de la Mort et bien sûr le Seigneur Noir lui-même possède la puissance pour chasser ces bandes, mais ils ont autre chose à faire et n'en n'ont cure. Résultat, beaucoup de rebelles se déplacent sans être inquiétés et effectuent des commandes dans les Cercles pour razzier des esclaves et recruter des démons.

Pourquoi se rebellent-ils contre l'Enfer ? Ne rêvez pas, il n'y a pas de raisons idéalistes et nobles derrière ce mouvement. De telles pensées sont d'effroyables anathèmes pour un Razide. C'est bien entendu par jalousie. Ce sont toujours des Razides de niveau inférieur, qui n'obtiennent pas leur juste quota d'humains à torturer. Certains sont envieux des plaisirs et du pouvoir des Seigneurs des Cercles, alors qu'eux-mêmes s'occupent uniquement des basses tâches. Les Lexiths se joignent en masse à ces groupes, espérant élever leur niveau social dans le monde des damnés. La conséquence de cette avidité est que les groupes répugnent à unir leurs forces et agir ensemble. La confiance est un sentiment étranger ici-bas, tout spécialement parmi les démons. Tout le monde sait qu'il ne faut pas prendre un Razide au mot, et eux-mêmes en sont parfaitement conscients.



Les Etendues Sauvages

Mais il n'y a pas que des nomades. Quelques forteresses sont installées au cœur même des Etendues Sauvages. Elles font pâle figure à côté des Citadelles des Anges de la Mort, mais ce sont tout de même des endroits aussi terrifiants. Bien qu'il soit rassurant d'avoir un toit sur lequel compter en Inferno, il est en fait risqué de créer de telles fortifications. Même dans la géographie fluctuante d'Inferno, une structure fixe peut être découverte et détruite. Plus d'une forteresse de ce genre a été nivelée par une Citadelle qui se déplaçait, écrasant simplement la structure et ses occupants pour ensuite faire des prisonniers et les envoyer à leur mort dans les Salles d'Eclosion. Néanmoins, des Razides mercenaires continuent d'édifier des forteresses, dans une vaine tentative d'imiter leurs maîtres.

Le Voyageur peut se voir offrir de l'aide par ces groupes, mais il vaut mieux considérer l'option avec prudence. Beaucoup de Razides sont désireux de s'allier avec les humains, dans le dessein d'atteindre leurs propres buts, tout particulièrement s'il s'agit d'un puissant Conjuteur. Souvenez-vous seulement que la finalité d'un Razide, quoi qu'il en dise, est de réduire en esclavage et torturer les humains.

Les Seigneurs de l'Enfer

La plus grande partie de cet ouvrage a été consacrée à détailler les pièges et les détours de la géographie complexe d'Inferno. À présent, nous allons aborder le sujet des personnages les plus connus de ce Royaume, pour les nommer, Astaroth et ses Anges de la Mort. On en a déjà beaucoup dit à ce sujet dans d'autres livres, et d'un certain point de vue, c'est au-delà de mes compétences. De nos jours, ces êtres sont tellement impliqués dans le monde des vivants, qu'Inferno n'est plus pour eux qu'un vague souvenir. Néanmoins, il reste à la base de leur pouvoir, et beaucoup d'entre eux le considèrent encore comme leur territoire, même s'ils n'y résident plus guère.

J'examinerais ici moins leurs motivations que leurs manifestations physiques en Inferno même. Je parle, bien entendu, des Noires Citadelles, des lieux que j'ai mentionné çà et là dans cet ouvrage jusqu'au présent chapitre. J'en ai parlé au sujet des Etendues sauvages et également dans ma description de l'Abyrne. Ici je m'intéresserais au caractère particulier de chaque forteresse qui est le reflet de la volonté et des désirs de son maître.

Permettez-moi quelques commentaires d'ordre général tout d'abord. Les Citadelles elles-mêmes existent simultanément en plusieurs endroits d'Inferno. Nous avons déjà constaté ce phénomène dans la duplication des Citadelles entre l'Abyrne et les Etendues Sauvages. Ce qui ne fait aucune différence une fois à l'intérieur, toute partie de la Citadelle étant accessible du moins en théorie. Il est même possible que différentes versions de la même Citadelle existent dans des parties différentes des Etendues Sauvages en même temps. Dans l'espace illimité des zones extérieures d'Inferno, c'est souvent nécessaire lorsqu'un Ange de la Mort est en guerre avec un autre.

La Citadelle d'Astaroth est assez différente des autres. Alors que les Anges de la Mort règnent en maîtres sur leur propre forteresse, lui règne sur tout Inferno. En effet Inferno dans son entier est la Citadelle du Prince des Ténèbres

et une extension de sa volonté. L'immense flèche jaillissant des profondeurs de l'Abyrne n'est qu'un symbole du pouvoir d'Astaroth, un peu comme un trône d'où il surveille son Royaume étalé dans toute sa gloire à ses pieds. Lorsqu'Astaroth se satisfaisait de s'asseoir sur ce trône, il dirigeait Inferno d'une poigne d'acier. À son départ, le Royaume commença à décliner. Le trône fut abandonné et les portes de la tour fermées à double tour contre le Royaume.

Les Anges de la Mort commencèrent alors à penser de plus en plus qu'Inferno leur appartenait. Certains le réclamèrent par loyauté prétendant protéger les intérêts d'Astaroth, alors qu'en réalité, ils ne recherchaient que leur propre profit. D'autres plus francs dans leur révolte prirent ce qu'ils purent, espérant devenir assez puissants pour pouvoir conserver le fruit de leur rapine. Tout comme les Anges de la Mort, les Razides jouèrent à gagner du pouvoir en Enfer avec toutefois moins de succès durable que les Anges.

Vendre son Âme

Les âmes humaines sont les denrées les plus importantes en Inferno, en particulier pour les démons qui n'existent que pour les torturer. Il y a donc des guerres de l'Abyrne durant lesquelles les démons se battent pour avoir le droit de torturer les damnés. Pourquoi peut-on se demander, les Anges de la Mort se mêlent-ils rarement pour ne pas dire jamais à ces minables bagarres ? Ils ont sûrement le pouvoir de prendre autant d'âmes qu'ils veulent des mains des Seigneurs démons mineurs des Cercles. Bien sûr, ils en sont capables, mais ils ne s'en soucient guère. Torturer les âmes des pécheurs et de ceux dont les souvenirs doivent être effacés n'offre que très peu d'intérêt pour les Anges de la Mort et encore moins pour Astaroth... C'est le but symbolique d'Inferno et cette tâche incombe aux créatures inférieures. Les Seigneurs de l'Enfer et leur Roi ont des vues plus ambitieuses. Tous sans exception désirent le pouvoir pour eux-mêmes, en général aux dépens des autres.

Qu'est le véritable pouvoir pour un Seigneur des Enfers ? C'est ce qui permet d'imposer sa volonté au monde entier, de contrôler la destinée du monde, d'être adoré de milliers de créatures inférieures, d'écraser ses ennemis. Pour l'obtenir, il faut posséder les outils nécessaires et livrer bataille : des armées, de la Magie, des serviteurs, des machines de guerre, etc... L'outil le plus puissant disponible est l'âme humaine. Incroyablement résistante, elle forme l'ossature des Légions des Damnés, ainsi que celle des armées privées des Anges de la Mort. Pourquoi Astaroth et les Anges de la mort ne participent-ils pas aux Guerres de l'Abyrne ? Tout simplement parce qu'ils ne sont pas intéressés par les jouets temporaires à torturer. Ils recherchent des serviteurs habiles et dévoués, qui se montreront loyaux envers la cause. Ils recherchent ceux qui sont volontaires pour vendre leur âme.

Vendre son âme est au mieux une entreprise risquée. Les Anges de la Mort et Astaroth sont avides de toute proposition de ce genre émanant d'humains stupides, et leur offriront de magnifiques présents : magie, argent, pouvoir, amour, tout ce qu'ils voudront. Des vœux aussi minables sont faciles à exaucer, et ils obtiennent en échange un dieu comme serviteur et ce pour l'éternité. Le contrat de cession est définitif. Les signataires vont en Inferno lorsqu'ils meurent, sans doute possible. Mais ils n'entameront pas la longue descente dans l'Abyrne. Ils iront directement vers la

Citadelle de leur nouveau maître, que ce soit Astaroth ou un des Anges de la Mort.

Presque toutes les âmes que l'on rencontre dans les Citadelles sont celles des Damnés. Vendre son âme est plus fréquent qu'on ne le pense. Beaucoup de sectateurs, de membres de cultes, des satanistes et d'adorateurs du diable finissent tous à un moment ou un autre par vendre leur âme. En fait, beaucoup de membres de cultes la donne sans même demander quoi que ce soit en échange. Il s'agit de dévotion aveugle de leur part, mêlée à de la bêtise crasse qui leur fait croire qu'Astaroth leur en sera si reconnaissant qu'il les protégera à jamais. C'est en fait tout à fait le contraire. Le Prince des Ténèbres attend avec impatience leur mort pour pouvoir s'emparer de son dû. Des milliers de jeunes gens se sont volontairement livrés à lui par acte de rébellion envers leurs parents et leurs idées, ne comprenant pas qu'ils paieront très cher le prix de cette révolte stérile l'éternité durant. Établir un contrat ne demande que peu de formalités. Cela peut n'être et c'est souvent le cas, qu'un accord verbal aussi simple que "Oh Satan, si je réussis cet examen, je t'offrirais mon âme !" Il peut, lui ou l'un de ses Anges de la Mort, avoir entendu cette requête et faire en sorte que vos désirs deviennent réalité. Alors votre âme leur appartient. Depuis notre emprisonnement, les Seigneurs de l'Enfer cherchent activement des fidèles parmi les humains. Parfois, ils établissent des pactes traditionnels, échangeant du pouvoir ou tout autre chose contre l'âme d'un individu. Toutefois, la majorité de ces pactes viennent de Conjureurs débutants qui cherchent à gagner du temps sur le chemin de la connaissance. Les Infernaux préfèrent offrir moins, s'amusant à tromper les hommes pour obtenir leur âme. Ils contactent les personnes dépressives et les pécheurs, tous ceux qui ont des ennuis de toutes sortes. Au plus fort de leur détresse, ils viennent à eux et leur offrent leur aide, ne demandant en retour que leur âme. Beaucoup ne prennent pas cette proposition au sérieux. En fait, la plupart ne pensent pas posséder une âme et donc ne voit aucun inconvénient à la troquer.

