Terre Seconde

La Planète Fantôme

Encyclopédie Physique et Métaphysique

D

de Daïn à Désenvoûtement

Tiamat, notre génitrice
Nous a pris en haine.
Ayant tenu conseil
Elle est enragée et furieuse
Et ses Dieux, au complet
L'entourent.
Certains même parmi ceux
Que vous avez enfantés
Ont pris parti pour elle!
Dressés en cercle
Autour de Tiamat
Furieux et complotant sans cesse
Nuit et jour
Se poussant au combat
Impatients et enragés
Ils ont tenu conseil
Pour déclencher la Guerre.

La Mère-Abîme
Qui a tout créé
A forgé des armes irrésistibles:
Elle a mis au monde
Des Dragons géants
Aux dents pointues
Aux crocs impitoyables
Dont elle a empli le corps
De venin en guise de sang!

La glorification de Mardouk
(poème sumérien)

DAÏN

Voir aussi Asgard, Albenheim

Faculté supplémentaire gratuite des prêtres et prêtresses de Daïn : Chasseur

Compétences favorisées des prêtres et prêtresses de Daïn : Athlétisme, se Cacher, Chercher, Connaissance de la Faune et Flore, Discrétion, Empathie animale, Herboristerie, Orientation, Ouïe fine, Survie, Travail du Bois, Travail du Cuir, Vigilance

Daïn est le Roi Immortel des Elfes, leur dieu principal. Fils de Delling l'ancien et de Nör, il est celui qui a voulu le mélange avec les mortels, et la "corruption" du sang des Mondalben. C'est pour cela qu'il n'est pas vénéré par les derniers Mondalben, qui ont refusé cette dilution de leur nature. Daïn est représenté différemment selon qu'il est adoré par des Hochalben ou des Waldalben (les autres lignées elfiques ne lui rendent le plus souvent aucun culte), mais il est toujours vu comme un bel archer, à la fois chasseur, guerrier et poète. Le culte de Nör étant relativement mineur chez les Hochalben et Waldalben, Daïn est de ce fait la divinité elfique la mieux connue car les Hochalben sont les plus nombreux et les moins secrets des Elfes.
Le symbole de Daïn est le croissant de Lune que portent ses prêtres, toujours en fer-de-Lune, sur la poignée de leur épée ou la fibule de leur manteau, ou plus simplement en pendentif. Quoique Daïn soit considéré comme une divinité lunaire, les Hochalben sont essentiellement diurnes, et la Lune n'est pour eux souvent qu'une lointaine parente, sauf pour ceux qui vénèrent activement Nör Vollmond. Daïn est souvent adoré comme un dieu unique, car le culte de Nör n'est pas toujours présent au sein de chaque communauté.
Les temples consacrés à Daïn sont le plus souvent de grands chênes rouvres, comme la tradition des Irmensuls chez les peuples

germaniques, dont le tronc est couvert d'écritures en elfique antique racontant la destinée et les légendes du peuple elfique. Ces écritures vivent avec le bois et se développent avec lui. Une fois consacré, le chêne se met à grandir de manière anormale et peut atteindre des dimensions gigantesques. Dans la ramure du chêne se trouve toujours une maison de bois qui est le temple proprement dit. Là se trouve en général une statue de bois, représentant Daïn sous les traits d'un chasseur : *der Weidmann*, son arc miraculeux à la main, et entouré de flèches. Chaque flèche posée dans le temple est l'offrande d'un chasseur du clan, et porte son nom gravé en lettres runiques. La pointe est souvent décorée, les plus riches ou les plus fervents s'arrangeant pour que la pointe soit en fer-de-Lune.

Si le lien à l'origine lunaire est plus ténu que chez Nör, il est néanmoins toujours présent, et un temple consacré à Daïn est considéré comme mystiquement lié à la Lune. Daïn fait bien partie des divinités lunaires.

Le clergé de Daïn est majoritairement composé d'hommes, mais il n'y a pas, contrairement au culte de Nör, d'interdiction concernant les femmes. Il existe donc une minorité de prêtresses de Daïn, qui en général font tout pour se démarquer le plus nettement possible des prêtresses de Nör, et sont souvent les plus éloignées de l'idéal humaniste et pacifiste de Nör.

Un prêtre ou une prêtresse de Daïn doit impérativement être de Teinte Spirituelle Honneur, selon le concept elfique de l'Honneur, et d'un score strictement positif. Si la Teinte Spirituelle d'un prêtre passe à 0 ou moins, le prêtre cesse de recevoir de la Grâce, et ce tant que sa Teinte Spirituelle n'a pas retrouvé un niveau acceptable. En cas de manquement ou d'offense particulièrement grave, le prêtre peut perdre définitivement son affinité divine. Dans les deux cas la progression du prêtre dans sa discipline est arrêtée, jusqu'à rédemption dans le premier cas, définitivement dans le second.

Chez ses fidèles, Daïn tolère également la Vertu Zoroastrienne associée au culte de Nör, car il faut que tous les Elfes vivant en surface puissent lui rendre hommage. Daïn est lui-même étroitement lié au Chaos, car il défend l'individualité et l'indépendance des peuples elfiques, notamment leur culture du droit coutumier non-écrit. L'Honneur elfique tel qu'il est vu par Daïn s'oppose donc à toute forme de structuration trop poussée de la société des Hochalben.

L'"honneur elfique" associé au culte de Daïn est très différent des formes d'honneur pratiquées chez les humains, et obéit à des règles souvent incompréhensibles à ceux-ci, ce qui a entraîné le mythe selon lequel les Hochalben n'ont pas d'honneur et le terme "honneur elfique" est en général employé de manière ironique hors des communautés elfiques. Pourtant il existe. Citons l'Alficonomicon (cf. *Bouquins*) : "*L'honneur des hommes est souvent celui d'un guerrier, celui des Elfes est celui d'un chasseur. Un chasseur ne tue que pour vivre. Il n'hésite pas à se servir de poison mais essaiera toujours d'épargner la vie de sa victime si sa mort n'est pas indispensable à sa survie. Le venin elfique est souvent perçu comme une arme déshonorante par nos adversaires humains, mais qu'ils sachent que la vie de nombre d'entre eux fut épargnée par l'usage de ce poison plutôt que d'armes loyales. Un chasseur n'a nulle honte à changer de terrain de chasse. Un chasseur évite de conquérir trop parfaitement une terre, afin que le gibier puisse y vivre. Il essaiera de s'entendre avec d'autres chasseurs, mais repoussera ceux qui veulent défricher ses forêts. Tandis que le guerrier place au-dessus de toutes les autres valeurs la prouesse guerrière, le chasseur porte aux nues la capacité à s'insérer dans un environnement et à en profiter sans le détruire. Ainsi les visions elfique et humaine du courage diffèrent-elles considérablement. Le courage pour l'humain est de faire face à son ennemi, fût-il supérieur en nombre ou mieux armé, et de l'attendre de pied ferme. Le courage pour l'elfe est de ne jamais renoncer à la forêt pour un lieu plus confortable, particulièrement lors des mois d'hiver. Ainsi l'elfe n'éprouve-t-il aucune honte à fuir face à son adversaire si c'est une autre forêt qui accueille sa retraite. Mais ceux qui parmi eux quittent la forêt pour se mêler aux humains et s'engager comme mercenaires comme c'est souvent le cas, ceux-là en revanche se déshonorent aux yeux de Daïn.* "

Un autre point de divergence entre l'honneur elfique et l'honneur humain concerne le respect de la parole donnée. Daïn défend une philosophie résolument individualiste et libertaire selon laquelle chacun doit à tout instant juger de ce qui constitue son intérêt et ne peut être contraint par un engagement précédent si cela s'oppose à la nouvelle idée qu'il peut s'en faire. Il n'y a donc rien de déshonorant à ne pas respecter une parole donnée et de manière générale les Hochalben ne pratiquent ni promesses ni serments. Mais paradoxalement le mensonge en revanche est considéré comme déshonorant. Lorsqu'un Hochalbe s'apprête à dénoncer un accord il doit en avertir la personne concernée. L'idée très libertaire derrière tout cela est que de la convergence des intérêts particuliers naît l'intérêt général. Le groupe n'a donc pas d'existence propre en-dehors des individus qui le composent. Selon cette vision, il est donc nécessaire et profitable à tous que chacun poursuive son intérêt propre, de manière très individualiste.

Cette idéologie est très inspirée par l'observation de la faune et de la flore, la fameuse "loi naturelle". Elle est cependant amendée par la force des liens familiaux et claniques entre les Elfes. Daïn valorise la survie de la communauté elfique et comme en pratique celle-ci ne peut être assurée que par l'existence de liens de solidarité clanique et familiale l'individualisme elfique s'en trouve tempéré. Mettre en danger la vie du clan ou de la famille est un acte extrêmement déshonorant, mais hors de ce schéma l'individu n'a pas à s'imposer de contraintes issues de la collectivité.

Toutes les lois elfiques étant par ailleurs non-écrites et coutumières, on peut imaginer à quel point la gestion de cette contradiction entre individualisme et vie clanique est chaotique. Ainsi la coutume a créé la fonction royale au sein du clan et le *Königsrat*, soit le Conseil Royal en elfique antique, qui est censé arbitrer les conflits lorsque la confrontation des individualités devient périlleuse pour le Clan. Inspiré du

Thing (assemblée d'hommes libres) des civilisations germaniques, le Königsrat est placé sous la protection de Daïn et rassemble les représentants de chaque famille composant le clan, ainsi que les prêtres. Le représentant d'une famille n'est pas nécessairement le doyen de celle-ci. Chaque famille est laissée libre de choisir son représentant selon ses propres règles. Si elle ne parvient pas à un consensus elle n'est pas représentée.
Le Königsrat est un élément essentiel de la vision elfique de l'honneur car c'est le seul organe pouvant s'opposer à l'individualisme elfique. Désobéir ou mentir au Königsrat est considéré comme extrêmement déshonorant et sera souvent sévèrement châtié, parfois par la mort. Le Königsrat est une assemblée consultative : elle permet à ses membres de s'y exprimer, d'y débattre, mais toute décision est au final prise par le Roi. Le Roi d'un clan quant à lui est élu à vie par le Königsrat.

Daïn: Errance

1	Zorn Bärs, Manne (cf. *Nör*)
2	Unsichtbare Heilsable (cf. *Nör*), Finsternis (cf. *Nör*)
3	Hexengift, *Empathie*
4	Erlkönig (cf. *Nör*), Einsamkeit (cf. *Nör*)
5	Seuche (cf. *Nör*)
6	Eulenohr
7	Raüber
8	Gegenmittel (cf. *Nör*)
9	Anruf

Daïn: Rites

1	Segnung des Weidmanns
2	Seelenverwandtschaft (cf. *Nör*)
3	Daïns Aufschub
4	Vertrag
5	Sommerjagd
6	Feuertanz
7	Eiskalt

Daïn: Hiérarchie

1	Chrysostome (cf. *Nör*)
2	Dellingsegnung
3	*Dissipation*
4	Vergiß mich (cf. *Nör*)
5	*Désenvoûtement*
6	Vorstellung
7	Mondsegnung (cf. *Nör*)
8	Steineiche
9	Fer-de-Lune ou Mondeisen (cf. *Nör*)

Composantes et jets de résistance

Les jets de résistance sont faits contre un seuil égal à 10+ego du prêtre, comme pour toute magie divine, et les composantes par défaut sont verbales et somatiques, et nécessitent l'utilisation d'un symbole sacré. n désigne ci-dessous le niveau du prêtre. La magie divine de Daïn est spirituellement marquée par l'Honneur. Le potentiel de Grâce se régénère **entièrement** lors de la première prière faite par le prêtre après le coucher du Soleil.

Errance, Rites et Hiérarchie

Anruf : Ce pouvoir permet au prêtre ou à la prêtresse d'invoquer jusqu'à n animaux sauvages quelconque, mais à condition qu'ils restent dans leur environnement naturel et sans rompre leur éventuel cycle d'hibernation. Ces animaux invoqués seront en contact empathique

permament avec le prêtre qui pourra voir, entendre, toucher et même lancer des sortilèges à travers eux. Ils obéiront parfaitement aux commandements mentaux du prêtre. Le sort dure jusqu'à n heures. À rupture ou épuisement les animaux disparaissent pour retrouver leur position d'origine.

Daïns Aufschub : ("le sursis de Daïn") Ce rite est très révélateur de la mentalité elfique, et plus particulièrement hochalbe. Les Hochalben considèrent que se battre pour son territoire et éventuellement tuer dans ce but est tout-à-fait honorable, du point de vue de la Teinte Spirituelle associée à Daïn. Ne pas le faire est d'ailleurs déshonorant. Cependant si Daïn est fier et intransigeant, il n'est pas sanguinaire considère comme préférable de prouver la supériorité guerrière de son peuple afin de contraindre l'ennemi à la négociation ou la fuite sans causer de dommage irréparable. Certains humains vivant au voisinage de terres elfiques appellent ça la "stratégie du chat" : on incite l'adversaire à renoncer plutôt que le tuer. Vaincre sans tuer est la forme la plus accomplie de l'honneur guerrier des Hochalben. Daïn le Chasseur, le Guerrier, le Poète, n'aime pas verser inutilement le sang des lignées mortelles telles que les humains, les Nibelungen, les autres lignées elfiques... Gobelins exceptés évidemment!
Ce rituel permet donc de consacrer de manière définitive (sans que le prêtre ait besoin de bloquer de la Grâce pour cela!) toute forme d'objet offensif (arme, poison, objet magique...) de manière à procurer un bonus de +5 à son utilisation (+5 jet d'attaque pour une arme, -5 au jet d'encaissement, de rapidité ou de volonté pour un poison ou un objet magique), avec la contrepartie suivante : toute personne provoquant volontairement la mort d'une personne touchée par cet objet et alors qu'elle en est victime (blessure non encore cicatrisée pour une arme ou encore sous l'effet du poison ou de l'objet magique) s'attire la malédiction de Daïn. Les Hochalben ont ainsi souvent des armes qu'ils appellent "intimidantes" réservées à ce type de combat et utilisent souvent dans ce cadre du venin elfique (cf. *Alchimie*). Ils se contentent alors de mettre leurs adversaires hors de combat de manière à ce que la survie de ceux-ci apparaisse clairement uniquement comme un effet de leur miséricorde. La consécration est définitive jusqu'à destruction ou consommation de l'objet ou mort du prêtre ayant pratiqué le rituel. C'est une évanescence de magie divine qui peut être dissipée sans danger. La malédiction de Daïn se manifeste par la perte immédiate de 2 points sur l'échelle d'Honneur si le contrevenant est un adorateur de Daïn, et de manière très variable sur les autres.

Dellingsegnung : Ce pouvoir permet à la personne qui en bénéficie de disposer pour toute la durée d'un combat du maximum de segments d'action qu'il puisse atteindre, et ce sans prendre en compte l'épuisement.

Eiskalt : Eiskalt est une fête célébrée par les Hochalben lors du deuxième croissant de Lune de l'année. Une danse est organisée pendant la nuit, à laquelle les guerriers participent sous la direction des prêtres de Daïn. Les prêtres accompagnent la danse par un chant violent et haineux évoquant une chasse au Khthônia et une réappropriation de la nuit, ainsi qu'un viol rituel de Lilyom. Il arrive souvent qu'à la danse soit associée une effigie de Lilyom, soumise alors aux pires traitements, avant d'être solennellement brûlée au matin, comme lors du Karneval des Drachenalben de la Nouvelle-Lune (cf. *Nör*).
Les guerriers peuvent se joindre à la danse armés, et le métal des armes brandies pendant la danse se transmute en un fer-de-Lune particulier, très froid (d'où le terme "Eiskalt"), qui rendra l'arme inutile contre toute créature sauf si elle possède une affinité Khthôn, auquel cas elle fonctionnera comme une arme faite en fer-de-Lune. La transformation est irréversible. Contrairement au fer-de-Lune, l'arme semblera imprégnée d'une aura de magie divine, sans présence d'un potentiel de grâce cependant.
Eiskalt n'est pas forcément célébrée en vue d'une expédition punitive, elle commémore une victoire des Hochalben sur leurs cousins Khthôniaï de la branche démoniaque, d'où les références à Lilyom. En l'an 213 de la Chute une jeune cité khthônia liée à la branche démoniaque s'installe sous les forêts du Vinnland, et prend le nom de S Kostjom (C KOCTËM), ce qui signifie en démoniaque "avec l'os". En effet la cité avait été bâtie sur le lieu d'un meurtre rituel accompli avec un ossement d'un Dragon des profondeurs.
Or en surface vivaient les Hochalben du clan Artyän, dont les prêtres de Daïn avaient consacré à leur Roi Immortel un gigantesque sapin, dont les racines plongeaient jusqu'au monde souterrain. D'où que vînt la première offense, que ce fût les racines du sapin lézardant les murs du temple de Lilyom ou un premier raid meurtrier à la surface des Khthôniaï, assez vite les Artyän et S Kostjom en virent à s'affronter au cours de raids sanglants menés par les Khthôniaï.
Les Artyän auraient été décimés sans leurs prêtres de Daïn: ceux-ci firent appel au pouvoir de leur arbre sacré, dont les épines devinrent des lames de ce fer-de-Lune si particulier, "eiskalt". Forts de ce nouvel avantage, les Hochalben ont alors tendu un piège à leurs cousins des profondeurs, en les incitant à mener un raid final, au cours duquel ils les ont massacrés en les empêchant de fuir. La terreur changea alors de côté et les Hochalben n'eurent plus à redouter la venue de la nuit. Poussant leur avantage, les Hochalben s'aventurèrent jusqu'à S Kostjom et détruisirent la cité.
S Kostjom reste dans les mémoires des Drachenalben comme l'unique cité souterraine qui ait été détruite par des gens de la surface. Depuis ils construisent leurs cités beaucoup plus en profondeur. Eiskalt célèbre donc la proie devenant chasseur, les Hochalben faisant subir à leurs cousins ténébreux l'horreur dont ils avaient eux-mêmes été victimes.

Eulenohr : L'"oreille de la chouette" permet au prêtre de savoir si une personne est sincère dans ses déclarations pour une durée de n minutes. Jet de volonté: en cas de réussite le prêtre sait que le sort a échoué, et il ne peut retenter ce pouvoir contre la même cible avant le prochain crépuscule.

Feuertanz : Feuertanz se célèbre le jour du solstice d'été. On allume pendant la nuit de grands bûchers créés avec le bois mort soigneusement ramassé auparavant. Feuertanz marque la fin des activités de sylviculture des Hochalben, visant à empêcher les feux de forêt de l'été. On danse autour du feu et on fait grande ripaille de gibier en méchoui. C'est au cours de cette fête que les adolescents entrent symboliquement dans l'âge adulte en sautant au-dessus du feu. Les demandes en mariage se font souvent à cette occasion.
Si ce rituel a été correctement effectué, les forêts avoisinantes seront magiquement protégées contre les incendies, criminels ou non. Cela peut sembler secondaire mais c'est vital pour les Hochalben, peuple chasseur et forestier par excellence.

Hexengift : Ce poison mystique insinuatif particulièrement redouté a été fort utile lors des guerres contre les Mraka (ou Drachenalben de la branche démoniaque). Les Mraka étant de grands praticiens de magie, ce poison a la particularité de rendre toute forme de magie plus difficile. Sa virulence est égale à 2(n+ego) (jet de volonté exceptionnellement, et chose fort importante: la résistance à la magie est inopérante, sauf en cas d'immunité complète par uranisation ou autre) et si la victime est affectée tous ses sortilèges lui coûteront le double

de grâce ou de transcendance. Une fois le sort lancé auprès d'un arbre quelconque, le poison peut être extrait de l'arbre comme du sirop d'érable, il produira n doses de poison. Le "poison des sorciers" devient cependant inefficace au bout de n jours.

Raüber : Ce pouvoir permet au prêtre de se métamorphoser en un animal quelconque mais qui soit néanmoins un prédateur. Il acquiert les facultés physiques de l'animal dont il prend la forme, mais ne peut parler ni faire de magie autrement qu'en incantation immobile et silencieuse. Dure jusqu'à l'aube suivante.

Segnung des Weidmanns : La bénédiction du chasseur. C'est un pouvoir correspondant à un bloquage permanent de Grâce du prêtre concerné, et qui confère à tout chasseur ayant offert une flèche symbolique au temple de Daïn un +1 en armes à distance, +3 si la pointe de la flèche consacrée est en fer-de-Lune.

Sommerjagd : Cette fête se situe en général à la mi-août. Il s'agit d'une chasse sacrée, organisée pendant trois jours, aucours de laquelle les chasseurs du clan doivent se surpasser pour capturer le plus bel animal vivant possible. Avant la chasse des concours de tir à l'arc, de chant et de poésie sont organisés sous les auspices du roi Daïn, à la fois chasseur et poète. Ces concours sont l'occasion de défis que se lancent les chasseurs. Ils invoquent par leur poésie des animaux fabuleux qu'ils affirment pouvoir capturer. Le seul juge est alors Daïn lui-même: par ses prêtres il créera les bêtes fabuleuses évoquées dans les plus beaux poèmes. Charge alors aux scaldes qui en auront parlé de les capturer, pour leur plus grande gloire. Le Sommerjagd est notamment l'occasion pour les jeunes gens de s'affronter pacifiquement, et de régler querelles amoureuses ou autres. On célèbre souvent les mariages à cette occasion.

Steineiche : Ce pouvoir permet de consacrer à Daïn un chêne rouvre, à la manière d'un Irmensul pour les peuples germaniques. Le chêne devient alors un temple voué à Daïn et les points de grâce de ce sort sont définitivement retranchés du potentiel du prêtre. Ce coût peut être partagé entre les prêtres. Un Steineiche est indestructible par des moyens normaux, sous la protection permanente de Daïn, repousse naturellement toute créature spirituellement opposée à Daïn (démons, anges, diables, morts-vivants, gobelins...), coupe toute personne à proximité immédiate des Dimensions Non-Euclidiennes (hormis celles qui conduisent en Albenheim), du Monde Spirituel, de la Douat et même du Monde des Rêves. Un prêtre de Daïn sera considéré comme disposant d'une réserve infinie de grâce tant qu'il se trouvera à proximité immédiate du chêne sacré.

Vertrag : Ce pouvoir est pratiqué sur un ensemble de personnes s'engageant de leur plein gré les unes envers les autres par un serment quelconque. Les personnes énoncent en présence du prêtre les conditions de leur pacte et le châtiment de ceux qui le trahiront. Si l'un d'entre eux rompt ensuite son serment, il subira les conséquences prévues par directe intervention divine, sans aucun jet de volonté possible (mais la résistance à la magie s'appliquera puisqu'il s'agit de magie divine). Le rite du Vertrag est contradictoire à la vision elfique de l'honneur qui méprise les serments, aussi il est peu pratiqué au sein d'un même clan. En revanche il est essentiel aux négociations inter-claniques, et permet de sceller un accord entre différents clans elfiques.

Vorstellung : ("présentation") Ce pouvoir permet au prêtre de se rendre en *Albenheim* (n'importe où dans l'Ureiche) à partir d'un chêne consacré à Daïn, à la manière d'une *affusion*. Il peut éventuellement emmener quelqu'un avec lui, et c'est l'intérêt premier de ce sortilège : il permet de présenter le novice souhaitant devenir prêtre à Daïn en personne à l'Ureiche. Daïn prend le temps de voir le novice, d'échanger quelques mots avec lui et d'un contact de sa main sur la poitrine du postulant crée en lui l'affinité divine qui fera de lui un de ses prêtres. Le rituel de la présentation est le début du sacerdoce, c'est un moment sacré qui reste à jamais gravé dans l'esprit du prêtre. Il peut arriver que Daïn refuse le novice, même si en général les prêtres n'utilisent pas ce pouvoir à la légère. Revenir dans l'Univers Matériel Réel se fera sans dépense de Grâce supplémentaire à partir de l'Ureiche. Techniquement le prêtre peut faire usage de ce pouvoir pour se rendre à sa guise à l'Ureiche, et y emmener qui il veut. Mais il évitera de le faire pour des motifs futiles, car il s'agit avant toute chose de voir Daïn, et on ne dérange pas un dieu pour rien. Il est enfin très exceptionnel qu'un prêtre emmène quelqu'un avec lui dans une autre intention que celle de présenter un novice.

Zorn Bärs : La colère de l'Ours. Ce sortilège confère à une cible volontaire un bonus de +1 en combat, et de +2 aux dégâts. Ces bonus sont doublés si la cible a sur elle une dent d'ours.

DAME VOILÉE (La)

Voir aussi Éternautes, Hécate

Cette affinité est celle des Sorciers Nommeurs ou Logomanciens. Les Sorciers Nommeurs recherchent ce qu'ils appellent la Langue Véritable, que détiendrait une mystérieuse entité qu'ils appellent la Dame Voilée. La Dame Voilée, dont l'existence n'est pas avérée, est censée être la pierre angulaire du monde selon les Éternautes, qui prétendent être les êtres les plus proches d'Elle, comme une sorte de peuple élu. Elle n'est pas la créatrice, mais celle grâce à qui Terre Seconde ne s'effondre pas sur elle-même sous l'effet des forces contradictoires qui la tiraillent en tous sens. La Dame Voilée n'a cependant aucun prêtre, et les Éternautes lui rendent un culte informel, ce qui a contribué à alimenter la légende selon laquelle la Dame Voilée ne serait autre que Hécate, outre son rôle supposé de garante de la stabilité du monde.

Ce qui est certain, c'est que la sorcellerie créée par le sorcier Éternaute Sergaë a perduré et dépassé le cercle des Éternautes. Elle est pratiquée par de multiples races du Multivers, et nombre des Sorciers de la Dame Voilée ignorent même l'origine de cette magie, ainsi que le mysticisme des Éternautes.

La Langue Véritable serait la langue originelle d'Épersonaï, la langue en laquelle la pensée peut pleinement s'exprimer, sans limites ni

simplifications. Elle est donc infinie, presque insaisissable dans sa totalité, et à peine plus simple que la réalité du Multivers, qu'elle dépeint dans ses ramifications les plus microscopiques. Le Sorcier Nommeur va chercher des mots de cette langue. Mais son esprit étant limité, ses mots seront éloignés des Vrais Mots, comme s'ils étaient mal prononcés ou mal orthographiés. Liés à l'être même du sorcier, ils ne seront pas utilisables par quiconque hormis lui, on appelle ces mots les **Ombres**, en référence à la Parabole de la Caverne. Seuls certains mots seront des mots authentiques de la Langue Vraie. Les Sorciers Nommeurs appellent ces trésors les **Couleurs**. **Les Ombres ne se transmettent pas de Sorcier à Sorcier** (à cause de leur lien spécifique au Sorcier), **mais les Couleurs peuvent l'être.** Lorsqu'il entend distinctement un autre Sorcier prononcer une couleur sans que celui-ci cherche cependant à la lui révéler, il peut essayer de la retenir, il aura dans ce cas son niveau en % de chance d'y parvenir.

Les sortilèges de l'affinité Dame Voilée sont donc formés sur le moment par des phrases que le Sorcier prononce (seule la composante verbale est nécessaire), en utilisant les mots qu'il a définis et accumulés. Il choisit ensuite le niveau auquel il lance ce sort. Selon le niveau de précision de la phrase et des mots utilisés, et le niveau auquel est lancé le sort (qui ne peut être supérieur à celui de l'extension sortilèges), l'effet sera plus ou moins celui décrit par la phrase, en prenant en compte naturellement la puissance de l'effet par rapport au niveau que le Sorcier aura choisi d'affecter à son sort.

La langue Véritable n'a ni grammaire ni véritablement syntaxe, sa prononciation est chuintante et musicale, et étrangement proche de la langue des Éternautes. C'est pourquoi on utilisera dans le cadre de ce jeu la langue chinoise (mandarin) comme référence.

Dans la Langue Véritable, chaque goutte d'eau a un nom différent. Posséder cependant le Vrai Nom, non pas de l'eau en général, mais d'une goutte d'eau en particulier, donne sur cette goutte d'eau un pouvoir quasiment infini, pour une dépense de Transcendance dérisoire. Quel est l'intérêt d'avoir du pouvoir sur une goutte d'eau cependant? Le voici: si un sorcier nommeur, utilise des Ombres pour former la phrase: 'La rivière détruit ce pont.' alors les mots 'rivière' et 'pont' désignent n'importe quelle rivière, n'importe quel pont, et si le sorcier souhaite voir *cette* rivière emporter *ce* pont, il devra dépenser beaucoup de Transcendance pour y parvenir. Si en revanche il connaît le nom d'une goutte d'eau sur sa main, celui du pont qu'il vise en particulier, et dit: '(nom de la goutte d'eau) détruit (nom du pont)', alors la goutte d'eau quittera sa main pour devenir une vague immense qui engloutira le pont pour une quantité de Transcendance équivalente à un sort de niveau 1.
Dans le cas d'une personne vivante, connaître son nom véritable rend celle-ci incapable de se protéger contre la magie du sorcier, ce qui signifie que **la cible n'a droit à aucun jet de volonté ni même à la résistance à la magie contre un sorcier logomancien connaissant son nom véritable**. C'est ce qui explique que l'échange des noms véritables soit une sorte de rituel de confiance absolu entre logomanciens. Seule une immunité totale à la magie comme celle que procure la pierre uranique (cf. *Alchimie*) ou celle des *Nibelungen* peut protéger de ce genre d'abus de pouvoir.

De manière générale la règle informelle est la suivante: **Plus les mots utilisés sont vagues, plus le Sorcier devra élever le niveau du sort qu'il lance pour réaliser ce que décrit la phrase qu'il prononce. À l'inverse, plus les mots sont précis, plus l'effet désiré sera aisément obtenu.** De même plus la phrase contient de mots (à condition que leur présence soit significative) plus sa réalisation sera proche de l'intention du sorcier. On peut utiliser par défaut la règle suivante: il existera toujours au moins (nombre de mots utilisés)% de chances que l'effet soit exactement celui voulu par le Sorcier.

Chaque Sorcier Nommeur dispose au premier niveau de vingt Ombres, plus son propre nom véritable, qui est une Couleur. Quoi qu'il arrive il ne peut jamais avoir plus de mots en sa connaissance que le carré de son affinité. À chaque passage de niveau, il acquiert autant d'Ombres que le niveau (de Sorcier Nommeur) qu'il vient d'atteindre.

Par ailleurs il peut essayer de trouver lui-même des mots. Trouver une Couleur implique le sacrifice d'un point de Transcendance vive. Trouver une Ombre est un sortilège qui lui coûte autant de points que son maximum de Transcendance vive. Dans les deux cas, en fonction du temps que le Sorcier a passé à étudier l'élément dont il veut avoir le nom véritable et de cet élément, le MJ définit (avant que le joueur prenne sa décision) si cette recherche a une chance d'aboutir, et si c'est le cas détermine un seuil de réussite pour un jet d'affinité Dame Voilée. En cas d'échec, le point de Transcendance vive sacrifié est quand même perdu. Il n'existe pas de manière unique d'étudier un élément, chaque Sorcier a sa propre manière de le faire, et peut développer des techniques qui lui seront personnelles.

Composantes et jets de résistance

Contrairement à la plupart des autres sorcelleries, les pouvoirs de la Dame Voilée exigent des composantes uniquement verbales. Le Sorcier prononce alors les mots de la Langue véritable tels qu'il les perçoit, ce qui fait à ses auditeurs l'effet d'une langue plus étrange encore qu'une langue enchantée ou liturgique. Les jets de volonté se font contre un seuil égal à 10+niveau du sort+imagination du sorcier.

Création

On a vu ci-dessus comment fonctionnaient les pouvoirs de l'extension sortilèges. Qu'en est-il de l'extension création?
Comme tous les Sorciers, les Logomanciens peuvent créer des objets magiques à partir de Transcendance vive purement matérielle, c'est-à-dire sans avoir à sacrifier leur Transcendance vive ou celle de quelqu'un d'autre. De par la nature particulière de leur art ils ne peuvent même qu'utiliser précisément la Transcendance vive matérielle. En effet, comme l'explique Ézékiel Ben Gaour dans son ouvrage "Épersonaï" : *Si la Langue Véritable est en effet à l'image des neuf langues enchantées qu'elle engendra, elle devrait pouvoir être écrite sous la forme de runes enfermant un ou plusieurs de ses pouvoirs et de tels objets, quoique sans doute fort rares, devraient exister. Il est courant d'entendre dire que le fait qu'aucun de ses objets n'ait jamais été révélé est une preuve du fait que la Langue Véritable ne serait qu'une chimère de plus associée aux innombrables mythes entourant Épersonaï. Je crois que cela signifie seulement que sans doute la Langue Véritable, si elle existe, ne fut maîtrisée que par trop peu de gens pour avoir pu laisser ce genre de trace. Même en admettant qu'elle n'ait en effet jamais existé, on peut se permettre de croire en son existence future. Peut-être en effet Épersonaï lui-même ne fut point mage de la Langue Véritable, mais la perçut et devina sous la forme de fulgurances qui lui permirent d'accomplir l'étrange et colossal ouvrage de la Sanction. Peut-être les neuf langues enchantées sont-elles tout ce qui lui resta de ces intuitions, comme les bribes d'un rêve trop fabuleux pour pouvoir être retenu entièrement. Ainsi est-il permis de croire tout du moins à la possibilité de la Langue Véritable. Le fait que les Sorciers Logomanciens soient incapables de figer leur sorcellerie dans la matière - comme le font pourtant tous les autres Sorciers - serait alors illustration du fait qu'ils maîtrisent la Langue Véritable, mais de manière purement orale et mentale, sans être capable de l'écrire. Les Logomanciens seraient en fait des mages analphabètes en quelque sorte. .*

L'illustre cosmogoniste a raison : c'est parce qu'ils manipulent en effet la Langue Véritable sans être capable de l'écrire qu'ils sont incapables de figer leurs pouvoirs dans la matière. Cependant ils ont développé un art particulier, qui utilise et détourne les propriétés natives des matériaux imbus de Transcendance vive, et leur permet de créer des objets magiques. En effet, s'ils sont incapables d'écrire des mots de la Langue Véritable, ils sont en revanche capables d'utiliser les propriétés natives de la matière magique qu'utilisent les Alchimistes, en décomposant ces propriétés sous la forme de Couleurs. Comme le dit Sergaë dans son unique ouvrage, le Logonomicon : *La draconite, cette pierre magique que l'on trouve dans le crâne des dragons morts, possède des vertus magiques natives, qui s'exprimeront sans aucune manipulation ultérieure. Ces vertus proviennent des mots de la Langue Véritable qui y sont écrits, quoique nul ne sache les lire hormis Notre Dame. Nous ne savons pas les lire. Nous ne savons pas les écrire. Mais tels des enfants jouant de pierres sur lesquels des mots sont écrits et les assemblant pour former d'étranges phrases, nous pouvons réutiliser ces mots et recomposer de nouvelles phrases, et ainsi engendrer de nouveaux pouvoirs. En cela nous ne violons pas la onzième loi de Viviane, car il ne s'agit pas d'ensorcellement mais d'une recomposition de mots entre eux, dont la vertu n'est point altérée.*
Ainsi l'extension création des Logomanciens leur permet uniquement d'isoler des Couleurs ou des Ombres présentes dans des matériaux dotés de propriétés magiques natives, comme la draconite citée par Sergaë (cf. *Alchimie*), mais également d'objets magiques quelconques. Une bonne connaissance alchimique peut aider mais n'est pas indispensable. L'extension création de l'affinité Dame Voilée contient deux pouvoirs : l'**Analyse** et la **Catalyse**, qui se déclinent à chaque rang de l'extension. L'Analyse permet de décomposer une source inanimée quelconque en une phrase composée de Couleurs de la Langue Véritable qui décrive ses propriétés et ses éventuelles restrictions d'usage. Dans le cas d'un objet créé par magie (et non par pure alchimie), l'Analyse doit être invoquée à un niveau d'exécution et de maîtrise au moins égal au niveau du pouvoir utilisé pour créer l'objet. Pour un matériau "naturel" ou purement alchimique, en revanche utiliser l'Analyse au niveau 1 suffit. L'Analyse ne transforme pas la source inanimée, mais celle-ci a droit à un jet de volonté si c'est un objet créé par magie, en utilisant la volonté du créateur de l'objet au moment de sa création. En cas d'échec il est impossible pour le sorcier de retenter sa chance sur cet objet en particulier.
Lorsque l'Analyse a réussi, le MJ propose une transcription sous la forme d'une phrase de la nature magique de l'objet. Le sorcier lui-même n'apprend pas de nouvelles Ombres ni Couleurs par ce procédé, mais il peut alors les recombiner selon son désir, en enlever ou en ajouter d'autres issus d'une autre source pour arriver à une autre phrase et transformer définitivement la source. Cette seconde phase est la Catalyse. Les modalités de fonctionnement sont identiques à celles de l'Analyse.
Enlever certains mots d'une source inanimée peut par exemple lever les restrictions qui s'appliquent à l'emploi d'un objet, ou tout simplement rendre la phrase incohérente, ce qui en pratique annule purement et simplement le pouvoir de la source, sans toutefois la détruire. Quoi qu'il en soit la source ainsi transformée portera la marque le la sorcellerie de la Dame Voilée et dans le cas où elle comprendra des mots issus d'une ou de plusieurs autres formes de magies, la présence de ces magies sera aussi perceptible. Voir en Double-Vue ou pratiquer une Identification de la magie sur un objet transformé par un Logomancien peut amener à voir un improbable mélange

entre des magies normalement incompatibles. Certains Logomanciens s'amusent d'ailleurs à ce genre d'improbables associations, comme s'il s'agissait pour eux d'une forme de virtuosité illustrant la supériorité de leur art.

