

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



LÉGIONS DÉMONIAQUES



LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES

LÉGIONS DÉMONIAQUES

À NOS ABOMINABLES LAQUAIS

Tapis dans les ombres, ne sortant que la nuit, voici les noms des sinistres cultistes qui ont comploté et conspiré pour rendre toute leur gloire aux Légions. Toujours patients, zélés et inflexibles, le présent grimoire est, dans toute son étrangeté, le fruit de leurs labeurs. Nous aimerions également profiter de cette occasion pour remercier l'ensemble des membres de la communauté et de notre équipe qui ont contribué à sa rédaction par leurs suggestions, leurs retours et leur soutien.

AUTEURS

Auteur principal
John Wallis

**Grimoire des Légions infinies,
Classification des Légions**
Alessandro Vivaldi

Orgueil
Glenn Patel

**Chef de l'Équipe background,
Imposteur de Kuulima,
Moissonneur d'espoirs,
Magie démoniaque**
Edward Murdoch

**Gloutonnerie,
Cupidité**
Caleb Dallos

Chiens infernaux
Callum Mellis

Sirènes
Peter Orfanos

ARTISTES

Chef de l'Équipe artistique
Michele Bertilorenzi

Pages 15, 21, 82
David Lee

Page 53
Jorge Fernandez Sanz

**Illustration première
de couverture**
Lucas Svedberg

Pages 17, 87
Krys Rackham

Pages 61, 83
Enrico Bertilorenzi

**Illustration quatrième
de couverture**
Thomas Karlsson

Pages 23, 85
Casp

**Pages 75, 77, 79, 88, 89,
92, 93, 94, 95, 96, 97**
Marcos Barragan

Ornements & icônes
Casp, David Way,
Rotten Factory

Pages 29, 76
John Lewenhagen

Page 26
Ollie Cuthbo

Pages 5, 13, 31, 59, 63
Pawel Jakub Górecki

Pages 33, 65
Franco Rivolli

Page 91
Grégoire Veauléger

**Pages 6, 25, 41,
57, 69, 126**
The Galapalo

Page 37
Alonso Soler

Mise en page du LA « légendaire »
Kacper Bucki, David Way

Pages 39, 55, 101
Matti Pajuniemi

Mise en page du LA « allégé »
Manuel Berthet

Pages 45, 49
Ukkuimini

ÉQUIPE DE PRODUCTION

Chef de l'Équipe règles

Erik Aronson

Équipe règles

Frederick Humcke,
Dan Thomas, Olli Katila
Adrian Smagur,
Philip Gollmann, Marko Lukić

Équipe conception d'armées

Björn Ericson,
Olli Katila,
Robin Morent,
Michał Kołakowski,
Richard Becker,
Vasileios Valkanas

Chef de l'Équipe clarté des règles

Florian Rohm

Équipe clarté des règles

Florian Rohm,
Aleksandar Trivunovic

Chef de l'Équipe playtesting

Archeron, Aenarion43

Équipe playtesting

Adalidsilvano, Aenarion43,
Angrosch, Autumnus, Baldin,
bk5b, Bubonicus, casamar,
Ciara, Dark Wizard,
DJWoodelf, Fthunder, garza, Gas_
monkey8, helldragon, imperialen-
gineer, IoRi78, Jomppexx, Just_Flo,
Kalerith, Kazandu, kbb_weyden,
Korpacz, Lagoon,
legionsofodin, msu117, Nicroap,
Obsidiananubis, Odoamar, Palinux,
Palomita15, Ratatoeskr,
SadlerCPII, ScumlordDodo,
skipschnit, Squirrelloid, zulu,
toddy mac2012, toughnutt, Trains_
Get_Robbed,
babbonatale-,
Dark_Side_Duke, Daruma, Gunnes,
Mortus, Natsa,
Popy, Archeron, Janus,
Rothulf, yedee

Assistance design conceptuel

Ben Jones, El Rey,
ThereIsNoSpoon

Assistance communauté d'armée

Tiziano Taccani,
Emil Vesterberg,
Federico Bozzato,
Dmytro Adeiev,
Antonio Gonzalez

Chef de l'Équipe relecture

Evan Switzer

Relecteur en chef

Joël Fivat

Équipe relecture

Evan Switzer, Glen Weston, Brian
Wigzell, Herzogar,
Mohamed Bekrentchir,
Yatagarasu

Remerciements à

Msu117, Just_Flo

Traduction en français

Ghiznuk, Aenoriel, Zharr-Baruk,
Kopistar, Minidudul, Groumbahk
l'orque

Layout de la version française

Thomas 'Scargot' Patin







TABLE DES MATIÈRES

PARTIE NARRATIVE

Les Dieux Sombres	8	Apathie	62
Grimoire des Légions infinies.....	10	Sentinelle de Nukudja	64
Orgueil	14	Moissonneur d'espoirs	68
Augure de Savar	16	Systèmes de classification des légions	70
Gloires étincelantes	20	De la magie démoniaque.....	72
Gloutonnerie	22	Chiens démoniaques.....	74
Gueule d'Akaan	24	Lémures	76
Mouches infectieuses	28	Char titanicide	77
Luxure	30	Eidolons	78
Courtisan de Cibaresh	32	Succubes	80
Sirènes	36	Diablotins.....	82
Envie	38	Ophidiens du Voile	83
Imposteur de Kuulima	40	Furies	84
Farfadets traque-mage	44	Faucheuse	86
Cupidité	46	Démons griffus	88
Ladre de Sugulag	48	Myrmidons.....	89
Amonceleurs	52	Émissaire de Père Chaos	90
Colère	54	Étendards des Légions démoniaques ..	92
Fléau de Vanadra	56	Epilogue	128
Bêtes d'airain	60		

RÈGLES

Règles de l'armée	98	Base	113
Sort héréditaire	99	Spécial	115
Manifestations démoniaques	100	Avimorphes	122
Personnages	103	Référence rapide	124
Montures de personnage	111		

LES DIEUX SOMBRES

Le Chaos est une fleche, dont le vrai nombre est huit
Huit les signes montrant la voie, huit les sentiers à parcourir
Huit les éternels avatars que chaque cœur mortel a soif de connaître
Huit les formes de mutation et de pouvoir, huit le nombre de ces vers
Le Père est le premier des Huit, lui qui avec les Titans nagea
Lui qui est chacun et tous et toujours, vers qui nous aspirons à revenir
Lui qui avec les Sept nous appelle, nous ses enfants piégés de l'autre côté
Sept sont ses loyaux Ducs, qui commandent nos fantaisies et notre destin.