Une fois l'âme remise au Seigneur, il lui faut du temps pour se faire à ses nouveaux devoirs. Le procédé est proche des tortures des Cercles, mais se produit dans la Citadelle du nouveau maître de l'âme. Le but en est toutefois différent. Au lieu d'effacer ses souvenirs, il est juste nécessaire de la soumettre. Beaucoup d'âmes ne quitteront jamais leur nouvelle demeure, restant pour l'éternité au service des Anges de la Mort. Les Razides et les autres démons qui servent les Seigneurs sont très cruels envers les humains, qu'ils considèrent comme leurs inférieurs en tout point. Les pauvres imbéciles qui ont vendu leur âme connaissent tous sans exception, une éternité de souffrance et de douleur.

Quelle est la raison de toute cette comédie ? Où se situe le pouvoir dans la possession d'esclaves humains ? Dans des tortures sans fin ? Le but non avoué de ces tortures, le secret que l'on ne trouve pas dans les livres, c'est l'Eveil des humains. Cela peut sembler incroyable, mais c'est la pure vérité. Nous savons qu'il existe deux Voies, celle de la Lumière et celle des Ténèbres menant à l'Eveil et que la douleur rituelle peut conduire à l'illumination. Seule une personne sur un million s'éveillera grâce à ces techniques, en particulier si la souffrance est infligée par un tiers. Mais cette personne en vaut la peine. Peu de forces dans l'univers sont aussi puissantes qu'un dieu Eveillé. Et cette force appartenait alors au Seigneur des Enfers qui a acquis cette âme.

Astaroth et ses Anges de la Mort cherchent à utiliser notre pouvoir contre nous, maîtrisant les forces de notre divinité pour leur propre agenda. Dans quelle mesure y sont-ils arrivés, je ne saurais le

dire. Il est tout à fait possible que l'opération ne soit jusqu'à présent qu'un échec, ou qu'ils aient perdu leur contrôle sur les dieux nouvellement Eveillés. Certains disent qu'ils ont obtenu quelques succès et que ces forces constituées d'humains Eveillés protègent actuellement Thaumiel de la vengeance d'Astaroth. D'autres prétendent qu'Astaroth en personne a éduqué un Eveillé pour que celui-ci prenne sa place en Inferno, pendant que le Seigneur des Ténèbres poursuit ses manœuvres en Elysium et Métropolis.

La valeur que les Seigneurs de l'Enfer attribuent à l'âme humaine ne fait aucun doute. Et vous comprenez à présent qu'ils tentent d'en remplir leurs Citadelles. Chacun tente à sa façon d'Eveiller la divinité humaine, pour créer une race de Dieux esclaves, soumis à leurs plans infernaux. Nous allons à présent nous préoccuper des Seigneurs et de leur Citadelle, un par un, et de tous les renseignements que j'ai pu glaner de leurs travaux. En lisant, gardez à l'esprit le véritable enjeu de ces forteresses, car un jour le sort de votre âme pourrait dépendre de ce savoir.

La Citadelle Noire

Lorsque l'on parle de la Citadelle Noire en Inferno, il s'agit sans aucun doute de celle à la haute flèche de plusieurs kilomètres de hauteur, symbole du trône d'Astaroth, émergeant des profondeurs inconnues de l'Abyme. Elle est première parmi les autres forteresses et abrite actuellement la plus forte concentration d'âmes de tout Inferno. Astaroth, et toutes ses différentes incarnations, a réussi à amasser plus d'âmes que tous ses Anges de la Mort réunis. Si quelqu'un trouvait le moyen de réduire en esclavage la puissance de la divinité humaine, ce serait bien lui, le Prince des Ténèbres.

Au sommet de sa gloire, la Citadelle d'Astaroth était au centre de toutes l'activité d'Inferno. Dans la seule Flèche Noire, il y avait plus d'un milliard de Razides qui travaillaient, et des millions d'âmes humaines maintenues dans les tourments et l'agonie. Toutes les tortures connues en Inferno y étaient communément pratiquées, et les Razides y oeuvraient avec plus d'entrain que tous les autres démons en Enfer. Ici, il apprit la Magie de la Mort la plus puissante à ses adorateurs humains et ses serviteurs, les renvoyant ensuite en Elysium gagner plus de convertis à sa cause.

À présent, la Flèche Noire se dresse virtuellement vide, ses portes sombres closes pour ceux qui voudraient y pénétrer. Personne n'a d'ailleurs jamais réussi à y entrer depuis qu'Astaroth est parti à la recherche du Demiurge. Parfois, on peut apercevoir une silhouette solitaire se déplaçant devant l'une des fenêtres, ou une bête ailée la contourant brièvement, mais ce sont les seuls signes d'activité apparents. Il y a plusieurs années, Thaumiel lança une attaque contre la Citadelle, mais ne put y pénétrer malgré tous ses efforts. L'Ange rebelle passa pour un incapable devant tout l'Abyme. Si impuissant que le Prince des Ténèbres ne daignait même pas se défendre contre lui. Bien sûr, cela ne reflète pas la réalité de la puissance de Thaumiel dont la rébellion n'a pu être matée par Astaroth même.

La plupart des âmes qu'Astaroth gardait en sa forteresse ont été contraintes de le servir dans ses Légions. Beaucoup ont déjà rejoint Elysium pendant que les autres s'entraînent sur le Champ de Manœuvres. La horde de démons qui servait le seigneur Noir a entièrement disparu.

Quelques-uns ont dû rejoindre les Légions mais sûrement pas un milliard d'entre eux. Personne ne sait ce qu'il est advenu de ces infortunés Razides, bien qu'on suppose qu'ils ont été sacrifiés pour fournir un peu de puissance supplémentaire à leur Maître, nécessaire pour ouvrir les Portes et faire entrer les armées en Elysium.

Il est en tout cas évident que le mystère de la Flèche Noire demeure entier. Même les Portes et Portails jadis reliant les autres zones d'Inferno, Elysium et Métropolis, à la Citadelle ont été scellées. La Flèche Noire reste quand même le symbole de l'autorité inaltérable d'Astaroth. Elle nargue les autres Citadelles, les défiant de mener un assaut futile contre ses murs inexpugnables. Depuis la chute de Togarini, et l'échec de Thaumiel, personne n'a eu le courage d'essayer.

Si les rumeurs concernant la tentative d'éduquer un humain Eveillé sont vraies, alors la dynamique entière de la politique Infernale serait instantanément modifiée. En partant de l'hypothèse que cet humain corrompu ait la force de se maintenir le Trône des Enfers, il pourrait ramener l'ordre dans le Royaume plongé dans le chaos. Toutefois, les Seigneurs de l'Enfer pourraient ne pas supporter l'autorité d'un humain, divin ou pas. Cela pourrait suffire pour qu'ils oublient leurs mesquines petites chamailleries et s'allient pour renverser leur nouveau Maître. Bien sûr, si l'humain divin n'est qu'à moitié aussi puissant que son Seigneur, il n'y aura pas de bataille.

La Citadelle de Thaumiel

Premier parmi ses pairs, Thaumiel personnifie à présent la rébellion au sein des anciens serviteurs d'Astaroth. Il demeure en conflit ouvert avec à la fois son ancien Seigneur et ses cousins. Sa Citadelle est un camp bien gardé, par des machines de guerre diaboliques des entrées, maniées par de loyaux soldats démoniaques. Seuls ceux qui viennent servir Thaumiel ou devenir son esclave peuvent passer ces portes sans encombre. Les autres sont abattus à vue. Ce qui fait que la Citadelle est entourée d'un *no man's land* dans chacun des Neuf Cercles. Personne ne veut être pris pour un éventuel assaillant. La Citadelle est constamment attaquée que ce soit par les autres Anges de la Mort, de puissants Razides ou des serviteurs loyaux à Astaroth.

Dans les Etendues Sauvages, la Citadelle de Thaumiel fut la première à apparaître et se mouvoir. Elle ressemble à une terrible forteresse flottante, se déplaçant à plusieurs mètres au-dessus du sol. On dirait un labyrinthe à l'apparence médiévale, constitué de campements, de tours, de tourelles, avec des gardes démoniaques campés tout autour. Elle se déplace dans toutes les Etendues Sauvages, parfois à vitesse supersonique. Ce qui rend ardues les tentatives d'attaque de ses ennemis. Cela lui permet également de l'utiliser en tant que base mobile d'opérations et lui a permis de soumettre les Seigneurs Démons mineurs.

L'intérieur est un énorme camp militaire dirigé par une hiérarchie complexe, stricte et contraignante. Thaumiel est obsédé par le rang et les titres dans la société, et ses idéaux se reflètent dans tout ce qui constitue sa Citadelle. Le système de castes mis au point par le Seigneur Infernal est constitué de 1237 classes différentes, chacune dotée de privilèges et de restrictions claires. La caste d'un démon détermine ses devoirs, les niveaux de la Citadelle auxquels il a accès, qui il commande, et quel genre d'armes il est autorisé à utiliser dans

une bataille. La promotion dans les rangs se fait selon le mérite de chacun, et en ces temps troublés le meilleur moyen de les prouver est le combat. Il y a constamment des affrontements entre castes, mais jamais de luttes ouvertes. Par contre les duels, assassinats et autres attaques sournoises font rage dans toute la Citadelle.