DANSEURS DE GUERRE

Voir aussi Elfes des Profondeurs

Les Danseurs de Guerre sont une société secrète au sein des Cités Mraka, qui a la particularité d'être présente dans chacune de ces cités, et de ce fait constitue l'une des rares organisations "nationales" du peuple Mraka, pourtant peu enclin à l'unité. Les Danseurs de Guerre se considèrent comme les héritiers d'une tradition plus ancienne que la Verbannung elle-même au sein du peuple drachenalbe : celle de la déesse Geist (cf. *Albenheim, Elfes des profondeurs, Lilyom*). Geist était une déesse démoniaque, c'est-à-dire qu'elle possédait un reflet démoniaque : le Seigneur des Abysses appelé Araignée-Dragon, qui aujourd'hui est le reflet démoniaque de la déesse Lilyom. Geist elle-même n'existe plus et il ne reste plus d'elle que son tombeau, c'est-à-dire la Chambre de Marbre dans le Stillenheim (cf. *Albenheim*), sous la protection de la déesse Nör Neumond. Ses adorateurs furent exterminés jadis lors de la Guerre d'Albenheim ou Guerre du Royaume. Alors que reste-t-il d'elle, hormis le masque brisé posé sur le gisant de la Chambre de Marbre, censé être celui par lequel Lil jadis acquit le Regard Oblique et devint Lilyom?
Rien, jusqu'à un jour de l'an 180, quand un Mraka du nom de Gaë Narrenlei, venu de la lointaine cité de Liët-Nazad, pénétra dans la Chambre de Marbre et revêtit les morceaux du Masque Brisé. Gaë Narrenlei était un modeste roturier de Liët-Nazad, que son tempérament très mystique aurait sans nul doute conduit au sacerdoce s'il avait été de sexe féminin. Fasciné par le mystérieux passé de Lilyom et par Geist, la déesse fantôme qui avait été dévorée par celle-ci, sa quête le mena jusqu'à la Chambre de Marbre. Nul ne sait ce qui se produisit lorsqu'il revêtit le Masque mais il quitta la Chambre de Marbre convaincu d'emporter avec lui le souvenir de la déesse Geist, et en quelque sorte d'en être devenu le seul adorateur. Mais il ne s'était pas pour autant détourné du culte de Lilyom et on peut considérer les Danseurs de Guerre comme des hérétiques plutôt que comme des infidèles. Or Lilyom ne craint pas les hérésies, au contraire elle les apprécie. Les Danseurs de Guerre conservent donc leur Teinte Spirituelle, car ils expriment un aspect particulièrement méconnu de leur déesse : le fantôme de la déesse Geist présent en elle.
Quelle est donc la nature de cette hérésie? Elle considère que la lutte intestine permanente que se livrent les cités Mraka est une erreur et même la Guerre d'Albenheim elle-même comme une catastrophe. La compétition impitoyable qui est la règle au sein de la civilisation chaotique des Mraka leur apparaît comme un gâchis éhonté des vies et ressources du peuple Mraka. Revendiquant fièrement le lien aux Abysses et au Monde Souterrain comme le fondement de l'identité des Mraka, ils essaient cependant de fonder un "nationalisme" appelé à réunir toutes les cités sous une autorité unique, et de parvenir à une paix avec les autres lignées elfiques et même avec les autres peuples chthoniens tels que les Gnomes. De fait les adorateurs de Geist ont tout fait pour éviter la guerre et ne considéraient pas leur choix de se détourner des dieux elfiques originels et de se lier aux Abysses comme un défi aux autres Elfes. Un "nationalisme" non-belliqueux en quelque sorte. Ils remettent également en cause le caractère matriarcal et inégalitaire de la société Mraka, et nient toute légitimité aux titres et privilègges nobiliaires. Certains vont même jusqu'à remettre en cause l'esclavage pratiqué sur les autres lignées. Les Danseurs de Guerre entretiennent de fait un réseau très étendu, présent dans presque toutes les cités Mraka, et ont souvent été participants voire instigateurs de toutes les actions unitaires des Mraka. Comme rien ne trahit leur appartenance aux Danseurs de Guerre, on trouve même des prêtresses dans leurs rangs.
La faculté "Danseur de Guerre" ne coûte pas de points de faculté, mais s'acquiert par un entraînement rigoureux et intense qui prend une année complète auprès d'un autre Danseur de Guerre. De plus elle ne peut être acquise que par un(e) **Guerrier(ère)**. Elle exige aussi de consacrer **au moins une heure par jour** à des exercices physiques et mentaux qui doivent être pratiqués évidemment en secret. Toute interruption de ce rythme suspend la disponibilité de cette compétence. En retrouver l'usage exige de reprendre ce rythme d'entraînement et seulement après autant de jours de pratique qu'il y eut de jours d'interruption le Danseur retrouve jouissance de cette faculté. En termes techniques, elle donne accès à la compétence "Art Martial", en l'occurrence sous le terme de **Freiwyl** ("libre volonté" en elfique antique). Le Freiwyl est un ensemble de techniques physiques et mentales qui ne relèvent pas de la magie, même naturelle, et de ce fait passent complètement inaperçues à toute forme de *Double-Vue*. Selon le fondateur de cet art martial, ces techniques viennent de Geist elle-même, qui enseignait à ses adorateurs la nécessité de fortifier leur esprit et leur conscience corporelle pour pouvoir déjouer les dangers du Monde

Souterrain et la magie qui y est omniprésente. Le désir donc de renforcer sa volonté mais aussi son corps le mieux possible fut naturellement associé à la danse ainsi qu'à des techniques martiales, qui au début n'étaient que de simples exercices visant à créer une harmonie entre le corps et l'esprit, puis devinrent partie intégrante de l'enseignement.
L'isolement auprès d'un maître de Freiwyl est aisé dans la mesure où la société Mraka ne surveille guère ses citoyens dès qu'ils quittent les cités pour s'aventurer dans le Monde Souterrain. Il suffit pour un Mraka de se joindre à une caravane pour pouvoir aisément disparaître. S'il réapparaît ensuite on ne pose guère de questions, car le Monde Souterrain et ce qui s'y passe sont couverts par une omerta informelle. Survivre dans le Monde Souterrain en soi est difficile, mais les Danseurs de Guerre ont trouvé où bâti quelques havres de paix où ils peuvent mener à bien la formation de leurs novices. Ce ne sont pas des lieux de villégiature permanents cependant, car les Danseurs de Guerre mettent un point d'honneur à vivre au milieu des leurs et n'ont rien d'ermites.
Le Freiwyl ne peut se pratiquer en étant gêné dans ses mouvements par une armure plus épaisse et plus lourde que le **cuir souple**. Cela n'est guère restrictif dans la mesure où la plupart des Khthôniaï portent des armures très légères. Pour pouvoir avoir accès au Freiwyl le candidat doit posséder les compétences **danse** et **acrobaties** à un rang de 15 au minimum, ainsi que les facultés suivantes : **anticipation**, **attaque éclair**, **combat acrobatique**, **mobilité accrue**, **esquive totale**. Voici les avantages physiques et mentaux que procure le Freiwyl :

- le rang de la compétence "art martial" vient s'ajouter en bonus à tout jet de volonté, ce qui leur permet de faire souvent échouer la magie;
- le rang de la compétence "art martial" vient s'ajouter en bonus à tout jet d'esquive;
- les échecs critiques aux jets de combat ou de volonté ne sont plus pris en compte en tant qu'échecs critiques, mais en tant que simple résultat;
- la compétence "art martial" peut être utilisée pour l'attaque et la parade avec toute forme d'arme maîtrisée par le Danseur (y compris les mains nues); si le Danseur fait le choix de faire appel à son art plutôt qu'aux compétences "armes en force" ou "armes à distance", il devra alors se tenir à ce choix pendant tout le combat et on considérera alors que **le résultat des 3d6 du jet de mouvement sera toujours 18**, qu'à chaque segment de round de combat il **connaît les actions de ses adversaires et peut décider de son action en fonction des leurs**, chacun de ses jets de dégâts au contact est fait avec le bonus agilité (et non de force) et peut être relancé autant de fois que le chiffre des dizaines du rang de la compétence "art martial" (le Danseur gardant celui qui lui sied le mieux, par exemple si le Danseur a 15 il pourra le relancer 1 fois, 2 s'il a 23 etc...).

DÉLUGE (Le)

Voir aussi Cosmogonie, l'Âge d'Or, Titans et Titanides

Le Déluge est la violente transition entre l'Âge d'Or et l'Ère de la Transcendance et de la Grâce, qui marque le premier avénement des Dieux. Le Déluge est un mythe qu'on retrouve dans la plupart des mythologies indo-européennes et moyen-orientales. Il est généralement dépeint comme une violente inondation créée par des pluies torrentielles conduisant l'espèce humaine jusqu'à sa complète extinction hormis éventuellement quelques élus: Noé et sa famille dans la Bible, Deucalion et Pyrrha chez les Grecs... On peut remonter ainsi jusqu'au roi sumérien Ziusudra qui - Noé avant la lettre - est chargé par An, Enlil, Enki et Ninurshag de construire un navire pour sauver la "semence humaine" (vu qu'il est seul à bord c'est vraiment la semence mais pas plus...).

Toutes les tempêtes, d'une extraordinaire violence, firent rage en même temps.
Au même instant, le Déluge envahit les centres du culte.
Lorsque, durant sept jours et sept nuits,
Le Déluge eut balayé la terre,
Et que l'énorme bateau eut été ballotté par les tempêtes sur les eaux,
Utu sortit, lui qui dispense la lumière au ciel et sur la terre.
Ziusudra ouvrit alors une fenêtre de son bateau énorme,
Et Utu, le Héros, fit pénétrer ses rayons dans le gigantesque bateau.
Ziusudra, le roi,
Se prosterna alors devant Utu;
Le roi lui immola un bœuf, et tua un mouton.

Dans le contexte de Terre Seconde le Déluge correspond à la chute des Titans et l'avénement des Dieux, c'est-à-dire à la transition entre une pensée religieuse tournée vers la vénération des phénomènes naturels (Soleil, Nuit, Mer, Foudre...) et une pensée plus abstraite, vénérant des concepts et activités humains (la Guerre, l'Amour, la Sagesse...). Les Titans dans Terre Seconde existent indépendamment de la foi des hommes en eux, tandis que les Dieux n'existent que par elle. Les Titans correspondent donc bien à des phénomènes objectifs pré-existants à l'humanité et les Dieux à des idées nées de la pensée humaine.
Cette lutte entre Dieux et Titans matérialisée par l'émasculation de Cronos par Zeus, signifiant la fin de sa lignée, se retrouve ensuite dans l'idée de St Michel tuant le Dragon, Siegfried tuant Fafnir, Gilgamesh tuant le monstre Huwawa etc... symbolisant la domestication de la nature par l'homme. La mythologie nordique raconte ainsi la victoire des Ases sur les Géants, mais prévoit également une nouvelle guerre plus tard, qui s'achèvera par la chute des Ases, remplacés à leur tour par les Vanes. Les Ases ne sont pas des Dieux au sens strict de Terre Seconde défini dans l'article éponyme, mais ils correspondent eux aussi à une "humanisation" de la religion, puisqu'ils sont des êtres humains devenus immortels par la magie runique.
Le Déluge est donc dans la vraie vie un mythe commun aux cultures indo-eurpéennes et moyen-orientales, auquel on peut rattacher une étape fondamentale dans l'évolution de la pensée et de la civilisation humaines. Dans Terre Seconde ce mythe est matérialisé par un cataclysme majeur au cours duquel en effet de nombreuses terres furent englouties avant de réapparaître plus tard. Par la suite la Chute du Royaume de Dieu sera une nouvelle étape importante de l'histoire de Terre Seconde.

DÉMONIAQUE (La langue) (ГЛАГОЛ)

Voir aussi L'Âme immortelle, Cosmogonie, Démons, Abysses, Baba Jaga, Kazaky, la Transcendante Énnéade, Iermolaï, Maïgora

La langue démoniaque (ou le "Glagol", tel qu'elle se désigne elle-même; soit ГЛАГОЛ en alphabet cyrillique, cf. plus bas) est l'une des neuf langues enchantées. Créée par Oleg Iermolaï, elle fut ensuite adopée par les démons lors de leur création. Elle est utilisée par les mages démonistes et démonologues, dont on parlera plus bas, mais également en tant que langue liturgique par certains cultes, essentiellement ceux vénérant une divinité possédant un reflet démoniaque sous la forme de l'un des Seigneurs des Abysses. Comme les autres langues enchantées c'est également une affinité du Verbe qui est acquise par le simple fait de l'apprendre. Elle possède deux extensions : Création et Arcanes. L'extension Sortilèges habituellement présente aussi n'existe pas pour cette affinité. En revanche les mages démonistes possèdent une autre affinité de Métamorphose, appelée **Pentacle**, qui leur permet de compenser ce manque.

Le Glagol est appelé le plus souvent "langue des ténèbres" ou "langue démoniaque", mais c'est un abus de langage. Le Glagol est souvent plus justement désignée comme **la langue des mortels qui apprirent aux démons à parler**, de la même manière que le *faërique*, le *diabolique* et l'*angélique* sont des langues enchantées utilisées par des immortels mais issues de langues mortelles. C'est de la langue du valeureux peuple des *Kazaky* que fut tiré le Glagol, dans le but de **combattre les démons**. L'origine de la langue démoniaque est donc très différente de son usage actuel.

Démoniaque: Création

0	aggravation du pentacle
1	enchantement de l'or
2	pacte
3	écorchage
4	enfermement de l'âme
5	sublimation de l'âme
6	écorchage mortuaire
7	enfermement de l'être
8	sublimation de l'être
9	écorchage tortionnaire
10	or maudit
11	asservissement de la terre abyssale
12	argile démoniaque
13	pacte supérieur

Démoniaque: Arcanes

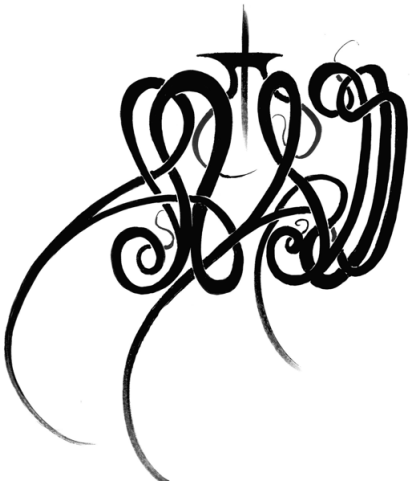
1	anima mundi, exorcisme, maleficum video
2	invocation, *Dissipation* (comme la trame draconiste, cf. article éponyme)
3	bannissement, *Désenvoûtement* (comme la trame draconiste, cf. article éponyme)
4	asservissement, rupture
5	architecture démoniaque, exorcisme éternel
6	regard oblique
7	cages
8	possession
9	atroce ubiquité
10	chemins de basse-fosse
11	voix d'outre-monde

La magie démoniaque est chaotique, et de ce fait est considérée comme peu fiable, au contraire de magies très régulières comme la nécromancie ou la magie diabolique.

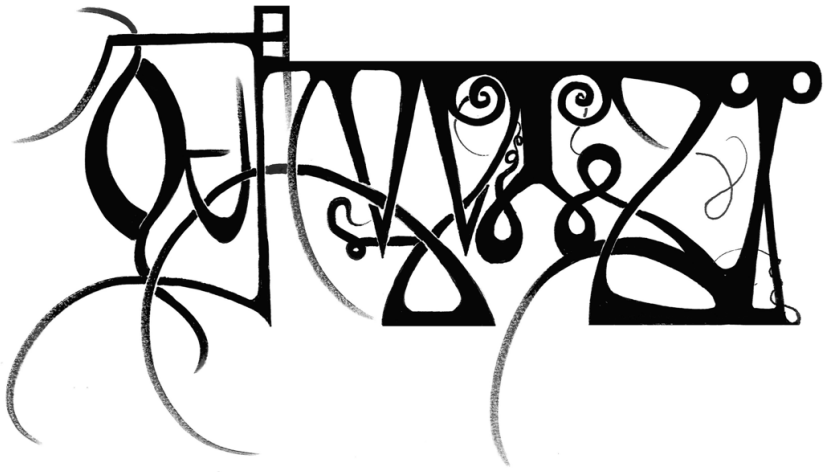
Il est essentiel de distinguer les mages démonistes des démonologues. Un démonologue dispose de l'affinité démoniaque qu'il a acquise en étudiant la langue démoniaque, éventuellement des extensions création et arcanes, et peut progresser ainsi en tant que mage. Un démoniste a en plus gravé en lui un pentacle et dispose de l'affinité Pentacle, de type métamorphose, qui a l'avantage d'être une affinité absolue et contient un éventail de pouvoirs pratiquement illimité. Mais le pentacle est en réalité un véritable démon, appelé démon-reflet, susceptible de se retourner contre son hôte. De plus la présence de ce démon sera considérée comme une forme de Teinte Spirituelle maléfique au sens large du terme par la plupart des cultures, hormis celles qui intègrent un culte démoniaque. On observe en effet une forme d'influence de la nature chaotique et inhumaine du démon-reflet sur le caractère du démoniste.

Remarque: On a choisi ici d'utiliser la langue russe pour symboliser la langue démoniaque. Une fois de plus il ne s'agit pas d'un quelconque jugement de valeur sur la langue ou la culture russes (que personnellement j'apprécie beaucoup). Si jamais un Russe décide d'utiliser ces règles, je l'encourage vivement à faire du russe la référence pour la langue commune et du français la référence pour le démoniaque. On a cependant utilisé ci-dessous pour l'écriture des morts de la langue des ténèbres des lettres de l'alphabet cyrillique qui sont utilisées dans d'autres langues que le russe, comme l'ukrainien, le serbe, le bulgare… mais pas ou plus en russe.

Si le Meujeuh est un passionné des alphabets et si ses joueurs lui demandent "à quoi ça ressemble, la langue des ténèbres?", nous lui recommandons chaudement, en lieu et place de l'alphabet cyrillique, d'utiliser l'alphabet glagolitique ci-contre (Par Harry, CC BY-SA 3.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=3960060), plus étonnant et plus joli. Il s'agit d'un alphabet slave plus ancien, utilisé avant l'alphabet cyrillique, qui permet de faire d'exotiques calligraphies:

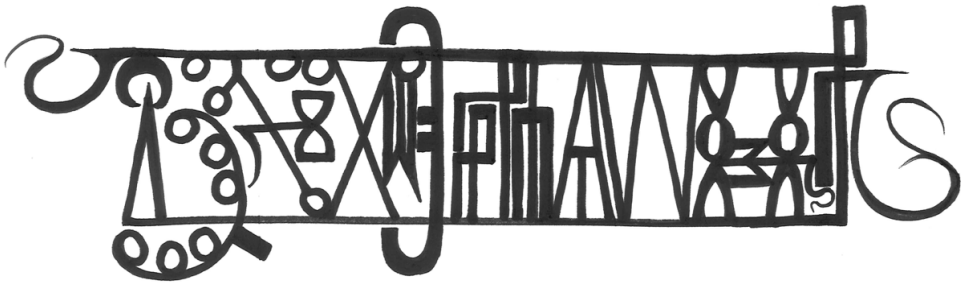


"*Glagol*"



"Znatmy" : l'art des ténèbres

"Taïkom" : nom d'une cité abyssale.



Le Silence Complice : nom d'un Seigneur des Abysses.

"*Iermolaï*"

"*Baba Yaga*"

De la nature des Démons-Reflets: les Ombres de Chair

Les démons-reflets ne sont pas de véritables démons. Ils ne peuvent être exorcisés sans l'accord du mage. Ils sont en narcose, passive ou active. Il arrive qu'ils puissent tenter de posséder le mage si leur narcose est active, mais en revanche ils ne sauraient le fuir. Ils ne peuvent prendre forme native que par un rituel du mage ou à sa mort. A la mort du mage ils deviennent en effet démons, et enrichissent leur pentacle des points d'âmes du démoniste, de manière automatique. Cependant leur caractère est unique et particulier. L'âme du démoniste est considérée comme brûlée, mais elle peut survivre par réminiscences dans le comportement du démon, par le souvenir que celui-ci a de son ancien maître. Dans certains cas, comme celui des Yaryë de l'Araignée-Dragon, ce lien est particulièrement vivace, et les démons-reflets deviennent des procurateurs parfois parfaitement conscients de leur vie antérieure. On appelle de manière générale ces étranges hybrides des Ombres de Chair. Ils échappent aux règles habituelles sur les démons, et ne peuvent être asservis contre leur gré.

Composantes et jets de résistance

Comme toutes les magies du verbe, la magie démoniaque exige toujours par défaut des composantes verbales et somatiques. Les cibles non-volontaires ont par défaut droit à un jet de volonté contre un seuil égal à 10+niveau du pouvoir+ego. Cela vaut aussi bien pour les pouvoirs de la langue démoniaque proprement dite que pour la sorcellerie du pentacle. Lorsque le coût du sortilège n'est pas lié à un niveau d'exécution identifiable (comme c'est le cas pour l'invocation et le bannissement de démons par exemple) on considèrera que l'utilisation de ces pouvoirs en incantation immobile, instantanée ou silencieuse etc... n'entraîne aucun surcoût.

Le Pentacle

Le fait de parler seulement le démoniaque rend apparents tous les pentacles. Rien ne peut dissimuler un pentacle. Les pouvoirs du pentacle sont exclusivement des sortilèges créés dans l'instant par le démoniste, qu'il n'a aucun moyen de refaire à l'identique a priori par la suite, car il s'agit d'une magie chaotique. Toute réclamation du type 'j'y suis déjà arrivé pourtant' doit être impérativement sanctionnée par un regain de cruauté de la part du MJ. Le niveau du sortilège est déterminé par le MJ suivant l'effet désiré, ainsi que l'extension à laquelle il est rattaché, correspondant à l'un des cinq principes abyssaux:

Tiamat (ЋИЯМАТь), le Chaos, la Mère

Ereshkigal (ЂРÈШКѴГАЉ) , la Folie, la Reyne-Esclave

Bélit-Séri (БЭЛЫЗЌРИ), le Mensonge, le Scribe

Nergal (ЊЂРГАЛ), la Torture, le Tueur

Namtarou (HAMTAPIO), la Pestilence, le Vagabond

On les oriente traditionnellement sur un pentacle inversé de la façon suivante : Tiamat est la pointe inférieure, donnant la direction supposée des *Abysses*, ensuite on parcourt le pentacle dans le sens opposé à celui des aiguilles d'une montre, selon l'ordre de succession donné ci-dessus.

Si le démoniste dispose du score requis pour lancer le niveau du sort attribué par le MJ, il peut alors le lancer au coût normal. Tous les pouvoirs du pentacle ont un coût normal, c'est-à-dire au total $(1+n)^2$ points de Transcendance. Cependant, si un démoniste essaie de reproduire un effet magique similaire à une autre magie, et qui est éloigné de la vocation initiale des cinq principes abyssaux, alors le MJ doit sanctionner cela en exigeant un niveau de sortilège supérieur à celui du sortilège équivalent, et d'autant plus élevé que le sortilège est éloigné de la nature même de la magie démoniaque. Un démoniste ne doit pas être capable de reproduire des sortilèges complexes issus d'autres magies qui leur soient spécifiques, comme par exemple envoyer un reflet de lui-même dans la Douat.

Avoir un pentacle gravé en soi est incompatible avec les Teintes Spirituelles Tradition et Vertu. Cela signifie qu'une personne dotée de ces Teintes Spirituelles ne peut graver en lui un pentacle et qu'une personne dotée d'un pentacle ne peut en principe accéder à ces Teintes Spirituelles. Par ailleurs la nature chaotique et dangereuse du pentacle influera nécessairement sur le comportement de celui qui le porte, d'une manière variable selon les scores des différentes branches. Si jamais une personne affligée d'un pentacle acquiert malgré tout une Teinte Spirituelle de type Tradition et Vertu, par la grâce d'une divinité quelconque, elle entrera de ce fait en conflit avec son démon-reflet et perdra toute possibilité de l'utiliser magiquement. De plus le démon-reflet cherchera à se libérer de son hôte et finira par y parvenir à terme, privant ainsi la personne de son affinité Pentacle.

Les scores du pentacle sont définis par la cérémonie utilisée. Pour un Pacte (au sens du pouvoir décrit plus bas) de base, le joueur peut choisir de répartir selon sa convenance 15 points dans les cinq branches de son pentacle.

La magie du pentacle est en fait une forme de sorcellerie reproduisant une magie naturelle 'empruntée' au reflet démoniaque créé lors de la cérémonie du gravage de pentacle. Le reflet est considéré comme en narcose, active ou passive selon les circonstances : prenez garde mesdames et messieurs les démonistes à ne pas trop gaver votre pentacle au détriment de vos caractéristiques mentales.

Mais, me direz-vous, quelle est donc la véritable nature des principes abyssaux?

Les Cinq principes abyssaux

Ce sont à l'origine les cinq divinités infernales assyro-babyloniennes. Tiamat incarne le principe féminin lunaire que représente aussi Tanit à Carthage, et dont le culte a progressivement été supplanté par celui de Mardouk, ou Moloch-Baal pour les Carthaginois. Lors de l'Éveil du Second Monde, ou du Monde Fantôme, ces divinités ont façonné le chaos des Abysses et sont devenues des principes plus que des divinités et n'ont plus véritablement de conscience comparable à celle d'un dieu.

Tiamat incarne la chaos en tant que source de vie. Tout sortilège lié à la vie et à sa préservation ou son développement, à la chair et à sa fragilité ou sa puissance est en principe lié à Tiamat. Tiamat est la branche principale, la plus puissante, la plus essentielle, mais aussi de loin la plus imprévisible. Si un effet magique ne semble être lié à aucune autre branche, elle peut être l'extension par défaut, car on ne peut atteindre la fin des pouvoirs de Tiamat, Mère Suprême des Abysses.

Ereshkigal est la Reine-Esclave. Elle est à l'origine la fille de Tiamat et l'épouse du violent Nergal, qui l'a réduite en esclavage et pris possession des Abysses, dont elle est censée être la Reine. Ereshkigal se rapporte à la magie de l'esprit, de la télépathie à la suggestion en passant par le monde des rêves, qui est très bien connu des démonistes. Ereshkigal est aussi la contradiction permanente, l'absurdité, et surtout la folie, dans ses aspects sublimes et douloureux.

Bêlit-Séri est le Scribe. Il est à la fois le savoir et le mensonge. Son nom doit être invoqué par les démonistes qui comptent obtenir un effet magique lié à la connaissance, à l'illusion ou au mensonge.

Nergal est le Tueur, le prince de la douleur. Il règne sur la violence, sous toutes ses formes, et peut donner aux mages une force de frappe considérable. Ses domaines de prédilection sont la torture et la guerre. La torture mentale est cependant l'apanage de sa tendre épouse Ereshkigal. Nergal est une brute absolue, la souffrance faite art, faite culte.

Namtarou est le Vagabond. À son nom maudit se rapportent les sortilèges liés au voyage, notamment les téléportations, ou les déplacements dans les dimensions démoniaques, qui sont évidemment une forme de magie très usitée des démonistes. Il règne également sur la pestilence, la contagion, la pourriture et l'infection.

Les Démonologues

Comme on l'a dit, les démonologues ne disposent pas de l'affinité pentacle, et sont donc limités à la magie démoniaque dans son essence la plus pure, originelle: utiliser le pouvoir des démons par invocation ou les bannir. De fait les Démonologues sont souvent formés au sein de clergés ou d'écoles de magie qui se consacrent à la destruction des démons. Nombre d'écoles de magie parviennent à enseigner le démoniaque en sous-main en arguant de la nécessité de former des Démonologues. En pratique cependant, le fait d'avoir accès au pouvoir *Pacte* fait d'un démonologue un démoniste en puissance. On dit d'ailleurs que les meilleurs démonologues sont les démonistes "repentis", qui ont décidé de se défaire de leur démon-reflet par crainte de tomber sous sa domination.
Les pouvoirs décrits ci-après concernent les démonistes. Ils fonctionneront de la même manière pour une Démonologue hormis pour ce qui a trait au pentacle. Le démonologue peut utiliser à la place du pentacle les scores de ses 5 caractéristiques mentales actives: Empathie pour Tiamat, Imagination pour Ereshkigal, Mémoire pour Bêlit-Séri, Ego pour Nergal et Analyse pour Namtarou. L'utilisation d'anima mundi devient beaucoup plus subtile et compliquée, car il ne s'agira plus de tirer de l'énergie magique par des actions stimulant les branches du pentacle, mais les caractéristiques elles-mêmes. C'est naturellement beaucoup moins efficace que le pentacle lui-même, puisqu'il est plus difficile de faire appel à la richesse et à la force de sa propre personnalité, qu'au pouvoir d'un démon-reflet tapi en soi. Un Démonologue ne sera jamais aussi puissant qu'un Démoniste de même niveau, néanmoins il a l'avantage d'être plus libre dans ses choix, notamment en matière de Teinte Spirituelle.
De manière générale, les démonologues sont formés au sein de clergés ou d'écoles de magie dans le but de se protéger des puissances démoniaques, et des démonistes eux-mêmes. Ils sont donc tolérés un peu comme les prêtres de la Mort par rapport aux nécromants. La plupart des démonologues sont donc étroitement surveillés dans un cadre assez strict, et se conçoient eux-mêmes comme étant au service d'un monde qui fondamentalement méprise et craint leur art. Ils doivent de plus affronter chaque jour la défiance de ceux qui les entourent, qui craignent de les voir basculer dans le camp des démonistes à tout moment.
Cependant, certains démonologues ne se limitent pas à être des chasseurs de démons ou de démonistes. Ils voient dans les dimensions non-euclidiennes (DNE) une preuve que l'univers n'est pas ce qu'il paraît habituellement et que, pour le connaître, il est nécessaire de prendre en compte ces dimensions. En effet, ces dimensions sont bien réelles, elles ne sont pas en place uniquement grâce à une magie ou à une foi quelconque. En cela, ils rejoignent les mages-géomètres, qui considèrent que notre univers est essentiellement non-euclidien, et que nous vivons dans une projection euclidienne de celui-ci.
Les démonologues se distinguent cependant des mages-géomètres en ceci que, là où les seconds ont une approche rationnelle et intellectuelle des DNE, les premiers pensent que la compréhension doit trouver sa source dans la sensibilité et l'expérience, c'est à dire dans la faculté d'habitude de l'esprit humain.
Il y a deux raisons à cela. La première est liée à l'existence de la magie elle-même. Si l'on fait une analogie avec notre monde, on peut penser que la science a pris son essor lorsque les savants ou les philosophes ont commencé à traiter de phénomènes qui les dépassaient par leur taille (trop grande ou trop petite), ou par leur incapacité à les voir (la gravitation par exemple). Ils étaient des outils qui compensaient l'impossibilité d'expérimenter directement un phénomène. Ainsi, nul n'est besoin de science pour savoir par où va passer une balle que l'on fait rebondir contre un mur, l'expérience seule suffit. En revanche, pour savoir pourquoi une balle rebondit, il faut passer au niveau atomique, invisible aux perceptions humaines. Mais que se passerait-il si les hommes avaient les moyens d'être les témoins des interactions atomiques, de voir les fils de la gravitation relier chaque chose... ? C'est la première raison de cette différence d'approche : la magie permet de compenser les limitations humaines, et d'utiliser la prodigieuse faculté d'adaptation de notre esprit pour comprendre un monde inaccessible sans magie autrement que par la science et les modèles complexes. Les théories ne viendront qu'après, sur la base d'une expérience plus complète.
La seconde raison de cette différence d'approche tient au poids que les démonologues accordent aux principes abyssaux : pour eux, ils sont la source subtile des DNE, c'est à dire du monde, et des impulsions fondamentales de l'être.
Les 5 Seygneurs Abyssaux sont habituellement connus sous les noms de Chaos, Folie, Tueur, Mensonge et Pestilence. Ces démonologues pensent que ce n'est qu'un aspect de ce que sont réellement ces principes, mis en avant de part l'importance des démons dans l'étude du démoniaque. Eux les nomment :
- Tiamat, la Source : source de l'infini des possibles, la vie elle-même dans toute sa force. C'est le principe le plus important, loin au-dessus des autres.
- Nergal, l'Action ou mon emprise sur le monde.
- Ereshkigal, l'Esprit ou ma capacité à penser et sentir le monde.
- Namtarou, le Voyage ou ma place dans le monde.
- Bélit-Sêri, la Connaissance ou ma capacité à connaître et expliquer le monde.

Ces principes étant à l'origine tout à la fois des DNE et de nos moteurs fondamentaux, l'expérience est capitale pour comprendre les DNE et le monde. Il s'agit pour eux d'ouvrir ses perceptions, pas de comprendre quelque chose qui nous est extérieur.
C'est alors qu'intervient la nature particulière des Abysses, et par la suite les démons. Lorsque l'on s'approche d'une zone où ces principes s'expriment sous des formes particulièrement pures, on pourrait croire qu'il est plus facile de les comprendre. La réalité semble toute autre à ces démonologues. Si ces principes s'expriment trop librement, sans contraintes, la faculté d'habitude de l'esprit humain ne peut plus jouer,

les choses devenant trop changeantes pour cela. Voilà la nature des Abysses : plus on s'en approche, plus on touche à la vraie nature de ces principes, mais moins on est en mesure de les comprendre, plus on en est le jouet impuissant. La tentation du gouffre est d'autant plus forte que chaque pas qui nous en rapproche nous apparaît petit en regard des perspectives qu'il nous ouvre, trompeuse illusion. Cette tentation est le premier écueil des démonologues.
Les démons en constituent le second. Ils ne sont que des machines exprimant plus ou moins fortement chacun des 5 principes. Etant mus par ces principes sous la forme la plus brute, ils les expriment sans être capables d'accorder le moindre sens aux autres, ou au long terme (dans le sens évolution individuelle : ils n'évoluent pas, sont figés pour l'éternité). Le problème que les démons posent aux démonologues est le suivant : n'étant que des machines, ils sont très facile à contrôler par leur magie. En devenant démoniste, un démonologue se place en quelque sorte aux commandes d'une machine exprimant pleinement les 5 principes sous une forme très pure. Cela leur apporte un bras de levier extraordinaire sur le monde, et donc du pouvoir. Mais, dans ce cas, le démon est un intermédiaire entre l'humain et les DNE, les principes abyssaux. D'un côté, cela freine la capacité d'habitude, et d'un autre ça rapproche de ces principes au point de les rendre inintelligibles, comme les Abysses. C'en est une version pure et caricaturale, en somme.
Certains démonologues poursuivent donc un but semblable à celui des mages-géomètres, mais sous un angle très éloigné. Ils se distinguent toutefois des démonistes, dans la mesure où ils considèrent les Abysses et les démons comme un piège tentateur à éviter absolument

Création

Les pouvoirs de création ont chacun un coût spécifique précisé à chaque fois.

Aggravation du pentacle

Permet d'ajouter des points au pentacle par simple métamorphose personnelle, dépendant de la métamorphose. Par métamorphose on entend tout ce qui modifie au sens large la nature du démoniste, ce peut être une transformation physique, une expérience, une action qui ait des répercussions sur l'esprit du démoniste etc... de manière générale tout événement qui laisse des séquelles définitives. Chaque métamorphose apportera des points au pentacle selon son importance et sa nature. Par exemple une simple boucle d'oreille sera considérée comme une forme de métamorphose liée à Nergal, et apportera un point au pentacle. Contracter une maladie pourra être un moyen d'augmenter Namtarou. En général l'augmentation est définitive: si le démoniste guérit d'une maladie qu'il s'est lui-même inoculée pour augmenter Namtarou, il ne perdra pas pour autant le ou les points gagnés.
On ne souhaite pas proposer ici de barême précis car en cela aussi la magie démoniaque doit rester imprévisible. Mais il est essentiel que plus la valeur d'une branche du pentacle soit élevée, plus il soit difficile de l'augmenter. Si une boucle d'oreille peut augmenter une fois Nergal, cela ne fonctionnera pas forcément une seconde fois. À titre d'exemple il n'est pas rare de voir des démonistes travailler dans les asiles de fous jusqu'à devenir quasiment fous eux-mêmes pour renforcer Ereshkigal. Cette quête du renforcement du pentacle devient particulièrement dangereuse avec le temps.