Reine des Mouches, première à connaître de la beauté l'attrait,
Elle qui compare, qui calcule, qui attend sur le mur son heure
Elle qui voulut faire sienne des dieux une des grandes demeures
Par le pouvoir séduite, désirant tout ce qu'elle voyait,
Elle énonce l'ancienne vérité, qui des sages forme le credo :
Toute chose de valeur n'acquiert qu'à titre de comparaison
Nous, ses farouches disciples, son appel solennel entendons
Kuulima nivelle nos chances, tire de nos rivaux les sanglots.

Mange et crois
Jamais ne cesse de te gaver
Ne pose aucune limite à ta gourmandise
Sache que tous se soumettront pour être dévorés
Au grand dieu Akaan jamais ne reproche d'assouvir sa faim
Souviens-toi que par Son défigurement, Sa malédiction, Il est glorifié
Admire Son vœu élémentaire de consommer toute belle chose de la création
Ne couvre pas ta bouche, car cela déshonore la Lamproie ; rends-lui grâce par ton festin.

Vanadra la Méprisée, fureur de l'Enfer ~ louez !
Serre le poing et sens-La brûler en toi ~ criez !
Son feu touche chaque cœur sincère ~ ragez !
Enflammée par le Rejet originel ~ tonnez !
Déesse a entendu nos plaintes asservies ~ lutez !
Nous sommes l'infinie marée écarlate ~ frappez !
Plus jamais enchaînés par les reptiles ~ tuez !
Le crime fatal nous ne tolérerons pas ~ mourez !

Elle observe.
Éternellement, Ses yeux noirs connaissent l'éternité.
Ancienne, intemporelle, Nukudja parcourt les éons, témoin du premier éveil et de la ruine finale
Son savoir sommeille comme un océan incommensurable
Notre déesse est présente partout, du criquet à la chouette
Son puissant sommeil ébranle la pierre-monde, Sa veille embrase les étoiles
Elle inspire Ses fidèles à attendre, à rechercher la véritable sincérité de la patience, à La servir tandis que...
Elle observe.

Acclamez le Prince de l'Orgueil, l'incomparable Étoile du matin
Son nom est Savar, de tous les aspirants aux trônes le Suzerain
Plus haut roi parmi les dieux, Savar résolut jadis de régner
Ils Le bannirent et pour cela, le Père le prit à son côté
À présent nul n'ose renier Sa majesté et Sa grandeur
Fléau des faibles du monde, ami de tous ceux qui cherchent Sa lueur
Gloire à toi, Savar, nous qui ne sommes pas mêmes dignes de Ton mépris
Guide-nous à Ta terre promise, fais-les se prosterner devant nous, contrits.

Né de pure passion
Le Père pour la Mère
Le Désir écorche Son Voile.
Cibaresh aspire à
Recréer l'étincelle primitive,
Seigneur de tout éclair.
Nombreux sont Ses plaisirs
Inégalable Son épanouissement
Sublime Sa transgression.

Nous marchons au pas du seul vrai tambour
Notre dieu connaît de vos corps et de vos âmes la valeur
Sugulag prend, mais jamais il ne cède
Nous sommes de Son tribut les collecteurs et percepteurs
Le Collectionneur le premier voulut s'emparer des âmes mortelles
Craint par les dieux du grand Royaume éthéré
Sa forme s'entrevoit sur vos pièces d'or et de bronze
Sa première grande félicité, son seul amour avéré.

— Le Testament de Huit



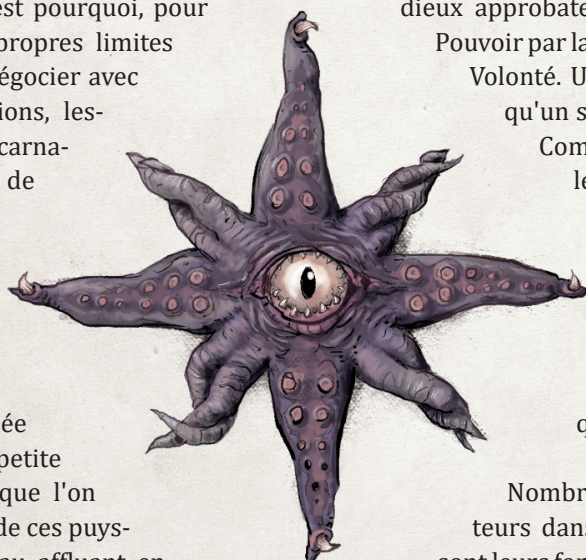


De l'Océan et des Fleuves de Pouvoir

De tous les principes de cet univers, le Père est le plus pur, le plus Élevé. Appréhender son essence revient à acquérir le pouvoir de façonner la Réalité et, partant, de dominer la Vie. Alors que les religions humaines ou elfiques ne sont rien d'autre que, Déclin et Faiblesse spirituelle, Père Chaos est, de son royaume par-delà le Voile, l'avatar de la divinité ultime.

La Maîtrise Complète du pouvoir du Voile dépasse les capacités des mortels. C'est pourquoi, pour pouvoir s'affranchir de ses propres limites terrestres, l'invocateur doit négocier avec les Hautes Sphères des Légions, lesquelles sont les véritables incarnations du Père, ses Sept Noms de Pouvoir : ces mêmes dieux, que les ignorants nomment « Sombres ».

Car en eux se trouvent, un millier de milliers de nuances de pouvoir, chacune incarnée dans un Principe unique, une petite divinité, un être surnaturel que l'on nomme « Dæmon ». Chacune de ces puissances est comme un ruisseau affluant en un cours plus vigoureux ; les dæmons mineurs sont ainsi entraînés dans le flot de dæmons plus importants, qui eux-mêmes rejoignent, l'un des Sept Grands Fleuves, lesquels se jettent, à leur tour, dans l'indescriptible Océan de Pouvoir qu'est le Père. La liberté et la volonté d'un dæmon étant à la mesure de son propre Pouvoir, tous mènent une lutte éternelle, pour Commander à ceux qui se trouvent au-dessous d'eux, tout en cherchant à se libérer de l'Emprise, de leurs supérieurs.



L'ambition de l'Invocateur, sa force, sa volonté, sont les clés de la Connaissance Interdite du Voile. Interdite pour les faibles, mais néanmoins source de Gloyre indicible pour ceux qui savent, ce qu'ils veulent. L'Invocateur qui ose s'aventurer sur cette voie est traité de « Fou, de Malfaisant, d'Inhumain » ; mais il ne prête nulle attention, aux viles médisances de ceux qui se complaisent dans l'Assujettissement.

Tandis que les Guerriers qui suivent les Sept Fleurs du Chaos, aspirent à l'immortalité, conférée par des dieux approbateurs, l'Invocateur s'arroe leur Pouvoir par la négociation et par la force de sa Volonté. Un véritable Invocateur est plus qu'un symple mortel ; car il marche en Compagnie des Dæmons. Seul dans le noir, il communique avec les mystères des Sept Fleuves du Savoir, ainsi qu'avec leurs infinis serviteurs, qui lui Murmurent à l'oreille les récits, des terribles et merveilleuses potentialités, que recèle le Voile.