Thaumiel encourage le conflit et l'ambition parmi ses suivants tant que cela n'interfère pas avec ses propres plans. Le seul péché impardonnable aux yeux de l'Injuste Souverain est la ruine de ses efforts de guerre. Comme elles peuvent s'affronter entre elles dans la Citadelle, les légions de Thaumiel, unies et solidaires font merveille sur le champ de bataille. Cette unité est la seule raison du succès de Thaumiel contre Astaroth, Golab et Harep-Serap. Le fait qu'Astaroth n'ait pas reporté toute son attention vers lui a également bien aidé l'Ange rebelle.

Les humains constituent bien sûr la caste la plus basse dans la Citadelle de Thaumiel. Ils ne sont que des serviteurs, des jouets et des victimes. Thaumiel s'intéresse plus aux âmes attirées par le pouvoir et la domination. Il leur inflige à toutes les tortures imaginables pour tenter de les Eveiller. Toutefois, il en consigne la plupart dans les profondeurs de sa Citadelle et laisse ses démons en faire des jouets. Là, elles sont transformés en serviteurs convenables ou souffrent une agonie perpétuelle entre les mains cruelles des Razides de Thaumiel.

Il est presque impossible pour un humain de voyager à travers les pièces de la Citadelle sans être accosté. Dans une société où tout le monde a sa place assignée, les étrangers se remarquent assez vite. Même de puissants Conjureurs travaillant avec Thaumiel, ne se déplacent pas dans la Citadelle sans une escorte ou un guide. C'est la destination la moins conseillée pour un Voyageur en milieu déjà hostile. Les humains à l'intérieur même de la Citadelle succombent rapidement à son ambiance. Elle n'est après tout qu'une extension de l'Ange de la Mort lui-même, et son esprit est si puissant qu'il ne peut qu'affecter la psyché humaine. Les humains pris dans le processus commencent à être persuadés qu'ils sont des serviteurs de la plus basse classe, et méritent les punitions qu'ils reçoivent. Les rares individus qui résistent à de telles pensées sont en général des candidats de choix à un Eveil quelque peu forcé.

La Citadelle de Chagidiel

Chagidiel est peut-être le meilleur allié de Thaumiel, bien que ce dernier n'est cure de cet Ange de la Mort somme toute mineur. L'obsession de Chagidiel pour les enfants semble tout à fait inutile à Thaumiel. Il admire toutefois l'égoïsme enfantin que déploie le Patriarche sanglant, tout particulièrement depuis que Chagidiel s'est également rébellé contre Astaroth. Chagidiel se complait dans ce qui effraye les enfants, et s'émerveille toutefois devant leur capacité de résilience. La Citadelle est donc emplie d'enfants car Chagidiel se spécialise dans la collection d'âmes enfantines. Il n'est pas du tout difficile de corrompre un jeune humain surtout si on ne leur a pas inculqué l'existence de l'âme. Même ceux qui sont décédés plus tard à l'âge adulte, régresse à l'état d'enfant en entrant dans la Citadelle. C'est une loi immuable issue de sa volonté même. Chagidiel et ses

Razides sont les seuls «adultes» dans la forteresse. Austères et abusifs, ils sèment la terreur dans le cœur des jeunes.

L'intérieur de la Citadelle ressemble à une sorte de garderie prise de démente. Des pièces et des pièces de cellules, de salles de classe démoniaques, et des salles de jeu perverses forment la majorité de la Citadelle. Les enfants ne sont pas seulement retenus prisonniers, mais entraînés dans une horrible parodie d'enfance normale. Les professeurs leur infligent d'interminables leçons impossibles à comprendre. Manquer d'attention, ne pas se tenir droit ou mal répondre à une question, entraîne des châtements corporels immédiats comme être fessé avec une batte dix mille fois ou être écorché vif. Ils dorment dans d'immenses dortoirs de mille enfants par pièce. Aucune intimité n'est autorisée, pas plus que les bavardages ou les murmures. Les Razides rôdent entre les rangées de lits, qui ne sont que des grabats métalliques trop chauds ou trop froids. Le paradigme de Chagidiel interdit aux enfants de se sentir fatigués, donc ils se tortillent sans cesse pour trouver une position confortable, et tentent de trouver le sommeil. Les Razides-surveillants détectent évidemment ces manquements à l'obéissance et les en punissent.

Bien sûr, les enfants sont autorisés à jouer. Chagidiel croit fermement qu'il faut que les enfants passent du temps entre eux pour s'amuser et développer leur créativité. Bien sûr, les jouets sont des instruments pris dans les salles de torture et les charniers. On leur donne des couteaux affûtés et de vrais fusils pour jouer à la guerre. Ils grimpent sur un engin étrangement complexe parsemé d'aspérités, de lames de rasoir et autres pièges. Des mares de sang, des chaudrons de bile en ébullition, des cadavres décomposés et des champs de plantes carnivores sont les jouets quotidiens des enfants de Chagidiel. La récréation est un cauchemar permanent, une lutte pour la survie. Mais bien sûr, personne ne meurt jamais en Inferno, ils vivent seulement un jour de souffrance supplémentaire.

Chagidiel garde un œil vigilant sur ses enfants, recherchant ceux qui pourraient se révéler de possibles candidats à l'Eveil. Ceux-là, il les traite avec un soin tout particulier, les soumettant aux règlements les plus durs et les tourments les plus terribles qu'il puisse imaginer. Les enfants deviennent alors durs, insensibles, et impitoyables. Comme les jeunes humains sont en général plus impressionnables que leurs aînés, certains en viennent à accepter Chagidiel en tant qu'image d'un père pervers. D'autres l'aiment même d'un amour très étrange. Ce qui fait que Chagidiel bénéficie d'une étrange situation dans le milieu des Anges de la Mort : beaucoup de ses serviteurs humains le servent en fait avec une loyauté déplacée. Si l'un d'eux s'Eveille un jour, Chagidiel aura un avantage certain sur ses ennemis.

Les humains pénétrant dans la Citadelle de Chagidiel subissent souvent une régression immédiate en général jusqu'à l'âge de douze ans environ. Aucun moyen d'échapper à ce sort n'est connu, et comme vous pouvez l'imaginer, cette situation est assez peu confortable. Hélas, cette Citadelle est un but assez fréquent chez les Voyageurs les plus téméraires. Beaucoup de satanistes, de Conjureurs de la Mort, et de tripatouilleurs divers en occultisme sont assez affolés quand ils s'aperçoivent que leurs enfants, pour les imiter, ont vendu leur âme sans le vouloir à Chagidiel. Poussés par le désespoir, ils tentent des expéditions de secours vouées à l'échec, car les parents reviennent eux-mêmes à l'état d'enfants et deviennent à perpétuité les esclaves de l'Ange de la Mort.

La Citadelle de Sathariel

La Mère Noire, la mère désastreuse a toujours été une force imprévisible dans les jeux politiques et les luttes de pouvoir d'Inferno. Instigatrice du chaos, elle agit souvent de façon inattendue mais jamais stupide. C'est un être rusé, impitoyable au but très clair : le chaos pour tous. Théoriquement loyale envers le Prince des Ténèbres, on peut être sûr qu'elle l'attaquerait avec joie si l'occasion se présentait. Dans l'état actuel des conflits entre les Anges de la Mort, elle se tient relativement à l'écart, mettant son grain de sel dans la mêlée pour attiser un peu le conflit.

Sa Citadelle fonctionne comme elle l'a toujours fait, avec toutefois de moins en moins d'humains. Mais contrairement à d'autres, elle n'a jamais recruté beaucoup d'âmes humaines. Elle a bien sûr des relations avec les hommes, soutenant les anarchistes, les politiciens radicaux et les mouvements religieux, en fait tout ce qui peut mettre l'ordre en péril. Beaucoup d'entre eux finiront dans la Citadelle à leur mort, mais vous ne les verrez pas en vous y rendant. Ils sont en général perdus dans le désordre ambiant, êtres étranges parmi tant d'autres rôdant dans l'ombre.

Sathariel exprime pleinement son chaos personnel dans sa Citadelle et ceux qui s'aventurent dans son Royaume y sont engloutis. De bien des manières, sa forteresse ressemble au Sixième Cercle. Dans ce lieu, les instincts animaux prévalent et aucun sens hiérarchique ou système de lois n'existe. Le complexe dense de tunnels se déforme, et s'enroule sur lui-même sur toute la longueur et la largeur de la Citadelle, changeant et se déplaçant sans cesse autour de vous. Toutes les lois de l'homme et celles de l'Enfer n'ont ici aucune valeur. Des créatures de toutes sortes errent dans les halls, prises elles-mêmes dans le chaos. Elles ne recherchent que deux choses : sexe et nourriture.

Tout ce qui peut rassasier constitue la nourriture. En général, cela correspond aux autres créatures qui peuplent les halls immenses et sans fin. Les humains souffrent là d'un désavantage conséquent. L'humain de base a besoin de matériel pour chasser surtout si la proie est plus grande plus forte ou plus grasse que lui. Dans le labyrinthe primitif de la demeure de Sathariel, les humains régressent à l'état sauvage et ne peuvent concevoir l'usage d'outils quelconques. Ils doivent se battre avec leurs dents et leurs ongles comme n'importe quel animal. Résultat, ils se font dévorer plus qu'à leur tour. Avertissement : tous les humains pénétrant dans la forteresse sont transformés, même les Voyageurs aventureux et pas seulement les âmes acquises par Sathariel.

Le sexe est également différent ici. Le besoin de sexe n'a rien à faire du plaisir et tout est axé sur la reproduction. Sathariel est obsédé par la création de nouvelles formes de vie différentes, donc dans son monde, n'importe qui peut s'accoupler et se reproduire. Même les humains sont libres de s'accoupler avec la créature choisie, et vu leur état d'esprit, il s'agit en général de tout ce qui bouge, surtout s'ils ont déjà mangé. La progéniture de telles unions est souvent étrange mais toujours viable. Sathariel désire que les meilleures caractéristiques des parents y soient présentes. Bien sûr, notre conception et la sienne en sont entièrement différentes. Pour elle, tout ce qui peut se nourrir et se reproduire est bon. Tout le reste, comme la beauté ou l'intelligence n'a aucune sorte d'importance. L'animalité est valorisée et la pensée logique n'a plus cours dans la Citadelle de Sathariel.