Coût nul en Transcendance

Argile démoniaque

Permet de créer des démons à partir de cendres d'âme (cf. la Sublimation de l'âme ci-après) sur une terre abyssale asservie (cf. le pouvoir suivant). Le coût est de un point d'âme pour chaque point dans chaque branche, dans les limitations de la terre abyssale asservie. Les démons ainsi créés sont automatiquement asservis à perpétuité, c'est-à-dire qu'ils appartiennent à leur créateur et lui obéiront : leur pentacle est marqué d'un sceau éternel (cf. le pouvoir correspondant).

Coût nul en Transcendance

Présence du sceau

Asservissement de la terre abyssale

Le démoniste sacrifie une partie de son pentacle pour en créer un autre, dont les valeurs sont celles que le démoniste a soustrait aux siennes tout simplement, et ce pentacle est alors utilisé pour marquer et asservir une terre abyssale, c'est-à-dire une marche quelconque des Abysses qui ne soit déjà asservie. La plupart des niveaux connus et occupés sont marqués par un Seygneur des Abysses. La terre appartient ensuite au mage, et on ne peut la marquer ensuite à moins de le détruire lui et son reflet, car le démon-reflet possède le lieu également et devient alors Seygneur des Abysses. Il est ensuite possible d'alimenter le pentacle par des points personnels ou tout simplement par de la cendre d'âmes. Chaque branche est augmentée d'un point si l'on y introduit 10 fois son total présent. On ne peut créer des démons qu'après avoir ainsi marqué l'un des plans abyssaux, et le pentacle des démons ainsi créés ne saurait être supérieur à celui du pentacle du plan d'origine.

Coût nul en Transcendance

Présence du sceau

Écorchage

Permet de prélever un point de caractéristique mentale à une victime consentante (éventuellement lui-même), en échange en général d'un service quelconque. La ponction laissera une marque visible, teintée de magie démoniaque, analysable par un maleficum video par exemple. Le sceau démoniaque du mage y sera inscrit. Ce sceau est la signature involontaire que laisse le mage derrière lui, il est immuable, certains enchantements laissent toujours cette marque indélébile. La ponction prend l'équivalent de quelques minutes, et coûte 100 points de Transcendance par point volé, lequel peut ensuite être converti en point d'affinité démoniaque, et réparti où le mage le souhaite.

Écorchage mortuaire

Permet de prélever directement le Ka d'une âme morte, à condition que le démoniste soit en présence du mort à l'instant de sa mort. C'est une alternative au rituel de l'enfermement puis de la sublimation de l'âme, mais c'est du gaspillage. On dit que c'est une version dégénérée des rituels nécromantiques de dévorement, créée par Schattentanz. Le démoniste puise ainsi le Ka qu'il ne transforme cependant pas en cendre d'âme mais peut convertir en un point de pentacle pour chaque tranche de 10 points entamée du Ka.

Coût : 5*Ka

Difficulté : score de l'extension création contre le Ka de l'âme concernée

Écorchage tortionnaire

Permet de prélever un point de caractéristique mentale à une victime non-consentante. Il faut que la personne soit totalement à la merci du mage, incapable de se défendre. Le personnage a droit à un jet de volonté (sauf si elle est dans le coma). La ponction prend une heure. La personne doit être vivante tout du long, sans quoi tout est perdu. Ce point peut devenir un point d'affinité par la suite comme pour écorchage.

Coût : comme Ecorchage

Présence du sceau.

Enchantement de l'or

L'art ténébreux est soumis à une limitation particulière : ses enchantements ne peuvent se pratiquer que sur des runes gravées sur de l'or, ou du moins un alliage d'or. De plus un enchantement de niveau k ainsi fixé exigera une pureté en carats de son support d'au moins 3k, ce qui exige donc l'utilisation d'or surpur à partir du niveau 9.
Les objets magiques créés ainsi par enchantement de l'or ne disposent pas des restrictions applicables aux objets créés par magie draconique. La seule restriction qu'on puisse leur appliquer est de ne se déclencher que sur un mot de commande. À défaut, l'objet se déclenchera par la simple volonté du porteur. Dans les deux cas il faudra appliquer le surcoût de 2 niveaux au niveau de maîtrise et d'exécution lié au fait que le sortilège lui-même pourra être considéré comme lancé en incantation immobile et silencieuse, et le mage enchanteur de l'objet devra disposer des facultés correspondantes.
Deux types d'enchantements peuvent ainsi être fixés par des runes démoniaques soit des sortilèges tirés des extensions création et arcanes de l'affinité démoniaque, mais également des sortilèges issus du pentacle, quoiqu'il s'agisse techniquement d'une forme de sorcellerie et non d'une magie du Verbe.
Les sortilèges du pentacle ne peuvent pas en principe être reproduits à l'identique, les fixer dans un objet magique est une manière commode

d'en conserver l'effet. L'objet ne pourra pas être utilisé plus d'une fois par jour, et l'effet ne sera pas forcément exactement l'effet désiré. Si l'on souhaite utiliser l'objet plus d'une fois dans la journée, il faut alors dépenser le coût en points de transcendance du pouvoir, comme si on relançait le sort. L'avantage cependant est qu'on n'a pas à maîtriser la magie démoniaque soi-même pour le faire. Cependant le mage démoniste à l'origine de l'objet doit lui en revanche posséder en lui un pentacle à même de lui permettre de lancer ce sortilège.

Si le sortilège ainsi fixé est de niveau n, le coût de création d'un tel objet sera égal à n^2 points de transcendance vive uniquement charnelle, c'est-à-dire provenant entièrement du mage lui-même ou d'une autre personne consentant à ce sacrifice.

Dans le cas d'un pouvoir issu des extensions création et arcanes de l'affinité démoniaque, les règles sont plus complexes. Pour ces pouvoirs, jusqu'à un tiers du total nécessaire de transcendance vive peut être d'origine matérielle. La teneur en or nécessaire à l'enchantement sera calculée en fonction de leur niveau de maîtrise, qui souvent est indépendant de leur coût en transcendance au lancer. Certains de ces pouvoirs (comme l'incarnation du reflet) n'ont de sens qu'entre les mains d'un démoniste, mais d'autres peuvent de révéler d'un usage plus général. Ces pouvoirs peuvent indifféremment être enchantés de manière inerte ou autonome (cf. *la langue draconique*).

Lorsqu'il s'agit d'un pouvoir **autonome** , c'est-à-dire pouvant être déclenché par la simple volonté du porteur, son coût en sacrifice de transcendance vive sera celui du lancement du même pouvoir par le mage qui a créé l'objet au moment où il l'a créé, de même pour ses effets et caractéristiques (le pentacle éventuellement utilisé comme référence sera celui du mage créateur au moment de sa création). Un pouvoir autonome ainsi créé pourra être utilisé cinq fois par jour (une fois pour chaque principe abyssal).

Nombre de pouvoirs démoniaques (comme l'invocation ou le bannissement) ont un coût variable, dépendant de la cible. S'ils sont enchantés sous forme autonome, ils resteront activables sur une cible qui induirait un coût inférieur ou égal au sacrifice de transcendance vive consenti. Par exemple le mage démoniste Okayan a créé un bâton d'invocation démoniaque à l'intention d'un démon en particulier, appelé Kak Na Zlo ("comme par hasard" en démoniaque). Le niveau de maîtrise de l'invocation est de 4 (en incantation immobile et silencieuse), ce qui implique que le bâton peut être fait d'un alliage particulièrement impur, puisque sa pureté minimale exigée sera de 12 carats. Le pentacle de Kak Na Zlo est le suivant : Tiamat 7, Ereshkigal 9, Bêlit-Séri 2, Nergal 12, Namtarou 4, et celui d'Okayan : Tiamat 7, Ereshkigal 4, Bêlit-Séri 11, Nergal 6, Namtarou 8. Comme expliqué ci-dessous le coût de base pour Okayan de cette invocation sera de (34/5)*(1+[7/4]+1+[12/6]+1) = 45,5625, ce qui donne 45 points de Transcendance en partie entière. Ce sera donc le coût de création de l'objet en question, dont au moins 30 (les deux tiers) points de Transcendance devront être provenir de transcendance charnelle. Si le même objet est utilisé sur le démon nommé Motchla, dont le pentacle est le suivant : Tiamat 4, Ereshkigal 4, Bêlit-Séri 8, Nergal 2, Namtarou 8, le coût de l'invocation de Motchla par Okayan au même moment serait de (26/5)*(1+1+1+1+1) = 26. Comme 26<45, on voit que Motchla peut également être invoqué par le même objet. En revanche des démons plus puissants seront sans doute assez vite hors d'atteinte.

Il est également possible d'enchanter un pouvoir démoniaque de manière inerte, en ce cas c'est l'utilisateur qui fournira la transcendance nécessaire à son utilisation et ce à chaque utilisation. Il n'y a dès lors pas de limite temporelle à son utilisation, car l'énergie magique provient de l'utilisateur qui ne se sert alors de l'objet que pour façonner l'énergie qu'il fournit. On considérera là aussi que l'utilisateur lancera le sort comme s'il disposait lui-même du pentacle du mage enchanteur au moment de la création de l'objet et de toutes les autres caractéristiques pertinentes. Le coût d'enchantement d'un pouvoir inerte est égal à $(k+1)^2$, où k est son niveau de maîtrise. Un bâton d'invocation démoniaque en pouvoir inerte représente donc un sacrifice de transcendance vive de 25 T, puisque son niveau de maîtrise en incantation immobile et silencieuse est de 4.

Remarque : Les pouvoirs démoniaques de coût nul (comme Anima Mundi entre autres) ne peuvent être enchantés, que ce soit sous forme autonome ou inerte. De plus le pouvoir d'enchantement de l'or lui-même ne saurait évidemment être fixé sous la forme d'un objet enchanté.

Enfermement de l'âme

Permet d'enfermer l'âme d'un mort dans un objet. Le mage doit auparavant tuer lui-même la personne concernée, et immédiatement après lancer le sort. Ensuite le Mage doit s'emparer de l'âme avec d'infinies précautions. Aucun matériel n'est nécessaire en soi mais le mage doit pouvoir opérer en toute tranquillité pendant quelques minutes, sans quoi tout sera perdu. L'objet utilisé peut être quelconque, mais s'ils est abîmé de quelque manière que ce soit, l'âme sera brûlée. L'âme ainsi 'stockée' est à la merci du mage ou d'un quelconque autre mage, pour pratiquer éventuellement d'autres rituels par la suite. Elle est en quelque sorte en instance d'être transformée en cendres d'âmes. Il est également possible de fabriquer un objet magique à partir de cet objet hanté, tout dépend alors du Ka de l'âme concernée.

Coût : 10*Ka (càd affinité Mort)

Difficulté : démoniaque/création contre le Ka de l'âme concernée

Enfermement de l'être

Permet d'enfermer un être quelconque, vivant, mort-vivant ou créature divine ou même procurateur etc... dans un objet de la même manière que le rituel d'enfermement de l'âme. La force de ce redoutable rituel est qu'il n'est pas nécessaire de tuer sa victime, en fait son enveloppe corporelle et son âme, ou Xoa ou etc... disparaissent et sont enfermés dans l'objet. Comme pour l'enfermement de l'âme la créature enfermée peut être convertie en cendres d'âmes par le rituel de sublimation de l'être, même si elle n'a pas d'âme à proprement parler.

Si ce rituel n'exige pas la mort de la cible, en revanche le démoniste doit également disposer de quelques minutes de tranquillité absolue en présence de sa victime (ce qui implique qu'elle soit immobilisée ou à sa merci ou encore endormie), laquelle a droit à un jet de volonté pour résister à l'effet du sortilège. Un mage démoniste donné n'a droit qu'à un seul essai sur une cible donnée. Si la cible se retrouve prisonnière de l'objet choisi par le mage, elle aura la sensation d'être dans une sorte de prison magique dont l'aspect sera lié à celui de l'objet choisi par le mage. Elle ne pourra rien voir de l'extérieur ni agir d'aucune manière, magiquement ou autre, et survivra ainsi sans avoir besoin de nourriture et sans vieillir. Certaines personnes ont traversé ainsi des siècles. Toute personne tenant l'objet entre les mains pourra entrer en contact télépathique avec la personne enfermée, et sera considérée comme étant en contact physique avec celle-ci. Si la personne enfermée le souhaite, elle peut alors transmettre au porteur de l'objet de la Transcendance ou lancer un sortilège à travers elle sur une cible choisie par le porteur de l'objet.

Or maudit

Cette manipulation permet d'accroître artificiellement la teneur en carats de l'or. L'or 'surpur' acquiert un point de 'carat maudit' par point de Transcendance vive sacrifié sur l'objet. Ainsi des sorts particulièrement puissants peuvent être incorporés dans l'objet, de même cet or est encore plus efficace contre les démons.

De plus, et c'est l'intérêt essentiel de ce pouvoir, le mage peut concentrer l'effet de cet or maudit sur une partie du pentacle. Si c est la teneur "maudite" en carats de cette or, au lieu de soustraire E(c/5) à chaque branche du pentacle du démon qui la voit, son effet peut être de soustraire c à Tiamat (permettant de mettre à mal plus rapidement son invulnérabilité) ou E(c/2) à Nergal et Namtarou etc... et au prorata pour le cas d'un contact ou d'une blessure. Une fois le choix fait, l'effet est toujours le même, bien entendu. Les chasseurs de démons puissants ont en général des armes orientées vers une branche ou deux en particulier, selon leur spécialité.
Tout objet contenant de l'or surpur sera considéré comme un objet magique indestructible. C'est une propriété "gratuite" en quelque sorte que les draconistes envient aux démonistes.

Pacte

Permet de graver un pentacle en une personne volontaire, qui ne soit pas de teinte spirituelle Tradition ou Vertu. La cérémonie prend l'équivalent de douze heures. La cérémonie donne l'affinité Pentacle, mais pas forcément les extensions associées. Le Pacte crée un démon-reflet qui est en état de narcose à l'intérieur du démoniste. La narcose est active ou passive suivant les caractéristiques mentales et le pentacle. Le Pacte de base permet de donner 15 points de pentacle à la victime si elle est consentante. Le praticien ne peut donner à la personne qu'il « baptise » ainsi une valeur plus élevée dans aucune des branches que celle dont il dispose lui-même.

Coût: somme des branches du démon-reflet au carré

Pacte supérieur

Permet de consacrer une âme consentante à un Seygneur des Abysses dont on connaît le nom (son propre reflet par exemple). L'âme devient alors à sa mort cendres d'âmes pour le Seygneur en question de manière automatique, et ces cendres apparaîtront dans la bouche du mort à l'instant de son trépas.

Coût : puissance (somme des branches du pentacle) du démon concerné

Présence du sceau.

Sublimation de l'âme

Permet de transformer une âme enfermée en argile démoniaque, nécessaire ensuite à la fabrication des démons. L'argile démoniaque a l'aspect d'une poudre noire très légère, on appelle cela souvent des 'cendres d'âme'. La transformation est longue, et requiert plusieurs jours. En fait le démoniste doit conserver sur lui l'objet dans lequel il a enfermé l'âme qu'il souhaite sublimer, et bloquer sur son total de Transcendance vive un nombre de points équivalent au coût qu'il a dû payer pour l'enfermer, et ce un nombre de jours équivalent au Ka de l'âme. Après quoi l'objet se désagrège en cendres d'âme. La cendre obtenue contient un nombre de points d'âme égal au Ka de l'âme ainsi brûlée, car l'âme concernée est naturellement brûlée.

Sublimation de l'être

Permet de transformer une entité quelconque en cendres d'âme (éventuellement un démon d'ailleurs). Contrairement au rituel de sublimation de l'âme, l'être victime ne doit pas forcément avoir été enfermé auparavant. Un simple contact physique suffit. Il s'agit d'un sortilège très puissant qui interdit au mage toute autre forme d'activité magique. Le mage doit tenir fermement le cou de sa victime trois rounds durant, sans le lâcher un seul instant. Lorsqu'il accomplit ce rituel, son endurance passe à 0 et aucune armure ni objet magique ne doit être portée, ni aucune magie à l'œuvre simultanément (peau de pierre et autres billevesées). À chaque round le mage doit réussir un jet : Affinité Démoniaque +1d20 sur un seuil de 10+bonus volonté de la victime, puis 15 +... et 20 +... Au premier échec le sortilège est interrompu. La cendre d'âme obtenue a une quantité de points d'âmes équivalente au Ka de la créature, si toutefois elle a une âme. Sinon elle ne contient rien ou cela peut dépendre, à la discrétion du MJ.

Coût normal

Arcanes

Les pouvoirs d'arcanes ont chacun un coût spécifique précisé à chaque fois.

Anima Mundi

Permet de distiller des points de Transcendance morte à partir de la réalité à l'entour. Crée : somme des branches du pentacle concernées*rôle*difficulté*risque points de Transcendance morte. À noter que lorsque les trois paramètres sont à 3 et que les chances de survie peuvent s'exprimer sous une forme 1/k où k est un entier supérieur ou égal à 2. Ce total est de plus porté à la puissance k. Si par exemple le démoniste a une chance sur 2 d'y rester, le total de Transcendance morte créée est porté au carré, au cube si le démoniste a une chance sur 3 de survivre etc... L'utilisation de cette propriété d'Anima Mundi suppose un rituel particulièrement dangereux et complexe à réaliser. Un novice démoniste de l'École de Serpent-Azur (à Kristania, capitale du royaume germanique de Nordwelt) avait ainsi prévu d'organiser son propre sacrifice à l'Araignée-Dragon de la main d'une autre élève, laquelle était la fille d'une prêtresse renégate de Lilyom... L'acte était à la fois violent et ironique, et concernait Nergal et Ereshkigal à la fois. Bien que novice, la somme de ces deux branches était de 10. Sa complice étant novice dans le maniement d'une dague sacrificielle, s'il avait eu une chance sur 2 de survivre, il aurait potentiellement pu gagner ainsi $(10*27)^2 = 72900$ T.

nature du rôle	valeur	nature de la difficulté	valeur	risque	valeur
spectateur	1	facile	1	sans danger, indolore	1
acteur	2	complexe	2	risqué, douloureux	2
victime	3	très difficile	3	potentiellement mortel	3

Coût nul. Noter que la pratique de ce pouvoir ne nécessite que la concentration mentale du mage, et aucune composante verbale ou somatique, mais, comme un sort de niveau 0, prendra 1 segment en situation de combat et nécessitera un jet de concentration.

Architecture démoniaque

Ce pouvoir permet d'utiliser de grosses quantités d'or afin de construire un lieu qui ait certains effets sur les démons, mais également sur les dimensions non-euclidiennes. On peut ainsi mélanger de l'or aux ciment des murs, au métal des poutres, voire aux clous etc... Ce pouvoir est partagé notamment par les diabolistes sous une autre forme. Il est essentiel dans la fabrication des temples démoniaques ou des laboratoires de démonistes.

L'or utilisé par ce rituel "architectural" est alors enchanté mais sans nécessité pour le mage de dépenser de la Transcendance. En effet l'architecture démoniaque permet à l'or de créer de la Transcendance comme par le pouvoir *Anima Mundi* comme par simple observation de ce qui se passe à son voisinage. Pour cela le mage doit marquer l'or de son sceau dans la construction et c'est son pentacle au moment de la construction qui servira de référence. Le lieu ainsi bâti alimente ensuite certains pouvoirs magiques de cette manière.

Les effets magiques créés par l'architecture démoniaque sont de deux types : soit modifier l'effet sur les pentacles des démons de l'or (éventuellement surpur) contenu dans le bâtiment, soit déclencher des sortilèges identiques à eux qui seraient issus du pentacle de l'architecte au moment de la création du bâtiment. La première utilisation est une vertu permanente de l'édifice, sans coût de fonctionnement autre que l'or initial et le simple travail architectural du mage. La seconde en revanche doit être alimentée par la réserve de Transcendance morte accumulée par le pseudo-pentacle contenu dans l'or du bâtiment. On considère que le pouvoir Anima Mundi est en permanence actif, ce qui permet de constituer avec le temps une réserve de Transcendance morte considérable (à condition que des mortels soient présents dans le bâtiment ou à portée de vue de celui-ci), mais il se peut que la seconde vertu du bâtiment soit en pratique désactivée faute de Transcendance morte. **S'il est présent lui-même dans le bâtiment ou à portée de vue de celui-ci, le mage peut puiser dans cette réserve ou l'alimenter par sa propre réserve à son gré.** Les fameux Temples des Abysses qu'on peut trouver dans certains lieux de Terre Seconde étant des exemples typiques d'architecture démoniaque, on comprend que les "prêtres" qui y officient (qui sont en réalité des mages) soient à peu près invincibles dans l'enceinte de leur Temple.
En théorie les vertus de l'architecture démoniaque sont spécifiques au mage architecte et à son sceau, et doivent disparaître avec lui. En pratique il est possible pour le mage fondateur de partager avec un autre mage le contrôle du bâtiment, en inscrivant le sceau de son comparse également dans l'or du bâtiment. Le pentacle du fondateur reste la référence, mais le nouveau mage devient sinon maître du bâtiment au même titre que celui-ci et peut à son tour partager le contrôle avec d'autres mages. C'est ainsi que certains bâtiments très anciens se transmettent de génération en génération, portant toujours la marque du pentacle fondateur, et la succession des sceaux raconte l'histoire du lieu.

Remarque importante : L'architecture démoniaque en soi ne confère aucune protection contre les dégâts matériels. L'or maudit en lui-même sera indestructible, mais si la structure du bâtiment est sérieusement endommagée, la vertu magique de l'édifice s'en trouvera ammoindrie voire définitivement dissipée.

La première utilisation de l'architecture démoniaque permet au mage de définir dans l'édifice concerné des zones où l'effet de l'or sur les démons présents sera différent de l'effet par défaut. Au lieu d'affaiblir le pentacle dans son ensemble, le mage pourra définir une ou plusieurs branches qui ne seront pas affectées. Les points de la teneur en carats de l'or peuvent ainsi par exemple être soustraits du rang d'une seule branche du pentacle de chaque démon dans la zone concernée, au lieu d'être répartis sur l'ensemble du pentacle. Et dans le cas où cette branche devient **strictement négative**, on considère que le démon ne peut entrer dans cette zone. Il n'est pas rare que les bâtiments démoniaques comptent ainsi cinq zones, disposées comme des cercles concentriques, dont chacune affecte un principe abyssal différent, interdisant de fait le passage à tout démon qui ne soit pas supérieur à la teneur en carats dans toutes les branches de son pentacle. Enfin, le mage peut de plus choisir d'**épargner les démons portant son sceau** de l'effet de l'or.
Notons que naturellement l'architecture démoniaque ne peut être "contournée" par les dimensions démoniaques. En effet, elle se **prolonge dans les dimensions démoniaques**. Une partie de l'édifice sera donc imperceptible à ceux qui ne sont pas conscients de ces dimensions supplémentaires. Dans le cas des cinq "barrières" proposé plus haut, il est donc impossible pour un démon de les éviter, sans quoi cela n'aurait aucun intérêt.

La seconde utilisation de l'architecture démoniaque permet au mage de décider en chaque zone du bâtiment du déclenchement de sortilèges particuliers selon des conditions spécifiques, à la manière de *Glyphes*. Le bâtiment sera considéré comme "voyant" et "entendant" tout ce qui se passe à portée de ses murs, et pourra alors déclencher les sortilèges prévus sous les conditions spécifiées, à condition qu'ils soient issus de son pentacle de référence et que la Transcendance morte nécessaire à leur déclenchement soit disponible. Des sortilèges visant à améliorer les facultés de perception du bâtiment (voir l'invisible etc...) pourront aussi être "programmés". Le bâtiment pourra les relancer à intervalles réguliers, et ils s'appliqueront à l'ensemble de ses pseudo-glyphes. **Le niveau de référence pour les sortilèges lancés sera celui du fondateur du bâtiment.** Si le bâtiment n'a plus assez de Transcendance morte pour accomplir sa "routine", il cesse de fonctionner en attendant d'être à nouveau ravitaillé.

Une architecture démoniaque peut être éventuellement modifiée par un nouveau mage, et "reprogrammée". En revanche, toute modification architecturale introduite par un profane ne fera que dégrader voire détruire les propriétés magiques du lieu.

Ce pouvoir peut également être utilisé (coût de niveau 5) de manière provisoire pendant une durée d'autant d'heures que le niveau du mage, sur une zone qu'il devra délimiter en utilisant des pièces d'or marquées de son sceau démoniaque. L'intérieur du polygone en 3 dimensions formé par toutes les pièces délimitera la zone concernée. Cette zone sera inaccessible à tous les démons, incarnés ou non, dont la branche la plus faible est inférieure ou égale à la teneur en carats des pièces utilisées, sauf le démon-reflet du mage lui-même et les démons portant son sceau. Il faut que la zone soit elle-même vierge de toute présence démoniaque non-autorisée pour que le sortilège puisse être lancé. Aucun jet de résistance ni même de résistance à la magie ne peut agir contre ce sortilège, et il ne peut être dissipé. En revanche il est possible de déplacer les pièces, à condition de les trouver. Tout pouvoir de type Double-Vue révélera la forme de la zone et donc la position approximative des pièces. Les démons non-autorisés ne peuvent évidemment les déplacer eux-mêmes. Enfin tant le sortilège est actif, le mage est en permanence conscient de la position des pièces et peut à volonté relancer le sortilège à volonté d'où qu'il soit pour étendre la durée du "tabou".

Asservissement

On invoque en général pour demander ou exiger un service. Le mage peut exiger du démon qu'il a invoqué un service plus ou moins important, plus ou moins complexe, et plus ou moins long également. Le service sera évalué sur une échelle de 1 à 10, voire plus, et ce facteur sera multiplié par le coût de l'invocation pour donner le coût de base du contrat.

La difficulté est celle de l'exorcisme, **et la marge de réussite obtenue est notée. Elle représente la force du lien.** Par l'asservissement le mage laisse son sceau démoniaque sur sa victime, tant qu'elle est sous contrat. On peut améliorer ses chances de réussite de la manière suivante : un bonus de +k à la difficulté du jet de résistance de la cible sera accordé si le mage dépense en plus du coût normal la valeur du service multipliée par k^2.

Atroce Ubiquité

À ce stade le mage a totalement vaincu son reflet démoniaque et est capable de se séparer de lui à volonté, sous forme native ou incarnée, et c'est un véritable double de lui-même, il peut donc utiliser ses pouvoirs de démon en tant que tels. Ce pouvoir coûte 200 T à activer, et ne prend que 2 segments.

Bannissement

Ce permet de bannir un démon sous forme native dans sa dimension. Le coût et les autres modalités de fonctionnement sont identiques à ceux d'une invocation, en revanche le seuil de difficulté est plus faible : 10+la plus faible des branches du démon. Il s'agit d'un *envoûtement* qui cantonne le démon à son domaine des Abysses d'origine, jusqu'à *désenvoûtement*.
De plus, dans le cas du bannissement, c'est la valeur **courante** du pentacle du démon qui est prise en compte (en fonction des éventuelles réductions liées à la présence d'or).

Cages (cf. *Le Monde des Rêves*)

Ce pouvoir particulièrement redoutable des démonistes leur permet d'acquérir automatiquement la faculté Conscience Onirique s'ils ne l'ont pas déjà, qui est alors égale à leur affinité démoniaque. C'est un pouvoir permanent, sans coût en points de Transcendance. S'il choisit de dépenser en plus le coût du sortilège, il acquiert aussi les compétences oniriques suivantes : *recherche onirique, aliénation forcée, art des rêves, art des rêves personnel, armes oniriques, somnambulisme conscient, cages*, et ce tant qu'il dort. Il peut décider d'utiliser ce pouvoir pendant qu'il dort. Cages permet également de créer des cauchemars visant à rendre fou celui qui les rêvera ou à l'empêcher de se réveiller, voire à le tuer. Cf. *Monde des Rêves* pour une description de ce pouvoir.

Chemins de basse-fosse

Ce pouvoir permet également de circuler librement dans les dimensions non-euclidiennes, même vers une destination inconnue (cf. *Abysses, Cosmogonie*), et même pour entrer ou sortir des Abysses, ou encore se déplacer d'une marche abyssale à une autre. C'est un pouvoir que même les démons peuvent envier aux mages démonistes et démonologues. L'invocation utilise une forme dégénérée des Chemins de Basse-Fosse pour conduire le démon hors des Abysses jusqu'à bon port.
Dans son application la plus fréquente, ce pouvoir fonctionne comme une affusion draconique, sans la limitation de celle-ci, c'est-à-dire sans nécessité d'avoir été présent au point d'arrivée. Le mage peut se déplacer à volonté dans les DNE et chercher à parvenir en tout lieu du Monde Matériel. Il n'y a pas de durée précise de ce sortilège, et la recherche d'un passage entre deux points précis n'a pas de durée déterminée. Comme tous les pouvoirs démoniaques il est chaotique et imprévisible. Il fait cependant des mages démonistes et démonologues les meilleurs voyageurs des DNE après les mages-géomètres. Son coût d'utilisation équivaut à un pouvoir de niveau 5.

Exorcisme

Permet d'extraire de force un démon sous forme dissimulée (possession ou narcose) d'une personne. Le démon se retrouve alors expulsé hors du corps qu'il occupait, et sous forme native, à côté du corps qu'il vient de quitter. Comme pour l'invocation, une cérémonie appropriée peut être ou non nécessaire, suivant les pouvoirs comparés du mage et du démon.

Chances de réussite : d20 avec l'affinité démoniaque en bonus et comme seuil 10+branche la plus forte du démon incarné, possibilité d'améliorer comme invocation. L'avantage de l'exorcisme démoniaque est qu'il peut être retenté à volonté en cas d'échec, contrairement au *Désenvoûtement*.

Coût : Base invocation*facteur de difficulté

situation	facteur	situation	facteur
possession forcée	1	possession consentie	1,5
narcose active forcée	2	narcose active consentie	4
narcose passive forcée	3	narcose passive consentie	6

Exorcisme éternel

Ce pouvoir permet au mage de placer en une personne un sceau marqué de son nom qui a pour fonction d'interdire à tout jamais à un démon particulier de posséder ce corps. Un exorcisme éternel se pratique plus aisément lorsque le démon a déjà été expulsé par exorcisme du corps concerné, et par le même mage, en ce cas le coût est réduit de moitié. Si la victime n'est pas consentante, elle a droit à un jet de volonté de diff. 10+niveau du mage.

Coût : base invocation

Présence du sceau (ben oui forcément!)

Incarnation du reflet

Ce pouvoir permet de se libérer momentanément de son reflet pour l'incarner en un autre être, consentant ou non. L'incarnation est une narcose active ou passive suivant les circonstances. Si la victime n'est pas consentante, elle a droit à un jet de volonté de difficulté 10+le niveau du démoniste. A tout moment le mage peut rappeler son reflet à lui.

Coût : 10 fois la somme des branches du pentacle.

Invocation

Permet d'invoquer un démon. Il faut connaître son nom démoniaque. Certains démons nécessitent une cérémonie complexe, d'autres s'appellent en un claquement de doigts, tout dépend de la puissance comparée du démoniste et du démon. Il est essentiel que le mage précise un point de l'espace près de lui où apparaîtra le démon. Le démon n'est en aucun cas lié au mage lorsqu'il apparaît, d'où par exemple l'utilité d'une cage d'or ou d'un cercle de poudre d'or pour le neutraliser ou l'affaiblir. L'invocation ne peut être réussie que si le démon n'est pas sous forme dissimulée (possession ou narcose), ni emprisonné, ni asservi.

Le coût en points de Transcendance de l'invocation se calcule ainsi : (moyenne des branches du pentacle)*(∑ max(1 ;(branche démon/branche mage))) en arrondissant le résultat à l'entier inférieur. En dépensant 20*n points de Transcendance supplémentaire, on peut obtenir un +n au jet d'invocation. Le jet d'invocation est un jet de d20 avec le score de l'affinité démoniaque en bonus, et un seuil de difficulté égal à 10+moyenne des branches du démon.

Maleficum video

Permet d'identifier le sceau démoniaque, et d'analyser en détail la nature de l'enchantement démoniaque pratiqué.

Coût : 10+5*puissance de l'enchantement en points de Transcendance

Possession

Ce pouvoir, parmi les plus étranges et les plus dangereux des démonistes, permet au mage de se réfugier en quelque sorte dans son reflet et d'utiliser la force de son pentacle pour posséder un mortel de la même manière que s'il était un démon, aux mêmes risques d'ailleurs. A ceci près cependant qu'il peut ajouter à son pentacle comme il le souhaite la force de son affinité démoniaque pour l'équilibrer. Concrètement, en cas de réussite ou de narcose, le mage disparaît et seul apparaît son pentacle en la victime.

Jet de possession comme pour le démon

Coût : 2*(50-niveau du mage) Transcendance

Regard Oblique (Косой Взгляд)

Ce pouvoir permet de voir les dimensions non-euclidiennes (DNE, cf. *Cosmogonie*), invisibles aux yeux des mortels, mais courramment empruntées par les démons, mais permet également de lire dans les pensées et les émotions, qui sont parfois les projections des êtres dans ces mêmes dimensions invisibles. Ce pouvoir permet notamment d'emprunter des **Chemins Aveugles** (cf. *Cosmogonie*).

Le *Kossoï Vzglïad*, dans la langue démoniaque, ou plus simplement le *Vzglïad*, est un outil puissant, proche de la *Double-Vue* des mages draconistes ou de la Vision d'Uadjit des nécromants. Il permettra aussi de percevoir les Teintes Spirituelles ou la véritable nature des choses, c'est-à-dire de percevoir les illusions, les sortilèges d'invisibilité ou de *métamorphose* en souvenance. Il sera évidemment particulièrement efficace pour dévoiler les démons, leurs pouvoirs, ainsi que ceux d'un autre mage démoniste.

Comme pour un pouvoir de *Double-Vue*, une cible du Vzgliad peut disposer d'un jet de volonté pour y résister si elle est non-volontaire (même si elle n'est pas consciente qu'on emploie ce pouvoir sur elle) et ce pouvoir a une durée correspondant à une scène ou jusqu'à rupture de la concentration du mage. Le mage utilisant le Vzgliad peut effectuer d'autres actions simultanément, mais sa perception de la réalité sera très perturbée.

Outre le fait que le Vzgliad permet de percevoir les dimensions démoniaques, normalement imperceptibles aux mortels, il dévoile indistinctement des éléments matériels et le reflet des pensées, désirs, peurs, espoirs... des personnes présentes, en somme des vérités tangibles et d'autres qui le sont beaucoup moins. Pour citer Oleg Iermolaï, le créateur de l'art des ténèbres: **"Le Vzgliad sépare le vrai du faux, mais point le matériel du spirituel ni le passé du présent."**

Bref, on conçoit que l'usage du Vzgliad en combat par exemple puisse se révéler délicate et on se référera à la sadigacité du Meujeuh (le subtil mélange de sagacité et sadisme bien dosés qui fait l'excellence meujesque) pour imaginer des conséquences drolatiques et pertinentes à ce genre de situation.

Rupture

Ce pouvoir permet de libérer des âmes ou des êtres enfermés à l'intérieur d'un objet. La réussite est **automatique**, et ce indépendamment du type de magie utilisée pour accomplir l'enfermement. L'âme sera rendue à la Douat, dans une région aléatoire, et l'être à son état précédent.

Sceau Eternel

Semblable au pouvoir d'asservissement, ce pouvoir permet d'inféoder un démon libre entièrement au mage. Le lien qui les unit est alors indissoluble, du moins en théorie, et le démon est une sorte de familier, par lequel le mage peut choisir de voir et d'entendre. Le démon doit être en présence du mage. Il ne trahira pas, ou du moins que dans une mesure prévisible d'avance.

Présence du sceau

Jet d'invocation à difficulté la somme des branches du pentacle du démon

Coût : max(1 ; somme des branches du pentacle-niveau du mage)*100

Voix d'Outre-Monde

Permet d'invoquer le savoir antique des Seygneurs des Abysses sur un sujet particulier. Coût variable suivant la question et l'interlocuteur choisi ainsi que les circonstances : entre 50 et 500 T.