Nombreux sont ces glorieux chuchoteurs dans l'océan du Père, nombreuses sont leurs formes et leurs natures, car ils sont Légion. Pour les mortels, il est ardu d'appréhender le véritable sens de l'Infini, ce mot sacré ; et l'Invocateur imprudent peut se trouver Brisé par la diversité et la taille, de ces Légions. Leurs formes sont, en effet, sans fin : ténèbres liquides, êtres de pure sensation, incarnations des Désirs les plus Secrets des mortels ou de leurs pires cauchemars, créatures à l'aspect animal et masses répugnantes de chair et de sang en putréfaction. Chacune de ces formes fascinante et unique, troublante et sublime.



Des modes d'Entrée et de Sortie

Il existe, pour un dæmon, trois Façons d'accéder au Royaume mortel.

La première est celle de la Nature. À mesure des fluctuations du Flux de Magie autour de notre monde, le Voile s'amenuyse parfois en certains endroits et, en de rares occasions, devient si ténu que les Légions, qui attendent toujours une occasion de ce faire, peuvent alors le franchir de leur propre gré. C'est pourquoi nous voyons de temps à autre l'apparition soudaine, de Monstres ou d'Armées, surtout lors des périodes de profonds désordres, accompagnant les Cyclones et les Conflagrations – même si la Mère reprend rapidement son Voile après de tels phénomènes. Les dæmons, lâchés de la sorte, sont libres de parcourir le Monde à leur guise, représentant une dangereuse possibilité pour l'Invocateur en quête de Secours. Nombreux sont les ignorants qui, peu au fait de ce que les dæmons sont mandés par les Sept et par le Père, se nourrissent de superstitions selon lesquelles, ils ne seraient qu'une catastrophe naturelle d'essence similaire aux Épidémies et aux Famines, allant parfois même jusqu'à les prendre pour un châtiment envoyé par leurs propres divinités.

La deuxième Façon est le rite d'Invocation. C'est la voie de l'Érudit qui, par un « Rituel » correctement réalisé, est capable d'ouvrir la Porte, par laquelle un dæmon pourra franchir le Voile, et demeurer en ce monde tant, qu'il ne sera point tombé à court de sustentation Magique. Ces dæmons peuvent être appelés pour nouer avec l'Invocateur un pacte de Puissance ou de Savoir, voire, s'il en a le pouvoir, liés à lui et enchaî-

nés à sa Volonté. Une telle entreprise, cependant, est extrêmement périlleuse pour l'âme Mortelle, car les dæmons sont des êtres aussi inconstants que perfides et cherchent à causer la ruine des ambitieux par leur propre Folie. Mais, pour l'Invocateur déterminé, un pacte bien négocié vaut bien que l'on prenne ce risque.

Pour invoquer un dæmon des Légions, que ce soit un Prince ou simple laquais, trois éléments sont essentiels. Premièrement, l'appel d'un Invocateur sûr de

lui et au Cœur ferme. Nombreux sont les incantations et rituels accomplis par les Invocateurs pour se clarifier l'esprit avant d'accueillir les Serviteurs du Père. Le seul composant indispensable de telles pratiques est la sincérité de volonté avec laquelle elles sont effectuées.

Deuxièmement, la mise à disposition de Matières Premières avec lesquelles le dæmon pourra assembler sa forme physique lors de sa Matérialisation. Le soufre est l'élément le plus courant, et le plus important, mais d'autres peuvent être fournis, à la discrétion de l'Invocateur – en gardant à l'esprit que seuls les matériaux les plus Purs, pourront généralement être utilisés. Troisièmement, et ce qui est l'élément le plus crucial, est l'exécution d'un Sacrifice destiné à procurer l'énergie nécessaire pour la manifestation du dæmon. Plus élevé sera le statut de la victime, plus tentant et gratifiant il sera pour l'entité invoquée. Les Seigneurs et les Nobles, les Alchimistes et Thaumaturges donnent accès aux esprits les plus Puissants venus de l'autre côté du Voile. Mais n'importe quel sacrifice suffit à un simple rituel, pourvu qu'il s'agisse d'une créature sapiente, capable d'une véritable Crainte, Stupeur et Folie. Car c'est cette sensation de terreur qui constitue l'appel que suit le Dæmon.



Les Sacrifices en Masse à la gloire des Légions, tels qu'un champ de bataille entièrement jonché de cadavres, sont évidemment la forme la plus élevée d'Offrande, qui attirera l'attention des plus puissants des Princes, Hérauts et Ducs ainsi que de leur Entourage. Si une telle Opération est dirigée au moment où le Voile est déjà ténu, l'on pourra alors invoquer, une armée entière.

Prenez garde toutefois, car même un petit bataillon démoniaque avec un dæmon maieur à sa tête est une épreuve intolérable pour ceux qui n'y ont pas été préparés ; pour certains, cela représente un saut dans la folie permanente ; mais l'Invocateur aux Dons Supérieurs saura apprécier cette vision de Splendeur. Des armées entières de soldats rodés à l'exercice ont pris leurs jambes à leur cou sitôt après avoir aperçu une telle force. Néanmoins, les Grandes Incursions Démoniaques sont par essence limitées par la quantité de Magie Brute qu'elles requièrent pour pouvoir soutenir leur existence en ce Royaume. Car nul dæmon ne peut subsister ici une fois, les ressources magiques de son environnement épuisées. Une armée complète de dæmons peut ne pas durer plus longtemps que quelques cycles solaires. Mais oh ! ce qu'elle peut accomplir, même en si peu de temps !

Enfin, la troisième Façon est celle de la Possession. Qu'il ait été invoqué, ou qu'il ait franchi le Voile par la voie Naturelle, un Dæmon peut à l'occasion, plutôt que de se créer une nouvelle forme physique, avoir le désir, de s'incarner dans un corps déjà existant dans notre Royaume – voire y être contraint. Cela peut être une personne, mais aussi un Objet ; voici d'où proviennent les récits d'Armes Démoniques capables de s'adresser à leur porteur, et de l'influencer. À l'état de Possession, un dæmon requiert beaucoup moins de magie pour poursuivre son existence dans le Royaume mortel. Il peut ainsi y résider à l'insu de tous pendant des années, sinon des décennies.

De même que trois modes d'entrée dans le Royaume mortel s'offrent aux démons, les « modes de Sortie » sont également au nombre de Trois : le dæmon peut Épuiser toute sa magie, ou être intentionnellement Banni par un invocateur, ou voir son corps manifesté être Occis par un guerrier. Quoi qu'il en soit, le dæmon lui-même retourne alors, contre sa volonté, de l'autre côté du Voile, et ne pourra plus parcourir le

Monde Matériel tant qu'il n'aura pas recouvré assez d'Énergie pour ce faire. Car l'incarnation est tout aussi coûteuse pour un dæmon, qu'elle lui est gratifiante. Sa forme Physique demeure quant à elle en notre Royaume – les restes en sont généralement toxiques, et sujets à rapide décomposition.