Les Etendues Sauvages

Tout Voyageur traversant sa forteresse est susceptible de rencontrer des centaines de ces créatures, toutes avides de prélever un bout de viande ou, avec un peu plus de chance, lui sauter dessus pour s'accoupler. Aucune des deux options ne constitue une agréable expérience. La plupart des créatures qui hantent la Citadelle ne sont pas originaires de la Terre. Des monstruosité venues de tout Inferno, Métropolis, ou même Elysium s'accouplent librement ici. Même des créatures normalement incompatibles peuvent s'y reproduire : insectes et mammifères, humains et poissons. Tout est possible, et vous pouvez être sûr que toutes les combinaisons possibles ont été tentées.

Ce chaos primordial peut-il produire un humain Eveillé ? Je ne peux l'affirmer, mais cela paraît peu probable. Sathariel s'oppose à tous les facteurs qui nous mènent à Eveiller notre divinité. Peut-être se fourvoie-t-elle dans ses efforts, aveuglée par ses propres désirs de chaos. Peut-être s'en moque-t-elle après tout ? Pour elle l'existence est un bienfait. Le Chaos approchant un peu plus chaque jour les différents mondes, son rêve est exaucé un peu plus tous les jours.

La Citadelle de Gamichicoth

Jeûne, ascétisme, abnégation, ont longtemps été considérés comme des aides dans la quête de l'illumination. En théorie, ces techniques permettent de repousser le bien-être terrestre pour tenter de rester en contact avec son âme. Quelle qu'en soit la raison, ce n'est pas supposé être une expérience agréable. C'est peut-être la raison pour laquelle Gamichicoth a choisi de concentrer son existence sur la privation d'eau et de nourriture. Peut-être, voit-il en ces techniques une clé vers l'Eveil des humains dont il détient l'âme. Il est plus vraisemblable qu'il prenne tout simplement un plaisir intense devant les souffrances qui accompagnent la disette. Ce n'est après tout qu'un Ange de la Mort.

Gamichicoth est un autre pion mineur dans la lutte pour le pouvoir en Inferno. Il n'a pas d'armée réelle, pas de vrais serviteurs, et beaucoup moins d'âmes humaines que la plupart de ses comparses. Comme tous ses cousins, il ronge son frein sous la férule d'Astaroth, mais reste, en théorie du moins, loyal envers le Roi des Enfers, surtout par peur. Il travaille tranquillement, mais avec diligence, à l'augmentation de sa puissance. Il est assez discret pour ne pas éveiller la suspicion des autres Anges de la Mort. En Inferno, son Royaume est calme, et n'est pas engagé dans les affrontements constants qui perturbent les autres régions.

La Citadelle elle-même est une enfilade de pièces désertes, assez semblables à celles d'un hôpital. Elles sont bien tenues et tout est en ordre. Du moins c'est ce qu'il semble car si l'on tente de trouver un plan d'aménagement, cela paraît être impossible. Se perdre dans un tel endroit est assez aisé, tout en gardant à l'esprit la sensation que l'on va s'y retrouver d'un moment à l'autre.

Le désir de retrouver son chemin est attisé par une faim et une soif terribles que les humains ressentent dès leur entrée dans la forteresse. Bien sûr, Gamichicoth a fait en sorte qu'il n'y ait aucun moyen d'apaiser ces sensations, quoi que l'on consomme. Beaucoup de Voyageurs avalent en vitesse toute la nourriture et l'eau qu'ils ont amenées avec eux, dans un effort pour étancher leur soif et apaiser leurs ventres affamés. Ils passent ensuite le reste de leurs jours à en

rechercher plus, errant dans les halls et les pièces stériles et déserts.

Gamichicoth emploient peu de Razides ou d'autres créatures, préférant laisser la faim et la soif faire leur œuvre. Les humains sont les seules créatures que l'on peut croiser dans les corridors sans fin. De telles rencontres sont rarement souhaitables car vos semblables vous considéreront plus comme de la nourriture potentielle que comme un compagnon possible. Des affrontements inévitables s'ensuivent, et chacun tente de planter des dents avides dans le corps décharné de son opposant. Cela se produit également au sein d'un même groupe, même s'il s'agit d'amis de longue date. Lorsque le désir de se sustenter devient trop fort, les hommes cessent de se soucier de notions comme l'amitié, la loyauté, ou l'amour.

Les serviteurs humains de Gamichicoth sont des individus qui se sont montrés dans leur existence, trompeurs d'une grande cruauté. Gamichicoth promet d'aider ces hommes et ces femmes en échange de leurs âmes éternelles. Malheureusement pour lui, de telles personnes ne tirent aucun enseignement des effets bénéfiques du jeûne. Ils sont en général trop superficiels et trop égoïstes. Il faudrait qu'un individu déjà plus porté sur le spirituel se retrouve enfermé dans la Citadelle de Gamichicoth. Ce dernier pourrait peut-être obtenir un humain Eveillé. Comme il est plus passif, il est improbable qu'il soit en mesure de toutes façons de contrôler un être Eveillé, même s'il le fallait.

La Citadelle de Golab

Golab est de tous les Anges de la Mort, le seul véritable idéaliste. C'est un être simple totalement dévoué à son Seigneur et à son travail. Il est le Maître Tourmenteur, l'initiateur et la fin de toute torture. Il prend plaisir à l'ouvrage, cela ne fait aucun doute, mais il est également fier de sa loyauté envers Astaroth. Cet amour est opposé à sa haine de Thaumiel, celui qui a trahi le seul Véritable Seigneur de l'Enfer. Il lutte constamment contre l'Ange de la Mort rebelle, cherchant sans cesse un moyen de le renverser. Il bénéficie des faveurs d'Astaroth, bien qu'il ne soit tout de même pas autorisé à entrer dans la Flèche Noire, depuis le départ de son Seigneur. Le soutien du Seigneur Noir lui a permis d'amasser tout une collection d'âmes pour poursuivre ses propres expériences, ainsi qu'une armée de démons et d'humains déçus désireux de se battre pour défendre le point de vue de leur Seigneur.

La Citadelle de Golab est un monument d'efficacité et de raffinement dans l'art de la torture. L'Ange de la Mort a soigneusement organisé son vaste complexe de salles de torture, les séparant en un système de classification détaillée de son cru. Des millions de tortures différentes sont pratiquées chaque jour par des hordes de Razides et d'Exécutés travaillant sous la tutelle du Maître Tourmenteur. Toutes les tortures des Neuf Cercles y sont dignement représentées, ainsi quelques autres inédites, auxquelles on ne pense même pas en dehors du Royaume de Golab. L'air même est saturé par l'agonie et la soif de douleur de Golab imprègne toutes choses. Toute personne entrant dans la Citadelle, qu'il soit humain ou démon, est submergé par le désir de blesser quelqu'un.

Cet effet secondaire inévitable suite à l'entrée dans le domaine privé de Golab, fait que les humains sont rapidement fascinés par les tortures pratiquées autour d'eux. Au lieu de garder leur but en tête (quel qu'il soit), beaucoup de Voyageurs s'arrêtent stupidement et regardent de plus près quelque technique de torture. En voyant l'agonie que cela entraîne avec tant d'efficacité, ils seront rapidement submergés par le désir brûlant de les expérimenter à leur tour, en général sur l'ami le plus proche. Dans quelques cas assez rares, l'effet est inverse et les humains sont possédés par l'envie d'être torturés. Ils se jettent alors sur la roue d'un Razide, suppliant d'être fouetté ou dépecé.

Dans les Etendues Sauvages, la Citadelle de Golab prend généralement l'apparence d'un immense édifice d'acier, ressemblant un peu à un hôpital ou à un centre de recherche. De hauts murs, bardés de lames de rasoir, de pieux et de crochets l'entourent, ainsi que des Razides et même des gardes humains y patrouillant jour et nuit. Golab n'aime pas l'idée d'une Citadelle mouvante comme celles de ces comparses Anges de la Mort. Au fond de lui-même, le Tourmenteur préfère la rationalité et l'ordre. Pour lui, la torture est autant une science qu'un art, et exécuter impeccablement de nouvelles techniques le remplit de joie. Malgré son engagement dans des luttes constantes contre Thaumiel, il tient à garder du temps pour accorder de l'intérêt à certains de ses sujets.

Beaucoup de ces humains que Golab a emprisonnés dans sa Citadelle ont été jadis en quelque sorte des bourreaux. Golab leur offre de l'aide et des conseils lorsqu'ils sont en vie (leur permettre d'échapper à la police peut-être ou leur montrer comment utiliser le feu pour infliger des douleurs insupportables). En échange, ces hommes et ces femmes dépravées lui livrent leurs âmes. Récemment, Golab s'est particulièrement intéressé au piercing et au mouvement de mutilations corporelles devenues si populaires dans certains milieux de notre société occidentale. Golab peut apprécier à sa juste valeur la fascination pour le métal et la douleur.

Golab est un chasseur d'âme zélé, et il a acquis beaucoup de sujets pour ses tests au cours des années. La faveur d'Astaroth l'a quelque peu aidé, puisque le Seigneur Noir concède à l'Ange de la Mort quelques cobayes humains pour lui faire plaisir et conserver sa loyauté. Golab a aussi beaucoup de serviteurs parmi les Razides, les Népharites et d'autres créatures infernales, car beaucoup d'entre eux ont compris que Golab leur fournissait une source assurée de victimes humaines pour les prochaines années. On ne connaît pas exactement le nombre de démons à son service, mais on pense que beaucoup de serviteurs d'Astaroth ont fui la Flèche Noire pour gagner la Citadelle de Golab. Il ne serait donc pas surprenant de retrouver plusieurs milliards de démons enfermés quelque part dans ce Palais, voilant jalousement sur leurs captifs humains.