DÉMONS (КЛЯВ)

Voir aussi Abysses, Cosmogonie, La Langue démoniaque, L'Âme immortelle, Maïgora

L'appellation démon (Кляв : "Klïav" en démoniaque, forme conjuguée du verbe "maudire" pouvant se traduire par "ayant maudit", en

référence soit que les mortels ont été maudits par les démons... ou l'inverse?) regroupe toutes les créatures dont l'essence même est contenue dans un pentacle dont les cinq branches sont associées aux cinq principes abyssaux: Tiamat, Ereshkigal, Bêlit-Séri, Nergal et Namtarou (cf. La Langue Démoniaque pour la description de ces cinq joyeux drilles). **En termes de jeu, leur nature est totalement contenue dans la combinaison des cinq chiffres associés aux cinq branches, et leur nom en démoniaque**.

Le nom résume la fonction, la personnalité du démon, et les cinq chiffres leurs pouvoirs. Le nom d'un démon résulte de l'intention de celui qui l'a créé. Chaque démon, même les plus insignifiants, est unique, à la différence des diables, qui n'acquièrent une personnalité qu'à partir d'un certain niveau. Si par hasard deux démons partagent le même pentacle et le même nom, alors ils sont rigoureusement identiques, sauf pour ce qui relève de leur historique. Dans l'ensemble deux démons partageant pentacle et nom démoniaque seront de parfaits clones, dont seuls les souvenirs et les connaissances acquises par leur passé seront différentes.

Un démon n'est une créature ni vivante, ni morte, et ses pouvoirs ne lui demandent aucune dépense de transcendance. Il peut donc les employer par défaut à volonté. Les démons pratiquent naturellement le démoniaque mais n'ont pas d'affinité démoniaque pour autant, car ils n'ont pas d'âme. Lorsqu'ils sont au service du culte d'un Seygneur des Abysses, ils portent la marque de la teinte spirituelle associée au Seygneur en question (souvent Fanatisme). Cette forme de Teinte Spirituelle est cependant sans commune mesure avec la Teinte Spirituelle d'un mortel, car elle exprime l'idéal spirituel du culte sous sa forme la plus pure et la plus inhumaine. Par ailleurs, les Démons sont par nature des être profondément chaotiques, et imprévisibles, contrairement aux Diables.

Un démon n'est rien d'autre qu'une machine dont le degré de 'conscience' est très variable. Même les plus puissants ou les plus subtils d'entre eux ne penseront jamais à la manière d'un être mortel. Les démons peuvent prendre deux formes : leur forme native, et leur forme incarnée (ou dissimulée), c'est-à-dire lorsqu'ils possèdent un être mortel. Du point de vue d'un serviteur des forces vouées à la destruction des démons qui serait quelque peu simpliste, un démoniste n'est finalement rien d'autre qu'un démon sous forme incarnée.

En effet, sous forme incarnée, le démon peut posséder son hôte, ou au contraire être en narcose, comme c'est en principe le cas pour un démoniste. S'il possède son hôte, le démon acquiert alors un contrôle total du corps de sa victime mais n'a par défaut aucun accès à ses connaissances ou facultés. La victime de la possession ne perçoit en principe rien de ce qui arrive à son corps et n'en aura aucun souvenir si la possession cesse. Si le démon est en narcose cela signifie qu'il n'a pas le contrôle de son hôte : celui-ci reste maître de son corps et son esprit reste présent. On distingue deux formes de narcose : la narcose active et la narcose passive (cf. plus bas).

Si le corps qu'il possède est détruit, le démon se trouve expulsé à l'extérieur sous sa forme native. S'il est détruit sous forme native, il est cette fois définitivement détruit. Mais il pourra être reconstitué à l'identique par la suite dans les Abysses. Dans le cas ou le démon est en narcose et que son hôte de chair est tué, le démon est également considéré comme détruit.

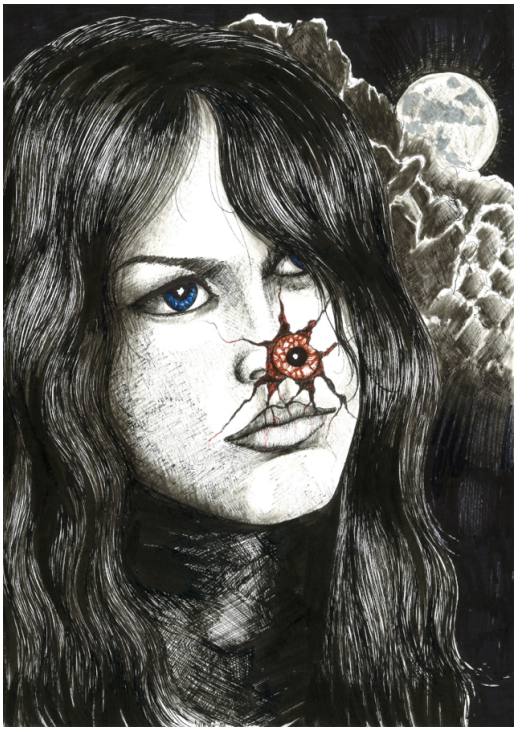
Les démons sont naturellement sensibles à l'or : c'est leur plus grande faiblesse. Si leurs sens sont en présence d'or, leurs pouvoirs en sont affaiblis au prorata de leur proximité avec l'or et de la pureté de celui-ci. **Cela ne les affecte que lorsqu'ils sont sous forme native, et sous cette forme même les démons les plus puissants n'échappent pas à cette règle.**

La teneur en carats de l'or compte énormément. On la compare à la somme des points du pentacle du démon. S'ils sont simplement entourés par l'or, c'est-à-dire en situation de le voir (même s'ils ferment les yeux) on ôte la teneur en carats de leur pentacle. Le quotien de la division euclidienne de la teneur en carats par 5 est ôté à toutes les branches, et le reste aléatoirement. *Dans le cas où le quotien de la division euclidienne de la teneur en carats par 5 est supérieur à la valeur d'une branche du pentacle, le Meujeuh gentil et débonnaire choisira de ramener simplement la branche à 0, le Meujeuh sadique et retors choisira de reporter les "points de carats" supplémentaires sur les autres branches, de manière à ce qu'au final tout les "points de carats" soient soustraits au pentacle ou que celui-ci soit réduit à 0 dans toutes ses branches*. Il est possible en effet que l'or réduise ainsi les pouvoirs d'un démon à néant.

Si des démons sont en situation d'entendre un son provoqué par une cloche en or par exemple, l'effet est le même que pour la vue. S'ils sont en contact physique simple avec l'or, on ôte le double de sa teneur en carats à leur pentacle. Tenter de prendre possession d'un corps en contact avec de l'or revient à le toucher. Lorsque le démon est blessé ou transpercé par cet or, on ôte le triple de sa teneur en carats. Dans le

cas d'un contact ou d'une blessure avec l'or, il est également possible qu'il y ait **corruption** de l'or par ce contact. Dans les deux cas il y aura (somme des points ôtés au pentacle)% de chances que la teneur en or de l'arme soit diminuée d'autant de points sur sa valeur en carats que ceux qui servent à la diminution de la branche Tiamat du pentacle du démon (avant d'en doubler ou tripler le montant). Cette diminution n'affecte cependant pas l'efficacité de l'arme contre ce démon à cet instant, mais uniquement par la suite.

Si son pentacle est réduit à néant par la présence de l'or, le démon n'a plus que les ressources de son corps physique les plus élémentaires : il ne peut guère plus que se déplacer, parler, et agir de manière maladroite (certainement pas combattre). C'est alors qu'il devient particulièrement aisé de le détruire. Un démon détruit tombe en poussière en quelques heures, ne laissant que des cendres noircies, mais avant cela il peut être saigné et désossé, car le sang et les os de démon ont une valeur alchimique.



Sous forme dissimulée, lorsqu'il possède un être vivant, il n'a plus aucun pouvoir démoniaque hormis celui de se désincarner. Étant sous une forme similaire à celle des démonistes avec leur démon-reflet, certains peuvent faire usage des pouvoirs de démoniste liés au pentacle ainsi que du pouvoir "anima mundi". Ce sont les démons-sorciers. Un démon-sorcier sous forme incarnée n'a aucun potentiel de Transcendance vive, mais peut faire usage de la Transcendance morte qu'il peut glaner par le pouvoir anima mundi, qu'il possède naturellement. Attention cependant : contrairement à un démoniste, **un démon-sorcier incarné ne peut jamais faire usage du pouvoir d'anima mundi par le statut de victime, il doit nécessairement être acteur ou spectateur**. Un démon-sorcier ne peut donc se contenter de s'incarner dans un être vivant et par exemple amener celui-ci à se tuer de manière particulièrement horrible pour glaner de la Transcendance morte sur Nergal. En effet le sens même du statut de victime pour anima mundi repose sur le risque que prend le démoniste pour lui-même, risque inexistant dans le cas d'un démon incarné.

Un démon-sorcier dépense ses points de Transcendance morte pour lancer ses sorts liés au pentacle de la même façon qu'un démoniste mortel. Il n'a en revanche jamais accès à l'affinité démoniaque ni aux pouvoirs de création et d'arcanes. De plus par défaut il perd tous ses points de Transcendance morte accumulés à chaque fois qu'il se désincarne, ce qui implique qu'il repart toujours à zéro à chaque nouvelle incarnation.

N'ayant besoin ni de nourriture ni de repos, le démon transmet cette faculté au corps qu'il possède. De plus l'esprit du mortel subissant la possession étant dans un état de torpeur complète, toute forme de sortilège s'adressant à lui (localisation, télépathie, lecture des pensées etc...) échouera nécessairement. Le vieillissement s'interrompt également tout le temps que dure la possession. Enfin, si la possession d'un être vivant ou d'un objet rend le démon insensible à l'or, **elle ne lui permet cependant pas de franchir des barrières magiques levées à l'intention de la lignée abyssale comme celle de l'*Inhibition***.

Un démon souhaitant posséder un être mortel non-consentant, doit comparer son pentacle aux caractéristiques mentales de sa victime. On fait un jet d20 dont le seuil est **10 + la caractéristique mentale la plus élevée du mortel, en utilisant comme bonus la branche la plus faible du pentacle du démon,** la table suivante indique le résultat suivant la marge de réussite:

- 7 ou - aucun effet
- 9-10 narcose
- 11+ possession

Quoiqu'il en soit, un démon ne peut pas retenter de posséder un être vivant s'il a échoué la première fois (sauf narcose active). On considérera par défaut qu'un animal normal ne peut pas résister à la possession. Si l'animal visé est lié par un lien empathique ou magique à quelqu'un, il aura droit à jet de volonté mais sera considéré comme ayant ses caractéristiques actives à 0, ce qui implique que la narcose sera toujours active.

La narcose désigne le cas d'un démon possédant un être vivant sans avoir la possibilité de le contrôler. Le pentacle est comme 'gravé' en la personne, mais celle-ci conserve une âme libre. Tant que la branche du pentacle la plus faible du démon reste inférieure à la caractéristique mentale la plus puissante du mortel, la narcose est dite 'passive'. Sinon, la narcose est dite 'active'. Une narcose passive est une vraie prison pour le démon, il ne peut en sortir que par un exorcisme extérieur, une narcose active en revanche autorise soit la fuite sous forme native, soit de tenter une seconde fois de posséder sa victime, en cas d'échec ou de narcose cependant, la narcose devient définitivement passive. Un démon peut passer en narcose s'il le souhaite. Dans le cas où elle est active, il se réserve ainsi un droit de retour à ses risques et périls. Dans le cas où la victime est consentante, la narcose est toujours active et le passage de l'un à l'autre se fait naturellement. Une narcose active permet éventuellement une forme de communication réduite entre le démon et sa victime.

Remarque: les Déviants

Tiamat est ainsi faite: il arrive que certains démons, sous l'influence de Tiamat que rien ne peut enfermer ou limiter, acquièrent une personnalité plus complexe que celle qui est contenue dans la combinaison de leur pentacle et leur nom. On les appelle les Déviants, il il arrive que leur 'humanisation' leur permette d'échapper aux règles habituelles concernant les démons en même temps qu'elle limitera leurs pouvoirs. Les Démons-Mêlés peuvent par exemple apprendre à tolérer l'or ou à ressentir des émotions mortelles. Aucune règle concernant les Déviants ne sera ici donnée car ce serait un outrage à la nature irrémédiablement chaotique de Tiamat, notre Mère à Tous.

Remarque: les Enfants-Démons

Les Démons eux-mêmes sont des êtres parfaitement asexués, mais il arrive qu'un démon sous forme incarnée utilise le corps qu'il possède pour concevoir voire même accoucher d'un être mortel. L'enfant ainsi né est appelé un Enfants-Démon. Quoique mortel, son origine démoniaque peut se manifester de manière très variée, que ce soit par la présence de d'altération physiques ou de pouvoirs innés de magie naturelle liés à la nature du père ou de la mère démoniaque.
Outre les caractéristiques décrites dans les règles à leur sujet, les Enfants-Démons sont souvent dotés de pouvoirs de magie naturelle reproduisant plus ou moins ceux de démons de bas niveau, en fonction de leur ascendance démoniaque. Certains peuvent disposer d'un pouvoir de déplacement limité dans les sentiers torves ou dimensions démoniaques, d'autres des immunités intéressantes ou des pouvoirs de prescience ou de double-vue... Comme il s'agit de facultés surnaturelles, leur usage ne repose pas sur la Transcendance mais peut se faire à volonté pour des pouvoirs mineurs ou une fois par période de 24h pour les autres.
Leur apparence est rarement anodine : certains ont seulement un teint livide ou des yeux blancs, sans iris ou pupille, d'autres des cheveux qui se meuvent d'eux-mêmes comme des tentacules... mais les plus marqués peuvent avoir une multitude d'yeux sur tout le corps, une peau d'une couleur qui n'existe nulle part, deux têtes, un corps plus léger que l'air, des membres surnuméraires ou animaux... L'apparence d'un Enfant-Démon est le plus souvent repoussante aux autres mortels et difficile à masquer.
Le terme démoniaque pour les désigner est **Zvol**, un terme proche du mot "zvolotch" qui signifie tout simplement "bâtard". Naître Enfant-Démon est une malédiction : leur apparence les trahira souvent et le rejet qu'ils susciteront sera permanent et immédiat, hormis au sein des rares communautés qui les acceptent, comme la truanderie du quartier des Sentinelles de Severgorod, en *Orgia*, les villages zvols du *Norrenwelt* et les cités Mraka (*Elfes des profondeurs*). La vie d'un Zvol est en général celle d'un réprouvé et cela doit se ressentir dans la campagne en cours, si l'équipe accueille l'un d'entre eux dans ses rangs.

Les pouvoirs des Démons

Ces pouvoirs ne relèvent pas de la magie dite **démoniaque**, qui désigne en général la magie du Verbe issue de l'affinité associée à la *langue démoniaque* en tant que langue enchantée pratiquée par les mortels, ainsi que la magie du pentacle pratiquée par les démonistes. Ces pouvoirs sont une forme de magie naturelle, et on parle alors de magie **démonique**. Toute forme d'identification magique permettra de voir la différence entre magie démoniaque et magie démonique.
Tout démon est capable de comprendre le démoniaque et de le parler si sa forme native ou incarnée le lui autorise. Les pouvoirs mentionnés ci-dessous sont décrits de manière très générale, correspondante à une forme native humanoïde ou animale. Il va de soi que le MJ devra faire usage de sa proverbiale sagacité afin d'en adapter l'énoncé aux éventuelles particularités de la forme native de tel ou tel démon. Le démon-tête n'ayant pas de membres préhensiles il va de soit que le pouvoir Nergal 1 ne s'applique pas à lui.

Tiamat la Mère: Le Chaos

Tiamat 0 : Points de vie = 8. Volonté, Encaissement, Rapidité : +0

Remarque : Un démon ne souffre pas de l'épuisement en revanche les dommages structuraux (disponibilité mineure ou partielle etc...) lui imposeront des malus de manière normale. Notez que l'usage d'un pouvoir démonique ne prend qu'un seul segment et ne nécessite aucune composante, comme pour tous les pouvoirs de magie naturelle.

Tiamat 1 : Savoir parler le commun. Points de vie = 16. Volonté, Encaissement, Rapidité : +1

Tiamat 2 : Invulnérabilité au feu et au froid. Points de vie = 24. Volonté, Encaissement, Rapidité : +2

Tiamat 3 : Invulnérabilité aux armes non-magiques (et aux armes magiques n'ayant pas été créées entre autres pour blesser un démon), hormis en alliages à base de nickel (cf. *Alchimie: Cuivre du Diable*). Points de vie = 32. Volonté, Encaissement, Rapidité : +3

À partir de ce niveau il devient difficile de blesser un démon sous forme native, les armes contre lesquelles il est invulnérable le traverseront sans lui causer le moindre dommage, comme s'il était immatériel. Sous forme incarnée on tuera en fait la personne possédée sans porter le moindre coup au démon. Les armes contenant de l'or seront efficaces si elles peuvent placer le démon en-deçà de ce niveau, sinon elles blesseront le démon au sens où elles le transperceront (contrairement aux armes normales), mais ne causeront aucun dégât réel (hormis la réduction du pentacle égale au triple de sa teneur en carats). Bien sûr la pierre uranique en revanche est comme toujours efficace, puisqu'elle prive le démon de tous ses pouvoirs magiques. Les armes en acier à base de nickel blesseront normalement un démon.
Les chasseurs de démons habituels se contentent en général d'alliages magiques d'acier et d'or surpur (cf. la Langue Démoniaque). Il faut également mentionner que, quel que soit leur niveau, les Démons sont toujours vulnérables aux attaques à mains nues, d'où les techniques d'arts martiaux à mains nues développées par les chasseurs de démons orientaux.

Tiamat 4 : Points de vie = 40. Volonté, Encaissement, Rapidité : +4

Tiamat 5 : Points de vie = 48. Volonté, Encaissement, Rapidité : +5

Tiamat 6 : Si la forme physique qu'il revêt le lui permet il peut déployer des ailes rétractiles lui permettant de voler jusqu'à une vitesse de 50 km/h.

Tiamat 7 : Invulnérabilité à l'électricité.

Tiamat 8 : Points de vie = 56. Volonté, Encaissement, Rapidité : +6

Tiamat 9 : Invulnérabilité aux attaques chimiques (acides etc...).

Tiamat 10 : Régénération permanente 1 point de vie global/round.

Tiamat 11 : Régénération permanente 2 points de vie globaux/round.

Tiamat 12 : Générer E(Tiamat/10) fois par jour de l'eau ou du feu comme un *sorcier élémentaliste* hydromancien ou pyromancien de niveau 5.

Tiamat 13 : Points de vie = 64. Volonté, Encaissement, Rapidité : +7

Tiamat 14 : Volonté, Encaissement, Rapidité : +8

Tiamat 15 : *Asservissement de la terre abyssale*, comme un mage démoniste (cf. *la Langue Démoniaque*).

Tiamat 16 : Volonté, Encaissement, Rapidité : +9

Tiamat 17 : Points de vie = 76

Tiamat 18 : Endurance = 1

Tiamat 19 : Points de vie = 88

Tiamat 20 : *Argile démoniaque*, comme un mage démoniste (cf. *la Langue Démoniaque*).

Tiamat 21 : Endurance = 2

Tiamat 22 : Points de vie = 100

Tiamat 23 : Volonté, Encaissement, Rapidité : +10

Tiamat 24 : Résistance à la magie : 10%

Tiamat 25 : *Sublimation de l'être*, comme un mage démoniste (cf. *la Langue Démoniaque*), en utilisant la valeur courante de la branche Tiamat en remplacement de l'Affinité démoniaque.

Tiamat 26 : Soigner localement 1 point de dégâts sur une cible mortelle.

Tiamat 27 : Soigner localement 5 points de dégâts sur une cible mortelle.

Tiamat 28 : Points de vie = 112

Tiamat 29 : Endurance = 3

Tiamat 30 : Encaissement : +11

Tiamat 31 : Résistance à la magie : 20%

Tiamat 32 : Points de vie = 124

Tiamat 33 : Rapidité : +11

Tiamat 34 : Volonté : +11

Tiamat 35 : Régénération permanente 3 points de vie globaux/round.

Tiamat 36 : Points de vie = 136

Tiamat 37 : Endurance = 4

Tiamat 38 : Encaissement : +12

Tiamat 39 : Le Démon peut établir un lien similaire à un lien sacré avec une créature mortelle volontaire et consciente. Par ce lien il confère au mortel le pouvoir de *Sublimation de l'être*, que le mortel peut utiliser comme s'il était lui-même le Démon. L'intérêt pour le Démon est que le mortel donne ensuite la cendre d'âme ainsi créée au Démon. Mais le Démon n'a en pratique aucun pouvoir direct sur le mortel en question par ce lien et le mortel peut se libérer à tout instant de ce lien démoniaque (qui sera visible par Double-Vue comme une évanescence de magie naturelle démonique sur lui).

Tiamat 40 : Points de vie = 148

Tiamat 41 : Résistance à la magie : 30%

Tiamat 42 : Points de vie = 160

Tiamat 43 : Rapidité : +12

Tiamat 44 : Volonté : +12

Tiamat 45 : **Pacte** ou **Torgovlïa** ("commerce" en langue des ténèbres; Торговля) : Surnommé parfois "la Torg" par les peuples familiers de ce genre de transaction (notamment à Severgorod, en *Orgia*), il s'agit d'un pacte noué entre un mortel et un démon, qui permet au mortel de vendre son âme au démon, c'est-à-dire qu'à sa mort son âme sera par défaut automatiquement arrachée à la Douat et remise au démon par Tiamat elle-même. Tiamat peut en effet intervenir sous la forme d'une créature de la Douat extrêmement puissante. Fort rares sont les prêtres de la Mort ou mages nécromants ou divinités de la Mort qui sont parvenues à l'empêcher de remettre au démon concerné une âme qui lui a été vendue par un tel pacte. La manière dont le pacte est conclu est anecdotique, et dépend des traditions folkloriques du démon qui reçoit l'âme. De même, son aide est à sa discrétion, mais **il ne peut revenir sur ce qu'il a promis au mortel** et devra tout faire pour honorer sa part du pacte. De même, il ne peut conclure un pacte en promettant un service qu'il ne puisse rendre. Le mortel doit être évidemment volontaire, et sous le coup d'aucun sortilège affectant sa volonté. Il doit conclure le pacte en parfaite connaissance de cause. L'acte symbolique scellant le pacte est quelconque, et ne nécessite pas forcément la présence du démon.
Il arrive que le démon exige de recevoir l'âme immédiatement, lorsque le service demandé ne concerne par directement le mortel qui noue le pacte. En ce cas, le pacte se résume à une sorte de sacrifice. Dans les autres cas, le mortel perd sa Teinte Spirituelle au profit d'une pseudo-Teinte Spirituelle, désignée comme **Pacte**, associé au nom du démon. Cette Teinte Spirituelle pourra être identifiée comme telle par un sortilège de type *double-vue* et l'identité du démon pourra être découverte si la marge de réussite d'un jet de la compétence "connaissance des démons" de la part de l'observateur excède le dixième de la valeur de la branche Tiamat du démon.
Le Pacte n'est pas un envoûtement. Il ne peut disparaître, au même titre qu'une Teinte Spirituelle, même par l'effet d'une zone anti-magique. Mais, contrairement à une Teinte Spirituelle, il ne peut être modifié par le comportement du personnage et empêche chez lui toute forme de conversion sincère à une quelconque religion ainsi que l'adoption de l'Agnostisme ou de l'Athéisme.

Tiamat 46 : Points de vie = 172

Tiamat 47 : Endurance = 5

Tiamat 50 : Points de vie = 184

Tiamat 51 : Résistance à la magie : 40%

Tiamat 52 : Points de vie = 200

Tiamat 53 : Encaissement : +13

Tiamat 62 : Points de vie = 210

Tiamat 63 : Rapidité : +13

Tiamat 64 : Restaurer tous les points de vie d'une localisation d'une créature mortelle.

Tiamat 65 : Reconstituer chez une créature mortelle encore vivante un membre détruit ou perdu.

Tiamat 72 : Points de vie = 220

Tiamat 74 : Volonté : +13

Tiamat 80 : Régénération permanente 4 points de vie globaux/round.

Tiamat 81 : Réduire en poussière d'âme un membre arraché à une créature mortelle vivante. La victime perd alors un point de caractéristique active et la cendre d'âme ainsi créée contiendra 1d4 points d'âme.

Tiamat 82 : Points de vie = 230

Tiamat 83 : Encaissement : +14

Tiamat 84 : Rapidité : +14

Tiamat 92 : Points de vie = 240

Tiamat 93 : Volonté : +14

Tiamat 99 : Le démon peut mettre en place un culte qui lui soit dévoué. Cela signifie qu'il peut établir un lien magique permanent entre lui et des autels ou idoles qui aient été auparavant préparées à son intention par des mortels conscients et volontaires. Par ce lien, une personne mortelle douée d'une âme peut s'adresser au démon via cet autel ou idole. Sa demande est alors transmise au démon, qui peut choisir de l'exaucer ou non par l'usage de ses autres pouvoirs s'il en est capable. Si le mortel décide de son plein gré offrir son âme au démon, en général en faisant une libation de son sang ou tout autre protocole sans équivoque choisi par le démon, l'âme acquiert alors le statut d'âme consacrée (cf. *l'Âme Immortelle*) liée à ce démon en particulier. L'âme peut ensuite être arrachée à la Douat par l'utilisation du pouvoir Namtarou 22 par le démon lui-même ou tout autre démon à son service.

Tiamat 100 : Tout enfant-démon partageant le sang de ce démon sera par défaut lié à ce démon comme par un pacte (Tiamat 45), c'est-à-dire qu'à sa mort son âme sera par défaut automatiquement arrachée à la Douat et remise au démon par Tiamat elle-même.

Tiamat 101 : Résistance à la magie = 50%

Tiamat 102 : Points de vie = 250

Tiamat 107 : Endurance = 6

Tiamat 210 : Régénération permanente 5 points de vie globaux/round.

Tiamat 220 : Un enfant-démon naît en principe de l'union d'un mortel et d'un démon, mais ce redoutable pouvoir permet au démon de créer des enfants-démons issus de son sang par contamination plutôt que par génération. Si le démon utilise ce pouvoir (seuil du jet de volonté 15) sur un être mortel au moment où celui-ci boit son sang, la victime deviendra alors en quelques semaines peu à peu un enfant-démon issu du sang du démon. Le seuil du jet de volonté peut sembler bas, mais le démon peut retenter sa chance à chaque fois que la victime boira de son sang. C'est ainsi que certains démons ont pu créer de nombreux enfants-démons issus de leur sang à force d'absorption rituelle de leur sang, par exemple en détournant un rituel eucharistique. Techniquement parlant, il s'agit à la fois d'un envoûtement et d'une forme d'infection qui vient se loger dans le sang de la victime. Il faut donc à la fois désenvoûter classiquement la personne, ce qui est relativement aisé vu la faiblesse du seuil de volonté, mais aussi purifier son sang, par exemple par une saignée. La saignée doit être pratiquée par une personne ayant au moins 8 en médecine. Elle sera considérée comme automatiquement réussie mais il existe un risque de 1% de voir le patient décéder. Bien entendu toute forme de magie de guérison permettant de régénérer le sang plus rapidement permettra d'annuler ce risque.

Tiamat 300 : Résistance à la magie = 60%

Tiamat 350 : Résistance à la magie = 70%

Tiamat 400 : Résistance à la magie = 80%

Ereshkigal la Reine-Esclave: la Folie

Ereshkigal 1 : S'incarner dans un vaisseau vivant.

Ereshkigal 2 : Télépathie avec toute personne déjà vue (jet de volonté éventuel de la victime pour refuser le contact : seuil 5+Ereshkigal)

Ereshkigal 3 : Lire les pensées à vue (jet volonté seuil 5 + Ereshkigal).

Ereshkigal 4 : Désinhiber une victime mortelle à vue (jet volonté seuil 5 + Ereshkigal) : celle-ci fera pour la durée d'une scène tout ce dont elle aura envie sans plus ressentir aucune inhibition sociale, affective ou morale.

Ereshkigal 5 : Illusions : le démon peut créer des illusions à volonté comme s'il était *Illusionniste* et disposait d'une affinité Nef des Fous égale à la moitié de sa branche Ereshkigal (arrondi à l'inférieur, maximum 15).

Ershkigal 6 : Comprendre l'origine de toute folie observée chez un être mortel.

Ereshkigal 7 : Inspirer un sentiment de peur panique pour la durée de la scène (jet de volonté seuil 5 + Ereshkigal).

Ereshkigal 8 : Inspirer pour la durée de la scène un sentiment de désir quelconque (c'est-à-dire pas nécessairement sexuel bande d'obsédés) particulièrement intense mais dont l'objet ne sera pas choisi par le démon (jet de volonté seuil 10 + Ereshkigal).

Ereshkigal 9 : S'incarner dans un objet (dans lequel une autre créature ne soit pas déjà incarnée parce que bon...). L'objet n'est par défaut pas en mesure de résister à la possession. Sous cette forme le démon est évidemment incapable de faire autre chose que d'utiliser ses éventuels pouvoirs de démon-sorcier, ce qui peut lui permettre de communiquer notamment avec son entourage, dont il reste conscient. Il ne peut évidemment pas se déplacer de lui-même. Si l'objet est détruit ou brisé, le démon sera naturellement détruit. Un objet magique a droit à résister à la possession, en considérant que ses caractéristiques mentales actives sont toutes à 0, ce qui implique que la narcose sera toujours active. Dans le cas où il s'agit d'un objet magique, il pourra résister à la possession comme si toutes caractéristiques mentales actives étaient à 0.

Ereshkigal 10 : Se rendre invisible par suggestion (jet de volonté contre le rang de la branche Ereshkigal pour voir le démon).

Ereshkigal 11 : Lorsqu'il s'incarne dans un objet, le démon peut de tenter de posséder toute personne entrant en contact physique direct avec l'objet.

Ereshkigal 12 : Lorsqu'il s'incarne dans un objet magique, le démon peut faire usage des propriétés magiques de l'objet (lorsque cela a un sens) ou au contraire les désactiver à volonté.

Ereshkigal 13 : Être capable, sous forme humanoïde, de reproduire à la perfection toutes les activités propres aux mortels : alimentation, sommeil, sexualité, respiration etc... ainsi que projeter une ombre.

Ereshkigal 14 : Inspirer un profond sommeil à une créature capable de dormir (jet de volonté contre un seuil égal à max(Ereshkigal,25)). Ce sommeil ne sera pas rompu par le fait de faire les poches de la victime mais par toute blessure ou un verre d'eau sur la tronche. Inutilisable en combat.

Ereshkigal 15 : Entrer en empathie avec une cible qu'il ait déjà vue, si celle-ci est volontaire.

Ereshkigal 16 : Ce pouvoir est appelé aussi la "vision mentale". Il permet au démon de percevoir la présence de consciences mortelles autour de lui et d'en déduire la localisation des mortels qui l'entourent, même s'il n'est pas en situation de les voir. Le rayon de cette vision mentale est égal au niveau courant de la branche Ereshkigal du démon en mètres et cette vision se joue de tous les obstacles. Le démon a seulement une perception de la présence des consciences mortelles autour de lui mais est incapable de les distinguer ou de savoir de qui il s'agit, en revanche on considère que ces mortels sont "à vue" en ce qui concerne ses autres pouvoirs. L'avantage considérable de ce pouvoir est qu'aucun jet de résistance n'est autorisé, en revanche la résistance à la magie s'applique normalement.

Ereshkigal 17 : Ce pouvoir est identique au sortilège draconique de Domination (cf. *Empathie*). Le seuil du jet de volonté est égal à la valeur courante de la branche Ereshkigal du démon (maximum 30).

Ereshkigal 18 : Inspirer pour la durée de la scène à sa victime à vue un sentiment quelconque : peur, méfiance, admiration, colère, désir, envie, haine etc... mais jamais l'indifférence, sur un objet précis. L'efficacité de ce pouvoir est très variable selon les circonstances, dans quelle mesure ce sentiment est ou non contradictoire avec la personnalité de la victime, et la marge d'échec du jet de volonté de la victime. Si la victime réussit son jet de volonté, ce pouvoir sera inefficace contre lui (même utilisé par un autre démon) jusqu'à la prochaine aube. De plus, si la victime réussit un second jet il sera conscient d'avoir été la cible d'une attaque magique. Dans le cas d'une personne disposant des compétences "connaissance des démons" ou "identification de la magie", elle pourra identifier que l'agression est d'origine démonique. Le seuil du jet de volonté est égal à la valeur courante de la branche Ereshkigal du démon (maximum 35).

Ereshkigal 19 : Transmettre à une cible quelconque un renseignement par la pensée sans que celle-ci puisse se douter de la provenance de ce renseignement. De plus ce renseignement doit prendre la forme d'une scène à laquelle le démon ait assisté lui-même et qu'il devra transmettre telle quelle sans aucune modification ni tricherie. Seul le mensonge par omission est autorisé : il peut choisir à sa guise le début et la fin de la scène qu'il transmet mentalement. La cible sera alors convaincue de la réalité de la scène en question sans savoir comment, comme s'il avait fait un rêve. La force de ce pouvoir est qu'aucun jet de volonté n'est autorisé, en revanche la résistance à la magie s'applique normalement.

Ereshkigal 20 : Rendre invisible une cible volontaire pour une durée quelconque mais fixée au départ par le démon, selon le même mode opératoire que le pouvoir de niveau 10.

Ereshkigal 21 : Ce pouvoir permet au démon de s'incarner dans une partie de sa victime plutôt que dans sa totalité. Il peut ainsi réduire la difficulté d'incarnation de 10 points en ne possédant qu'une jambe ou un bras de sa victime, qui se meuvra selon son désir. C'est ainsi que certains ont dû se trancher la main pour se débarrasser de ce genre de possession, ce qui aura les mêmes conséquences que la mort de la victime dans le cas d'une possession normale.

Ereshkigal 22 : Ce pouvoir permet au démon, lorsqu'il est en narcose, d'influer le subconscient de sa victime et de l'utiliser selon sa volonté. La difficulté pour le démon est de comprendre ce subconscient. Certains démons se seraient dit-on perdus à jamais dans la complexité de la psyché de leur victime. En pratique l'utilisation de ce pouvoir permet au démon d'agir malgré la narcose, mais de manière très indirecte et bien peu fiable.

Ereshkigal 23 : *Dissipation* comme la trame draconiste, dont le seuil est : la valeur courante de la branche Ereshkigal - 10.

Ereshkigal 24 : *Désenvoûtement* comme la trame draconiste.

Ereshkigal 25 : Divination à un rang équivalent à la valeur de la branche Ereshkigal.

Ereshkigal 30 : Inspirer par l'apparence de sa forme native un sentiment de peur panique (volonté contre un seuil de 25) qui rendra incapable de faire autre chose que de fuir pour la durée d'une scène.

Ereshkigal 32 : S'incarner dans un vaisseau mortel... **mort** . Ce pouvoir signifie également que si le vaisseau mortel vivant dans lequel le démon est incarné vient à trépasser l'incarnation n'est pas interrompue, contrairement à ce qui se passe habituellement. Seul le feu ou toute forme de destruction complète forcera le démon à se révéler, ou alors toute forme d'anti-magie. L'avantage est que les morts ne peuvent s'opposer à l'incarnation. En revanche ce pouvoir ne peut permettre de s'incarner dans un mort-vivant, ni dans un cadavre sur lequel une forme quelconque de magie est pratiquée. Le corps ainsi animé par le démon devient imputrescible et peut se mouvoir de manière assez convaincante, quoique fort raide et lente. Il est incapable de combattre à ce stade ou d'accomplir des besognes nécessitant rapidité, agilité ou dextérité. Il ne respire pas et ne cligne pas non plus des yeux mais peut parler de façon rauque et hachée.

Ereshkigal 40 : Ce pouvoir particulièrement complexe permet au démon de s'incarner d'une manière particulièrement ignoble en un vaisseau mortel. L'incarnation s'enracine en son vaisseau mortel, lequel devient **la nouvelle forme native du démon**. Cela signifie que le démon

n'est plus considéré sous forme incarnée, il a donc accès à tous ses pouvoirs et reste vulnérable à l'or. Le plus étrange est que l'âme de la victime, quoique morte, n'est pas brûlée ni envoyée dans la Douat, elle reste attachée au démon et peut partiellement l'influencer et modifier sa personnalité. Ce pouvoir est particulièrement apprécié des démons qui souhaitent se rapprocher de l'humanité. Un démon enraciné acquiert alors un semblant de personnalité humaine, ce qui le rend unique au demeurant tant qu'il reste sous cette forme. De l'extérieur on croira que la victime s'est transformée en démon : des métamorphoses modifieront son apparence mais elle restera reconnaissable par ceux qui l'auront côtoyée de son vivant. Les métamorphoses dépendent du démon lui-même mais souvent la peau devient très pâle, des ailes de chauve-souris apparaissent, ainsi que des cornes et des crocs. Certains démonologues affirment que la manière dont la victime se représentait les démons de son vivant influe également sur ces métamorphoses. Ce pouvoir ne peut être utilisé cependant que sur une victime **consentante**. La cible doit appeler sur elle-même cette malédiction, elle doit vouloir devenir un monstre abyssal. Elle peut ne pas être pleinement consciente de ce que cela implique - notamment sa mort - mais un démon ne peut jamais forcer un être mortel à l'enracinement. Il arrive ainsi que des personnes maltraitées et humiliées appellent à elles les pouvoirs des ténèbres qui se manifestent alors sous cette forme, le démon enraciné, influencé par l'âme dont il a pris la place, se délecte à assouvir le désir de vengeance qui l'amena à souhaiter devenir un monstre.