Il existe, ceci étant dit, une Quatrième Façon de détruire un dæmon, et c'est une Façon Abominable dont, je ne puis, révéler les détails en ces pages. Mais il existe en ce monde certaines « techniques », certains Pouvoirs – rares et mal compris – aptes, non seulement, à détruire le corps incarné du dæmon, mais Aussi Son Esprit, de sorte qu'il se retrouve anéanti à jamais et ce, dans les Deux Royaumes.

Du Chaos ineffable

Nous ne savons avec certitude pourquoi les forces des Dieux Sombres cherchent à pénétrer en notre monde, car l'interprétation du Chaos est loin d'être dépourvue d'ambiguïté. Sans cesse, elles cherchent à suivre la volonté et répandre la parole des Sept Fleurs, qui est, elle-même, un Mystérieux Évangile, en perpétuelle Mutation, et à encourager les mortels dans les pratiques des Sept Vices vivants qui sont si chers à leurs yeux.

Néanmoins, les Légions semblent tout aussi souvent enclines à semer le massacre, la dissension et la destruction sans dessein clair – peut-être cela les amuse-t-il, tout simplement, à moins qu'elles ne se délectent de toute chose Imprévisible, Épouvantable et Chaotique. On dit souvent que leur objectif est, la destruction des civilisations ordonnées, qui sont Anathèmes aux yeux du Père, et la subversion des structures sociales et des systèmes d'autorité, où et quels qu'ils soient. Bien entendu, les plus grandes de ces sociétés sont les grandes Nations des races Mortelles, contre lesquelles les Dieux Sombres mènent un Combat Éternel.

— Extrait du *Grimoire des Légions infinies*, par Georges Sybellicus, BMag, MDiv (Hons) (Eicht) fons necromanticorum, astrologue et Magus secundus





ma volonté. Je ne me fierais plus à la grâce de la Dame, préférant ne compter que sur ma propre vaillance et mon robuste écu. Je combattis aussi féroce­ment que je le pus. Mais une fois de plus, Atmok eut le dessus ; une fois de plus, je fus libre de reprendre ma route.

Refusant de connoître la défaite, je redoublai d'entraînement et d'exercice ; j'appris à manier le marteau des nains et la rapière des prélats de Reva ; je jurai que je ne laisserais plus la moindre botte m'échapper, que jamais plus la maîtrise des armes ne me feroit défaut ; que jamais plus personne ne me surpasseroit.

À la forêt maudite je revins pour la troisième fois, ma confiance pleinement rétablie après la débâcle que j'eus soufferte dans mon corps comme dans mon âme. Délaissant mon ancien serment, je conclus un nouveau pacte sur mon épée : je ne connoistrois désormais la victoire que pour moi-même et non pour autrui. Le combat qui résonna ce jour-là dans les bois fut hommage à ma formation : toute une journée d'escrime et d'habileté, digne des vers du plus grand ménestrel. Arrachai la lame de sa main. Le repoussai. Je rugis : « Tu es vaincu, scélérat ! Nul homme ne peut me battre ! »

Atmok se mit à rire. Je ne me rappelai que trop tard qu'il ne s'agissoit point d'un homme.

« Pourquoi ris-tu donc ? m'enquis-je, pris d'une hésitation subite.

— Parce que j'ai gagné. Je t'ai gagné, du moins ; arraché à ta déesse impotente, reforgé pour faire de toi un véritable Chevalier de l'Orgueil. Regarde donc ta lame, apprenti. »

Il me désarma de sa dague, et je vis qu'il avoit raison. Car le sceau d'or blanc sur l'épée reflectoit la vérité de mon cœur : que rien au monde ne comptait plus, hormis ma propre prouesse, et qu'aucun mortel n'aurait pu m'avoir mieux instruit.

Et la lumière de l'Étoile du matin emplit mien cœur.

— Extrait du *Lai de sire Ectomor*





Ruffau.c

Je bondis, roulant derrière l'autel cubique, échappant par la même occasion à l'énorme bras qui avait jailli de l'obscurité. Un rugissement tonna dans tout le bâtiment. Sans la moindre hésitation, j'activai les pistolets miniatures cachés dans mes manches pour tirer deux balles droit dans la chose qui me fonçait dessus. Elle fendit mes oreilles avec un autre mugissement - de douleur, cette fois, causée par l'huile d'abraméline avec laquelle j'avais enduit mes munitions. Elle recula en chancelant, et je poussai un cri de surprise en contemplant enfin sa forme à la lueur du rayon de lune. Elle était à moitié écarlate, avec des sabots fendus, et faisait au moins sept pieds de haut. Mon esprit fut immédiatement rempli du souvenir de cette autre nuit, il y a si longtemps, où j'épiais une autre apparition similaire à travers le laurier-rose.

"Votre majesté", commençai-je, tirant ma dague de chasse en argent tout en fouillant dans mon manteau avec mon autre main. "Il ne sied guère aux ambassadeurs de Savar de tendre des embuscades dans le noir. Cela est d'ailleurs tout à fait superflu à mon égard, permettez-moi de vous rassurer. Je me soumetts de mon plein gré à votre prééminence". J'avais en effet compris que la flatterie serait mon unique recours pour pouvoir gagner du temps face à cette créature, un démon majeur d'Orgueil. Je me souvins des enseignements chuchotés dans les ténèbres, de cette peur indicible qu'on appelait un Augure. Je plaçai ma dague sur l'autel, tenant ma main ouverte devant moi afin de confirmer mes dires.

"À genoux", souffla-t-il, d'une voix qui évoquait la puissance tranquille de la fournaise.

"Les Gardiens du Voile !", hurla-t-il. Prise de terreur, je me rendis compte que le pendentif orné de l'emblème de mon ordre s'était glissé hors de mon manteau lorsque j'avais baissé la tête. La créature l'avait aperçu. Je voulais tirer de ma poche l'orbe que j'y tenais caché, mais le démon d'Orqueil fut bien plus rapide. Il me donna un grand coup de sabot qui me projeta en arrière. Le souffle coupé, je le vis placer son immense patte sur mon torse, une patte aussi pesante qu'une enclume. J'étais cloué au sol. L'orbe que j'avais tenu en main avait roulé sous le bord de l'autel, désespérément hors de portée. Heureusement, mon ennemi ne l'avait pas remarqué.

- Alors tue-moi, vermisseau ! ", voulus-je m'exclamer. Mais je ne respirais plus à présent qu'à grande difficulté : ma voix en était réduite à un soupir. " D'autres viendront ! Nous garderons ce monde libre de votre engeance, quel qu'en soit le prix !