Vu ses penchants plutôt scientifiques et presque rationnels, Golab, sans surprise, se retrouve en tête en ce qui concerne les tentatives d'Eveil des captifs humains en Inferno. Il est sûr que la bonne combinaison de tortures adaptée à l'humain qui correspond aura les effets nécessaires à l'Eveil. Il préfère tester ceux qui possèdent une résistance importante à la torture. Les sujets les plus prometteurs sont autorisés à des pauses entre leurs propres séances de souffrances indicibles, pour qu'ils aient l'opportunité de devenir bourreaux à leur tour. L'Ange de la Mort a l'impression qu'infliger de la douleur à autrui est aussi important qu'en subir les effets dans cette tentative de dévoiler la divinité intérieure de l'homme.

La Cité perdue de Togarini

Le pauvre, impitoyable et ambitieux Togarini fut abattu par son propre orgueil. Jadis, il était le bras droit d'Astaroth, le meneur de ses comparses, et le protecteur des Conjureurs de la Mort. Lorsque le Démiurge se retira, Astaroth en fut quelque peu déprimé, Togarini pensa qu'il était assez puissant pour détrôner son Seigneur et Souverain et fit la bourde qui ne lui ressemblait guère. Malheureusement, il s'était lourdement trompé et sa rébellion échoua. Peut-être s'il avait un peu attendu, il aurait pu joindre ses forces à celles de son rival Thaumiel et leur tentative aurait pu rencontrer le succès. Mais il fut tout de même assez chanceux pour pouvoir fuir Inferno.

A présent, il vit sous forme humaine dans notre monde, et a perdu son pouvoir en Inferno. Sa Citadelle, autrefois l'une des plus puissante, n'est plus à présent qu'un trou béant dans les profondeurs de l'Abyme. Déjà, les Seigneurs Démons locaux ont investi l'ancien territoire de l'Ange de la Mort en disgrâce, y édifiant leurs propres palais. Il n'y a aucun signe de sa présence dans les Etendues Sauvages et sa flotte de vaisseaux noirs qui voguaient sous le ciel d'Inferno affichant ses couleurs a depuis longtemps disparu, tout comme ses Razides. Quelques-uns d'entre eux ont suivi leur Maître en Elysium. Astaroth a détruit les autres.

Il y a peu de raisons de visiter le site de la Citadelle disparue de Togarini. Jadis c'était un endroit où les âmes des magiciens morts venaient apprendre la magie démoniaque aux pieds de Togarini. Le lieu était un havre pour l'intelligence et la raison dans une terre sinon démente en tout point. Un Conjureur de la Mort accompli pouvait le visiter sans craindre d'être blessé ou abattu. Togarini nous traitait tous comme ses élèves, ne réclamant en retour que notre respect. À présent, cette antique académie de la Voie de la Mort gît sous les décombres.

Le plus ironique est que Togarini était vraiment sur le point d'Eveiller un ou plusieurs de ses élèves humains. Les Voies de Magie sont la clé de notre divinité. Lorsque dieux, nous régnions, la Magie était notre héritage et nous la maîtrisions avec assurance et autorité. Togarini a fait des expériences avec des techniques magiques d'avant-garde les couplant avec les Sept Sciences Occultes. Il espérait ainsi créer une armée d'Eveillés, qui dépendrait bien sûr de lui et de son pouvoir. Ensemble, ils auraient renversé Inferno, Métropolis, et Elysium, établissant un nouveau monde de Magie avec, à sa tête Togarini. Hélas, il n'attendit pas que ses rêves deviennent réalité et dans sa hâte, il perdit tout.

Des rumeurs subsistent sur ce qu'il advint de ses élèves les plus prometteurs. Je pense que la plupart d'entre eux eurent tort de faire confiance à un Ange de la Mort au lieu de ne se fier qu'à eux-mêmes. Mais il ne fait aucun doute que ces hommes et ces femmes étaient les plus grands Conjureurs de tous les temps, morts ou vivants. Il est difficile de croire que certains d'entre eux échappèrent à l'ire d'Astaroth, bien que ce ne soit pas impossible. Des signes démontrent qu'il y a moins un survivant, sûrement un humain Eveillés, qui a repris une partie de la Citadelle détruite de Togarini. Il semble qu'il ou elle se soit fait passer pour un Seigneur Démon, peut-être même en possédant le corps d'un Razide puissant. Qui que ce soit, son influence a grandi et s'est diffusée dans les Cinq Cercles Inférieurs de l'Abyme. C'est un exploit qu'un simple Razide n'a jamais pu accomplir jusqu'à présent. Cela ne peut-être qu'un indice des origines divines du soi-disant "Seigneur Démon".

Les Etendues Sauvages

Qui que ce soit, il reste très prudent, et ses origines sont toujours un mystère. Il est simplement connu dans l'Abyme sous le nom de Quiri-yek. Les serviteurs des Seigneurs semblent grouiller, mais peu ont vu le démon lui-même. Fait encore plus étrange, Quiri-yek semble moins soucieux de prendre le contrôle d'âmes humaines que de grignoter encore du territoire et d'établir une base de soutien chez les Infernaux. Cette conduite est pour le moins inhabituelle pour un Razide, quelle que soit son intelligence. Il y a eu également des spéculations sur la possibilité que Quiri-yek ne soit en fait Togarini lui-même, travaillant en secret à rétablir sa position en Inferno. D'autres prétendent que le Démon est intéressé par d'autres territoires car il recherche la bibliothèque occulte perdue qui se trouvait jadis dans la Citadelle de Togarini. Que l'Ange de la Mort déchu ait ou non emporté ses grimoires avec lui demeure un mystère dont seul Togarini connaît la réponse. Ce qui est certain, c'est qu'à un moment ou à un autre, Quiri-yek sera bien obligé de dévoiler son jeu face à certains des plus puissants des Anges de la Mort.

La Citadelle d'Hareb-Serap

L'Ange noir de la Guerre, Hareb-Serap, le général en qui Astaroth a le plus confiance est aussi le plus grand rival de Thaumiel et Golab. Personne ne peut nier sa puissance, sa ruse et le danger qu'il représente. Ce qui est plus surprenant c'est qu'il est aussi loyal, du moins plus beaucoup de ses cousins. Hareb-Serap commande deux des Légions d'Astaroth en Elysium et se prépare pour le jour où la guerre contre l'humanité débutera sérieusement. Toutefois, la révolte de Thaumiel a aussi retenu son attention, et il se débat pour trouver les ressources nécessaires pour mener la lutte sur deux fronts, une situation qui l'a contraint à une alliance inattendue avec son autre rival Golab. Malgré toutes ses barrières qui se dressent entre lui et son but, le Corbeau des Champs de Bataille reste confiant quant à l'issue de l'affrontement. Togarini n'est déjà plus là, et seuls deux adversaires se dressent entre lui et son ascension en Inferno, sous les ordres d'Astaroth bien entendu.

La Citadelle du Général Noir est un camp militaire, aux liens étroits avec le Septième Cercle. Contrairement aux autres Citadelles, celle d'Hareb-Serap protège de vastes espaces vides où des batailles peuvent être livrées sans fin. L'Ange de la Mort prend un grand plaisir à guerroyer, que ce soit au niveau viscéral ou intellectuel. Il y a bien peu, dans l'Histoire, de généraux qui ont mené autant de batailles ou ont possédé le même génie militaire. Hareb-Serap se spécialise également dans la corruption de soldats, de policiers et de toute personne entraînée au combat. Jadis, lorsqu'il était moins préoccupé par la politique d'Inferno, il passait beaucoup de temps à errer sur les champs de bataille des hommes, offrant la victoire ou la mort de leurs ennemis aux soldats en échange de leur âme. Beaucoup sautèrent sur l'offre, et à présent de grands esprits militaires de l'Histoire se languissent dans la Citadelle. Certains d'entre eux lui servent d'opposant pour qu'il puisse aiguïser ses propres pouvoirs et ceux de ses généraux Razides. D'autres deviennent également ses généraux, et l'aide à mener ses Légions en Inferno et en Elysium.

La Citadelle d'Hareb-Serap est l'une des plus grande structure en mouvement dans toutes les Etendues Sauvages. Elle apparaît comme un mastodonte de la taille d'une cité, se déplaçant sur des membres mécaniques et des

chenilles. Des armes de toutes sortes couvrent toute sa surface. Dominant ce paysage mortifère, de gigantesques canons dont le fût fait plusieurs mètres de long, et au moins 10 mètres de diamètre. Ils crachent des obus de la taille de missiles, remplis d'explosifs créés par Harep-Serap lui-même. Certaines armes tirent sans cesse, crachant mort et destruction dans le paysage alentour. Parfois, les équipes tirent pour s'entraîner, parfois dans le vide, vers des ennemis imaginaires, et parfois juste pour le bonheur d'admirer le résultat des explosions et leur bruit. La monstrueuse cité et la forteresse flottante de Thaumiel se sont souvent affrontées, sans vainqueur déclaré.

Hareb-Serap n'a jamais été pour la torture inutile (bien qu'il n'ait aucun problème avec la violence inutile). Il préfère entraîner ses troupes jusqu'à l'épuisement, les perfectionnant jusqu'à en faire des guerriers tranchants comme une lame de rasoir. Le Corbeau des Champs de Bataille a toujours préféré améliorer son armée plutôt que torturer ses soldats. Les humains concernés peuvent bien protester, mais ils ne réalisent pas leur bonheur de faire partie des armées plutôt que d'être engagés dans la guerre sans fin du Septième Cercle. Harep-Serap remarque et favorise ceux qui font leurs preuves, leur offrant la seule chance d'avancement pour les humains en Inferno.

Les humains qui pénètrent dans la Citadelle d'Hareb-Serap succombent immédiatement à l'état d'esprit ambiant. Ils sont submergés par un besoin de violence irrésistible. La guerre est la réponse à tous les problèmes. Tuer dans une bataille est une joie précieuse. Une soif de sang, de fonder dans le tas extrêmement puissante imprègne le Palais. Au contraire du Royaume de Thaumiel, il n'y a pas ici de système hiérarchique rigoureux et organisé. Ce sont tous des vétérans grisonnants qui savent tous individuellement ce qu'ils ont à faire et sont impatients de se jeter dans l'action. Ils n'existent que pour le combat et rien d'autre ne les satisfait. Il y a certainement des meneurs parmi eux, mais ils n'ont affirmé leur autorité que parce qu'ils ont prouvé leur valeur et leur capacité à diriger des hommes. Ils ont démontré que sous leurs ordres, la victoire est assurée. Si l'un d'entre eux perd une bataille, il est immédiatement rétrogradé et redevient simple soldat.