Ereshkigal 50 : Se rendre invisible par suggestion mais sans jet de volonté autorisé (la résistance à la magie s'applique cependant).

Ereshkigal 100 : *Prescience* (au niveau de maîtrise 9)

Ereshkigal 200 : Comme Ereshkigal 32 mais le cadavre animé par l'incarnation du démon retrouve son apparence vivante et toute son agilité d'antan. Il présentera ainsi tous les signes de la vie et pourra singer toute activité humaine courante et combattre avec les caractéristiques physiques qui étaient celles du vivant du cadavre (mais pas ses compétences, évidemment). Son apparence pourra même être celle de la jeunesse voire de l'enfance du défunt, ou tout simplement une apparence vierge des stigmates de toute blessure ou maladie...

Bêlit-Séri le Scribe: le Mensonge

Bêlit-Séri 1 : Le démon peut adopter une forme humanoïde ou animale quelconque, mais qui ne ressemblera à personne en particulier. Il ne peut se faire passer pour une personne précise sous cette forme, mais en revanche aura l'apparence d'une créature normale et pourra combattre sous cette forme selon ses caractéristiques associées à sa branche Nergal. Le démon sera démasqué si l'on remarque qu'il ne respire pas ou qu'il n'a aucune ombre sous cette forme (seuil 27 sur un jet de vigilance).

Bêlit-Séri 2 : Savoir parler sous n'importe quelle forme.

Bêlit-Séri 3 : Démon-sorcier équivalent niveau 1 (extension sortilèges du pentacle et accès à anima mundi) avec un ego équivalent égal à 0 pour le calcul des seuils des jets de résistance.

Bêlit-Séri 4 : Démon-sorcier équivalent niveau 2

Bêlit-Séri 5 : Démon-sorcier équivalent niveau 3

Bêlit-Séri 6 : Démon-sorcier équivalent niveau 4

Bêlit-Séri 7 : Démon-sorcier équivalent niveau 5

Bêlit-Séri 8 : Maîtriser toutes les compétences de type "Connaissance de..." à 5

Bêlit-Séri 9 : Le démon peut adopter une forme humanoïde ou animale particulière qu'il ait déjà vue en détail. Sous cette forme le démon acquiert les aptitudes physiques les plus élémentaires de la créature qu'il reproduit. Il reste cependant un démon et conserve ses points de vie et ses immunités, ainsi que ses faiblesses.

Bêlit-Séri 10 : Lire et écrire.

Bêlit-Séri 11 : Ego équivalent égal à 2 pour le calcul des seuils des jets de résistance contre les pouvoirs de Démon-sorcier

Bêlit-Séri 12 : Ego équivalent égal à 4 pour le calcul des seuils des jets de résistance contre les pouvoirs de Démon-sorcier

Bêlit-Séri 13 : Ego équivalent égal à 6 pour le calcul des seuils des jets de résistance contre les pouvoirs de Démon-sorcier

Bêlit-Séri 14 : Ego équivalent égal à 8 pour le calcul des seuils des jets de résistance contre les pouvoirs de Démon-sorcier

Bêlit-Séri 15 : Ego équivalent égal à 10 pour le calcul des seuils des jets de résistance contre les pouvoirs de Démon-sorcier

Bêlit-Séri 16 : Maîtriser toutes les compétences de type "Connaissance de..." à 8

Bêlit-Séri 17 : Alchimie = 5

Bêlit-Séri 18 : Connaître une langue liturgique non enchantée.

Bêlit-Séri 19 : Le démon peut prendre une forme quelconque, correspondant à un être qu'il ait déjà vu. Le démon n'acquiert aucune des facultés de la créature dont il prend la forme, hormis sa force, son endurance et sa capacité à se déplacer. Il conserve ses points de vie et ses vulnérabilités, immunités et compétences démoniaques par ailleurs. **En revanche il ne peut plus faire usage sous cette forme d'aucun pouvoir démoniaque** à l'exception de ceux qui sont actifs en permanence (points de vie, jets de volonté, facultés de combat etc...). Cela signifie notamment qu'il ne peut se déplacer dans les dimensions démoniaque, ni parler une langue autre que le démoniaque sous cette forme. Les seul pouvoir actifs, c'est-à-dire déclenché par la volonté, dont le démon dispose encore est celui de reprendre sa forme native, ou de s'incarner dans un vaisseau mortel. S'il veut par exemple prendre une autre forme il devra repasser nécessairement par sa forme native.

Bêlit-Séri 20 : Démon-sorcier équivalent niveau 6

Bêlit-Séri 21 : Démon-sorcier équivalent niveau 7

Bêlit-Séri 22 : Démon-sorcier équivalent niveau 8

Bêlit-Séri 23 : Démon-sorcier équivalent niveau 9

Bêlit-Séri 24 : Démon-sorcier équivalent niveau 10

Bêlit-Séri 25 : Alchimie = 8

Bêlit-Séri 26 : Maîtriser toutes les compétences de type "Connaissance de..." à 11

Bêlit-Séri 29 : Lorsqu'il utilise le pouvoir Bêlit-Séri 19, le démon peut changer à volonté de forme monstrueuse, ou encore prendre une forme humanoïde ou animale par le pouvoir Bêlit-Séri 9 lui permettant à nouveau d'utiliser ses pouvoirs démoniaques, sans avoir à repasser par sa forme native.

Bêlit-Séri 30 : Démon-sorcier équivalent niveau 11

Bêlit-Séri 34 : Démon-sorcier équivalent niveau 12

Bêlit-Séri 35 : Alchimie = 11

Bêlit-Séri 39 : Démon-sorcier équivalent niveau 13

Bêlit-Séri 45 : Démon-sorcier équivalent niveau 14

Bêlit-Séri 52 : Démon-sorcier équivalent niveau 15

Bêlit-Séri 60 : Démon-sorcier équivalent niveau 16

Bêlit-Séri 62 : Démon-sorcier équivalent niveau 17

Bêlit-Séri 65 : Démon-sorcier équivalent niveau 18

Bêlit-Séri 69 : Démon-sorcier équivalent niveau 19

Bêlit-Séri 70 : Démon-sorcier équivalent niveau 20

Bêlit-Séri 100 : Utiliser les éventuels pouvoirs magiques transcendants originels du mortel que possède le démon avec sa propre Transcendance morte.

Bêlit-Séri 101 : Utiliser les éventuels pouvoirs de magie naturelle du mortel que possède le démon, selon le même mode opératoire.

Bêlit Séri 102 : Connaître toutes les langues non enchantées.

Bêlit Séri 121 : Alchimie = 40

Bêlit-Séri 200 : Connaître une langue enchantée autre que le démoniaque (ce qui ne signifie pas qu'il puisse en tirer des pouvoirs magiques).

Bêlit-Séri 625 : Lorsqu'il dévore le corps d'un mortel, le démon acquiert une part de ses connaissances (compétences inductives ou déductives, autres que celles de combat ou facultés de connaissance non surnaturelles, telles que les langues ou l'écriture). La part acquise sera déterminée aléatoirement selon le caprice meujesque (ben voui quoi, c'est un pouvoir démonique), et ne concernera à chaque fois qu'une seule compétence ou faculté.

Bêlit-Séri 1250 : Le démon peut exercer le pouvoir Bêlit-Séri 625 à travers sa progéniture mortelle, soit les enfants-démons nés de lui : il acquerra donc les connaissances des mortels dévorés par ses rejetons comme s'il le faisait lui-même, sans avoir à être présent. On considérera qu'il sera comme en empathie automatique avec son descendant au moment où celui-ci sera occupé à manger.

Nergal le Tueur: la Torture

Nergal 1 : Combattre à mains nues par des griffes rétractiles si la forme qu'a prise le démon pour combattre le permet (toute forme humanoïde ou animale pourvue de doigts le permettra). Dans le cas contraire, le MJ devra adapter le mode opératoire (morsure, cornes etc...) mais les caractéristiques des armes naturelles des démons resteront les mêmes. Dans certains cas la forme prise par le démon sera inapte au corps à corps (par exemple la forme native d'un démon-tête). Le démon dispose quoi qu'il arrive toujours de 6 segments d'action à chaque round :

Force	Griffes : DA	Griffes : DP	Griffes : DG	Esquive
0	10	13	1d12 à chaque main	+5

Comme tous les immortels, les démons ne connaissent ni l'épuisement ni la fatigue, ne craignent pas l'hémorragie et n'ont pas de sous-localisation hormis les yeux et enfin sont naturellement ambidextres. Les griffes démoniaques sont capables de blesser les créatures magiques comme Anges, Diables, autres démons et Titanides (notamment le peuple-fée). L'utilisation d'un pouvoir démoniaque prend toujours un segment d'action, comme toute forme de pouvoir de magie naturelle.

Nergal 2 : Maîtrise de toutes les armes avec une compétence armes égale à 0.

Nergal 3 : Faculté : Dégainer rapidement.

Nergal 4 : Quel que soit l'arme qu'il utilise (y compris ses armes naturelles) le démon peut toucher tous les autres démons indépendamment de leurs immunités, ainsi que les Diables de rang 1 à 3 et les Anges de puissance globale inférieure à 100.

Nergal 5 : 5% de chances de provoquer une hémorragie à chaque coup porté

Nergal 6 :

Force	Griffes : DA	Griffes : DP	Griffes : DG	Esquive
2	7	10	2d12 à chaque main	+10

Nergal 7 : Le démon dispose quoi qu'il arrive toujours de 8 segments d'action à chaque round.

Nergal 8 : Compétence Armes : +5

Nergal 9 : Les griffes suitent en permanence d'un poison insinuatif de virulence 9, dont l'effet est mortel et immédiat.

Nergal 10 : 10% de chances de provoquer une hémorragie à chaque coup porté

Nergal 11 : Le démon dispose quoi qu'il arrive toujours de 10 segments d'action à chaque round.

Nergal 12 :

Force	Griffes : DA	Griffes : DP	Griffes : DG	Esquive
4	4	7	3d12 à chaque main	+12

Nergal 13 : Faculté : Anticipation

Nergal 14 : Quel que soit l'arme qu'il utilise (y compris ses armes naturelles) le démon peut toucher, indépendamment de leurs immunités, les Diables de rang 4 à 6, et les Anges de puissance globale inférieure à 200.

Nergal 15 : 15% de chances de provoquer une hémorragie à chaque coup porté.

Nergal 16 : Le démon dispose quoi qu'il arrive toujours de 11 segments d'action à chaque round.

Nergal 17 : Force = 5

Nergal 18 : Esquive = +14

Nergal 19 : Le démon dispose quoi qu'il arrive toujours de 12 segments d'action à chaque round.

Nergal 20 : 20% de chances de provoquer une hémorragie à chaque coup porté.

Nergal 21 : Faculté : Coups puissants.

Nergal 22 : Faculté : Coups tortionnaires.

Nergal 23 : Compétence Armes : +6

Nergal 24 : Faculté : Viser.

Nergal 25 : Quel que soit l'arme qu'il utilise (y compris ses armes naturelles) le démon peut toucher, indépendamment de leurs immunités, les Diables de rang 6 à 9, et tous les Anges.

Nergal 26 : Compétence Armes : +7

Nergal 27 : Force = 6

Nergal 28 : Esquive = +16

Nergal 29 : Le démon dispose quoi qu'il arrive toujours de 13 segments d'action à chaque round.

Nergal 30 : 30% de chances de provoquer une hémorragie à chaque coup porté.

Nergal 31 : Compétence Armes : +8

Nergal 32 : Faculté : Attaque tournante.

Nergal 33 : Compétence Armes : +10

Nergal 34 : Faculté : Esquive automatique.

Nergal 35 : Faculté : Seconde parade automatique.

Nergal 36 : Compétence Armes : +9

Nergal 37 : Force = 7

Nergal 38 : Esquive = +18

Nergal 39 : Le démon dispose quoi qu'il arrive toujours de 14 segments d'action à chaque round.

Nergal 40 : 40% de chances de provoquer une hémorragie à chaque coup porté.

Nergal 41 : Perception = 1

Nergal 42 : Le démon peut susciter chez un mortel (ou un Suppliant) n'importe quelle douleur physique, aussi longtemps qu'il le souhaite, mais sur une cible unique. La douleur peut être d'une intensité suffisante pour empêcher la victime d'agir. Toute action autre que se tordre de douleur à terre en hurlant devient alors impossible. Pour y résister la victime a pas droit à un jet de volonté dont le seuil est la valeur courante de la branche Nergal du démon, autant dire qu'il est presque impossible d'y résister. Si la cible résiste cependant le démon ne peut réemployer ce pouvoir contre celle-ci dans la même scène. Dans le cas contraire, pour accomplir toute action par la suite la victime doit au préalable réussir un jet d'encaissement sur un seuil de 20. En cas d'échec elle échoue systématiquement (en cas de combat faire un jet pour chaque segment d'action). On considérera qu'au bout de 5 réussites consécutives de la part de la victime, le sortilège est automatiquement rompu et que la victime est définitivement immunisée contre ce pouvoir.

Nergal 43 : Comme Nergal 42 mais le démon peut affecter deux cibles à la fois.

Nergal 44 : Comme Nergal 42 mais le démon peut affecter trois cibles à la fois.

Nergal 45 : Comme Nergal 42 mais le démon peut affecter quatre cibles à la fois.

Nergal 46 : Compétence Armes : +10

Nergal 47 : Force = 8

Nergal 48 : Esquive = +20

Nergal 49 : Faculté : Seconde esquive automatique.

Nergal 50 : 50% de chances de provoquer une hémorragie à chaque coup porté.

Nergal 51 : Perception = 2

Nergal 52 : Comme Nergal 42 mais le démon peut affecter cinq cibles à la fois.

Nergal 53 : Comme Nergal 42 mais le démon peut affecter six cibles à la fois.

Nergal 54 : Comme Nergal 42 mais le démon peut affecter sept cibles à la fois.

Nergal 55 : Comme Nergal 42 mais le démon peut affecter huit cibles à la fois.

Nergal 56 : Compétence Armes : +11

Nergal 57 : Force = 9

Nergal 58 : Faculté : Esquive totale

Nergal 59 : Faculté : Tir rapide.

Nergal 60 : Faculté : Combat à deux armes

Nergal 61 : Perception = 3

Nergal 66 : Compétence Armes : +12

Nergal 67 : Force = 10

Nergal 68 : Faculté : Parade automatique.

Nergal 71 : Perception = 4

Nergal 76 : Compétence Armes : +13

Nergal 77 : Force = 11

Nergal 81 : Perception = 5

Nergal 86 : Compétence Armes : +14

Nergal 87 : Force = 12

Nergal 91 : Perception = 6

Nergal 96 : Compétence Armes : +15

Nergal 99 : Le démon dispose quoi qu'il arrive toujours de 15 segments d'action à chaque round.

Nergal 100 : 60% de chances de provoquer une hémorragie à chaque coup porté.

Nergal 101 : Perception = 7

Nergal 111 : Perception = 8

Nergal 121 : Perception = 9

Nergal 131 : Perception = 10

Nergal 141 : Perception = 11

Nergal 151 : Perception = 12

Nergal 152 : Élever ou diminuer instantanément d'autant de degrés Celsius la température ambiante que la valeur courante de la branche Nergal, à l'intérieur d'une sphère de rayon la valeur courante de la branche Nergal en mètres. L'équilibre thermique se rétablit ensuite naturellement.

Nergal 200 : 70% de chances de provoquer une hémorragie à chaque coup porté.

Nergal 300 : 80% de chances de provoquer une hémorragie à chaque coup porté.

Nergal 400 : 90% de chances de provoquer une hémorragie à chaque coup porté.

Nergal 500 : Le démon provoque une hémorragie à chaque coup porté.

Namtarou le Vagabond: la Pestilence

Namtarou 1 : *Affusion* de manière identique à un mage draconiste mais uniquement sur lui-même.

Namtarou 2 : Pouvoir identique au *Regard oblique* des mages démonistes (cf. *la langue démoniaque*), ce qui permet au démon de voir les dimensions démoniaques, la vraie nature des cibles de manière similaire à une Double-Vue quoique différente et dans une certaine mesure leurs sentiments, qui se projettent dans les dimensions démoniaques (seuil du jet de volonté pour résister dans le cas d'une cible consciente et non-volontaire : 10+valeur de la branche Namtarou, maximum 40 en tout; en cas d'échec aucune tentative ne peut être refaite sur cette cible avant la prochaine aube).

Namtarou 3 : Se déplacer à volonté dans les dimensions démoniaques sans être obligé de connaître son point d'arrivée.

Namtarou 4 : Se défaire de liens physiques non-magiques quelconques.

Namtarou 5 : Inoculer une maladie curable à vue (jet d'encaissement de la victime contre un seuil égal à min(rang de la branche Namtarou,30)).

Namtarou 6 : Le démon sait précisément où il se trouve où qu'il soit et ne peut jamais se perdre.

Namtarou 7 : Voler à volonté (avec ou sans ailes).

Namtarou 8 : Ouvrir tout verrou non-magique.

Namtarou 9 : Voir à travers la matière opaque.

Namtarou 10 : Le démon peut disparaître du Monde Matériel pour se perdre dans le *Monde des Rêves* et y devenir une sorte de cauchemar. On considérera alors qu'il est analogue à un rêveur dont le rêve est entièrement aliéné, et qu'il dispose d'une conscience orinique et d'un pouvoir onirique égal au rang de sa branche Namtarou.

Namtarou 12 : Le démon peut réduire en poussière un objet non-magique (ne contenant pas d'or) d'un simple toucher, d'au plus 1 kg. Si cette désintégration se fait au dépens d'une personne présente (son propriétaire ou son porteur par exemple), celle-ci dispose d'un jet de volonté contre un seuil de 22.

Namtarou 13 : Prendre une forme immatérielle à volonté : sous cette forme le démon ne peut agir physiquement mais peut faire usage de ses autres pouvoirs. Il n'est pas invisible sous cette forme cependant.

Namtarou 14 : Guérir d'une maladie curable à vue une cible consentante.

Namtarou 15 : *Recherche onirique : cf. le Monde des Rêves.*

Namtarou 16 : Le démon peut créer avec son propre sang des glyphes démoniaques reproduisant les lettres de son nom, qui lui permettent de voir et d'entendre à l'endroit où se trouve le glyphe comme s'il s'y trouvait. Il peut avoir jusqu'à autant de ces glyphes actifs que le rang de sa branche Namtarou.

Namtarou 17 : Le démon peut créer avec son propre sang des glyphes dit de "réplication". Ces glyphes ont la forme d'un pentacle et la propriété d'être connectés par deux, de manière à ce qu'un démon puisse se dissoudre dans l'un des deux glyphes pour réapparaître là où est l'autre. Il ne s'agit pas d'un déplacement dans les dimensions démoniaques : le démon est détruit puis instantanément recréé mais la transmission de l'information (son nom, son pentacle et sa mémoire) se fait uniquement à travers les dimensions sensibles. L'extrême simplicité de la nature fondamentale d'un démon autorise cette réplication si serait impossible pour un être vivant.

Namtarou 18 : Le démon reste parfaitement silencieux s'il le souhaite dans toutes ses actions.

Namtarou 19 : Le démon peut localiser magiquement une cible de la même manière que par le pouvoir Anyatra (cf. *Évanescence*; seuil du jet de volonté pour résister : min(30,Namtarou)).

Namtarou 20 : Créer des dimensions démoniaques provisoires le temps de la scène.

Namtarou 21 : Le démon peut se métamorphoser à volonté en une nuée de vermine rampante, comprenant un nombre quelconque

d'insectes. Sous cette forme il survivra tant qu'au moins l'un des insectes survivra. Il pourra se reconstituer. On considérera que pour reprendre sa forme native ou toute autre forme il devra auparavant reconstituer les insectes détruits. Chaque insecte détruit lui prendra une heure. Par ailleurs, sous cette forme, le démon perd ses invulnérabilités habituelles et chaque insecte a la vulnérabilité de sa contrepartie réelle.

Namtarou 22 : Le démon peut se métamorphoser en créature de la Douat et y pénétrer. Cette créature peut alors se déplacer dans toute région où l'attende une âme qui soit consacrée à lui-même ou au démon qu'il sert, mais uniquement dans celles-ci, trouver l'âme si rien ne la dissimule et l'arracher à la Douat si aucune autre force ne l'en empêche. Sous cette forme le démon a une force en tant que créature de la Douat égale à la valeur courante de sa branche Nergal mais ne peut agir de manière offensive. Il ne peut que s'emparer de l'âme si rien ne l'en empêche. Il l'arrache alors à la Douat en quittant celle-ci et la convertit en cendre d'âme. L'âme est évidemment brûlée dans le processus. C'est une métamorphose dangereuse pour le démon car s'il est chassé de la Douat par une autre créature ou un reflet plutonien il est en fait instantanément détruit. Les démons n'utilisent donc ce pouvoir que pour aller chercher les âmes qui firent l'erreur de pactiser avec eux ou leur maître, et ne s'attardent guère dans la Douat. Certains nécromanciens ou prêtres de la Mort ont parfois utilisé ce fait pour tendre un piège à un démon en l'attendant auprès d'une âme qui lui était ainsi liée.

Namtarou 23 : *Architecture démoniaque* comme le pouvoir de mage démoniste de même nom.

Namtarou 24 : Emmener avec soi une autre créature consentante dans les dimansions démoniaques : la cible suivra le démon dans tous ses déplacements tant qu'elle est en contact matériel avec celui-ci.

Namtarou 25 : *Aliénation forcée : cf. le Monde des Rêves.*

Namtarou 35 : *Art des rêves : cf. le Monde des Rêves.*

Namtarou 45 : *Armes oniriques : cf. le Monde des Rêves.*

Namtarou 55 : *Cages : cf. le Monde des Rêves.*

Namtarou 65 : *Poisons morphiques : cf. le Monde des Rêves.*

Namtarou 70 : Le démon créer un double parfait de lui-même avec lequel il est en ubiquité, mais il doit en scinder temporairement son pentacle et le partager entre ses deux doubles sous la forme de deux pentacles portant chacun son nom démoniaque. Il ne s'agit pas d'un dédoublement de pouvoir : le partage doit se faire de manière à ce que la "somme" des deux pentacles soit égale au pentacle originel branche par branche. Si l'un des deux doubles est détruit, l'autre se retrouve avec un pentacle réduit d'autant et ce de manière définitive.

Namtarou 80 : Comme Namtarou 70 mais s'il ne reste plus qu'un seul double par destruction de l'autre, celui-ci récupère automatiquement le pentacle initial du démon dans son intégralité.

Namtarou 85 : Comme Namtarou 80 mais le démon peut se scinder en trois doubles.

Namtarou 90 : Comme Namtarou 80 mais le démon peut se scinder en quatre doubles.

Namtarou 92 : Comme Namtarou 22 mais le démon peut se déplacer à volonté dans la Douat et y rechercher une âme quelconque (Force/Ka), qui ne soit pas nécessairement liée à lui ou au démon qu'il sert, à condition cependant qu'il ait une image mentale de la personne concernée de son vivant ou de son cadavre (par souvenir ou en présence directe).

Namtarou 95 : Comme Namtarou 80 mais le démon peut se scinder en cinq doubles.

Namtarou 100 : Créer des dimensions démoniaques permanentes.

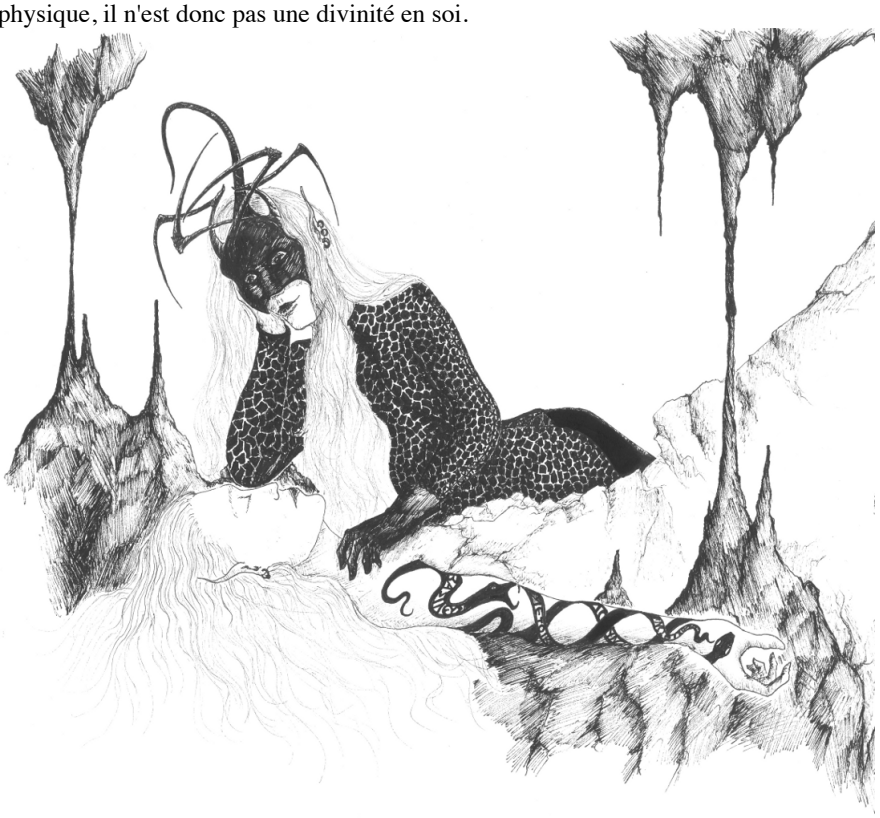
Namtarou 150 : Le démon peut entraîner dans le *Monde des Rêves* avec lui une victime mortelle qu'il ait déjà vue et la faire disparaître définitivement du Monde Matériel en la transformant en créature onirique à ses ordres. Il doit tout d'abord s'introduire dans le rêve de sa victime et aliéner son rêve entièrement. La victime a ensuite droit à un jet de volonté dont le seuil est la racine carrée de la branche Namtarou du démon concerné. Le démon ne peut tenter l'usage de ce pouvoir qu'une fois par nuit sur une victime donnée. De plus, si la victime obtient un 20 naturel sur son jet de volonté, elle est définitivement immunisée à ce pouvoir.

Namtarou 200 : Envoyer au toucher une cible par les dimensions démoniaques dans un lieu quelconque, où le démon se soit déjà rendu. Jet de volonté si non-consentante contre un seuil égal à Namtarou/20 arrondi à l'inférieur (max. 30).

Les Seygneurs des Abysses (Князья Мгли)

On désigne ainsi ceux des démons qui sont parvenus à lier un lieu des Abysses à leur pentacle (faculté que reproduisent d'ailleurs les mages démonistes) afin de créer d'autres démons. Cela implique notamment qu'ils aient accès à de la cendre d'âmes, ce qui signifie en général qu'ils aient un culte qui œuvre en leur faveur ou concluent régulièrement des pactes avec des mortels désireux de vendre leur âme pour quelque avantage dans cette vie. Les Seygneurs des Abysses les plus puissants sont en général vénérés au sein des fameux **Temples des Abysses** (cf. *Abysses*), et certains d'entre eux ne sont que le double démoniaque d'une divinité existante par ailleurs, comme c'est le cas pour les trois divinités des Mraka (cf. *Elfes des Profondeurs* : l'Araignée-Dragon en tant que Seygneur des Abysses est le double démoniaque de

Lilyom, de même l'Ombrageuse Enfant pour Schattentanz et le Silence Complice pour Silberling.
Il n'est pas rare dans ce cas que le Seygneur des Abysses soit vénéré de manière indépendante de la divinité qui lui correspond. En effet un Seygneur des Abysses n'est pas vénéré à la manière d'une divinité en général. Il ne répond pas aux prières mais en revanche est prêt à rendre service à ceux qui lui vouent leur âme et respecte ses engagements. Il peut exiger la mort immédiate du demandeur, ou quelque geste symbolique lui consacrant son âme à l'instant futur de sa mort, ou n'importe quel autre service. Mais un Seygneur des Abysses n'a en lui-même rien d'un référent moral ou d'un argument métaphysique, il n'est donc pas une divinité en soi.



L'Apostat [Отступник ("Otstoupnik") : Tiamat 110, Ereshkigal 342, Bêlit-Séri 98, Nergal 165, Namtarou 201]

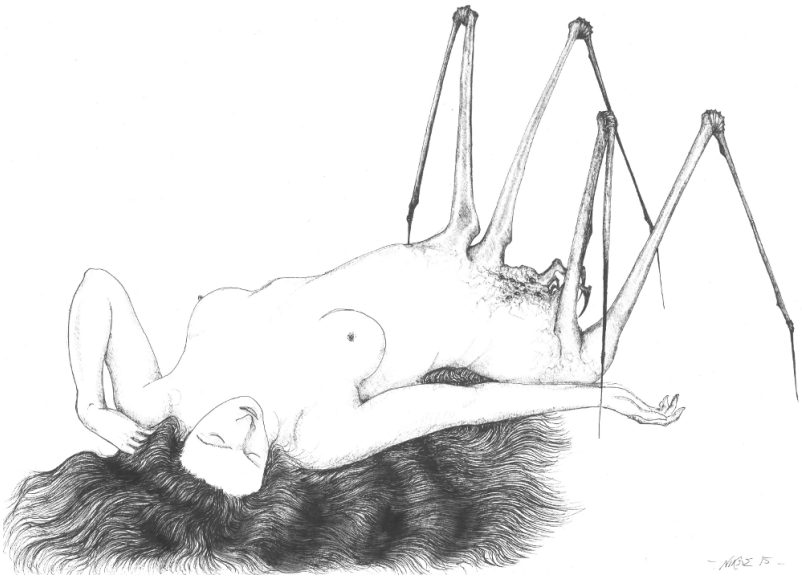
Nul ne sait si - comme le veut la légende - l'Apostat est réellement à l'origine une prêtresse de *Schattentanz* qui se serait détournée de sa voie pour devenir un Seygneur des Abysses relativement mineur. Il est vrai que la prédominance de la branche Ereshkigal dans son pentacle le laisserait penser, et il apparaît la plupart du temps sous la forme d'une Drachenalbe affublée d'un masque, comme le font les prêtresses-démentes de Schattentanz. C'est également sous cette forme qu'il est représenté dans les Temples des Abysses. Il est d'ailleurs étrange d'y voir sa représentation cotoyer celles de *l'Araignée-Dragon* ou de *l'Ombrageuse Enfant*, mais les prêtresses de ces deux déesses disent en général que l'Apostat n'a rien à voir avec leur culte. Peut-être est-ce la vérité ou une simple manière de ne pas reconnaître une cuisante défaite. Qu'une prêtresse renégate ait non seulement pu échapper à leur colère mais accéder à un statut comparable à celui de leur contrepartie démoniaque serait en effet pour ces deux déesses un terrible camouflet. Qui sait ce qu'il en est? Personne hormis les Seygneurs concernés.
L'Apostat est connu pour vouer à la beauté des Elfes une sorte de culte morbide. Il pratique une sorte de cryogénie magique où il préserve les cadavres de ceux qui pour une raison ou une autre lui vouent leur âme dans un écrin de glace des effets de la décomposition, au sein de son domaine abyssal appelé "le Glacier", qui en effet ressemble à un glacier souterrain, où l'on peut voir, éternellement figés dans la glace, les trophées de l'Apostat. L'âme vient alimenter le Glacier et le cadavre l'embellit. Ils sont parfois décorés par de somptueux bijoux ou objets magiques, ce qui rend le Glacier fort attractif pour les aventuriers audacieux, qui ne craignent pas d'affronter les démons au service de l'Apostat (souvent de type Kholod évidemment) ainsi que la température qui avoisine les -60°C. Nombre d'entre eux viennent d'ailleurs enrichir la collection macabre du Seygneur.

L'Araignée-Dragon cf. *Lilyom*

L'Inhumaine ou Zakhvat [захват ("l'emprise") : Tiamat 310, Ereshkigal 820, Bêlit-Séri 72, Nergal 240, Namtarou 725] Représenté sous les traits d'une femme nue et décapitée, souvent armée d'un poignard et affublée de quatre paires d'ailes décharnées, l'Inhumaine est un Seigneur des Abysses assez particulier, dans la mesure où son domaine abyssal est étroitement lié à *Enclose*. Les Portes Brûlées, ou 302ème niveau des *Abysses*, protègent et entourent en effet la cité d'Enclose au niveau des dimensions démoniaques, lui permettant ainsi de surveiller voire interdire tout accès à Enclose par celles-ci. C'est pourquoi on dit que l'Inhumaine possède les clefs d'Enclose, et son nom, qui signifie "l'Emprise", ne fait que décrire celle qu'elle a sur la ville. Une autre particularité de ce Kniaz est qu'il a été créé à Enclose même par des mages démonistes extrêmement puissants, dans le but précisément de protéger la cité. C'est ce qui explique que l'Inhumaine soit considéré comme l'une des divinités d'Enclose, même s'il ne s'agit pas d'une divinité à proprement parler.
L'Inhumaine est réputé prélever parfois une âme, à titre de droit de passage, sur les navires qui empruntent les gigantesques portaux permettant d'accéder au Lac Ardent d'Enclose. C'est pourquoi les équipages d'*Arseterre* ont pris l'habitude de prendre avec eux un esclave qu'ils sacrifient d'une dague particulière, vendue par le Temple des Abysses d'Enclose, juste avant de franchir ces portaux, dans un sens ou un autre. De cette manière, ils espèrent orienter la ponction en l'anticipant. L'Inhumaine étant censé protéger Enclose, la rumeur affirme qu'il bâtirait grâce à ces âmes glanées au fil des ans une armée démoniaque vouée à la protection d'Enclose, si celle-ci venait à être attaquée, ce qui n'est encore jamais arrivé.

Naoborot [Наоборот ("au contraire") : Tiamat 172, Ereshkigal 654, Bêlit-Séri 65, Nergal 97, Namtarou 41] Naoborot est souvent représenté sous la forme d'un homme à l'anatomie inversée : la main gauche sur le bras droit et inversement, le visage tourné vers l'arrière etc... Naoborot est un Seigneur des Abysses étroitement associé à l'idée d'inversion et de renversement de l'ordre établi. Il s'agit d'un renversement au sens propre : tout se trouve inversé et non pas remis en cause. Son domaine, le 3204ème niveau des Abysses, est appelé le "carnaval permanent" parce qu'à l'instar de la tradition du carnaval toutes les hiérarchies traditionnelles s'y trouvent exactement inversées. Ce domaine ressemble en fait à une gigantesque cité perdue au milieu du désert qui semble perpétuellement agitée par un carnaval qui est censé avoir à peine commencé. Des âmes suppliantes vendues à Naoborot y tiennent le rôle de citoyens engagés dans une folle journée sans fin de danses, de boisson, de masques et de musique endiablée. Ce domaine est aussi réputé pour être un lieu de tractations et d'échanges tant il est aisé de s'y perdre. En effet la magie non-démonique est aussi influencée par le renversement des valeurs et ses effets s'en trouvent considérablement affectés. De nombreuses personnes utilisent ce niveau pour échapper à des moyens magiques utilisés pour les traquer, les contrôler ou les espionner. Toute forme de magie de ce genre est automatiquement dissipée ou suspendue (s'il s'agit d'un envoûtement enraciné) lorsque la personne entre au Carnaval Permanent.
Le Palais de Naoborot surplombe la folle cité. C'est un lieu réputé pour son architecture absurde et escherienne, tout entier fait de pierres blanches et noires alternées selon des dessins chaotiques et changeants. Ce Palais est néanmoins la part la plus stable du domaine. Naoborot le quitte rarement. Il dispose de nombreux démons à son service, souvent liés à Ereshkigal comme Souma, Sto Let, vraie et fausse Succube, Héxadactyle et même Glaza... ainsi que des démons uniques qui n'appartiennent qu'à lui. Naoborot est un Seigneur des Abysses assez populaire auprès des mortels désireux de vendre leur âme, car il s'attache à renverser les situations aussi bien que les hiérarchies établies.