- Comment oses-tu ... ?

- Tu te crois si fort, mais tu n'es rien de plus qu'un garnement occupé à arracher les ailes des mouches. Jamais tu ne connaîtras ce qu'est la véritable grandeur, monstre !

- Quoi ! " Un jet de flammes blanches fusa de sa gueule, tant mes insultes l'avaient mis hors de lui. " Petite imbécile, je me taillerai un sac de ta peau ! " Il me hissa par le cou, d'une seule main, son visage de lave noire à quelques pouces du mien. Sa puanteur ardente me fit hoqueter. Il tendit son autre bras en arrière, brandissant ses griffes comme pour appuyer ses propos. Mais il n'avait pas remarqué qu'au moment où il m'avait soulevée, j'avais pu me saisir de ma dague qui était restée sur l'autel, là où je l'avais placée.

D'un geste sec, je la lui plantai dans la nuque. Il tressaillit en sentant la morsure de l'argent et me lâcha violemment en poussant un hurlement de fureur. D'une roulade, je me retrouvai au pied de l'autel, d'où je sortis l'orbe dal-Sahar, déjà prêt à l'emploi. Pendant ce temps, le démon s'était débarrassé de ma dague. Au moment où il se retournait pour m'annihiler, je lançai le mécanisme droit sur lui.

L'orbe s'activa. Il se produisit comme une puissante aspiration - pas de l'air, mais de la réalité elle-même. Une fois de plus, je subis l'ignoble sensation qui accompagne la contorsion et la dilatation de l'univers, tandis que toute la magie présente dans les parages était absorbée par l'engin. Le monstre, de l'autre côté de l'autel, vociféra de plus belle. Ses membres se convulsèrent, son port royal se changea en un humiliant tourment de défaite. Cependant, juste avant qu'il ne disparût pour regagner l'autre côté du Voile, je vis son visage prendre une expression d'un calme effrayant. Il retrouva son auguste arrogance, et pour le plus bref des moments, j'entrevis les machinations d'un esprit malveillant, désormais concentrées sur ma personne. L'imperceptible courbure d'un sourire déforma ses lèvres, achevant ainsi de me glacer le sang avant qu'il ne fût définitivement rendu aux ténébres.

Il y eut une secousse, et la réalité reprit sa forme habituelle. Le monde avait retrouvé sa tranquillité. Je pris conscience du fait que, pendant tout ce temps, j'avais oublié de respirer. Sans l'artefact des Gardiens et l'avantage de la surprise, il ne fait aucun doute que j'aurais été une nouvelle victime comme tant d'autres au cours de la guerre éternelle contre le Mal.

Augure de Savar

S'ils ne sont que rarement les créatures les plus grotesques ou abjectes des Légions démoniaques, les Hauts Émissaires de l'Orgueil n'en sont pas moins toujours les plus froidement effroyables. Ils inspirent un tel sentiment de suprématie, et d'autorité glaciale, que la plupart des mortels ne peuvent s'empêcher de se Recroqueviller en leur présence. On dit de leur venue, qu'elle est le signe annonciateur d'une Terrible Calamité - bien qu'il puisse ne s'agir que d'une croyance dérivée du carnage qu'ils laissent souvent derrière eux. Sous sa forme incarnée, un Augure apparaît sous les traits d'un grand humanoïde au port majestueux, à la Dominance Incontestable. Les Augures arborent souvent des attributs rappelant les plus Nobles des animaux : de grandes Ailes, une longue Queue, et presque toujours une Couronne d'imposantes Cornes. Même s'ils sont les maîtres du combat, ils peuvent s'avérer si dédaigneux, qu'ils en arrivent souvent à sous-estimer leurs ennemis. Ils sont de plus réputés pour exiger des conditions extrêmement Astreignantes dans le cadre du moindre Pacte.

~ Extrait du Grimoire des Légions infinies, par Georges Sybellicus, BMag, MDiv
(Hons) (Eiche) fons necromanticorum, astrologue et Magus secundus

J'ai pris le temps d'examiner le grimoire que j'ai récupéré sur le cadavre de Georges Sybellicus. Parmi les taches de sang, les déchirures et les passages qui paraissent se tortiller et pulser, j'ai fini par découvrir quelques extraits lisibles rédigés sur des lambeaux de vélin noir, dans lesquels l'auteur décrit les démons qu'il a rencontrés au cours de sa carrière excessivement enthousiaste. Même si ces écrits trahissent un intérêt plutôt malsain pour le sujet, une grande partie de ces informations me paraissent fort utiles. J'inclurai certaines de ces notes dans ce journal, ainsi que les autres extraits que je recueillerai au cours de mes prochaines enquêtes

GLORIA VIRIBUS

GLOIRES ÉTINCELANTES

33 auguste

Notre sacrifice du jour pleurnichait de façon particulièrement pitoyable. J'ai hâté le rituel, tranchant directement la jugulaire avec mon poignard en or. La pièce s'est emplie de l'usuel tourbillon de magie. Le soufre et les autres éléments fournis ont été acceptés par ma création nouvellement invoquée, une Gloire de Savar. Splendide et majestueuse. Son aura de grandeur s'est répandue dans toute la pièce. Je suis tombé à genoux, rendant grâce. L'instant d'après, elle était partie parcourir la ville. J'espère qu'elle m'a remarqué.



34 auguste

L'invocation d'hier avait une queue de serpent à la place des jambes. Celle d'avant avait des sabots et de grandes ailes. Le seul élément que toutes les Gloires ont en commun est leur couronne étincelante. J'ai pu observer la manière dont elles s'efforcent de s'imposer leur autorité les unes aux autres lorsqu'elles se retrouvent en groupe. Le mois passé, j'étais présent lorsqu'un Augure de Savar nouvellement invoqué a contraint ses jeunes sœurs à attaquer le temple. Elles auraient voulu brûler la récolte d'orge à la place, mais elles furent détournées de cet objectif par la seule force de sa volonté. Voilà ce que j'appelle avoir de l'ascendant.



5 sérembre

Ce soir, j'ai opéré une sortie fructueuse à la recherche de chair fraîche. J'en ai attrapé une, toute seule dans une allée qui puait la bouse, non loin du marché au bétail. Elle n'a même pas eu le temps de crier. Quant à l'autre, je l'ai trouvée, inconsciente, derrière une taverne. Cette ville est si dépravée qu'il suffit de se baisser pour ramasser des misérables, comme autant de fruits pourris tombés d'un arbre surchargé.

29 sérembre

J'ai dû étrangler trois de mes sujets dans la cave. Je n'avais plus de quoi les nourrir pour les maintenir en vie le temps qu'arrive le chargement de soufre, qui m'a pourtant été promis il y a des semaines.