Cette pratique consistant à élever des humains peut être à la base du respect qu'ils témoignent bien à contrecœur, à Hareb-Serap ou c'est peut-être seulement dû à leur esprit militaire. Cela peut aussi constituer une autre tentative pour Eveiller certains d'entre eux, ou au moins de puiser partiellement dans l'énergie divine humaine. L'Ange de la Mort adorait avoir un humain Eveillés dans son armée, tout spécialement après avoir entendu des rumeurs prétendant que Thaumiel, lui, disposerait déjà d'une telle créature. Il les considère comme les armes nucléaires Infernales (il dispose déjà de beaucoup d'armes nucléaires classiques), une force dont on ne peut se passer pour continuer à être considéré comme une super puissance.

La Citadelle de Samael

Samael est un étrange personnage solitaire en lutte constante avec lui-même au milieu des autres Anges de la Mort. Il est assez puissant pour, s'il le désirait, obtenir le pouvoir suprême mais il est

trop obnubilé par ses propres buts d'ordre interne. Il reste donc à l'écart de la lutte qui fait rage autour de lui et reste loyal envers Astaroth auquel il obéit, uniquement pour éviter tous les ennuis qu'entraîne la désobéissance. Samael ne s'occupe que d'une chose : la Vengeance.

La Vengeance est presque un rite sacré pour Samael, et sur ce sujet, il est un être de principes, ce qui est rare en Inferno. Il croit dur comme fer que la vengeance est une loi fondamentale de l'existence, une loi à respecter, honorer et surtout à laquelle il faut se soumettre. C'est en partie cet esprit fanatique qui retient les autres Anges de la Mort, qui sinon auraient bien interféré avec ses projets. Ils savent que s'ils contrariaient les projets du Vengeur, il les poursuivra de toute sa puissance jusqu'à l'annihilation de chacun d'entre eux.

Samael a toujours été proche de l'humanité, et a largement étendu son influence parmi nous bien avant qu'Astaroth n'arrive et ne se mêle activement des affaires de vivants. Samael ressent la rage qui couve en chaque être humain lorsqu'il souffre de l'injustice. Ce désir de vengeance invoque l'Ange de la Mort qui tente d'intervenir chaque fois qu'il le peut. Les Humains ont tendance à ressentir de si fortes émotions, des haines si brûlantes qu'elles peuvent mener rapidement à la violence et la damnation. On peut souvent constater qu'une simple querelle d'amoureux peut mener au meurtre. Chaque jour, des gens dégoûtés par la loi décident de se faire justice eux-mêmes. Ce sont ces hommes et ces femmes que Samael recherche...

Une fois qu'il les a en son pouvoir, ils passent le reste de leur existence à payer pour ce moment de passion, car à présent, quelqu'un de nouveau cherche à se venger, le meurtrier devient la victime, est jugé et exécuté indéfiniment pour s'être vengé lui-même. Samael ne voit là aucune hypocrisie, ou s'il en est conscient, il n'en a cure. La Roue du Destin, à tourné Samael adore attiser des vendettas entre rivaux, familles entières ou groupes. Il apporte son aide aux deux parties, les poussant de plus en plus loin dans la vengeance et le meurtre jusqu'à ce que tous soient morts et leurs âmes sa propriété exclusive. Il laisse la vendetta se perpétuer des siècles durant, dans un cycle infini de vengeance.

Samael a peu de respect pour les institutions humaines concernant la loi et les châtiments, alors il les parodie régulièrement dans la structure même de sa Citadelle. Des cours de justice, des bureaux de juges et des prisons constituent la majorité des pièces, mais aucune ne fonctionne comme elle le devrait dans notre monde. Les juges et les jurés sont soit des Razides soit des humains depuis longtemps en Inferno, donc suffisamment corrompus par le paradigme de Samael. Ils créent en général les lois au fur et à mesure du déroulement du procès, alors que les avocats pélorent ou se disputent sur des détails, sans jamais développer leur plaidoirie. Pendant que le pauvre accusé attend assis là, espérant vainement être acquitté. Cela ne se produit jamais. Les jurés ont décidé du verdict avant même d'entrer dans le tribunal. Et ils passent leur temps à se demander quelle peine sera appliquée au coupable.

La Citadelle de Samael se présente elle-même comme Palais de Justice dans les Etendues Sauvages ; un édifice baroque et tentaculaire, recouvert de sculptures représentant Samael lui-même infligeant des châtiments aux coupables en un cycle infini de vengeance. Le Palais de Justice comporte plusieurs entrées, et reste ouvert à tous.

Toutefois, à moins que vous ne soyez un juge, un avocat ou un juré en exercice, vous êtes coupable d'office dès que vous mettez le pied sur ses marches de marbre. Toute personne traînant dans le

Palais est susceptible d'être conduite séance tenante dans un tribunal, jugée coupable et entraînée plus bas pour que la sentence soit exécutée, encore et encore.

Personne ne pense que Samael se soit investi pour tenter d'Eveiller des humains et les rallier à sa cause. Le concept ne présente aucun intérêt pour lui. Il est beaucoup plus simple : punition et vengeance sont ses seuls leitmotivs. Toute son ambition y est consacrée. Il étend par contre son pouvoir en Elysium, mais dans le seul but de glaner plus d'âmes à juger dans sa Citadelle.

La Citadelle de Gamaliel

Il y a le mauvais goût et puis, il y a Gamaliel. On ne peut pas dire qu'il est l'Ange le plus raffiné, mais il se complait dans sa propre ignominie. Cela ne veut pas dire qu'il ne sait pas se montrer civilisé et raffiné. En fait, il adore dissimuler ses perversions sous un vernis social étudié. A sa décharge, il faut avouer qu'il est bien plus qu'un adolescent obsédé sexuel. Bien sûr, seules les formes les plus sadiques, vicieuses et perverses de la sexualité l'intéresse, mais franchement qu'attendiez-vous de la part d'un Seigneur des Enfers ? Comme Samael, il demeure assez isolé des autres Anges de la Mort. Tout comme le Vengeur, il est absorbé par ses propres passions, et trouve trop prenant le conflit entre ses comparses...

Gamaliel cherche à pervertir les plaisirs les plus normaux, et il a donc aménagé sa Citadelle pour l'équiper de tous les gadgets sexuels et les instruments de torture de l'Histoire. Pour la Sexualité Pervertie, il n'y a pas de frontière entre la douleur et le plaisir, pas de sexe sans violence. Les deux sont inséparables en ce Royaume. Tout individu entrant dans la Citadelle est pris d'une frénésie sexuelle irrésistible, accompagnée de pensées agressives et d'images de rapports sexuels violents. Seule la panoplie de toutes les perversions de la vision de Gamaliel pourra satisfaire ces désirs peu naturels : fouets de cuir, crochets d'acier, godemichés couverts de lames, et cire bouillante attireront même le plus puritain des hommes...

Se promener dans la Citadelle revient à errer à travers des studios de films pornographiques, mais devenus fous. Tous les accouplements sont possibles et, démons et humains mêlent leurs plaisirs dans le même abandon animal. Gamaliel est à la recherche de tous les pauvres idiots qui placent le plaisir physique au sommet de toutes les valeurs. Les pervers, nymphomanes, et violeurs du monde l'appellent et il vient à leur aide. Il attire leurs âmes vers son Royaume avec des promesses de plaisirs interdits et de délices irrésistibles. Presque toujours, ils se laissent séduire par ses promesses. Certains même offrent leur vie pour n'avoir qu'un avant-goût de la perversité de Gamaliel. On prétend (mais sans preuve réelle) qu'un tiers des âmes se trouvant dans la citadelle de Gamaliel s'est offert en sacrifice à l'Ange de la Mort, en un rituel d'auto-asphyxie érotique.

La Citadelle de Gamaliel ne se trouve jamais dans les Etendues sauvages. L'Ange de la Mort préfère altérer constamment l'apparence et la localisation de son Palais, espérant ainsi piéger d'autres individus dans ses fosses à plaisir. Son aspect se déforme souvent selon les désirs mêmes de celui qui la regarde, devenant ce qui l'excite et le tente le plus. Une fois à l'intérieur, peu de créatures, démons ou humains peuvent résister aux tentations de la Citadelle, et après avoir goûté aux plaisirs, il n'y a plus de retour possible.

Tout Conjurateur quelque peu versé dans la Voie de la Passion vous dira qu'il y a de la puissance dans l'acte sexuel. Ce pouvoir peut mener à l'Illumination et peut-être l'Eveil. Gamaliel semble essayer d'utiliser ce pouvoir pour Eveiller certains de ses sujets, sans grand succès semble-t-il. Je tiens toutefois d'un sectateur voué à Gamaliel que l'Ange de la Mort met de grands espoirs en un tel humain, qu'il enverrait en Elysium pour qu'il devienne une sorte de messie de la perversion, transmettant à toute la planète, son désir d'une sexualité débridée et violente.

La Citadelle de Nahemoth

Nahemoth est un personnage intéressant, qui m'intrigue plus que n'importe quelle autre créature infernale. Comme tous les Anges de la Mort, il est un être au pouvoir immense, même s'il est le plus faible parmi ses pairs. Il semble n'avoir aucune ambition, aucun goût pour le pouvoir, le plaisir, ou les âmes. Peut-être espère-t-il montrer l'exemple. Nahemoth est la personification du manque de confiance et du dégoût de soi. Il a donc choisi de sortir de l'existence, succombant entièrement à sa raison d'être.