L'Ombrageuse Enfant cf. *Schattentanz*



Palavina [Половина ("moitié") : Tiamat 756, Ereshkigal 880, Bêlit-Séri 32, Nergal 428, Namtarou 63] est un Seigneur des Abysses relativement discret, quoique puissant. Son domaine, le Ciel Pourfendu, est le 20003ème niveau des Abysses, soit l'un des plus profonds et des plus "éloignés" qui soit de la Terre. Il apparaît peu dans les Temples des Abysses, et semble peu intéressé à la conquête des âmes, qui pourtant constitue les fondations de la puissance des Seigneurs. Palavina est souvent représenté sous la forme d'un être hybride, le plus souvent un mélange de femme et d'autre chose. Ce Kniaz exprime la perturbation des limites, des frontières, et le chaos créateur originel. C'est pourquoi Tiamat et Ereshkigal sont très prédominantes chez lui. Ce désequilibre le rend redoutable, car il semble n'exister que pour remettre en cause ce qui est et pour perturber l'état naturel des choses. Très intéressé également par les proto-démons, les Ezuap (cf. *Abysses*), il s'intéresse de près à tout ce qui peut s'y rapporter. Il essaie en un sens de transcender jusqu'aux Principes Abyssaux qui le constituent, et représente la capacité d'un système à modifier les paramètres fondamentaux de son fonctionnement, à se "reprogrammer". Certains cosmogonistes l'appellent "l'intelligence de la machine", car Palavina parviendra peut-être un jour à devenir autre chose qu'un simple Seigneur des Abysses. Son domaine, le Ciel Pourfendu, est en tous cas un lieu d'expérimentation, où il essaie de faire *autre chose* des démons qui le servent, notamment à retrouver la nature perdue des Ezuap.

Radzlom [Радзлом : Tiamat 254, Ereshkigal 140, Bêlit-Séri 80, Nergal 156, Namtarou 208] (littéralement "heureux par le mal") est un Seygneur des Abysses qui s'intéresse particulièrement aux mortels, au-delà même de leur âme. Il fait souvent usage du pouvoir lui permettant de s'attacher l'âme d'un mortel en l'engendrant lui-même sous la forme d'un Enfant-Démon. De ce fait nombre des Enfants-Démons existants partagent son sang. On trouve même, dans certaines contrées reculées, des populations d'enfants-démons vivant entre eux, le plus souvent à l'écart des autres lignées mortelles, qu'on appelle **Zvols** (du démoniaque "zvolotch" qui signifie "bâtard"). S'il est faux de dire que tous les Zvols sont descendants de Radzlom de Corrupteur, on peut aisément le supputer pour une confortable majorité d'entre eux, même si évidemment aucune certitude n'est possible à ce sujet.
Radzlom apprécie particulièrement de prendre possession d'un mortel mais il apparaît également sous sa forme native, qui ressemble à une femme aux cheveux noirs dont la peau est recouverte d'étranges tatouages n'appartenant à aucune culture identifiable. Seuls ses yeux sans pupille trahissent son origine démoniaque à ceux qui le voient, mais il joue parfois la sorcière aveugle pour faire oublier ce trait inhumain dans son cas. De fait, comme une sorcière il ne se sert sous cette forme à peu près jamais de violence directe, et préfère faire usage de ses nombreux pouvoirs.
Son domaine dans les Abysses s'appelle le **Pays d'Octobre** et lui permet de créer les démons à partir des âmes qui lui reviennent à leur mort. C'est ce qu'il appelle la "renaissance" de l'âme mortelle concernée sous une autre forme. Le Pays d'Octobre ressemble à un paysage de landes sous un ciel presque toujours pluvieux, similaire à l'Irlande, interrompu par quelques forteresses de bois occupées par les démons qui lui sont affiliés ainsi que par des âmes suppliantes qui renaissent sous la forme de bergers sur les vallons de cet étrange pays, et gardent des créatures monstrueuses non démoniaques mais soumises à Radzlom. On y trouve également une cité fortifiée : Kraï (Край : "frontière"), qui accueille une population disparate de démons, de mortels et d'enfants-démons, d'aventuriers perdus à jamais dans le Pays d'Octobre, de marchands de composants alchimiques ou d'esclaves, de démons asservis par des mages démonistes désireux de disposer d'un pied-à-terre dans les Abysses, d'élèves démonistes au service de ces mêmes mages etc... Les palais grandioses aux colonnes d'or surpur qu'on peut voir dans cette cité appartiennent en effet à de puissants mages démonistes qui utilisent Kraï comme quartier général de leurs troupes démoniaques, voire comme lieu d'enseignement. Quoique toujours en rivalité, on peut affirmer qu'ils contrôlent plus ou moins la cité, du moins dans la mesure que leur laisse Radzlom.
Le Pays d'Octobre a été jadis un lieu de colonisation pour l'empire krovien (cf. *Kazaky*), avant que Radzlom ne s'y installe. Certains démonologues n'hésitent pas à affirmer qu'en un sens Radzlom et son étrange désir de mêler sang démoniaque et sang humain n'est autre que l'héritier des Kroviens. De fait on peut trouver dans le Pays d'Octobre les vestiges d'anciennes colonies kroviennes.
Le Pays d'Octobre est l'un des lieux les plus fréquentés des Abysses : pour les mortels décidés à y voyager, c'est un point de départ, pour les autres c'est un point d'accès vers la Terre, notamment via le **Puits des Démons d'Octobre**, situé sur Terre, dans la cité orgète de Severogord (cf. *Orgia*). En effet, si l'on regarde dans le ciel de Kraï, on verra une sorte de tour inversée suspendue dans le ciel, creuse et pourvue à l'intérieur d'un escalier en colimaçon. C'est en fait le fond du Puits des Démons d'Octobre de Severgorod, la cité noire des Princes Ïermolaï, et un passage permanent vers la Terre, même s'il faut monter l'escalier pendant une bonne semaine pour atteindre celle-ci (le descendre ne prend en revanche que 3 jours, forcément).
Kraï est une cité grandiose, densément peuplée et bâtie, où d'imposants palais jouxtent des maisons minuscules et misérables, sur un sol creusé de multiples réseaux souterrains. Elle dispose d'une culture propre et même d'étranges traditions. Par exemple, les habitants construisent des pièges alambiqués et la loi de Kraï (car elle existe!) précise qu'ils peuvent asservir ou même manger leurs prises. Personne n'est à l'abri de ce genre de mauvais sort. Le Pays d'Octobre produisant peu de nourriture et les démons n'en ayant nul besoin, les habitants mortels de la cité ne dédaignent pas de recourir au cannibalisme, dont les nouveaux venus font en général les frais. Les transactions commerciales courantes se font toujours en argent ou en cuivre, l'or y ayant évidemment d'autres usages. On y parle un sabir étrange de langue des ténèbres et de langues mortelles. Les Zvols ou enfants-démons vivant à Kraï sont séparés en cinq tribus, associées aux cinq principes abyssaux, souvent en fonction de la nature de leurs pouvoirs natifs. Une forte solidarité les unit et ils se distinguent souvent par des signes distinctifs tels que tatouages, bannières ou bijoux. La tribu de la Mère ou des "Nourriciers" utilise comme emblème une femme nue à tête de chien, pourvue de seins surnuméraires. La tribu de la Reine-Esclave ou des "Malveillants" a comme symbole une tête de femme couronnée et entourée d'une paire d'ailes. L'emblème de la tribu du Scribe ou des "Bateleurs" est une calligraphie démoniaque unissant les lettres formant le mot démoniaque **Lgat'**, signifiant "menteur" tout simplement. La tribu du Tortionnaire ou des "Infâmes" se reconnaît à son cercle rouge enflammé. La tribu du Vagabond ou des "Voyageurs" utilise un simple vautour comme symbole.
Outre les palais de puissants mages, Kraï dispose d'échoppes diverses, d'auberges et de tous les établissements d'une cité normale. Le Maire y incarne l'autorité. Nommé par Radzlom en personne pour une durée de cinq ans, il perçoit l'impôt et a sa propre police, qu'on appelle le **Nadzor**. La perception de l'impôt est assez particulière à Kraï : elle repose sur le volontariat et s'assimile plutôt à une forme de corruption généralisée. Plus on paie le Maire, plus on a de chances de le voir agir à son avantage. Le Nadzor est conmposé de démons liés à Radzlom, étrangement fidèles au Maire. Radzlom choisit en théorie le Maire pour honorer l'un des cinq principes abyssaux à tour de rôle. Il peut tout aussi bien choisir un puissant mage qu'un mendiant, mais le Maire est toujours un enfant-démon de la tribu concernée.
Chaque tribu ayant un rôle plus ou moins établi dans Kraï, cette alternance de gouvernement crée une forme d'équilibre. La tribu de la Mère est en général celle qui s'occupe de refonder les lois si nécessaire et celle qui a le rôle politique le plus affirmé. Elle organise également le ravitaillement et régule le commerce de nourriture. Elle contrôle les tavernes et les bordels. Les Malveillants, quant à eux, gèrent l'asile d'aliénés de Kraï, institution importante dans une ville de ce genre, mais également sa prison et ses catacombes. Les Bateleurs contrôlent les archives et servent de clercs au Nadzor. Nombre d'entre eux travaillent également pour les puissants mages de la cité et quelques-uns en sont eux-mêmes. Nombre des saltimbanques de la cité sont souvent des Bateleurs. Les Infâmes s'occupent de la protection de Kraï contre toute menace extérieure. Ils ne se substituent pas au Nadzor et n'ont aucune fonction de police. Leur rôle est purement militaire : garder les remparts de Kraï et repousser les invasions. Les Voyageurs, enfin, s'occupent de l'hospice et de toutes les formes de commerce entre la Terre et les Abysses.
Endroit périlleux, Kraï attire néanmoins de nombreux aventuriers et marchands. On peut y faire fortune tout autant qu'on peut finir sur un tournebroche.

La Reine Noire ou la Reine-Fourmi [Королева мурашек (Koroleva Mourachek) : Tiamat 151, Ereshkigal 39, Bêlit-Séri 25, Nergal

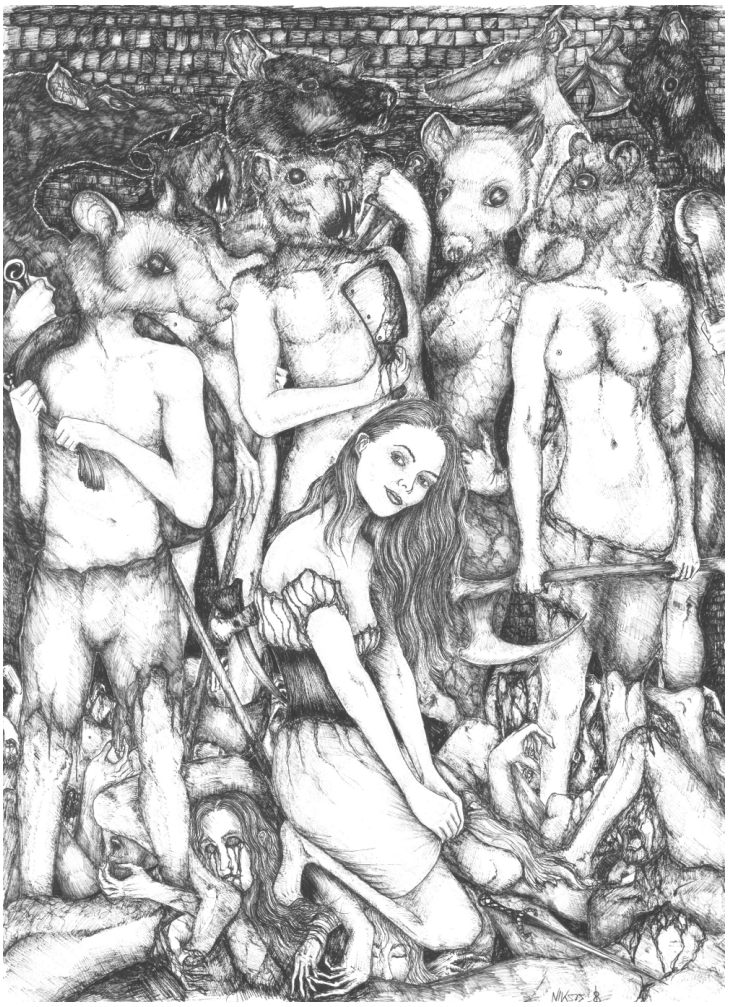
1400, Namtarou 88]

La Reine-Fourmi (sans rapport avec le Totem infernal du même nom, cf. *Totems*) est souvent surnommée la Fille de Nergal à cause de son pentacle si déséquilibré en faveur de celui-ci. Elle est souvent représentée sous la forme d'une femme pâle aux cheveux noirs, aux oreilles se terminant comme des antennes, et vêtue d'une robe evoquant l'abdomen d'une fourmi. De ses mains, toujours liées entre elles par une chaîne de métal, suinte sans cesse une substance blanchâtre et visqueuse semblable au miellat, et qui correspond à un pouvoir bien particulier de la Reine-Foumi. Ce miellat contient en effet des "œufs démoniaques" qui donnent naissance à des démons relativement faibles : les Chatki (cf. ci-dessous). Le miellat en lui-même est une substance magique unique en son genre qui se nourrit des actions et des émotions des mortels à l'entour, comme le fait un pentacle incarné par le pouvoir *Anima mundi* (cf. *la langue démoniaque*), et parvient à faire croître les œufs qu'il contient par ce biais, jusqu'a l'éclosion d'un Chatki. On considère que chaque œuf (un litre de miellat en contient un millier) crée de la Transcendance morte comme s'il avait un pentacle d'un Chatki en qualité d'observateur permanent. Lorsqu'il a ainsi accumulé 625 points de Transcendance morte, l'œuf éclôt et une larve blanchâtre semblable à celle d'une fourmi en sort pour aller se cacher quelque part. Cinq heures plus tard, la larve est devenue un Chatki.

Les Chatki naissant de ces œufs sont tous sous le contrôle de la Reine-Fourmi et elle est en empathie permanente avec chacun d'entre eux. Ces démons sont fragiles et leur existence même est instable, mais l'avantage du pouvoir de la Fille de Nergal est qu'ils peuvent être innombrables et lui permettre de frapper extrêmement fort de manière ponctuelle où elle le souhaite. Ses démons servants viennent parfois sur terre pour y déposer leur fameux miellat là où ils pensent que la récolte transcendante sera la plus efficace. Si le miellat peut avoir une action potentiellement très destructrice, il est en revanche très aisé de s'en débarrasser : par le feu comme n'importe quelle infestation.

La Reine Noire aime essentiellement la guerre. Conduire et organiser des armées au combat est sa raison d'être. Elle a laissé des souvenirs particulièrement atroces dans les pays ravagés par des invasions démoniaques comme *Maïgora* et les Kroviens ont longtemps dû lutter contre ses hordes monstrueuses. Les Chatki ne sont pas ses seuls guerriers. Elle dispose d'armées innombrables qui s'entraînent dans son domaine abyssal, le premier domaine selon la Nomenclature du pays de Kur (cf. *Bouquins*) : la Plaine Infinie, qui en effet a l'aspect d'une steppe qui s'étend à perte de vue en proie à une guerre permanente entre des armées démoniaques toutes contrôlées par la Reine Noire et ses lieutenants, cherchant à mettre à l'épreuve sans cesse de nouvelles tactiques. "*Elle aime la guerre mais se lasse vite de la victoire*" d'après la Nomenclature. C'est ce goût pour la tactique qui lui valut également le nom de Reine Noire, en référence au jeu des échecs.

Rezets [Резец ("l'incisive") : Tiamat 72, Ereshkigal 64, Bêlit-Séri 1345, Nergal 287, Namtarou 384] Rezets le rongeur est comme Radzlom un Knïaz très porté sur l'interaction avec les êtres humains, et notamment sur la procréation d'enfants-démons. Mais son désir n'est nullement de corrompre l'espèce humaine. Il cherche à se constituer ainsi une petite population de Zvols (terme courant pour désigner les enfants-démons vivant en communauté) très particuliers, qu'on désigne du nom de **Gryzn** (déformation d'un mot démoniaque signifiant "rongeur"). Les Gryzns, c'est-à-dire des enfants-démons nés de lui, ont toujours une apparence humaine, mais une tête de rat. C'est là un pouvoir particulier de Rezets : il peut contrôler l'aspect de ses rejetons.



De plus, il peut, par le pouvoir Bêlit-Séri 1250, utiliser sa progéniture pour étancher sa soif de connaissance. En effet, Rezets est sans nul doute le Knïaz le plus préoccupé par la connaissance en général. Les Gryzn ne sont à cet égard qu'un moyen d'action : ils dévorent de vieux lettrés et érudits afin d'acquérir leurs connaissances, et les transmettre à leur ténébreux ancêtre. Une particularité notable est qu'eux-mêmes n'acquièrent pas ces connaissances. Ils le font pour bénéficier de la protection de Rezets, qu'ils appellent entre eux **Atïets**, soit "le Père". Pourtant, Rezets aime à prendre l'apparence d'une belle jeune fille, afin de séduire des hommes et d'enfanter ses monstrueux enfants. C'est en effet le plus souvent lui qui les porte : il s'assure ainsi qu'ils rejoindront l'une des communautés existantes de Gryzn, ou **Svora** ("meute"). Une Svora se cache en général dans les souterrains des lieux peuplés, et survit dans des conditions proches de celles de véritables rats, se nourrissant de chair humaine. Ils sont en fait peu nombreux et, s'ils se montrent assez rusés, peuvent survivre ainsi. Ils ont parfois des liens avec les *Guildes de Voleurs*, qui mettent à profit leurs connaissances et leur efficacité guerrière (ils ont souvent une force hors du commun), en échange d'un approvisionnement régulier en chair humaine. Plus ou moins inféodées à Rezets, les Svoras peuvent se contenter de chair de gens du commun, peu susceptibles d'assouvir la faim de savoir du Knïaz. cependant, elles s'exposent à des représailles, se traduisant en général par l'extermination du groupe par des moyens indirects. Chaque Gryzn naît avec une terrible faim implantée en lui : bien que pouvant tout-à-fait survivre sans jamais consommer de chair humaine (ou d'autres lignées mortelles), ils sont régulièrement submergés par une envie dévorante (c'est le cas de le dire) de celle-ci. Merci papa : c'est bien à Rezets qu'on le doit.

Nul ne sait dans quel but Rezets accumule ainsi le savoir des mortels. Nul ne sait si c'est un but en soi ou la préparation à un bouleversement prochain, peut-être la fameuse Seconde Sanction (cf. *Épersonai*), qui apporterait la fin de toute magie et rendrait beaucoup plus précieuse la simple connaissance humaine? En tous cas, son domaine dans les Abysses : le Terrier de Papier, a la forme d'une sorte de labyrinthe souterrain, dans toutes les directions, dont les murs sont en effet faits de papier et contiennent toutes les connaissances ingérées par Rezets, rédigées en langue démoniaque. Même les compétences purement manuelles y sont détaillées, avec un tel luxe de précisions et de détails qu'on peut y apprendre des choses par simple lecture. On y rencontre peu de démons, mais en revanche les âmes des Gryzn, qui y renaissent en général sous la forme de magnifiques démons, tels que les Éphèbes (cf. plus bas).

Le Silence Complice cf. *Silberling*

La Sublime Porte [Блистательная Порта : Tiamat 502, Ereshkigal 640, Bêlit-Séri 480, Nergal 556, Namtarou 398]

"*Mais ils ne craignaient rien de tout cela. Le véritable objet de leur terreur se trouvait dans une cage aux barreaux d'or pur posée au centre du cercle qu'ils formaient avec le Divan Impérial. La cage était circulaire et ressemblait à un panier d'enfant tissée d'osier qu'on vendait au Grand Bazar. À l'intérieur se trouvait un démon asservi, qui avait pris la forme d'un enfant à la peau rouge et aux cheveux éclatants de blancheur. Il souriait et regardait autour de lui de ses yeux grand ouverts, car il n'avait pas de paupières.*

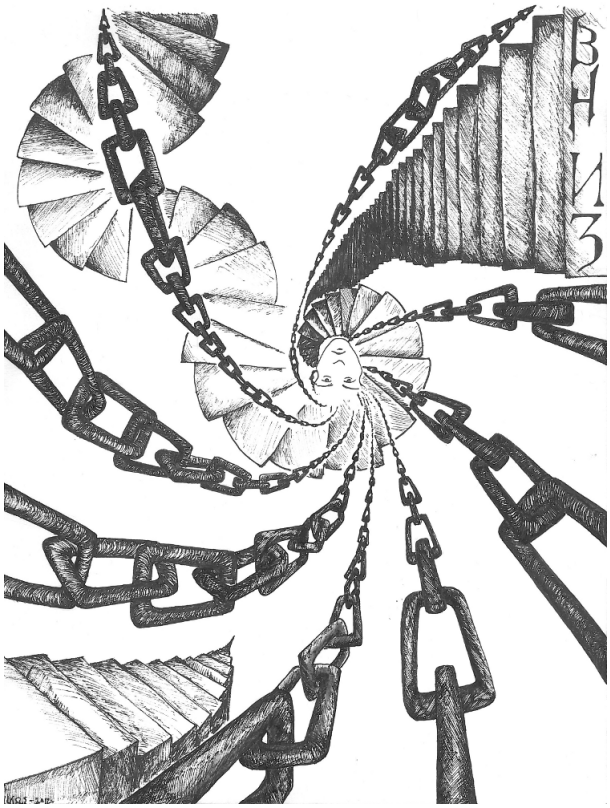
Ce démon était appelé la Sublime Porte. "

La Sublime Porte était le nom que l'on donnait jadis à la cour impériale ottomane. C'était un nom qui pendant des siècles inspira crainte et respect en Europe et au Moyen-Orient. Dans le contexte de Terre Seconde, l'Empire Ottoman n'a jamais existé sur Prime Terre, puisque c'est après les Croisades (donc après l'an mil) que les Turcs vont peu à peu s'imposer comme les seigneurs du monde arabo-musulman et régner sur les conquêtes arabes et même Constantinople à partir du XVème siècle. Cependant on s'autorise des incohérences et des anticipations d'un avenir probable, aussi une contrée de Terre Seconde fut jadis inspirée par la grandeur de l'Empire Ottoman mais d'une manière fort éloignée cependant de l'original.
Cette civilisation disparue s'épanouit jadis sur les terres de Granitsa Tmy (cf. *Kazaky*), aujourd'hui englouties depuis *la Chute du Royaume de Dieu*, alors habitée par les *Kazaky*, premier peuple humain qui affronta les démons de manière organisée. Une tribu kazak devint sédentaire et se fit appeler les Kroviens, du nom de leur cité principale : Znakhark-Krov' ("sang des sorcières" en démoniaque). Quoique de culture slave, les Kroviens bâtirent un empire riche et puissant sur le modèle ottoman. Ils parvinrent à repousser efficacement la menace démoniaque et à prospérer en créant un corps de guerriers d'élite (appelés les Janissaires comme le corps d'élite de l'armée ottomane dans la vraie vie) composé uniquement d'être hybrides entre l'humain et le démon, et beaucoup plus proches du démon que de l'humain que les enfants-démons qu'on voit aujourd'hui. Les Janissaires étaient une lignée immortelle qui disparut avec leur empire, mais constitua la base de l'empire krovien pendant pendant 160 ans de sa fondation en l'an -209 jusqu'à sa destruction en l'an -49. Varia, l'impératrice immortelle de Znakhark-Krov', avait demandé à ses démonistes de créer pour elle un très puissant démon qui serait le soutien de son trône, et c'est ainsi que fut créé la Sublime Porte.
Mais le démon parvient à se libérer en précipitant habilement la chute de l'empire krovien et perdura en tant que Seygneur des Abysses. Il est très rare pour l'un de ces Princes des Ténèbres d'avoir été créé par des mains mortelles, et la Sublime Porte aime comme Radzlom se mêler aux humains, non pas par le métissage (car cela éveille en lui le souvenir de sa captivité) mais par l'intrigue politique. Nul ne sait quel sinistre dessein l'anime mais il est peu de sociétés humaines qu'il n'ait tenté d'influencer d'une manière ou d'une autre.
Son domaine dans les Abysses s'appelle l'Animaville. C'est en apparence une magnifique cité entourée d'eau qui semble surgir des flots mais dont chaque bâtiment est en réalité animé. La cité de la Sublime Porte est vivante car elle est animée par les âmes vouées au Seygneur. En effet la Sublime Porte est connu pour entretenir d'étroits rapports avec les êtres mortels et accéder volontiers à leurs désirs en échange de leur âme. Dans les Temples des Abysses c'est l'une des idoles les plus populaires auprès des désespérés venus tenter le tout pour le tout.

Vii [Вий : Tiamat 239, Ereshkigal 900, Bêlit-Séri 703, Nergal 401, Namtarou 174]

Vii est dans la vraie vie un démon issu du folklore russe, repris dans le conte éponyme de Nicolas Gogol, appelé aussi le "Roi des Gnomes", représenté comme une tête gigantesque dont deux démons serviteurs essaient de maintenir les paupières ouvertes. Dans le contexte de Terre Seconde on en fait un puissant Seygneur des Abysses régnant sur le Monde Fantôme, soit le deuxième niveau des Abysses (cf. *Abysses, Cosmogonie*). Le Monde Fantôme est connu comme un lieu voué aux cauchemars et Vii est un démon très étroitement associé au *Monde des Rêves* ce qui se manifeste par son pentacle très décalé vers la Reine-Esclave. On dit qu'il existe des passages entre le Monde Fantôme et le Monde des Rêves, où l'on peut se fondre dans son double onirique et se perdre dans le Monde des Rêves... sans jamais s'être endormi!
En tous cas Vii aime à hanter les rêves des mortels et à les y enfermer, comme par le rituel démoniaque des Cages (cf. *la langue démoniaque*). Il est fréquent dans les Temples des Abysses de voir des gens brûler sous son effigie des papiers sur lesquels ils ont rédigé un cauchemar horrible qu'ils ont eu. On dit que Vii est friand de ce genre de littérature et récompense ceux qui étendent ainsi sa collection personnelle de cauchemars affreux, par lesquels il peut ensuite tourmenter ses victimes. Ne rêvant pas à proprement parler lui-même et ne disposant pas d'une imagination mortelle, il doit se reposer sur ce genre de contribution pour être efficace. Le Monde Fantôme se présente d'ailleurs comme une terre lunaire, plongée dans une nuit éternelle sous une voûte étoilée, dans laquelle de gigantesques cages contiennent des créatures monstrueuses, issues du Monde des Rêves et néées de ces suggestions écrites. Des caves conduisent vers de gigantesques lieux souterrains qui reproduisent des décors de cauchemar, parfois même des paysages entiers, avec un véritable ciel car le Monde Fantôme est un lieu immense et particulièrement complexe et non-euclidien dans sa topologie. Zamok Sna (Замок сна : le Château du Sommeil), le palais de Vii lui-même, très haute forteresse de pierre blanche (voyez-vous le Royaume de Takicardie dans le dessin animé "Le Roi et l'Oiseau"?), censée exister à la fois là et dans le Monde des Rêves, contient une bibliothèque immense, qui rassemblerait tous les cauchemars écrits et/ou dessinés qui lui furent dédiés. Zamok Sna est habité par les âmes suppliantes mortes dans leur sommeil sous l'emprise de Vii et damnées à jamais par celui-ci.

Vniz ou Celle qui attend [Вниз : Tiamat 500, Ereshkigal 300, Bêlit-Séri 300, Nergal 200, Namtarou 100]



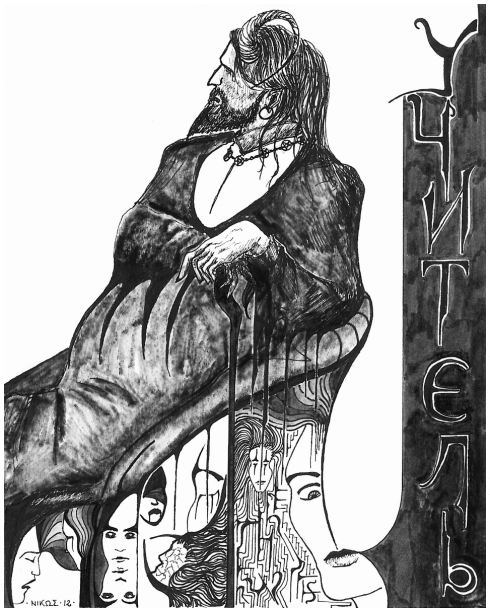
Son nom signifie en démoniaque "en bas". Vniz est sous sa forme originelle une sorte de pieuvre dont le corps est un visage féminin et les tentacules sont faites de chaînes. C'est un très vieux Seigneur qui hante un lieu très profond des Abysses, appelé le Labyrinthe Funéraire, ou parfois le Tombeau de Khthôn. Vniz n'a cependant pas grand'chose à voir avec le titan *Khthôn*, si ce n'est qu'il existe des passages entre ce domaine et le Monde Souterrain. Vniz est un très vieux démon, qui a même été un proto-démon ou Ezuap (cf. *Abysses*). Elle est d'ailleurs mentionnée dans la "Crue des ténèbres" (cf. *Bouquins*). Elle est réputée patiente, extrêmement patiente... On peut s'étonner qu'un démon si ancien ne soit pas parmi les plus puissants, mais Vniz est la prudence incarnée. Elle accumule peu à peu du pouvoir par des moyens très discrets et elle attend. Depuis toujours en un sens.
Les chaînes qui la représentent sont autant de liens avec des âmes mortes suppliantes enfermées dans son Labyrinthe, qui a la forme d'un immense labyrinthe souterrain, se distinguant fortement du Monde Souterrain en ce qu'il est intégralement taillé et maçonné et ne présente aucune roche sous une forme naturelle. Il n'est en un sens pas souterrain mais plutôt entièrement bâti, à la manière d'une pyramide, sans aucune ouverture cependant vers un quelconque extérieur. Comme nombre de Seigneurs des Abysses, Vniz construit son pouvoir sur les âmes mortes qui se sont liées à elle de leur vivant. Vniz elle ne reçoit que les âmes mortes de suicidés qui se sont pendus. Ceux qui souhaitent lui livrer leur âme placent sur son effigie un peu de la corde dont ils se serviront pour mettre fin à leurs jours. On dit qu'ils peuvent exiger à peu près n'importe quoi en échange de leur sacrifice, mais qu'il n'y a qu'une chance infime de voir leur souhait être exaucé. Car Vniz est très liée à Tiamat et au chaos originel. Sa grâce est aléatoire, mais comme le chaos peut être considérable. On dit qu'elle œuvra à la chute de l'Empire des Terres Inachevées (cf. *Barons Mestiviers*) pour exaucer le souhait d'un simple manant. Les

désespérés qui attendent en quelque sorte un miracle ou rien se tournent vers elle, car... elle les attend.

Le bestiaire démoniaque

Lutomysl, dans sa fameuse "Nomenclature du Pays de Kur" (cf. *Bouquins*), propose un bestiaire démoniaque qui rassemble les démons les plus courants, ceux qui loin d'être uniques sont au contraire produits en de nombreux exemplaires comme des instruments dont l'utilité a été maintes fois éprouvée. Les démons décrits ici sont donc les plus courants et les plus susceptibles d'être présents un peu n'importe où dans les Abysses. On donne ci-dessous leur appellation commune, leur nom démoniaque et leur pentacle. Comme on l'a dit plus haut, un pentacle et un nom démoniaque définissent entièrement un démon. Les catégories présentées ci-dessous sont donc des classes d'équivalence contenant de parfaits clones, différenciés seulement par leur historique. On a également ajouté à cette liste quelques démons uniques.

Barbacole
[Учитель (prononcer Outchitel' : "instituteur") : Tiamat 36, Ereshkigal 68, Bêlit-Séri 73, Nergal 20, Namtarou 13]



"Barbacole" désigne en français un vieux maître d'école revêche et pédant. Il s'agit cependant d'un démon puissant doué d'un pouvoir unique : en combinant les deux principes abyssaux qu'il maîtrise le mieux, soient Bêlit-Séri et Ereshkigal, il peut transmettre une connaissance, de manière analogue au pouvoir Ereshkigal 19, c'est-à-dire en agissant directement sur l'esprit de sa cible. Barbacole est très connu des écoles de démonologie car il est fréquemment utilisé par les maîtres à la manière d'un assistant. Il peut donc transmetre une connaissance directement d'une cible consentante vers une autre cible consentante, qu'il s'agisse d'une compétence ou d'une langue... même enchantée!
Barbacole a l'aspect très classique d'un démon cornu et barbu, mais est toujours vêtu d'habits fort seyants et porte à la main un long bâton qui est une extension de sa main. C'est ce bâton qu'il utilise pour transmettre la connaissance : il en touche le donneur, puis le receveur. le transfert ne dure que quelques secondes (impraticable en combat cependant). C'est un long bâton de bois clair, couvert de runes démoniaques qui changent selon la nature de la dernière connaissance transmise.
On pourrait croire que ce pouvoir démonique si particulier viole la septième loi de Viviane ("le savoir irremplaçable") mais ce transfert a deux inconvénients : il est provisoire d'une part, et se dissipe au bout d'une heure ou deux, et d'autre part transfère en plus de la connaissance elle-même la tournure d'esprit du donneur, relative à la connaissance en question. Le receveur n'a donc pas assimilé la connaissance, n'a pu se l'approprier et en fera usage exactement comme le ferait le donneur. Certains Maîtres utilisent Barbacole pour accélérer le rythme d'apprentissage de leurs élèves, en leur donnant un accès provisoire mais réel à une connaissance difficile à assimiler, afin que le véritable apprentissage s'en trouve facilité. D'autres évitent de faire appel à lui car ils trouvent que Barbacole formate la compréhension de l'élève et en réalité l'empêche d'apprendre en harmonie avec sa propre intelligence... Mais ce formatage est pour certains Maîtres un avantage de plus!
Malgré sa puissance, Barbacole est essentiellement un démon serviteur, souvent utilisé par les démonistes et démonologues, et peu agressif de nature. Mais il est très dangereux par les jeux qu'il aime pratiquer avec les jeunes esprits. Il est souvent utilisé par les Seigneurs des Abysses pour corrompre les âmes des étudiants de tout poil, car nombre examens ne durent guère plus d'une heure ou deux...

Belsmekh ou Candide [Белсмех : Tiamat 23, Ereshkigal 45, Bêlit-Séri 30, Nergal 16, Namtarou 12]

Son nom peut se traduire littéralement par "rire blanc" au sens de rire pur et sans malice. Candide se distingue des autres démons en ce qu'il utilise beaucoup le pouvoir Ereshkigal 40 mais uniquement sur de jeunes adolescents souvent victimes de traitement abominables, et il laisse la personnalité de l'être qu'il envahit ainsi influer sur son propre comportement. Étant l'un des rares démons dont la forme native soit à la fois invisible et immatérielle (il apparaîtra en double-vue comme un simple pentacle flottant dans l'air), il fait un usage considérable de ce pouvoir et n'agit en général qu'à travers celui-ci.

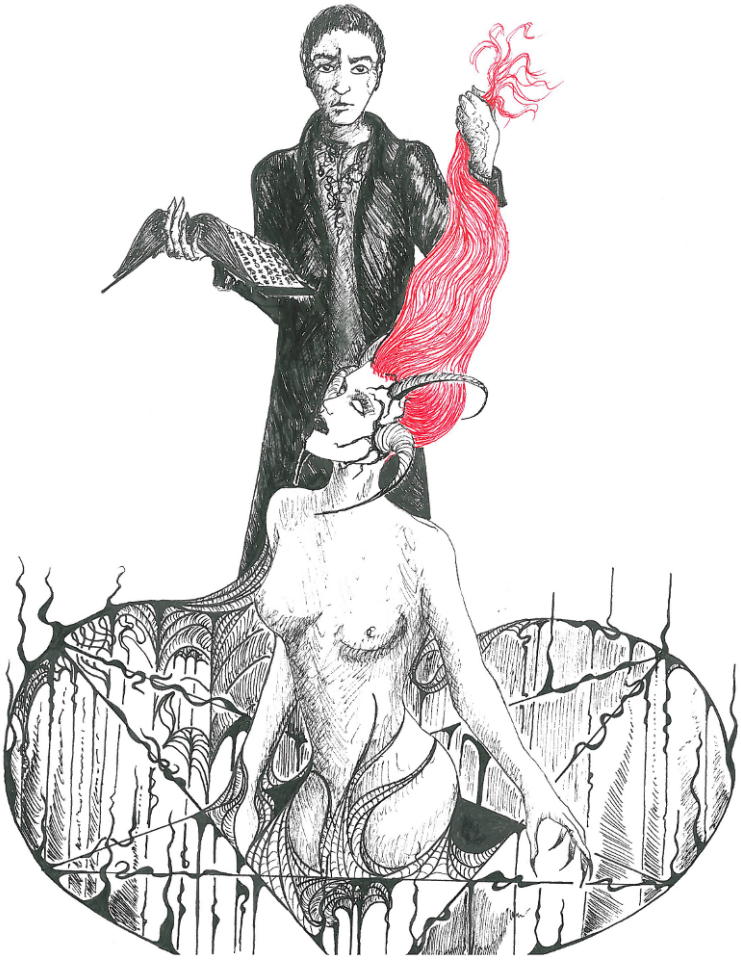
Cent-Papiers [Сто бумаг (Sto Boumag) : Tiamat 3 Ereshkigal 0, Bêlit-Séri 2, Nergal 0, Namtarou 4]

Les Cent-Papiers sont sans nul doute parmi les démons les plus étranges et les plus inoffensifs. Leur enveloppe matérielle est constituée de feuilles de papier pouvant se mouvoir et s'assembler à volonté, que ce soit pour prendre la forme d'un tas de feuilles parfaitement lisses et ordonnées ou d'une créature humanoïde faite de papier, comme une sorte de figurine d'origami. Le niveau de leur branche Tiamat les rend en principe immunisés au feu, mais ils le craignent en réalité par-dessus tout, car ils y sont sensibles, comme par une sorte de souci de cohérence avec leur apparence. Leur pouvoir particulier est qu'ils peuvent servir de bloc-notes ambulant dans la mesure où ils peuvent conserver précieusement et restituer à volonté n'importe lequel de leurs feuillets avec les notes éventuelles que leur maître y aura rédigées et toujours en proposer des vierges sans aucune limite. Ils sont de ce fait utilisés comme secrétaires par des mages désireux de disposer à tout moment de l'ensemble de leurs notes et de leurs brouillons. Les Cent-Papiers suscitent également une haine féroce et irrationnelle chez les brutes ignorantes et illettrées. On raconte même qu'une secte particulière de fanatiques se désignant eux-mêmes comme les Porte-Feux s'était jadis jurée de les éliminer par auto-da-fé, ignorant sans doute qu'un Cent-Papiers se recrée fort aisément.