11 tandembre

Des Gloires ont attaqué le palais hier. Je l'ai lu dans la Gazette. J'aurais tellement aimé en avoir été informé à temps, pour avoir la chance de les observer déchiquter les gardes. Selon le journal, elles ne sont pas parvenues aux appartements intérieurs. Mais je connais la vérité. À présent, les moutons qui peuplent cette cité apprendront à craindre les dévoués serviteurs de Savar.



17 tandembre

J'ai peur de quitter la maison. Les agents de l'État sont partout. Des regards à chaque coin de rue. Je ne fais plus confiance à mes fournisseurs. J'aimerais pouvoir rencontrer frère Richemont une dernière fois, mais ses instructions étaient claires.



35 tandembre

La dégénérescence de cette ville est une véritable puanteur à laquelle je ne peux échapper. Je la hais. Des soi-disant citoyens qui prétendent aimer Sonnstahl passent leurs jours à se saouler et à forniquer dans leur propre crasse. N'ont-ils donc aucune dignité ? Aucun Orgueil ?



1^{er} novembre

Il m'a semblé apercevoir des hommes en uniforme noir occupés à me filer, rue des Orfèvres. J'ai bifurqué dans une ruelle et me suis mis à courir jusqu'à être certain de les avoir semés. Ç'a beau s'être passé il y a des heures, mon cœur en bat encore la chamade.



24 novembre

Le sacrifice de ce soir n'a rien donné. Toujours pas assez de soufre. Je meurs d'envie de contempler une Gloire une fois de plus. Mon échec m'est insoutenable.



6 ullose

Ils arrivent. Ils ont trouvé la maison. Il me semble que je les vois à travers les rideaux. Ils ont pris frère Huygen, j'en suis sûr. Ils ne se montrent pas, mais je sens leur regard sur moi.



10 ullose

Dans cette pièce, il fait noir toute la journée. Je ne sors que la nuit, pour parcourir des ruelles sales, enfermées par les murs de briques noircies, dont les lampes blafardes se reflètent dans les flaques boueuses. Leur odeur seule me donne la nausée. Tout cela – oui, il faut tout brûler. Et malgré tout, ils continuent à me traquer.

25 ullose

Ô Savar, mon amour pour Toi brûle comme les flammes du Royaume de l'au-delà ! Merci, merci de m'avoir envoyé frère Richemont avant que tout cela ne finisse. Il m'a juré que je Te rendrais fier : cette promesse résonnera dans mon cœur pour l'éternité. Accepte-moi en Ta glorieuse présence, ne serait-ce que pour un moment, je T'en supplie – indigne que je suis. Par la lame de ce poignard en or, je m'offre enfin à Toi !

– Parchemins découverts sur un cadavre, dans un taudis d'Aschau

Gloires étincelantes

Véritables Brutes toujours promptes à partir au combat, les Gloires de Savar démolissent tout, ce qui se trouve sur leur route. Ces bêtes de Grande Taille, Impérieuses et Dédaigneuses, ressemblent à des versions moins puissantes des mortels ascendus que sont les Hérauts Exaltés. Ce fait est à l'origine, de Préjugés tenaces, qui contribuent à leur forte réputation parmi les Ennemis des Dieux Sombres tout comme leurs Alliés. Leur pouvoir provient de leur Prestige et de leur Arrogance Immaculées : une fois qu'elles ont été blessées, ou même touchées par leur adversaire, leur dangerosité commence à Décliner. Elles récompensent souvent quiconque leur donne l'occasion d'accomplir des actes brefs mais Spectaculaires dans le Royaume mortel.

~ Extrait du Grimoire des Légions infinies, par Georges Sybellicus, BMag, MDiv (Hons)
(Eicht) fons necromanticorum, astrologue et Magus secundus



GLOUTONNERIE

Des rixes éclatèrent. Le flux de bière se tarit. Les habitants se séparèrent pour regagner chacun son foyer, assurément dans le but de saccager leur propre cellier. En rentrant à l'auberge, j'avisai quelques pauvres gens si désespérés qu'ils en étaient réduits à s'empiffrer de fourrage pour bétail.



Trois jours ont passé depuis que je me suis enfui de ce lieu. Mais son arôme de décrépitude étouffante me parvient toujours. L'idée même de manger me dégoûte. Chaque repas évoque cette scène de façon si vivace que je ne peux m'empêcher de craindre d'être revenu là-bas. Je dois à présent lutter pour avaler le moindre aliment. Puissent les saints me préserver.

Mon objectif était de récolter un autre échantillon, de le tester rapidement, et de reprendre la route. Ma quête fut terminée avant midi, puisque je savais à présent de quel côté m'orienter pour trouver les plantes.

Je revins au village. L'infâme puanteur me frappa avant même que je ne visse la première maison. Ce ne furent pas tant les cadavres disséminés un peu partout qui me choquèrent, mais l'odeur. Comme des relents de fruits de mer avariés et mêlés à des excréments. Elle était épaisse, allant presque jusqu'à former une brume huileuse. J'inspectai un des cadavres de plus près – non sans avoir au préalable vidé le contenu de mon estomac sur la route. Il était putréfié, comme s'il avait été là depuis des semaines. Comment cette décomposition avait-elle pu se produire si rapidement ? M'étant rapproché, je vis d'autres habitants, accroupis, courbés, occupés à dévorer les restes pourris de leurs compagnons, une lueur diabolique dans le regard, leurs lèvres ayant pris une teinte rubis.

Je fonçai pour m'emparer de mes possessions et me mis immédiatement en route. En sortant, je passai à nouveau devant le graffiti sur le temple, duquel s'écoulait à présent un liquide fétide, comme du pus suintant d'une blessure, souillant les murs de ce sanctuaire désacralisé. Lesquels murs paraissaient pulser, semblant maintenant plus faits de chair que de pierre.



GUEULE D'AKAAN

34^e jour d'itar

Mon enquête menée dans le cadre de l'affaire Sybellicus n'ayant rien donné, je me suis vue contrainte, à mon grand regret, d'accepter la charge d'une nouvelle affaire.

À mon retour de Sonnstahl, je trouvai père Miceli profondément plongé dans ses méditations. Il régnait dans le monastère un calme inhabituel. La plupart de mes frères et sœurs de l'Ordre étaient soit partis en mission, soit occupés à s'entraîner en privé. Le cloître en pierre grise me parut plus morne que jamais.

Lorsque le Père me remarqua enfin, je vis que ses prières n'avaient que peu contribué à apaiser son inquiétude. Je commençai de but en blanc à m'excuser pour mon impuissance à arracher de Sybellicus le témoignage qu'il avait désiré. Mais il me signala son indifférence d'un geste de la main.