Pourquoi ce changement ? Bien que manquant d'ambition, Nahemoth était un grand collecteur d'âmes, tout comme ses cousins. Il recherchait tous ceux qui avaient abandonné la vie, et ressenti que le monde avait perdu son sens. Il leur offrait de prouver qu'ils avaient raison, leur offrant une échappatoire à la tromperie qu'est la vie. Il encourageait le suicide parmi ses suivants et ramassait leurs âmes pour les traîner en Inferno vers une éternité encore plus déprimante que leur vie pouvait l'avoir été.

Le changement semble avoir commencé avec la disparition du Demiurge, un moment critique. Nahemoth a dû découvrir à ce moment-là que récolter des âmes désespérées et dépressives était un exercice futile. Pourquoi s'en occupait-il ? Cela avait-il une quelconque importance ? Consumé par ses propres doutes et sa haine de soi, il s'arrêta et se retira seul dans sa Citadelle.

Ses Razides fuirent loin de lui, et ses serviteurs l'abandonnèrent. Il resta là, assis, méditant sur la futilité générale. Son soudain retrait libéra d'un seul coup un grand nombre d'âmes en Inferno. Nahemoth ne se souciait pas de savoir s'ils restaient ou partaient. Beaucoup partirent, rendus téméraires par leur soudaine liberté, et se firent rattraper par d'autres Anges de la Mort ou d'autres Seigneurs mineurs des Enfers. Ils fuirent la Citadelle, ignorants des horreurs qui les attendaient dans l'Abyrne ou les Etendues Sauvages. D'autres sont restés, englués dans l'apathie qui imprègne la Citadelle de Nahemoth. Ils restent là, assis à attendre, paralysés par le doute. Au fil des ans, le climat d'apathie est devenu si fort qu'il est à présent presque impossible d'utiliser de la volonté ou de l'énergie pour une action quelconque, une fois les portes passées. Mêmes les créatures infernales peuvent succomber et la Citadelle est depuis rarement visitée.

Il existe une autre explication concernant le soudain changement chez Nahemoth. Et j'ai entendu cette hypothèse plus d'une fois. Certains prétendent que Nahemoth a réussi là où les autres ont soi-disant échoué. Pour une raison obscure, dans un tel climat oppressant d'apathie, une âme humaine peut se libérer des chaînes du doute et s'Eveiller. Il faut bien sûr que cet homme soit doté d'une volonté tout à fait extraor-

dinaire. On dit que Nahemoth fut si dépité et si désespéré qu'un tel événement se produise en dépit de son influence qu'il a abandonné sur le champ et concédé la victoire définitive aux humains. Cette histoire est assez séduisante, mais ce n'est sûrement qu'une hypothèse.

Épilogue

Je pense qu'il était bon que mon ouvrage s'achève sur les Citadelles des Anges de la Mort, car ce sont sans nul doute les lieux les plus dangereux à visiter en Inferno. Gardez toujours à l'esprit que dans son Palais, un Ange de la Mort contrôle la réalité, jusqu'à vos émotions, et ce que vous croyez être vos pensées. Cela n'est pas nécessairement vrai pour le reste d'Inferno. Vous pourrez alors utiliser votre cœur et votre intelligence pour traverser les épreuves que l'Enfer déchaînera sur vous. Dans une Citadelle, vous ne pouvez même pas compter dessus.

Je me sens presque triste en écrivant ces derniers mots. Cet ouvrage m'a pris des décennies à mettre en place et rédiger, et il s'achève sur ces quelques lignes. Pourquoi si vite ? Je pourrais bien sûr rajouter des histoires que j'ai accumulées durant des années. Ces souvenirs emplissent chaque coin et recoins de la pièce dans laquelle je suis assis. Mais dans quel but le ferais-je ? Je suis venu à bout de toutes ces histoires contant la même éternelle misère humaine, et je peux vous assurer qu'elles dépeignent un tableau assez déprimant. C'est suffisant pour que mes lecteurs comprennent les horreurs qui se cachent, et comme il est impossible de compléter un catalogue exhaustif, j'ai décidé d'y renoncer.

Cet ouvrage ressemble plus à un guide ou un manuel de survie pour tous ceux qui rechercheraient célébrité et fortune dans les contrées reculées de l'Enfer. J'espère que beaucoup tiendront compte de mes avertissements et mettront de côté leurs vains rêves de gloire. S'ils persistent, je ne peux que prier pour qu'ils tiennent alors compte de mes conseils. J'ai dépeint ici toutes les horreurs et les menaces qui, je le sais, existent en Inferno et c'est déjà trop. Malgré cela il y en a sûrement d'autres, alors il vaut mieux se préparer aux mauvaises surprises.

Pardonnez à un vieil homme ses radotages. Il est temps de refermer mon ouvrage. Je souhaite que vous n'ayez jamais besoin de ce livre, mais je crois fermement, que vous, qui que vous soyez, y trouverez de l'intérêt. Chaque jour qui passe sans que nous ayons combattu pour nos âmes, nous les perdons un peu plus dans les Ténèbres. Souvenez-vous, toujours. Toujours. La mémoire est ce qu'ils haïssent le plus.

Appendices

Au sujet de l'Auteur

Inferno : Une étude sérieuse est le produit de dizaines d'années d'études menées par le plus célèbre Conjureur de la Mort : Shelby Tyree. Tyree est né à Boston en 1720, enfant de deux grands Conjureurs versés dans la Voie de la Passion et la Voie de la Mort. On prétend qu'ils s'assurèrent que l'enfant abriterait l'âme d'un ancêtre mort depuis très longtemps, un Conjureur européen célèbre de la Renaissance italienne. Élevé dans la tradition magique, et dans la foi en nos pouvoirs divins en tant qu'êtres humains, Shelby excellait à la fois dans les Arts magiques et les Sciences Occultes.

Il prit le parti des loyalistes durant la Révolution et fut à la Jamaïque lorsqu'il devint évident que les Colonies se débarrasseraient de leurs anciens maîtres. Il passa plusieurs dizaines d'années dans les Caraïbes, et des rumeurs prétendent qu'il s'engagea plus d'une fois dans des affaires de piraterie. Après les guerres napoléoniennes, il se réinstalla en Europe où il passa les cent années suivantes, apprenant tout ce qu'il pouvait des plus grands Conjureurs du temps. Célèbre pour sa longévité obtenue magiquement et ses mondanités, Tyree fut l'enfant terrible des milieux magiques durant plusieurs années.

Mais l'ambitieux magicien avait plus que l'immortalité en tête lorsqu'il entama son étude exhaustive d'*Inferno*. Il sentit qu'il pourrait apporter ainsi sa contribution à l'humanité tout entière, et peut-être même renverser définitivement Astaroth lui-même. Il se retira alors de la société, portant toute son attention vers l'étude du monde des morts. Des dizaines d'années après, nous pouvons lire le fruit de ses travaux dans cette expertise détaillée et documentée d'*Inferno* : "Guide touristique pour la vie dans l'au-delà" comme Tyree lui-même le nomme parfois.

Tyree publia son livre à compte d'auteur et à ses frais, avec un premier tirage de mille exemplaires. Publié sur du papier de très haute qualité, le livre était fait pour durer des siècles. Relié dans du cuir pleine fleur par un artisan, riche-

ment orné de gravures, de croquis et de dessins, le livre devint immédiatement une pièce de collection dans les cercles occultes. Tyree, en homme généreux en distribua plusieurs centaines d'exemplaires à ses amis et associés dans le monde entier. Il géra les ventes lui-même, préférant ne pas avoir de rapports avec les réseaux traditionnels de distribution. Ceux qui voulaient en obtenir un exemplaire devaient contacter directement l'auteur. Il habite à présent la banlieue de New York.

Shelby Tyree en tant que PNJ

Les Meneurs de jeu peuvent être désireux d'inclure l'énigmatique Tyree aux opinions bien arrêtées dans leur campagne. Il peut se révéler un excellent allié ou un antagoniste pour tout groupe de joueurs, selon l'utilisation que désire en faire le Meneur. Il est très arrogant, opiniâtre mais en même temps très poli. Il a son propre programme, dont il dévoile seulement quelques miettes dans son livre. Il utilisera sans problème les joueurs en tant que pions dans ses desseins contre les Anges de la Mort, les envoyant accomplir de dangereuses missions, en *Inferno* par exemple en échange d'informations ou d'un enseignement magique. Il se peut même qu'il contacte lui-même les personnages s'il les considère comme des alliés valables ou d'éventuels agents.

Lorsque vous jouerez Tyree, soyez toujours très poli et distingué. Il ne perd jamais son calme, et ne se montre jamais surpris. Il rira poliment aux plaisanteries des autres et écoutera attentivement leurs histoires. Il pourra être un hôte parfait et sait gagner rapidement la confiance d'autrui. Il parle avec un léger accent européen aux États-Unis, pure affectation de sa part ce qui augmente encore son charme. Il est en fait un linguiste talentueux et parle huit langues différentes comme si c'était sa langue maternelle.

Shelby Tyree

AGL : 15
FOR : 12
CON : 24
APP : 15
EGO : 25
CHA : 17
PER : 16
EDU : 16

Taille : 170 cm

Poids : 68 kg

Mouvement : 8m/rnd

Actions : 2

Bonus à l'Initiative : +3

Bonus aux dégâts : +2

Résistance : 6 BS= 1 BL
5 BL= 1 BG
3 BG= 1 BM

Endurance : 150

Balance Mentale : -40

Sombres Secrets : Secret familial

Avantages : Amis influents, Sensibilité à la Magie

Désavantages : Egoïste

Compétences : Armes à feu : 14, Epée : 13, Combat à mains nues : 10, Premiers secours : 15, Astrologie : 25, Alchimie : 26, Vaudou : 30, Tarot : 15, Kabbale : 23, Symbolisme : 18, Numérologie : 20, Langues : Anglais : 20, Français : 20, Allemand : 18, Italien : 18, Néerlandais : 15, Espagnol : 20, Latin : 20, Hébreu : 20, Grec : 20, Réseau de Contact : Conjureurs de la Mort : 30, Satanistes : 15.