Chatki [Шаткий ("instable, bancal") : Tiamat 10, Ereshkigal 10, Bêlit-Séri 10, Nergal 10, Namtarou 10]

Ironie particulière ou réalité fondamentale des abysses, ces démons au pentacle si remarquablement équilibré souffrent d'une faiblesse intrisèque, liée à la manière dont ils furent créés. Créés à partir de Transcendance et non de cendre d'âme, ils sont très instables et de ce fait

peuvent être détruits aisément. Un Chatki sera réduit à néant soit par une *dissipation* (qui réussit automatiquement contre eux) soit si toute personne en sa présence et souhaitant le voir disparaître réussit un jet de volonté contre un seuil de 25 ou un jet de résistance à la magie (un seul jet autorisé d'une personne donnée pour un Chatki donné).
Les Chatki ont l'apparence de fourmis ailées géantes qui peuvent se dresser sur leurs pattes arrières et si besoin manipuler des armes de leurs pattes avant, qui ont plus l'apparence de mains humaines griffues que de crochets de fourmis. Ainsi dressées elles ont la taille d'un Elfe Sylvain.



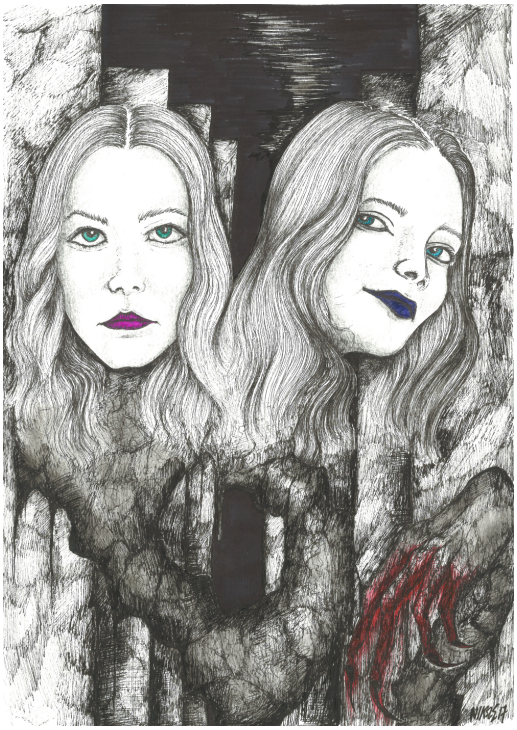
Cornalin [Рогатый ("rogatyi" : "cornu") : Tiamat 10, Ereshkigal 1, Bêlit-Séri 3, Nergal 17, Namtarou 7]

Leur nom leur vient de la double paire de cornes et de leurs cheveux rouges comme de la cornaline. Hormis cela leur forme native est celle d'hommes ou de femmes nues, à la peau très pâle. Les Cornalins sont considérés comme de bons fantassins pour les armées démoniaques. Ils ont de plus un pouvoir démonique particulier, qui est fort intéressant pour tous ceux qui souhaitent établir une armée démoniaque : la reproduction. Ce sont en quelque sorte les seuls démons sexués dans la mesure où ceux d'entre eux qui ont une forme féminine peuvent devenir enceintes après un rapport sexuel avec un autre Cornalin de forme masculine. Il faut également pour cela que les deux Cornalins aient **chacun** dévoré en entier suffisamment de cadavres de mortels pour que la somme des points d'âme des malheureux mortels soit au moins égale à 38, soit la force du pentacle d'un Cornalin. Il faut aussi que les âmes des mortels ainsi dévorés soient encore dans la Douat en tant qu'âmes errantes (cf. *l'âme immortelle*) et n'aient subi aucune transformation nécromantique. Cette manipulation arrache à la Douat et brûle évidemment l'âme concernée au moment où les corps sont dévorés. Ainsi les Cornalins peuvent-ils se reproduire seuls, sans l'aide de personne, pour un coût double du coût normal par le pouvoir démoniaque de l'"argile démoniaque". Le Cornalin "femelle" tombe ainsi enceinte et accouche comme une femme mortelle 9 mois plus tard d'un "bébé cornalin" qui grandira en l'espace d'un an pour atteindre sa taille "adulte". Les Cornalins enfants naissent avec un pentacle dont toutes les branches sont à 0 puis augmentent avec l'"âge". De véritables familles de Cornalins peuvent ainsi exister. Enfin, la progéniture d'un Cornalin asservi à un mage démonologue, démoniste ou à un objet magique est également asservie de la même manière. C'est cette dernière caractéristique qui est très utile pour les mages démonistes.

Démon-Cage [Клетка (Kletka) : Tiamat 11, Ereshkigal 2, Bêlit-Séri 1, Nergal 30, Namtarou 14]

La forme native de ce démon est particulièrement déroutante : c'est un filet métallique qui se déplace de lui-même comme s'il était vivant. Kletka est très utile pour enserrer une victime, notamment s'il s'agit d'un mortel capable de magie, car s'il s'agit d'un métal animé par de la magie, il s'agit nonobstant de métal et s'il enserre la tête d'un quelconque lanceur de sorts il inhibera toute magie en lui. C'est pourquoi il est particulièrement recherché par les mages démonistes désireux de se débarrasser d'un rival.
Kletka n'ayant pas de forme native humanoïde, il ne combat pas sous forme native par des griffes comme la plupart des démons mais par tout son corps. Il ne pare jamais mais peut enserrer son adversaire et le maintenir prisonnier ou l'étouffer. Il ne peut évidemment faire usage d'aucune arme ni d'aucune objet sous cette même forme. La difficulté d'attaque sera celle des griffes démoniaques selon la valeur courante de Nergal. Un jet d'attaque réussi avec une marge de 15 au minimum (on peut esquiver cette attaque mais pas la parer) signifie que que le démon est parvenu à enserrer son adversaire ou une partie de son corps. Kletka sera considéré comme pouvant s'étendre à volonté jusqu'à représenter une surface de Tiamat*10 m^2. Une fois que Kletka s'est refermé sur une victime, celle-ci devra réussir un jet d'opposition de force contre le double de celle du démon pour parvenir à se dégager, ce qui lui prendra de toutes manières un round entier. Lorsqu'il se referme sur quelqu'un, sa victime ne peut pas bouger autrement que pour se libérer, ne peur pas se déplacer et ne peut pas faire usage de magie si elle est mortelle (à condition que la tête soit enfermée). Kletka en revanche peut se déplacer et entraîner sa proie avec lui, en revanche il sera touché automatiquement par les attaquants à portée. Il peut soit maintenir sa proie prisonnière ou l'écraser, faisant autant de points de dégâts globaux que les dégâts locaux des griffes selon la valeur courante de Nergal. Kletka est essentiellement un auxiliaire de combat très efficace, sans aucun intérêt autre en tant que démon.

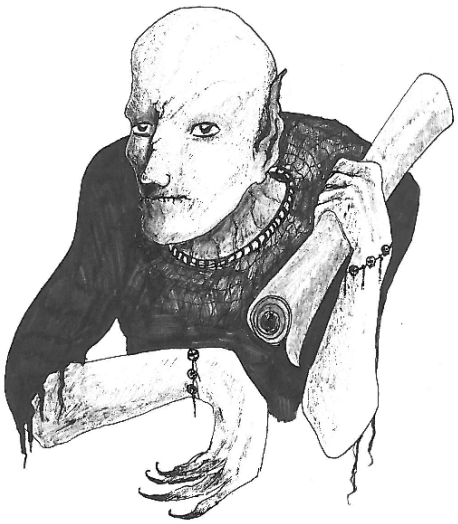
Démon-Mime [Шут (Shout : "bouffon") : Tiamat 9, Ereshkigal 32, Bêlit-Séri 45, Nergal 28, Namtarou 7]



Le démon-mime a la forme d'un être humanoïde pourvue de deux longs cous au bout desquels on trouve deux têtes humaines, l'une arborant en général une expression sombre, alors que l'autre est plus jovial, comme une parodie grotesque des masques de comédie et de tragédie. Très doué pour toute forme de dissimulation, le démon-mime est réputé dangereux et imprévisible, car particulièrement rusé et toujours prêt à détourner d'une manière qu'il jugera "comique" les ordres de son maître. Il est souvent utilisé pour l'exercice du pouvoir Ereshkigal 40, permettant la fusion du démon avec un mortel. On obtient alors une créature particulièrement habile à singer les comportements des êtres humains et très douée pour se faire passer pour n'importe qui. Le démon-mime a notamment une particularité unique : toute personne parlant la langue des ténèbres a la valeur courante de la branche Ereshkigal du démon en % de chance de **ne pas voir son pentacle**, lorsqu'il est en présence du démon. Cependant, en dépit de ses talents, Shout a la réputation d'être trop difficilement contrôlable pour être souvent utilisé par les Seigneurs des Abysses. Des mages démonistes mortels, et notamment des prêtresses de *Lilyom*, se croient cependant plus malins et cherchent régulièrement à les utiliser malgré tout.

Démon-Sable ou Komar [Комар ("moustique") : Tiamat 0, Ereshkigal 0, Bêlit-Séri 0, Nergal 1, Namtarou 0]

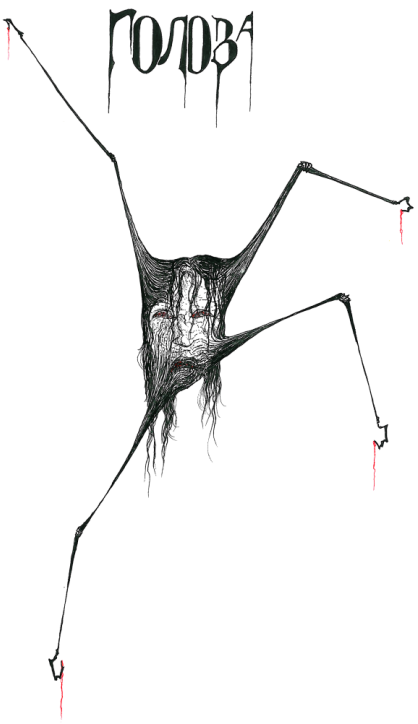
Les Komary sont sans doute les plus faibles qui soient parmi les démons. Il est très rare de les rencontrer ailleurs que dans leur univers d'origine : le Désert Vivant, un lieu des Abysses asservi jadis par un démoniste qui voulut engendrer des démons très faibles, mais en nombre considérable et surtout organisés. En un sens les Komary sont une réussite, parce qu'au-delà de leur pentacle les pouvoirs particuliers contenus dans leur nom les rendent très puissants lorsqu'ils sont en nombre suffisant. La forme native de ce démon est celle d'un petit insecte volant qui a la taille et la couleur d'un grain de sable, et ressemble en effet à un moustique. Sous cette forme il a d'ailleurs la vulnérabilité d'un vrai moustique. Il dispose sinon du pouvoir de se figer sous une forme pétrifiée, indiscernable d'un vrai grain de sable, sous laquelle ne peut rien faire mais reste conscient de son environnement et surtout a la résistance d'un grain de sable, ce qui signifie qu'il faut l'écraser au marteau pour le détruire mais qu'on peut lui marcher dessus ou l'emporter avec soi sans faire exprès. C'est d'ailleurs sous les semelles des vagabonds des dimensions démoniaques qu'ils peuvent parfois voyager eux aussi.
Certains affirment que le Désert Vivant tout entier n'est composé que de ces démons, ce qui est une perspective terrifiante pour les Mortels étant donné que la piqûre d'un Komar fait autant de dégâts que la griffe d'un démon humanoïde ayant 1 dans sa branche Nergal. Mais ceux qui connaissent bien le Désert Vivant affirment que si les Komary sont innombrables, ils ne sont qu'une partie négligeable du sable sur lequel ils marchent. Cette conviction repose sur le fait qu'ils prétendent savoir distinguer le "sable vivant" du sable normal. De fait ils recherchent ce sable vivant car il est comestible! En effet un unique grain de Komar sous forme pétrifiée apporte à un être mortel la nourriture et l'eau dont il a besoin pour une journée. De plus il est possible de s'en nourrir à l'avance : une simple pincée permet ainsi à un mortel humanoïde de survivre une année entière sans manger ni boire!
C'est une propriété très peu connue et soigneusement gardée secrète par les habitués du Désert Vivant. Cet univers a l'avantage de posséder nombre de portails s'ouvrant vers d'autres régions du monde, même hors des Abysses, et ils préfèrent répandre des légendes sur l'avidité soudaine du Désert Vivant, où parfois le sable s'anime pour tuer les mortels imprudents qui s'y aventureraient. Les immortels eux-mêmes tels que d'autres démons n'ayant rien à craindre, ils utilisent parfois eux aussi le Désert Vivant ("Seuls les Vivants craignent le Désert Vivant."), ce qui contribue à le rendre plus dangereux. Mais étant souvent capables de voyager à leur guise dans les dimensions démoniaques, ils n'ont guère l'usage de ses portails pour eux-mêmes, aussi y rencontre-t-on essentiellement des Mortels.



Démon-Savant ou Ouma Khleb [Ума Хлеб ("le pain de l'esprit") : Tiamat 9, Ereshkigal 3, Bêlit-Séri 121, Nergal 1, Namtarou 6]

La forme native de ce démon est celle d'un petit personnage bossu, chauve et pâle, ressemblant à l'immortel Nosferatu campé par Max Schreck dans le film éponyme de Murnau, sans les griffes cependant, car Ouma Khleb est particulièrement incapable en combat au corps à corps comme en témoigne sa branche Nergal. En revanche sa branche du Scribe est digne de celle d'un Seygneur des Abysses mineur. De fait les "Démons-Savants", comme ils sont parfois appelés, sont assez rares et considérés comme extrêmement précieux par leurs maîtres, notamment par leur faculté de reproduire les pouvoirs magiques d'un mortel dont ils prennent possession. Malheureusement la faiblesse de leur pentacle rend la possession très ardue pour eux, aussi sont-ils en général aidés pour y parvenir. Ils sont également souvent des officiants des Temples des Abysses et on prétend que les prêtres kroviens furent leurs créateurs et les premiers à les utiliser (cf. *Maïgora, Kazak*). Ils ont de fait une connaissance encyclopédique qui ne fait que s'étoffer à mesure qu'ils vieillissent et certains d'entre eux qui sont au service de familles de mages démonistes depuis des décennies sont en quelque sorte des archives ambulantes. Ils sont également présents dans les Abysses mais se trouvent majoritairement sur Terre, là où leur soif de connaissance peut être plus efficacement mise à profit.

Démon-Tête [Голова (Golova) : Tiamat 6, Ereshkigal 17, Bêlit-Séri 20, Nergal 14, Namtarou 18]



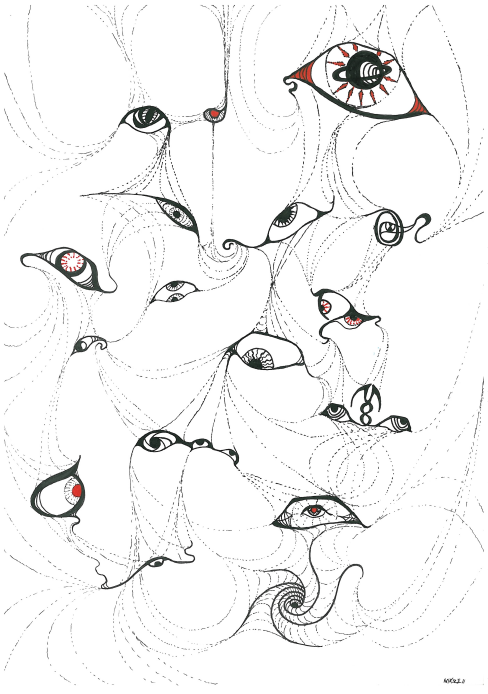
Sous sa forme native le démon-tête est ressemble à une tête humaine réduite et atrocement contrefaite autour de laquelle sont articulées quatre pattes d'insectes qui lui permettent de se déplacer sur toutes les surfaces à la manière d'une araignée. Les Démons-Têtes sont assez fréquemment utilisés pour l'espionnage car ils sont relativement efficaces sous forme incarnée grâce à leur branche Bêlit-Séri dominante.

Équarrisseur [эква́тор (Egvator) : Tiamat 17, Ereshkigal 30, Bêlit-Séri 29, Nergal 30, Namtarou 10]

L'équarrisseur est un outil fort délicat d'utilisation, car il est redoutable à la fois dans sa capacité à torturer et mutiler les mortels et à les rendre fous. Peu de gens, même parmi les démonistes, connaissent l'origine de son nom. Le premier démon de cette catégorie fut en effet créé à partir de cendres d'âmes provenant d'un véritable équarrisseur, doublé d'un tueur en série adrian (cf. *Adria*), qui s'attaquait essentiellement aux enfants pour les dévorer. Il avait vendu son âme au Knïaz Naoborot (cf. ci-avant) et celui-ci créa le premier Egvator à partir de cet individu qui avait sciemment vendu son âme pour ensuite profiter pleinement de sa propre folie.
La cendre d'âmes est un argile indifférencié, qui ne garde rien de la personnalité d'origine du ou des mortels concernés, mais en l'occurrence, ce tueur fou procura à sa mort une quantité très élevée de cendre d'âmes, assez pour créer un démon à lui seul. Il était vraisemblablement un sorcier natif, incapable de maîtriser son don en un pays tel qu'Adria, qui persécute toute forme de sorcellerie, ce qui accrut considérablement la puissance de son Ka (cf. *l'Âme Immortelle*).
De par cette filiation unique entre un mortel et un démon, Naoborot décida de donner à sa création quelques traits de "caractère", propres à rappeler le tueur en question. L'Équarrisseur est par exemple incapable de tuer de façon non-ritualisée. Il se défendra s'il est attaqué, mais à défaut, il cherchera toujours à prendre son temps avec sa victime, jouant d'abord longuement avec celle-ci et la poussant peu à peu vers la folie, la détruisant psychiquement avant de la détruire physiquement. Selon les démonologues, si les démons peuvent agir avec perversité s'ils sont conçus pour cela, ils le font néanmoins à la manière de machines. Il semble toutefois que l'Équarrisseur éprouve un réel plaisir dans la cruauté, le rapprochant de l'humanité par un sentier des plus sinistres. Il a gardé une inclination toute particulière pour les enfants, s'en prenant à eux de sa propre initiative, parfois même au dépens des ordres donnés par son maître. En tant que démon, sa obéissance est donc relativement peu fiable, ce qui fait que peu de gens hésitent à faire appel à lui. Il a cependant un avantage notoire: les coûts d'invocation et de contrat sont divisés par 2 dans son cas (arrondir à l'entier supérieur).

Éphèbe [Юнец (Ïounets) : Tiamat 1, Ereshkigal 0, Bêlit-Séri 2, Nergal 0, Namtarou 1]

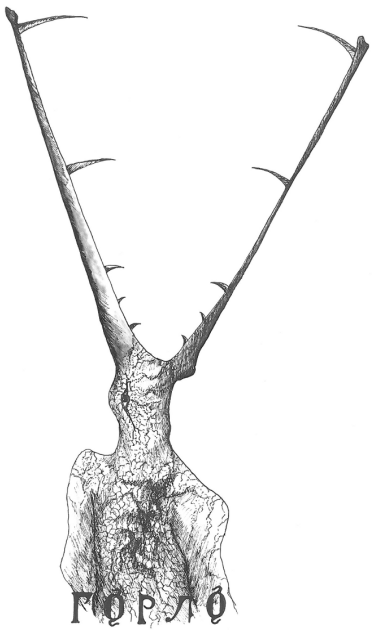
Comme son nom l'indique, l'Éphèbe se présente est sous sa forme native un beau jeune homme sans aucun trait démoniaque apparent. Les Éphèbes aiment à prendre des apparences humaines assez variées et souvent deux Éphèbes ne se ressemblent pas. On peut s'interroger sur l'intérêt d'un démon aussi peu puissant, mais nombre de Seygneurs des Abysses aiment à l'employer en grande quantité à des tâches subalternes ne nécessitant à peu près aucune compétence particulière. Ils servent en général de domestiques dans les palais. Par ailleurs leur forme native étant identique à une forme humaine, ils permettent à certains Seygneurs de recréer des scènes terrestres dans les Abysses. Le fait que l'apparence des Éphèbes soit toujours masculine est interprêté par Lutomysl comme une forme de respect à Tiamat, la Mère Suprême.



Glaza ("Les Yeux") [Глаза: Tiamat 78, Ereshkigal 95, Bêlit-Séri 56, Nergal 80, Namtarou 92]

Glaza est une variété particulièrement redoutée de démon. Ils sont rares mais très puissants d'une part, et surtout très habiles à changer de forme à tout instant, à tel point qu'on dit qu'un Glaza ne reste jamais plus de quelques secondes sous la même forme, et change sans cesse quelque chose, même si cela ne se voit pas. Son pouvoir particulier est que ces métamorphoses peuvent être partielles, et qu'il peut ainsi composer des apparences particulièrement monstrueuses en mêlant diverses formes au sein d'une même métamorphose. Glaza est une chimère sans cesse redéfinie en quelque sorte. Sa forme native est celle d'un ensemble d'yeux de formes et de taille très variées, reliés entre eux par des filaments aranéens, qui se collent aux parfois accessibles. Glaza peut choisir de s'appuyer au sol et à toutes les parois accessibles, ou de léviter, mais il est incapable de se déplacer rapidement, aussi prend-il également souvent la forme d'une *Veuve Noire aux Yeux Dorés*.
Glaza aime a utiliser sa faculté de métamorphose permanente en combat, ce qui rend sa destruction particulièrement difficile. Changer de forme ne lui coûte aucun segment d'action et il peut ainsi jouer de cette faculté pour surprendre sans cesse ses adversaires. Il dispose d'une imagination très fertile en la matière. Sa faculté à changer de forme est si naturelle que le voile de Vritra ou la pierre uranique ne le font pas reprendre sa forme native mais le figent en une réminiscence absurde issue de sa forme courante. C'est ce qui incite certains démonologues à considérer que Glaza n'a pas à proprement parler de forme native et est intrinsèquement une chimère en redéfinition permanente.
Glaza est un démon en général solitaire qui affectionne les souterrains, que ce soit dans les univers réels ou imaginaires. Il peut évidemment être asservi ou créé comme les autres et constitue ainsi un signe de puissance particulièrement manifeste, car peu nombreux sont ceux qui peuvent s'offrir un tel serviteur. La légende veut que la famille orgète portant le nom d'Iermolaï, et se prétendant de son sang, en ait un à son service depuis la Révolution des Lecteurs (cf. *Orgia*).

Gorlo ou l'Avaleur [Горло ("gorge") : Tiamat 19, Ereshkigal 11, Bêlit-Séri 2, Nergal 29, Namtarou 38]



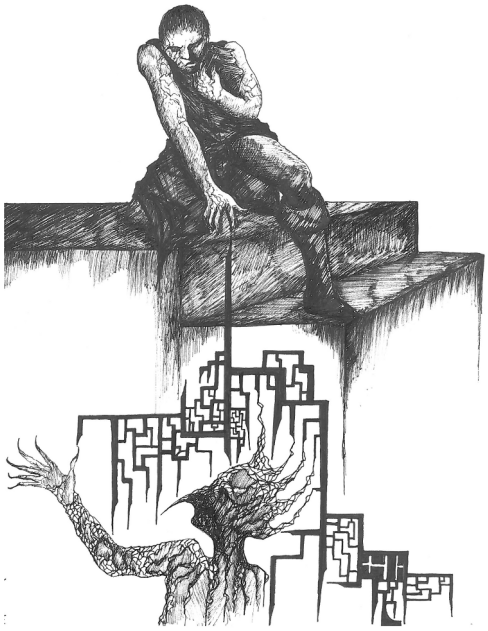
Gorlo est essentiellement un démon utilisé pour le combat. Il a l'apparence d'un géant humanoïde de 3m de haut, à la peau écailleuse et avec une tête rappelant celle du crocodile ou du brochet, quoique pourvue de mâchoires très longues, se déplaçant voûté et traînant derrière lui une longue queue. Sa gueule est particulièrement impressionnante, car elle peut briser même le métal en le prenant entre ses dents. On l'appelle l'Avaleur pour le goût qu'il prend à dévorer les mortels.
Il se bat en général de ses griffes et avec sa terrible mâchoire. Sa force dans sa mâchoire sera considérée comme double de sa force courante, et s'appliquera ainsi aux dégâts de ses morsures. Il concentre en général ses trois attaques sur un même adversaire de manière simultanée. S'il les réussit toutes les trois, on considère alors qu'il a planté ses griffes et ses crocs dans sa victime et en ce cas tirera à chaque round de toutes ses forces sur la partie qu'il a saisie dans sa gueule pour l'arracher. La victime doit alors faire un jet d'encaissement à chaque round - tant que dure la prise - pour résister, contre un seuil égal au double de la force courante dans la mâchoire du démon, soit le quadruple de la force courante du démon. Au premier échec de la victime le membre est arraché et Gorlo prend alors 3 segments pour l'avaler. Rompre la prise nécessite de faire passer un bras ou la tête du démon en disponibilité passive ou nulle.
Gorlo a également une étrange capacité : il peut restituer indemne ce qu'il a avalé, tant qu'il ne s'agit pas d'une créature vivante. Sa voracité ne semble connaître aucune limite et on dit qu'il a dans son ventre quelques dimensions démoniaques enfouies, qui lui permettent d'engranger de nombreux objets. Ce pouvoir qui lui est particulier est parfois utilisé par des mages désireux de soustraire à la curiosité quelques trésors... Mais si le Gorlo est tué, les objets sont perdus!
Enfin il dispose d'un dernier pouvoir fort apprécié des mages démonistes : il peut vomir sous forme de cendre d'âme toute personne mortelle qu'il ait dévorée : l'âme en question ne passe même pas par la Douat, elle est détruite et transformée directement comme par la sublimation démoniaque. Pour chaque âme ainsi dévorée des écailles en forme de cœur apparaissent sur sa peau, comme un sinistre trophée. Ainsi sur l'illustration ci-contre ce Gorlo a dévoré trois âmes mortelles.

Faux-Visage [Лижное лицо : pentacle variable]

Ces démons très particuliers sont en fait les redoutables démons-prêtres de la déesse *Schattentanz* : cf. cet article.

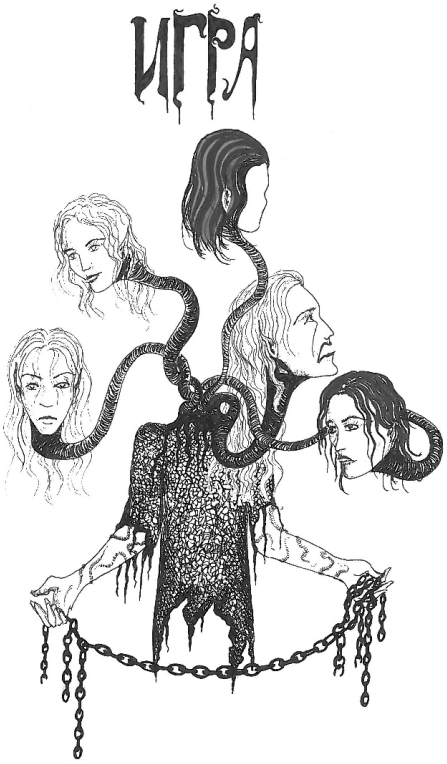
Héxadactyle [Шесть Пальцев (Shest' Pal'tsev): Tiamat 9, Ereshkigal 25, Bêlit-Séri 9, Nergal 14, Namtarou 18]

Héxadactyle (aussi appelé "Six-Doigts") est un démon humanoïde, portant un bec noirâtre au lieu d'une bouche, et dont les mains griffues ont en effet six doigts, dont la peau est recouverte d'une sorte de corne étrange, très brillante et craquelée qui reflète la lumière et donne l'impression qu'il s'agit de morceaux recollés d'un miroir. Cela serait symbolique de son lien à Ereshkigal et à la folie : la rupture de l'harmonie interne. Héxadactyle est surtout connu pour trait de caractère particulièrement étrange : il aime à utiliser le pouvoir d'Ereshkigal 22 **après être entré volontairement en narcose**. En effet Héxadactyle ne peut posséder une cible mortelle autrement que par narcose. Si le



jet de possession indique une réussite ou une narcose, le résultat est toujours la narcose, et de plus systématique **active**, indépendamment de sa victime. Héxadactyle aime ainsi à s'enterrer profondément dans l'inconscient de ses victimes. Une autre particularité de cet état est que Héxadactyle est difficilement détectable sous cette forme : son pentacle n'apparaîtra pas de manière automatique à ceux qui connaissent la langue démoniaque d'une part, et d'autre part il aura droit à un jet de volonté contre toute tentative de Double-Vue, en plus du jet de volonté de sa victime. S'il réussit et que sa victime échoue, la personne utilisant la Double-Vue verra tout sauf la présence du démon. Héxadactyle est donc utilisé pour rendre fou une victime, et excelle dans ce rôle.

Igra [Игра: Tiamat 12, Ereshkigal 15, Bêlit-Séri 7, Nergal 55, Namtarou 1]



Ce démon si déséquilibré est un équivalent du Tourmenteur (cf. *Diables*) sur le plan des douleurs physiques : il fait office de tortionnaire et se considère même comme un artiste du genre. Il dispose d'une compétence infinie en la matière, ainsi qu'en chirurgie et en médecine. La faiblesse de sa branche Namtarou est cohérente avec le fait qu'il est rare qu'un Igra quitte les Abysses. Igra existe pour jouer de la douleur comme d'un instrument, et n'est guère utile sur Terre, car en matière de torture les mortels ne sont pas en reste. Citons la *Nomenclature du Pays de Kur* (cf. *Bouquins*) : "*Peu de fois au cours de mes errances dans le Pays de Kur avais-je ressenti un tel sentiment d'horreur. D'infortunés Suppliants étaient disposés par centaines dans de hautes cages cylindriques qui évoquaient les tuyaux d'un orgue. Igra se tenait assis face à ses victimes, et ses cinq têtes semblaient contempler avec une tendresse perverse l'instrument vivant qu'il venait d'assembler. Soudainement le concert commença. Igra était parfaitement immobile mais son pouvoir faisait naître des hurlements savamment modulés en différents endroits de son orgue de chair selon une mélodie que l'oreille avait l'odieuse impertinence de distinguer en dépit de la nausée qui s'emparait de moi*.".
Igra a en effet cinq têtes, comme le décrit Lutomysl, chacune au bout d'un long cou souple comme le corps d'un serpent. Sa peau est lisse, imberbe, d'un blanc maladif parcouru de veines violacées, et métallique au toucher. Ses têtes sont hideuses, mais ont souvent l'apparence de têtes de Drachenalbe (cf. *Elfes des Profondeurs*). Aucune connexion particulière n'existe cependant entre les démons de ce type et la Reine-Araignée. Le reste de son corps est à l'avenant, en général d'apparence assez large et musclée. Igra n'aime guère se battre mais s'il le fait ce sera toujours de préférence avec une arme. Il est en général vêtu comme un guerrier, avec des armures de cuir composées des peaux de mortels humanoïdes soigneusement cousues et superposées, et porte des outils de torture qui peuvent lui tenir lieu d'armes. Malgré sa forte branche Nergal, Igra n'est pas considéré comme un combattant efficace à cause de la faiblesse de ses branches Tiamat et Namtarou. Certaines familles patriciennes orgètes ou arses les emploient mais dans l'ensemble ils appartiennent surtout aux Seygneurs des Abysses qui tirent pouvoir de la souffrance infligée aux Suppliants qui leur appartiennent.

Incube ou Succube [Стырва (Styrva) : Tiamat 11, Ereshkigal 40, Bêlit-Séri 30, Nergal 14, Namtarou 8]

Pour les Romains, Incube et Succube étaient deux formes de démons différentes. L'Incube était masculin et se glissait auprès des femmes la nuit pour les entraîner dans d'inavouables ébats sexuels tandis que la Succube était féminine et s'attaquait aux hommes. Dans les deux cas le démon tirait ainsi de sa victime sa force vitale et pouvait parfois la conduire à la mort.
Dans le contexte de Terre Seconde les démons étant parfaitement assexués, Incubes et Succubes sont en fait un même démon, qui en effet cherche à acquérir par le sexe et la séduction en général un ascendant sur ses victimes mortelles. Mais il ne le fait jamais sous sa forme native. Il s'incarne toujours dans un vaisseau humain adapté à sa victime, et peut ainsi être masculin ou féminin selon le cas. Le Succube est avant tout un puissant démon-sorcier dont le but est d'acquérir une grande quantité de Transcendance morte par le pouvoir anima mundi en amenant ses victimes à des actions de plus en plus démesurées.
Le Succube peut donc aller bien au-delà du sexe dans sa manière d'agir sur les mortels, et en pratique il ne s'en prive guère, même si c'est cette aspect-là qui intéresse principalement les hiérarchies religieuses qui s'intéressent aux démons. Sous sa forme native, il ressemble à une vieille femme ou à un vieil homme d'aspect particulièrement hideux, au teint parcheminé et aux yeux d'un rouge flamboyant.

Ishtaride ou Fausse-Succube [Дочь (Dotch' : "fille") : Tiamat 22, Ereshkigal 90, Bêlit-Séri 12, Nergal 23, Namtarou 24]

Les Ishtarides sont appelées ainsi parce qu'elle ont la forme attribuée habituellement à la déesse babylonienne Ishtar : une belle femme nue, ailée, griffue et parfois cornue. C'est également pour cela qu'on les appelle Fausses-Succubes, car elles ont l'apparence que l'on prête par erreur aux Succubes. On les appelle aussi les Filles d'Ereshkigal à cause de leur pentacle qui est très déséquilibré en faveur de ce principe. Leur origine remonte à l'ancienne Ereshkigal, lors de la descente d'Inanna aux Enfers (cf. *Abysses*) : on dit que lorsqu'Ereshkigal a tué sa sœur Inanna et a "suspendu son cadavre à un clou" elle a ensuite créé des démons ayant l'apparence de sa victime. La déesse babylonienne Ishtar étant assimilée à la déesse sumérienne Inanna, on les appella ainsi Ishtarides et de fait elles ont l'apparence de cette déesse postérieure à Inanna elle-même. Les Ishtarides sont réputées comme étant fort habiles à la manipulation, et sont d'excellentes auxiliaires des Seygneurs des Abysses dans leurs interactions avec les humains, et dans la gestion de leurs royaumes abyssaux.
Démons relativement puissants, certaines d'entre elles s'installent sur terre pour y acquérir influence et pouvoir, parfois au service d'un Seygneur des Abysses, mais parfois aussi pour elles-mêmes, car il n'est pas rare pour elles d'être des démons indépendants. Certaines d'entre elles deviennent maquerelles ou courtisanes, d'autres se lancent dans le crime organisé ou la contrebande. Elles ont une remarquable faculté d'adaptation à la société humaine. Leur principale faiblesse est que leur branche Bêlit-Séri est trop peu développée pour leur donner une connaissance satisfaisante des cultures humaines. Elles s'entourent donc de conseillers soigneusement choisis lorsqu'elles s'installent sur Terre.