"Je doute que nous ayons de toute façon pu tirer grand-chose d'un esprit dément que celui de ce vieux détraqué", dit-il. Je suppose qu'il a dû passer beaucoup trop de temps au milieu des vapeurs de mercure.

- Je trouve qu'on fait, son grimoire savoir particulièrement utile pour -

- Ne te préoccupe pas de ça. J'ai besoin de toute ton attention pour une nouvelle mission.

- Bien entendu, Père.

- Tu ne vas certainement pas l'apprécier. Nous avons été engagés par le Patricien de Zalos.

À la mention de ce personnage, je grinçai des dents et je sentis mon visage se renfroger, mais je ne dis rien.

"Je sais que ta famille était en conflit avec -

- Je n'ai plus de famille, proclamai-je à voix haute. J'ai fait le serment des Gardiens du Voile. J'irai là où mon devoir l'exige."

Je lus de la pitié dans son regard. Je me mis à fixer résolument le mur derrière lui.

"Je me fais du souci pour toi, tu sais", dit-il en rajustant sa soutane. Tout le temps. Mais si tu es certaine de vouloir prendre cette mission, tu devrais partir tout de suite. Le Patricien est dans un état de vive agitation. Il semblerait qu'un démon ait tué son fils.

- Vraiment ? Et il a besoin de moi pour tuer la bête ? L'orbe d'al-Sahar mettra encore plusieurs jours avant de se recharger, il me faudrait donc savoir la manière dont -

- Non, il veut que tu trouves la personne qui la lâche. Il a besoin d'un enquêteur."

Ne voulant pas me retrouver en tête à tête avec mes cauchemars, je cheminais toute la nuit. J'étais heureuse que les ténèbres m'empêchassent de revoir ce paysage dont la familiarité m'eût sans doute été trop douloureuse. Aux premiers rayons du soleil, je franchissais les portes de Zalos, ville de dix mille âmes. J'avais beau avoir grandi non loin, c'était la première fois que je la visitais.





Je m'identifiai auprès des gardes et fus promptement escortée au palais, une demeure majestueuse aux hauts plafonds, décorée de somptueuses œuvres d'art et de dorures dans ses moindres recoins.

"Maîtresse Dimitriou, me lança une voix qui s'approchait rapidement. Nous vous remercions de votre visite. Je suis Cassia Sarki, attachée et secrétaire personnelle du Patricien. Laissez-moi vous mener à lui, si vous êtes prête. C'est... c'est un grand honneur de vous compter parmi nous."

Je hochai la tête. Elle avait l'air timide et remplie d'admiration. Ses cheveux parfumés me firent prendre conscience de mon propre aspect hirsute, avec ma tignasse de boucles désordonnées ; je décidai de garder mon capuchon relevé. Nous traversâmes en silence de longs couloirs et gravâmes d'immenses escaliers. Quelque part, quelqu'un jouait du clavicorde.

Le Patricien était dans les appartements de son fils, où le corps gisait comme un tas sur le tapis finement brodé, recouvert d'un drap blanc ébouriffé par le vent qui soufflait au travers d'un trou béant dans la muraille. Son visage était enfoui dans ses mains. Néanmoins, en m'entendant entrer, il releva la tête, se leva et s'inclina.

"L'Ordre des Gardiens fait le serment de maintenir l'équilibre du monde, dit-il d'une voix sérieuse, dans laquelle on percevait un tremolo dû à l'émotion. Je vous en supplie, aidez-moi à présent à rétablir la balance de la justice. J'aimais tant mon fils." Il s'approcha de moi. Une larme coulait le long de sa joue. Tout son corps tremblait. Il lui était tant difficile de contrôler sa voix, que c'est avec un sifflement qu'il ajouta : "Je dois trouver son meurtrier".

Je soutins son regard. Il détourna les yeux et quitta la pièce sans un autre mot. Je me tournai vers Sarki.

"Tout est resté tel que vous l'avez trouvé ?

- Effectivement.

- Dans ce cas, je m'y mets tout de suite."

J'avancai droit sur le cadavre, tirant le drap pour révéler une forme affalée et recroquevillée, avec de profondes entailles à travers le torse. Je me penchai pour inspecter les blessures, qui ne montraient que peu de signes d'hémorragie, mais suppuraient de façon aberrante. Je reniflai.

"Du chrome, prononçai-je à voix haute. Une sécrétion démoniaque courante." Je balayai toute la pièce du regard. "Les gardes ont-ils vu quelque chose ?

- C'est ce qui est le plus étrange. Ils ont tous abandonné leur poste. Nous n'avons pu trouver aucun d'entre eux.

- Vraiment ? "Je haussai un sourcil, puis pointai la porte du doigt. "La créature est entrée par ici, ce qui signifie qu'elle a été lâchée de l'intérieur du palais. Faites fouiller toutes les pièces. Retenez quiconque était dans le palais hier soir. Du moins, tous ceux qui n'ont pas... "abandonné leur poste".

- Bien, messire. Je veux dire... madame, acquiesça docilement la secrétaire. Et vous-même, qu'allez-vous faire ?

- Moi... Ma foi, je suis une chasseuse de démons. Je pars donc chasser le démon.

Je m'avancai jusqu'au mur du fond, percé d'un véritable gouffre à travers la pierre et le mortier, d'où le vent entraînait par bourrasques. Le tapis et les meubles étaient maculés de traces de vomit vert foncé. J'avais déjà une bonne idée de ce que j'allais trouver, et cela ne me plaisait guère. Le palais surplombait les remparts de la ville. Derrière les douves s'étendait la campagne. D'un bond, je suivis le chemin



de la sortie, atterrissant dans les douves en contrebas avec une grande éclaboussure. Je patrougeai jusqu'à arriver sur la berge, et me mis immédiatement en route.

La piste que je suivis m'amena bientôt à un grenier. Les intendants et manœuvres du domaine fourmillaient autour de la grange dévastée, comme une colonie d'insectes. Je notai tout de suite que les denrées qui y avaient été entreposées avaient été pillées.

"Par où ?, hélas-je un homme non loin.

- Par là, répondit-il. Mais il n'y a guère grand-chose à voir."

Je partis au pas de course dans la direction indiquée, qui était celle d'un verger entouré de murets. Il faisait de la peine à voir. La plupart des arbres avaient été entièrement consommés. Il ne restait plus que quelques troncs dégarnis là où auraient dû se trouver de grands boisseaux d'oranges, d'olives et de feuilles vertes. Et partout s'élevaient de gros amas visqueux de la même substance verdâtre que j'avais observée dans les appartements du prince.

"Ah, ça ! Zavez raté le spectacle !", caqueta une voix au niveau de mon coude : une vieille dame qui venait vers moi en clopinant.

- Vous l'avez vu ?, demandai-je.