Magie : Voie de la Mort : 60 (tous les sorts à 25), Voie de la Passion : 20, Voie de la Folie : 15, Voie du Temps et de l'Espace : 15

Habitat : New York

Utiliser Inferno dans votre Campagne

Inferno et la campagne de Kult

Inferno offre quelques opportunités aux Meneurs de jeu pour animer leurs parties, mais il faut l'utiliser judicieusement. Inferno peut générer beaucoup d'antagonistes pour les joueurs : satanistes, Conjureurs de la Mort, Razides, voire Astaroth lui-même. Il est tout naturel que les joueurs décident d'aller poursuivre leurs ennemis chez eux.

Néanmoins, Inferno devrait demeurer un mystère pour les joueurs et mais surtout rester menaçant et terrifiant. La décision de partir vers Inferno ne doit jamais être prise à la légère, car après tout, les âmes des personnages sont en jeu.

Les expéditions vers Inferno doivent être rares car les joueurs sont plus effrayés par ce qu'ils ne connaissent pas. S'ils se familiarisent avec Inferno et ses menaces, ces dernières perdent de leur puissance. Rien en Inferno ne devrait être conforme à ce que les joueurs en attendent. Les couloirs bougent, les lois de la physique changent, les Seigneurs démons ne sont plus les mêmes. La confusion, l'inattendu et le choc sont les clés d'une expérience réussie de l'Enfer.

Il est également important de réaliser qu'il peut être difficile pour les personnages de ressentir de la peur en accord avec celle ressentie par leurs personnages, s'ils ne peuvent imaginer les horreurs auxquelles ils sont confrontés. Les situations quotidiennes virant à l'horreur extrême sont plus aisées à imaginer que les événements réellement étranges qui n'ont pas de lien avec les personnages. La trahison d'un ami, ou la mort d'un être aimé a plus d'impact émotionnel que le face à face avec un monstre d'une taille inimaginable à l'haleine fétide et aux griffes démesurées. Nous avons tous connu la trahison ou eu peur de perdre quelqu'un ou quelque chose de cher. Mais peu d'entre nous peuvent s'imaginer ce que serait réellement l'affrontement avec un dragon. Cela se situe au-delà de nos expériences.

Beaucoup de tourments en Inferno sont tirés de l'expérience humaine. Ce sont des situations familières simplement plus poussées. Gardez cela à l'esprit lorsque vous créez des tortures ou des rencontres de votre cru en Inferno. Examinez vos joueurs et leurs personnages, et demandez-vous ce qui les mettrait vraiment mal à l'aise. Y a-t-il à votre table un personnage ou son joueur qui a une peur terrible des araignées ? Confrontez le groupe à une horde de petites araignées sur le chemin menant à Inferno. Le personnage a-t-il une sœur décédée, dont le fantôme le hante ? Organisez la rencontre avec cet esprit. Et cette sœur morte n'attaque pas. Nous savons tous ce que nous devons faire lorsque nous sommes attaqués. Au lieu de cela, elle dit à son frère qu'elle l'aime toujours, et qu'elle est désolée. Elle le supplie de lui révéler enfin la raison pour laquelle il l'a poussée au suicide. Voici une expérience horrifiante et beaucoup de personnes auront du mal à la gérer.

Il est donc primordial que l'expérience infernale soit terrifiante, qu'elle frappe au cœur et aux tripes. Une fois revenus, les joueurs seront parfaitement terrifiés à l'idée de devoir un jour y retourner. Cela sera donc encore plus horrible pour eux la deuxième fois, et encore pire s'ils y sont entraînés contre leur gré. Toute expédition en Inferno doit coûter plus qu'elle ne rapporte. Telle est la nature même de l'endroit. Même si les joueurs espèrent en tirer un grand profit, et même s'ils obtiennent ces récompenses, ils devraient toujours revenir avec le sentiment que le jeu n'en valait pas la chandelle. Le prix à payer est toujours trop important. Inferno représente la puissance du désespoir implacable dans ce monde, et rien de bon ne peut en sortir. Les joueurs ne sont pas censés le savoir ou le croire. Ils essayeront et apprendront à leurs dépens ce que signifie une descente aux enfers.

Inferno peut être intégré à une campagne de Kult de mille façons. Nous allons les diviser en deux catégories : accidentelles et intentionnelles. L'accident est le moyen le plus commun d'entrer dans Inferno. Après tout, si quelqu'un prend un moment pour y réfléchir, il décidera qu'aller faire un tour en Enfer ne peut être qu'une mauvaise idée. Les voyages intentionnels sont donc plutôt rares, et sont le point de départ de campagnes composées de plusieurs séances de jeu. Ce sont souvent des quêtes mal dirigées, et presque toujours vouées à l'échec. Ce qui les rend plus intéressantes à jouer.

Les entrées accidentelles incluent les Portails temporaires s'ouvrant devant les personnages, les enlèvements par des Razides, et les longues errances dans le Labyrinthe. Ces explorations de l'Enfer se bornent souvent à essayer de retrouver le chemin du retour. Elles constituent de terribles petits interludes rapides dans une campagne qui a besoin d'un peu de piment. Il devrait y avoir du danger, de l'excitation, et de l'action haletante : une course contre la montre. Des Portails temporaires entre Inferno et Elysium s'ouvrent sans cesse et constituent une excellente opportunité pour donner aux joueurs un avant-goût d'Inferno. Ironie, l'ouverture d'un Portail peut être la conséquence directe d'une action d'un personnage. Par exemple, les joueurs ont réussi à mettre en fuite des satanistes en attaquant une école d'enfants. Le carnage, la peur, et la souffrance provoquée sont suffisants pour ouvrir un Portail temporaire et emmener les enfants et les personnages en Inferno. Laissez-les alors tenter de retrouver leur chemin.

Les périples intentionnels en Inferno devraient émaner des joueurs eux-mêmes, bien que le Meneur de jeu puisse habilement le leur suggérer, et fournir l'occasion. Les raisons les plus classiques : récupérer l'âme de personnes chères disparues, se venger d'un Ange de la Mort en particulier, trouver des informations connues seulement d'une personne défunte, rechercher un artefact prétendument dissimulé en Inferno, ou accomplir une quête imposée aux personnages. Le voyage doit être semé d'embûches, de chagrin et de désespoir. Il y a toutes les chances que les personnages ne reviennent pas avec leur âme intacte. Ils savent que c'est une mauvaise idée, mais les circonstances ne leur ont pas laissé le choix. Ce sont des moments mélodramatiques et tendus que le Meneur de jeu doit travailler pour maintenir l'ambiance.

Quelques conventions de jeu importantes

Mourir

Une convention de jeu à garder à l'esprit lorsque l'on fait jouer à Kult, c'est de savoir ce qu'il advient des personnages quand ils meurent en Inferno. La réponse est assez simple : ils y demeurent. Les âmes qui quittent leurs enveloppes corporelles ne vont nulle part ailleurs. L'expérience est la même pour tous les humains : quelques instants, parfois quelques heures ou quelques jours (selon la volonté des démons locaux et celle du Meneur de jeu) le corps semble régénérer entièrement. Si le personnage était vivant en entrant en Inferno, il est à présent décédé.

Mais que signifie être mort ? Le plus important est que votre âme n'est plus attachée à votre corps, et une âme a besoin d'un corps pour exister en Elysium. Les personnages qui décèdent pour la première fois vont vivre une étrange expérience : leur corps physique reste là où il est tombé, un tas de chairs inertes. L'âme du personnage jaillit littéralement de ce corps et apparaît à côté. C'est un peu comme si le personnage avait soudain deux corps. Le nouveau corps est semblable à l'ancien et le personnage ne ressent aucune différence. Le problème se posera si le personnage tente de quitter Inferno dans son nouveau corps. C'est interdit, et il ne pourra pas traverser le Portail. Son âme est perdue à jamais, à moins qu'un Conjureur de la Mort ou quelqu'autre créature ne le réincarne grâce à la Magie.

Mourir en Inferno signifie également pour le personnage qu'il se situe hors du cycle de réincarnation. Il ne recevra jamais un nouveau corps, à moins qu'il ne décide de s'inclure dans le processus de nettoyage de l'âme que pratiquent les Neuf Cercles. Mais c'est bien plus facile à dire qu'à faire, car beaucoup de démons comprendront la véritable nature du personnage joueur et choisiront souvent de le garder plutôt que de lui offrir un espoir de retourner dans le monde des vivants. Cela peut donner une occasion intéressante de négocier avec eux. Le démon peut réclamer en échange que le personnage lui trouve une autre âme susceptible de prendre sa place. En échange, le personnage endurera quelques années de tortures pour avoir enfin le droit d'échapper aux griffes d'Inferno.

Lois physiques

Le Meneur de jeu doit avoir toute latitude de jouer avec les lois physiques et celles qui régissent le Temps et l'Espace. Les armes à feu peuvent ne pas fonctionner, mal fonctionner ou exploser. La gravité peut s'inverser brutalement, et les lignes parallèles se rencontrer. Deux objets peuvent occuper le même espace, etc... C'est un outil idéal pour surprendre les joueurs, mais il ne faut pas en abuser et l'utiliser avec subtilité. Les personnages ne doivent pas s'en douter jusqu'à ce qu'il soit trop tard. De la même façon, le temps qui passe pour les joueurs n'a sûrement aucun lien avec le cours du Temps en Elysium, et des années de tortures peuvent ne prendre que quelques minutes à l'heure de Greenwich. En Inferno, le temps est vraiment relatif.

Derniers mots

Inferno est beaucoup plus malléable que d'autres environnements de jeu. Le Meneur peut laisser libre cours à son imagination, et comme Tyree le répète souvent dans son ouvrage, tout est possible en Inferno. Nous encourageons donc les Meneurs de jeu à se montrer inventifs et déliants. Ne retenez pas les coups. Inferno est le pire endroit imaginable dans l'univers de Kult. Faites-en le pire cauchemar de vos joueurs. Poussez-les à vous haïr pour les avoir projetés dans ce lieu atroce. Ils vous en remercieront quand même un jour.