Istyazatyel' [Истязатель ("tortionnaire") : Tiamat 20, Ereshkigal 24, Bêlit-Séri 3, Nergal 32, Namtarou 29]

Ce démon est particulièrement doué pour la cruauté, aussi bien physique que mentale. Sa forme native est celle d'un être humain affublé d'une tête de chat dont les yeux sont uniformément blancs sans iris ni pupille. Les "petits tortionnaires" sont - contrairement aux chats - souvent utilisés en groupe. Ils forment alors une petite troupe de choc très furtive, efficace dans l'attaque et la défense. Les familles patriciennes d'*Arseterre* et d'*Orgia* ayant recours à la magie démoniaque les utilisent fréquemment pour garder leurs demeures. Certains Seigneurs des Abysses les emploient également à la manière d'une force de police.
On suppose qu'ils furent créés comme une sorte de blasphème à l'égard de la déesse égyptienne Bastet (cf. *Douat*), représentée elle aussi avec une tête de chat. Bastet étant une divinité associée au plaisir, ses contrefaçons démoniaques furent ainsi assez naturellement associées à la douleur. L'*Ombrageuse Enfant*, à la fois Seigneur des Abysses et Déesse de la Mort, les aurait créés dans le cadre d'un conflit entre ses prêtresses et les Prêtres-Architectes qui vénèrent Bastet (cf. *Nécromancie*), pour l'attaque d'un de leurs temples, dédié à cette divinité en particulier.

Kak Na Zlo [Как На Зло ("comme par hasard") : Tiamat 20, Ereshkigal 8, Bêlit-Séri 11, Nergal 53, Namtarou 17]

Sous sa forme native, Kak Na Zlo ressemble à une chimère dont le buste est celui d'une femme, la tête celle d'une mante religieuse et la partie inférieure celle d'un serpent. Ce sont des démons particulièrement efficaces au combat et qui sont fréquemment utilisés comme gardiens voire même serviteurs par les démonistes de haut niveau. Ils ont un tempéramment fidèle et une forte intuition du danger, d'où leur nom : ils ne sont jamais surpris et sont toujours là où il faut, "comme par hasard".

Kholod [Холод ("le froid") : Tiamat 80, Ereshkigal 18, Bêlit-Séri 8, Nergal 102, Namtarou 23]

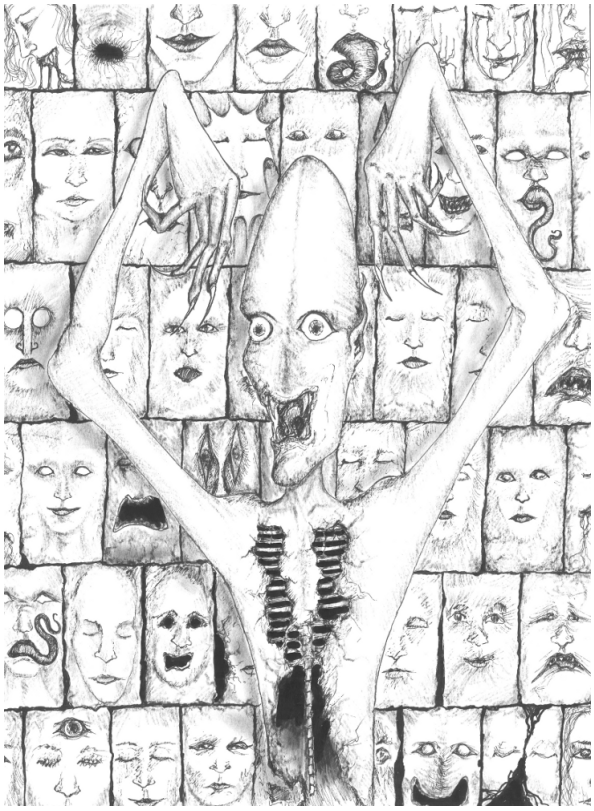
Kholod est un démon particulièrement brutal et efficace, essentiellement utilisé pour ses capacités de destruction et son lien au froid. C'est le fameux "démon des glaces". Il a l'apparence classique d'un démon : un grand corps humanoïde asexué et glabre, des cornes, un visage terrifiant, une gueule hérissée de crocs, des griffes longues et acérées, une longue queue préhensile se terminant en pointe et des ailes de chauve-souris... mais son corps est entièrement d'une blancheur de glace et son contact abominablement froid. Il est fort habile à la manipulation des armes, mais préfère par-dessus tout la hallebarde, qu'il manipule comme d'autres une simple hache à deux mains. Il a par ailleurs le pouvoir d'ajouter à chacun de ses coups des dommages dus au froid qui ajoutent 2d12 aux dégâts sans que ni l'endurance ne joue. Enfin il peut diminuer la température ambiante d'une pièce jusqu'à autant de degrés Celsius que la valeur courante de sa branche Tiamat en-dessous de 0.

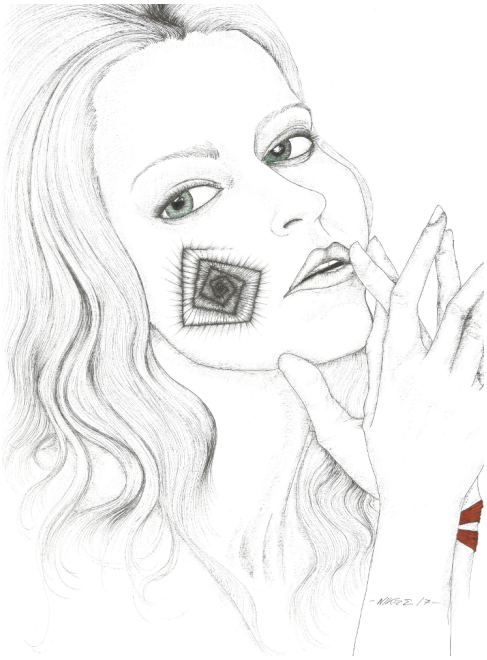
Khromoï ou la Boiteuse [Хромой : Tiamat 89, Ereshkigal 13, Bêlit-Séri 21, Nergal 41, Namtarou 26]

Appelé souvent "La Boiteuse" parce que sa forme native est celle d'une femme au teint pâle et aux cheveux blancs boîtant en général de la jambe gauche c'est un démon très utilisé par les Mraka (cf. *Elfes des Profondeurs*) en raison de son lien privilégié à Tiamat. associé à une branche Nergal assez puissante. Khromoï semble s'être d'ailleurs adapté à cette familiarité puisque sa forme native ressemble de plus en plus à celle d'une Mraka avec les siècles, même pour ceux qui sont créés récemment. La Boiteuse a un pouvoir particulier qui la rend très utile : lorsque son total de points de vie atteint 0, son cadavre, au lieu de tomber en cendres noircies en quelques heures comme celui d'un démon normal, disparaît en quelques minutes d'une manière très étrange : un trou apparaît, souvent au niveau de la poitrine, qui s'agrandit jusqu'à ce que le démon ait disparu. Quelques minutes après sa disparition, le démon réapparaît, de manière inversée : la chair semble sortir d'un trou invisible. C'est une vision très perturbante que cette reconstitution ex-nihilo, qui viendrait directement de Tiamat selon les démonologues. Khromoï réapparaît alors sous la forme d'un autre démon, inférieur dans toutes ses branches, mais de telle manière que sa branche Tiamat soit toujours dominante.
Ce nouveau démon est en tout point identique aux autres démons associés à ce nouveau pentacle, et même le nom de Khromoï est changé. De ce fait ce nouveau démon ne pourra plus bénéficier de cet étrange pouvoir de reconstitution. C'est pourquoi les Mraka disent en général que "La Boiteuse a deux vies". D'ailleurs les Mraka en ont contracté une sorte de crainte superstitieuse des boiteux au sein de leur culture, pourtant peu tendre avec les estropiés ou les gens vulnérables en général. Les Boiteux sont considérés par les Mraka comme possédant un lien mystique à Tiamat, que certains représentent elle aussi sous la forme d'une femme boiteuse. De fait le mystérieux ouvrage "la Crue des Ténèbres" (cf. *Bouquins*) désigne plusieurs fois Tiamat sous ce terme, car sa lutte pour s'approprier les Abysses l'aurait laissée à jamais mutilée.
L'avantage de ce pouvoir est que ce nouveau démon, même s'il est moins puissant que Khromoï, et même si son choix est parfaitement aléatoire (puisque c'est Tiamat qui décide), reste néanmoins lié par le même contrat que le Khomoï dont il est issu. Un Khromoï fait donc de l'usage.

Kraï Zabyl [Край Забыл ("j'ai oublié la limite") : Tiamat 89, Ereshkigal 72, Bêlit-Séri 183, Nergal 175, Namtarou 210]

Ce démon un peu particulier était à l'origine le démon-reflet d'Axan Contrecœur, ancien aristocrate de l'Empire Hyrcan (cf. *la Chute du Royaume de Dieu*) et membre de la Senestre de l'Ordre de la Vie. Issu d'une famille ayant pratiqué l'art des ténèbres depuis toujours, Axan Contrecœur avait rejoint *Enclose* et traversé les siècles en tant que Prêtre du Temple des Abysses se trouvant dans la ville, qui fut construit selon ses indications, afin de dompter un portail qui venait d'apparaître et menaçait toute la cité. Mage démoniste extrêmement puissant, Axan Contrecœur resta le "Jrïets" (terme de la langue ténébreuse désignant son office) de la cité jusqu'à sa mort des mains de sa fille, Roxane Contrecœur, vers la fin du VIème siècle après la Chute. Après quoi, sa fille ayant quitté Enclose, la couronne arse se trouva fort dépourvue face à la nécessité de remplacer le Jrïets au plus vite.
Les mages démonistes de la cité renâclaient absolument à remplacer Axan Contrecœur, et furent ainsi ravis de mettre la main sur Kraï Zabyl, le démon-reflet du défunt mage, qui avait survécu à la mort de son vaisseau humain. Ce démon étant suffisamment puissant pour exercer la magie d'un démoniste, à condition d'en posséder un (Bêlit-Séri 100), il a repris la place du Jrïets.
Régulièrement, la couronne arse lui fournit un mage démonologue suffisamment puissant dans lequel il puisse s'incarner. C'est en général un mage étranger capturé ou un local condamné. Sous cette forme humaine, il est toujours connu comme Axan Contrecœur, et en joue admirablement le rôle. Ses changements d'apparence n'étonnent personne, car le Jrïets en a beaucoup joué de son vivant. Peu de gens savent la vérité, car un démonologue possédé par un démon est à peu près impossible à distinguer d'un simple démoniste. Tout au plus peut-on remarquer que le démon n'est pas en narcose, même active.
La forme native de Kraï Zabyl est celle d'Axan Contrecœur de son vivant : un homme maigre et dégingandé, blond, dont la peau est transparente, ce qui lui donne un aspect d'écorché. Cette apparence était liée à la surconsommation par Axan de philtres d'existence du Dieu Ardent, qui lui assuraient notamment une longévité anormalement étendue, et à une pratique excessive de l'art ténébreux, ayant donné lieu à une sorte de *consomption*. Kraï Zabyl a une personnalité très proche de celle du mage dont il était le démon-reflet, car Axan était déjà un homme ayant perdu beaucoup de son humanité. C'est un être à la fois subtil et retors, n'imposant aucune limite morale à son comportement, très imbu de son pouvoir et de son rôle indispensable, qui méprise à la fois la couronne, la noblesse et le peuple ars. Il n'éprouve du respect que pour les prêtres du Dieu Ardent. Démons et Seigneurs des Abysses sont pour lui également sans valeur.
Kraï Zabyl se comporte comme un mortel dévoré par le désir de pouvoir, cruel et déviant, particulièrement envers un autre démon, le démon-reflet de sa fille : Taïna Skal (Тайна Скал : "le secret des pierres"), qui tient de la même manière le rôle de sa fille Roxane auprès des gens d'Enclose, et perpétue le martyre que la jeune fille a connu de son vivant auprès de son père.





Mains-Brisées [Охотник ("Akhotnik" : "chasseur") : Tiamat 40, Ereshkigal 61, Bêlit-Séri 8, Nergal 27, Namtarou 49] "Mains-Brisées" est le surnom que les mortels lui ont donné, en raison de la manière dont ses mains peuvent se plier, mais son nom démoniaque définit assez bien sa fonction : celle d'un chasseur. Démon relativement puissant, habile à se déplacer, il est le plus souvent envoyé pour tuer des mortels et les sublimer sous la forme de cendre d'âme. Sa particularité est qu'il aime à fabriquer une sorte de trophée associé à chacune de ses victimes, qu'il immortalise le plus souvent sous la forme d'un souvenir, par exemple un bas-relief du visage de la victime, ou plutôt de la manière dont le démon voit sa victime. Cette "sensibilité artistique" de Mains-Brisées est une énigme pour les mages démonistes, et car elle entrave la vision d'une créature essentiellement utilitaire... à moins que l'art ait une fonction utilitaire méconnue?

Mne Tak Len' [Мне Так Лень ("j'ai tellement la flemme") : Tiamat 10, Ereshkigal 17, Bêlit-Séri 10, Nergal 10, Namtarou 21]

En dépit de ce nom cocasse, Mne Tak Len' est un démon très dangereux, notamment en raison de la nature particulière de sa forme native : un essaim de frelons. Il dispose sous cette forme des mêmes avantages que ceux que confère le pouvoir Namtarou 21, et de la même vulnérabilité, mais il a un avantage considérable : le dard des frelons est un venin paralysant (dont l'effet dure autant de rounds que la force de sa branche Namtarou du moment) insinuatif de virulence égale aussi à la force de sa branche Namtarou du moment. La virulence peut assez vite être faible, mais les piqûres qu'il inflige sont en si grand nombre qu'il est difficile d'y échapper. Mne Tak Len' est souvent utilisé pour la défense de leurs demeures par les familles patriciennes orgètes ou arses comptant des mages démonistes dans leurs rangs.

L'Ogre ou le Dévoreur
[Обжора (Objora : "glouton") : Tiamat 69, Ereshkigal 4, Bêlit-Séri 2, Nergal 42, Namtarou 5]

Ce démon est l'incarnation de l'ogre des contes de fées. De la taille d'un homme très grand, gras comme un moine, possédant une gueule énorme et puante, et surtout armé d'un grand couteau aiguisé. Il est souvent utilisé pour terrifier les mortels et pratiquer le pouvoir de Sublimation de l'Être (cf. *langue démoniaque*), mais aussi pour un autre pouvoir, qui lui est spécifique : il peut littéralement avaler des objets magiques et les convertir en Transcendance morte. Il peut garder cette Transcendance morte pour l'utiliser sous forme incarnée, ou la transmettre à l'invocateur auquel il est lié. L'objet a droit à un jet de volonté (avec la volonté du créateur de l'objet au moment de sa création) contre un seuil égal à la valeur courante de la branche Tiamat de l'Ogre. En cas de réussite, il est immunisé définitivement contre le pouvoir de ce type de démon, et en cas d'échec il est détruit et convertit en un nombre de points de Transcendance morte égal à sa valeur équivalente en Transcendance vive multiplié par la valeur courante de la branche Tiamat de l'Ogre. Ce pouvoir étant efficace sur tous les objets magiques, la valeur équivalente en Transcendance vive sera égal à la valeur en Transcendance vive pour un objet issu de magie transcendante, en Grâce pour un objet de magie divine, et un équivalent déterminé par le Meujeuh dans tous les autres cas.
Une autre particularité de l'Ogre est son couteau : il "contient" la branche Nergal de son pentacle. Cela signifie que si le démon est d'une manière ou d'une autre séparé de son couteau, sa branche Nergal tombe à 0. Le couteau est en temps normal une arme assez lourde et très aiguisée, équivalente à une épée courte avec un bonus de +5 naturel aux dégâts. Il faut une force d'au moins 3 pour la manier et le manche en étant très épais, il faut le retailler ou le remplacer. C'est par ailleurs une arme indestructible par simples moyens matériels et qui touche tous les immortels matériels indépendamment de leurs immunités. Par ailleurs, une personne disposant d'une sensibilité à la magie et d'une compétence "connaissance des démons" d'au moins 15, peut faire appel aux pouvoirs de la branche Nergal de la même manière que le démon, tant qu'il tient l'arme en main. Chose cocasse : le pouvoir de l'arme est influencé par la présence d'or de la même

manière que le démon lui-même. Le jet de volonté de cet objet pour résister à une destruction magique est celui du démon (soumis aux mêmes conditions que l'arme vis-à-vis de l'or).

Petite Sœur [Младшая Сестра ("Mladshaïa Sestra") : Tiamat 11, Ereshkigal 7, Bêlit-Séri 10, Nergal 5, Namtarou 11]

Les Petites Sœurs sont des démons au service de l'*Araignée-Dragon*. Leur forme native est celle d'une araignée de forme et de taille variable, mais jamais plus grande qu'une mygale. On dit que l'Araignée-Dragon façonne chaque Petite Sœur différemment et que chacune est de ce fait unique, comme une œuvre d'art. Il est vrai que les Petites Sœurs ont des formes très variées, tant en terme de taille que de couleur ou de type d'araignée servant d'inspiration. On les rencontre souvent dans les cités Mraka du Monde Souterrain, notamment dans les temples dédiés à Lilyom ou encore dans les demeures matriciennes. Elles sont considérées comme des animaux sacrés et sont également appréciées pour leurs toiles. En effet, les Petites Sœurs ont deux pouvoirs permanents contenues dans leur nom et non leur pentacle :

- leur venin, qui est un poison insinuatif de virulence 30, et qui peut selon leur caprice tuer, endormir, paralyser ou donner une violente fièvre accompagnée de cauchemars et d'hallucinations si horribles que les Mraka l'utilisent parfois comme méthode de torture. Lorsque l'effet n'est pas la mort, il dure en général au plus 24 heures, selon le désir du démon,

- leur art : elles tissent des toiles d'une beauté et d'une finesse exceptionnelle, qu'on ne peut confondre avec une toile d'araignée normale. Les fils sont fins et argentés, et peuvent être éventuellement utilisés comme des fils de soie pour tisser de véritables étoffes. Elles mêmes ne tissent jamais d'étoffe utilisable mais elles peuvent accorder à un mortel envers qui elles soient bien disposées (par exemple une prêtresse de Lilyom) d'utiliser à cette fin les fils qu'elles créent. Tisser des étoffes de cette soie que les alchimistes appellent "soie démonique" nécessite une compétence de 20 au minimum en Tissage et en faire un vêtement une compétence de 10 au minimum en Couture.

La soie démonique (ou soie elfique dans le Monde Souterrain) a naturellement une magnifique couleur argentée, mais peut être teinte comme n'importe quelle soie. C'est une source inanimée de magie naturelle, mais dont les alchimistes n'ont inexplicablement jamais pu tirer la moindre Transcendance brute. L'intérêt de la soie démonique est avant tout que c'est une armure de protection 4 et de robustesse 300 par zone. Mais la soie démonique procure également à qui la porte un bonus de +8 à tout jet de résistance contre toute forme de poison, magique ou non.
Des mages invocateurs ont créé par la trame draconiste de l'*Invocation* des simulacres de Petites Sœurs, au risque de s'attirer les foudres de l'Araignée-Dragon ou de Lilyom elle-même en tant que déesse, afin de fabriquer de la soie démonique. Las! La soie démonique fabriquée par les simulacres disparaît avec ceux-ci.

Rose Carnivore ou Khitrost' [Хитрость ("rose/artifice") : Tiamat 13, Ereshkigal 58, Bêlit-Séri 23, Nergal 8, Namtarou 9]

Démon dont le nom signifie à la fois "rose" et "artifice", la Rose Carnivore a une forme native surprenante : celle d'un bel homme d'une jolie femme élégamment vêtu(e) (en fonction de l'environnement culturel et social) aux yeux rouges à la peau pâle et aux cheveux blancs, non loin d'un buisson de roses d'un vif écarlate, de tailles diverses. Un examen attentif des ronces enchevêtrées révèlera que la partie d'apparence humaine et le buisson sont liés charnellement, par exemple au niveau des pieds, mais pas toujours. De même, les roses palpitent légèrement et sembleront se mouvoir. La réalité de ce démon est que la partie florale de son apparence native est la partie vitale, la forme humanoïde n'étant qu'un leurre pour attirer et séduire les mortels. De ce fait, ce démon dispose du pouvoir suivant : tout dégât encaissé par autre chose que les fleurs elles-mêmes sera sans effet, mais semblera cependant en avoir : du sang coulera etc...
Contrairement à son nom commun, la Rose Carnivore ne se nourrit point de mortels et en tue rarement. Contrairement à de nombreux démons axés sur sur la séduction et la manipulation, elle utilise souvent sa forme native. Son leurre humanoïde peut servir de compagnon ou d'amant et est très réputé en la matière. Il ou elle peut jouer divinement d'un instrument de musique ou soutenir des conversations très sophistiquées, si on lui donne la possibilité d'apprendre. De ce fait, Khitrost' a souvent servi dans les harems de l'ancien Empire Krovien, reposant sur l'art des ténèbres, et aurait sans doute été créé à cette époque. Aujourd'hui, ce démon est fort rare et n'apparaît que dans des sociétés très particulières, comme celle des Mraka (cf. *Elfes des Profondeurs*) ou la cité orgète de Severgorod (cf. *Orgia*). Il est donc utilisé par des mortels conscients de ses pouvoirs et qui se soumettent le plus souvent volontairement à sa capacité de séduction.

Souma ou Ona S Ouma Soshla
[Она С Ума Сошла ("elle est devenue folle") : Tiamat 44, Ereshkigal 72, Bêlit-Séri 18, Nergal 15, Namtarou 14]

Souma est un démon particulièrement dangereux en raison de son pouvoir particulier : il peut pratiquer le pouvoir Ereshkigal 40 sur une victime non-consentante, si celle-ci est dans un état de psychose, donc en pratique sur les aliénés. Souma est connu pour hanter les hospices en tous genres, et s'incarner en des mortels complètement aliénés dont le démon décide de prendre la folie à son compte pour la pousser jusqu'au terme de sa logique. C'est ainsi que sous son influence des fous relativement inoffensifs deviennent des tueurs ou des tortionnaires, et finissent toujours par se donner la mort. Certaines des victimes de Souma ne deviennent pas dangereuses et certains rapports d'exorcistes vermiliens (cf. *Barons Mestiviers*) citent quelques rares cas où l'influence de Souma a en un certain sens rapproché le malade de la guérison, mais c'est extrêmement rare.
Souma a l'apparence d'une femme pâle dont le crâne est couvert de tentacules qui se déplacent autour d'elle comme des antennes. Deux de ces tentacule sortent de ses orbites et lui permettent en quelque sorte de voir par contact, car elle est effectivement aveugle sous toutes ses formes. Considérer pour elle que tous ses pouvoirs "à vue" nécessitent un contact par l'un de ces tentacules (comme une attaque à mains nues), ou alors l'utilisation du pouvoir Ereshkigal 16.

Sto Let [Сто Лет ("cent ans") : Tiamat 18, Ereshkigal 29, Bêlit-Séri 7, Nergal 15, Namtarou 21]

Sto Let est un démon de moyenne importance, souvent utilisé par les Seygneurs pour des tâches subalternes auprès des mortels, non pas en qualité d'espion mais plutôt de représentant. Sous sa forme native Sto Let ressemble à un homme d'aspect engageant, à la peau mate et aux yeux et cheveux écarlates. Sa nature démoniaque apparaît de manière évidente aussitôt qu'on a remarqué qu'il possède deux paires de bras, parfaitement coordonnés et efficaces à la manière d'une divinité hinhoue. Sto Let n'aime guère s'incarner car il se flatte d'exercer une puissante emprise sur les mortels sans avoir à cacher sa véritable nature.

Troubadour [Трыбадур : Tiamat 51, Ereshkigal 67, Bêlit-Séri 22, Nergal 15, Namtarou 35]

Démon unique, il appartient à l'Araignée-Dragon. Sous sa forme native, Troubadour est un très beau jeune Mraka (cf. *Elfes des Profondeurs*) vêtu à la manière d'un troubadour et portant souvent un luth. Il revêt parfois la forme d'un être humain, homme ou femme, portant également un luth. Il excelle à tourmenter les artistes et plus généralement les adolescents. Son plaisir est de se nourrir de l'inspiration artistique des mortels (chose dont il est lui-même totalement incapable, en tant que démon) pour voler ou singer leurs œuvres. Avide de nouveautés, il parcourt le monde et tente ceux qui cherchent un moyen d'exprimer leur souffrance pour les amener à l'exprimer se la manière qu'il leur propose. Il détruit ainsi leur imagination, leur inspiration, s'en empare, en échange d'une compétence purement technique, sans aucun talent. Lui-même ajoute ce qu'il a volé à son répertoire personnel, et laisse sa victime brisée, incapable de s'exprimer autrement que de la manière qu'il lui a imposée. Il a ainsi poussé de nombreuses personnes au suicide ou les a incités à s'exprimer dans la folie ou la violence plutôt que dans l'art.
Il a par exemple volé les chansons d'un balladin originaire d'Arseterre, nommé Frelon, le laissant incapable d'en créer de nouvelles. Ce balladin s'est fait mercenaire pour le retrouver et a juré de le tuer. Armé d'une *malencontre* il le suit à la trace, déterminé à en finir. Il a voué sa quête à Vautour, l'un des mystérieux dieux d'Arseterre, et depuis ne vieillit plus et semble survivre aux pires péripéties. Le dieu le protège-t-il tant qu'il n'a pas accompli son vœu? Troubadour, on le voit, est un démon particulièrement dangereux à invoquer, même s'il se prête très volontiers (trop même) à la négociation avec les mortels et fuit systématiquement toute forme de combat dangereux pour lui.

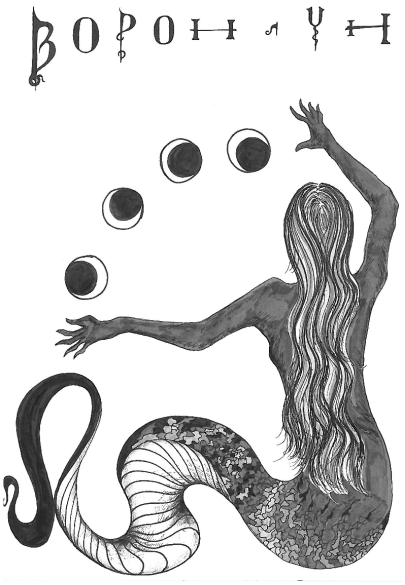
Tuman [Туман ("brume") : Tiamat 18, Ereshkigal 21, Bêlit-Séri 9, Nergal 14, Namtarou 25]

La forme native de Tuman est immatérielle : c'est une simple brume blanchâtre qui se déplace d'elle-même. Tuman est comme Zakat un auxiliaire fort apprécié des mages démonistes puissants. Lorsqu'il prend une forme matérielle, il aime à prendre l'apparence d'une personne précise. Il aime par exemple à revêtir l'apparence de son interlocuteur pour semer le trouble chez celui-ci.

Yaraïa [Ярая ("ardente") : pentacle variable]

Ces démons en apparence faibles sont en fait les redoutables démons-prêtres de la déesse *Lilyom* : cf. cet article.

Le Voleur de Lunes ou Voron Loun
[Ворон Лун ("le corbeau des Lunes") : Tiamat 29, Ereshkigal 3, Bêlit-Séri 22, Nergal 10, Namtarou 26]



Le nom de ce démon "Voron Loun" signifie "corbeau des Lunes", mais certains démonologues le lisent "Vor On Loun", ce qui signifie "c'est un voleur de Lunes". C'est pourquoi on appelle couramment ce démon "le Voleur de Lunes". Il a l'apparence que l'on prête à la Titanide *Echidna* : un monstre mi-femme, mi serpent à la peau noire et aux cheveux gris. C'est un démon fréquemment invoqué par les Mraka (cf. *Elfes des Profondeurs*). Pourtant Voron fut jadis classé par Lutomysl comme "démon inutile", c'est-à-dire sans intérêt pour un démoniste ou un Seygneur des Abysses. Pourtant il dispose d'un pouvoir très exceptionnel parmi les démons : il peut **dormir et même rêver**, et dispose de la faculté "conscience onirique" (cf. *Monde des Rêves*) ainsi que d'une conscience onirique égale à la valeur courante de sa branche Namtarou. Les immortels ne peuvent rêver en général, mais le Voleur de Lunes est une créature étrange, qui dit-on descendrait d'un proto-démon lié à l'Âge d'Or et à une tentative du titan Khthôn de pénétrer le monde de sa sœur le titan Nyx, qui alors régnait sur le monde du sommeil. En tant qu'oniromancien il est vrai que Voron est assez démuni face à un mortel versé dans l'art du rêve, comme un nécromancien, un démoniste ou encore un chaman, aussi est-il possible que les Mraka ne s'intéressent à lui que parce qu'il est l'incarnation d'une aberration, d'un paradoxe et peut-être porte en lui la mémoire d'un passé où tout restait encore à définir. Il serait donc une porte ouverte vers des perspectives vertigineuses.

Vorzol [Вор Зол ("voleur de cendres") : Tiamat 62, Ereshkigal 23, Bêlit-Séri 55, Nergal 60, Namtarou 30]

Vorzol est un démon créé par l'Empire Krovien. Son nom lui vient du fait qu'il était chargé de fournir l'Empire en cendre d'âmes. Il dispose en effet d'un pouvoir unique : celle de faire usage de la *Sublimation de l'être* de manière instantanée au cours d'un combat. Il se bat traditionnellement avec deux épées, ordinaires ou non, et lorsqu'il touche un adversaire il peut tenter de le réduire en cendres d'âmes dans l'instant. La chance de réussite est alors égale en pourcentage au chiffre des dizaines de la valeur courante de la branche Tiamat du démon. Aucun jet de volonté n'est autorisé (la résistance à la magie s'applique en revanche), ce qui rend le pouvoir de Vorzol particulièrement dangereux. En revanche si la cible résiste le démon a 10% de chances d'être lui-même réduit en cendres d'âmes. Cette redoutable faculté est associée à une apparence étrange : un corps d'homme pour la partie supérieure, de serpent s'achevant en tentacules pour la partie inférieure, des pattes d'insectes surgissant du tronc et d'autres tentacules du dos. On dit que l'impératrice Varia voulut ainsi tromper ses ennemis sur le véritable pouvoir des démons Vorzol. Il n'est ni dans ses crochets d'insectes ni dans ses tentacules (dont il ne se sert pas) mais dans ses épées.

Zakat
[Закат ("coucher de soleil") : Tiamat 14, Ereshkigal 13, Bêlit-Séri 24, Nergal 20, Namtarou 8]

Sa forme native est celle d'un homme à la peau grisâtre, aux yeux verts émeraude et aux cheveux noirs. Zakat aime à apparaître au coucher du soleil. C'est un bon combattant et un auxiliaire intelligent. Il passe le plus clair de son temps sous forme incarnée. Sous sa forme démoniaque, il apparaîtra souvent vêtu à la manière d'un guerrier.

Zemlemer ou l'Arpenteur [Землемер : Tiamat 22, Ereshkigal 8, Bêlit-Séri 17, Nergal 12, Namtarou 100]

L'Arpenteur a la forme d'un ange, si ce n'est que ses ailes noires et ses formes manifestement féminines le trahissent rapidement. Il apparaît souvent avec une perche d'arpenteur à la main, laquelle est en fait partie de son corps et peut s'allonger et changer de forme à volonté, voire même se déplacer seule dans toutes les directions tant qu'elle est à portée de vue du démon. Ses ailes sont fonctionnelles et lui permettent de voler à une vitesse maximale de 50km/h.
L'Arpenteur est un auxiliaire précieux lorsqu'il s'agit de façonner les dimensions démoniaques ou d'y construire. Il est même parfois utilisé par des Seigneurs Infernaux pour ériger leurs fameuses forteresses avancées dans les Abysses. L'Arpenteur a la particularité de pouvoir façonner les dimensions démoniaques mieux que quiconque, et peut même s'en servir pour échapper à un combat, ce qui est impossible aux autres démons ayant une branche Namtarou de rang 100 ou plus. Une autre particularité notable est que **l'or est moins efficace contre lui** : il n'a pas de malus en présence d'or, un malus simple (au lieu d'un malus double) en contact avec l'or et un malus double lorsqu'il est blessé par de l'or (au lieu d'un malus triple). Quoiqu'assez peu efficace au combat (il cherchera toujours à les fuir) l'Arpenteur est néanmoins un démon fort rare et précieux. De tempérament malicieux et presque espiègle, il est naturellement beaucoup plus porté à la farce qu'à la méchanceté, ce qui en fait un démon que Lutomysl qualifie dans sa nomenclature d'"amical, si tant est que ce terme puisse avoir un sens pour un démon".

DÉSENVOÛTEMENT

Voir aussi la Langue Draconique, Envoûtement, Merlin, Viviane

Désenvoûter signifie libérer une personne de l'emprise d'un envoûtement. De nombreuses magies et sorcelleries permettent de désenvoûter une personne, outre la magie draconique.
Un envoûtement n'est naturellement pas forcément le fait d'un draconiste, ni même d'une magie transcendante. On peut parler donc d'envoûtement hors du contexte de la magie draconique, laquelle se conçoit justement comme une formalisation de la magie en général.
Le désenvoûtement est l'une des manipulations magiques fondamentales, telles qu'elles ont été définies par les mages Draconistes. **Sous sa forme première, elle correspond à un pouvoir de niveau 4 pour un draconiste.** Comme pour la dissipation il n'existe aucune enverjure classique associée à ce pouvoir.
Du point de vue de la théorie draconiste il s'agit d'une manipulation analogue à une *Dissipation*, mais en pratique la dissipation se montre inefficace contre un envoûtement.
L'*envoûtement* créant un lien obscur entre la volonté de la créature envoûtée et l'effet magique permanent, il oblige le mage à agir différemment, en utilisant la capacité de résistance de la personne au sortilège plutôt que de dissiper l'effet magique concerné. Remarquez que cet effet n'existant pas dans le cas d'une source inanimée (même si l'objet ou le lieu est hanté par une créature volontaire ou non), la dissipation peut en revanche être utilisée contre une source inanimée.
L'envoûtement est un effet magique actif, et non une séquelle liée à un effet magique ponctuel appartenant au passé. Une personne ayant subi par exemple un écorchage tortionnaire (cf. La langue démoniaque) pourra se débarrasser par désenvoûtement du sceau démoniaque mais absolument pas récupérer ce qu'elle a perdu, pas plus qu'un membre tranché par une épée magique ne repoussera...

Les modes opératoires des désenvoûtements varient. Il y a une constante cependant: **en cas d'échec, un second désenvoûtement tenté par le même mage sur le même effet sur la même personne est impossible**. Cette limitation se retrouve dans la dissipation. C'est ce que les draconistes appellent **La loi de l'obligatoire perfection**, bien qu'ils aient pour l'instant échoué à en fournir une explication convaincante. Cette limitation est également valable pour un envoûtement: **en cas d'échec un second envoûtement tenté par le même mage sur le même effet sur la même personne est impossible**

Par ailleurs, contrairement à la dissipation les draconistes n'ont pas de possibilité de "récupérer" une partie de la Transcendance utilisée, car c'est une manipulation plus complexe:
-Lorsque la victime a eu droit à un jet de résistance contre l'envoûtement, le désenvoûtement lui accorde de recommencer ce jet, avec un bonus de base équivalent au niveau auquel est lancé le désenvoûtement (au moins 4 pour un draconiste, éventuellement plus par utilisation de la faculté "magie accrue"). Ce bonus peut se voir amélioré ou pénalisé éventuellement par les circonstances etc... et surtout par la personne envoûtée elle-même. En cas de réussite de ce second jet de résistance, l'envoûtement est défait.
-Lorsque la victime n'a eu droit à aucun jet de volonté mais à un jet de résistance à la magie, elle peut recommencer de la même manière avec un bonus égal à 2n%, où n est le niveau auquel est lancé le désenvoûtement. Une personne n'ayant aucune résistance à la magie sera considérée comme ayant une résistance égale à 0% dans ce cas.
-Lorsque la personne a consenti à cet envoûtement ou du moins ne souhaite pas s'en voir libérée, elle a alors le droit de résister elle-même au désenvoûtement par un jet de volonté comme contre un sortilège normal, ensuite l'auteur de l'envoûtement a lui-même droit à un jet de volonté. En cas d'échec de ces deux jets, l'envoûtement est défait. Il est impossible de défaire un envoûtement pratiqué consciemment par une personne sur elle-même.
-Dans le cas où l'envoûtement correspond à une possession par une créature magique (démon etc...), il faut rajouter aux cas cités ci-dessus

un jet de volonté de la créature elle-même (à moins qu'il s'agisse d'un démon en narcose). En cas de réussite de ce jet préalable, le désenvoûtement échoue.