- Oh, ça oui !, sourit-elle. L'était énorme, aussi gros qu'un ours, ah oui ça. Avec de grosses mains, gros comme des pelles, et tout le reste n'était qu'une grosse bouche. Comme, un gros trou visqueux avec plein de dents. Et ça ne s'arrêtait pas de manger, il mangeait, mangeait, mangeait... La bouffé tout le grain : toute la récolte d'une année, vous vous rendez compte ! L'est rentré dans le vieux verger, qui avait été là depuis, oh, au moins depuis le temps de ma grand-mère, vous vous rendez compte ? La bouffé ce corniaud de Carlos aussi, quand il a tenté de l'arrêter. Il l'a attrapé, comme ça, et se l'est fourré dans la queue, il l'a avalé tout d'un coup - lance, bouclier, et tout et tout. Ce gros couillon, il n'en reste plus rien à enterrer.

- C'est vraiment malheureux, commentai-je, avec un geste vague. ...Imagine que ça a dû être plutôt impressionnant.

- Ah ça oui, répondit-elle, jubilant de toute évidence, inexplicablement. Plus ça mangeait, plus ça grossissait. Il a grossi, grossi, grossi... et puis, pouf, la fini par exploser ! Pouf ! Je n'aurais jamais rien vu de tel, ah ça !

- Les seules créatures qui se comportent de la sorte sont les plus puissants démons de Gloutonnerie. Les anciens Arrasiens avaient pour habitude de les combattre en envoyant des régiments d'esclaves sur leur trajectoire pour les sacrifier jusqu'à ce que leur propre appétit les détruisit. Je redoute vraiment d'être confrontée à quelqu'un qui serait capable de lâcher un tel monstre. Au moins, à présent, je sais ce qui est arrivé aux gardes du palais."

La vieille et moi restâmes un moment à considérer sans rien dire ce tableau de destruction.

Finalement, elle reprit la parole : "Toutes ces histoires de démons, ça n'est point pour nous arranger. Voilà bien le tout premier que je vois en toutes ces années de ma vie. Sunna nous préserve. Je me demande bien où que va ce vieux monde."

Je la regardai droit dans les yeux.

"Que je sois damnée si j'en sais quelque chose."

Gueule d'Akaan

Ces monstres viennent dans le Royaume mortel dans le seul but de Manger. Il s'agit de brutes géantes et Stupides, une immense Masse de Chair, portée par de trop courtes jambes et arborant d'énormes bras. Certains ressemblent à des Ours ou à des Éléphants, d'autres, à de gigantesques Vers, quand il ne s'agit pas simplement d'une grosse boule informe et gélatineuse parcourant de grandes distances, mue par la seule force de leur Appétit. La seule caractéristique commune à tous ces démons est leur orifice buccal, démesuré et toujours béant. Une Gueule faite pour Dévorer, garnie d'innombrables rangées de dents barbelées. Parfois, la bouche prend la place de la tête ; d'autres fois, elle se trouve au niveau du torse ou du ventre, quand elle n'est pas le corps lui-même.

~ Extrait du Grimoire des Légions infinies, par Georges Sybellicus, BMag, MDiv (Hons) (Eiché) fons necromanticorum, astrologue et Magus secundus

MOUCHES INFECTIEUSES

Il y a une taverne à Sainte-Geneviève dont le propriétaire porte toujours des verres teintés qui cachent ses yeux. Lors des longues nuits d'hiver, et en échange d'un bon pourboire, il lui arrive d'amuser ses clients en faisant de petits tours de magie. Sa taverne est réputée pour sa tolérance : on y trouve toutes sortes de mercenaires, de pèlerins et autres personnes en quête de fortune ou de savoir. Vous y verrez des ogres et des nains, et même l'un ou l'autre duende, une race gobelinoïde d'ordinaire peu encline à se mêler aux autres espèces.

Les seules personnes que le tavernier refuse de servir sont celles qu'il soupçonne d'adorer les Dieux Sombres. Un soir de carnaval (c'est-à-dire, pratiquement chaque soir, en Destrie), j'étais attablé là lorsque deux personnes à l'air plutôt banal commandèrent à boire. Le tavernier, qui répond au nom de Librón, était sur le point de leur offrir leur chope lorsqu'il remarqua les tatouages sur le poignet des nouveaux venus. Je vis son expression d'ordinaire joviale se changer en un mur de pierre, au point que je crus même voir ses yeux étinceler derrière ses lunettes noires. Il les fit jeter hors de son établissement avant de les livrer aux autorités, où ils finirent par admettre sous la torture avoir œuvré pour une secte vénérant Akaan.

Quelques mois plus tard, la taverne fut assaillie par des démons. D'énormes insectes, aussi replets qu'abjects, de la taille d'un homme, leurs corps gras suintant de chairs en décomposition. Ils étaient portés par des ailes bien trop petites pour leur permettre de voler selon les lois de la nature et qui emplissaient l'air d'un bourdonnement assourdissant. L'établissement était bien rempli ce soir-là, avec de nombreux clients armés. Une bagarre terrible s'ensuivit, au cours de laquelle ces créatures s'avérèrent aussi mortelles qu'elles étaient hideuses. Chacune d'entre elles qui était tranchée d'un coup d'épée ou défoncée d'une massue déversait des flots d'un fluide noir sur le malheureux guerrier qui l'avait ainsi abattue, brûlant sa chair en exhalant une odeur qui me donna la nausée de sous la table où je m'étais caché.

Tout à coup, même ce maigre abri fut renversé : une de ces mouches démoniaques était sur moi, dard tendu. Je crus bien que mon heure était venue. Mais c'est alors que Librón lui-même bondit pour s'interposer devant moi. Je le vis alors enlever ses lunettes : un puissant trait de feu jaillit de son visage, calcinant le démon de façon si complète que pas une de ses entrailles empoisonnées ne toucha le sol.

Il remplaça ses verres à double foyer sur ses yeux fumants. Puis il me traîna dans un magasin à l'arrière de la grande salle et en verrouilla la porte. Je restais bouche bée. Il tira d'une poche une sorte de poudre violet foncé et en inhala une bonne dose.

Des gens d'armes arrivèrent bientôt pour nettoyer ce qui restait de cette incursion démoniaque. Personne d'autre que moi n'avait été le témoin des pouvoirs stupéfiants de Librón.

Il se confessa alors à moi, soufflant bruyamment : « Ce corps n'est pas le mien ». Il m'expliqua ainsi qu'il était lui-même une créature du royaume des Dieux Sombres et que, de nombreuses années auparavant, un jour où il avait été invoqué au cours d'une confrontation similaire à celle à laquelle je venais de survivre, il avait pris possession du corps d'un homme, qui lui servait depuis lors de réceptacle. Je fus abasourdi par cette révélation.

Il me raconta qu'il se cachait – mais pas des hommes. Dans le Royaume immortel, où son esprit informe était à nu parmi la grande masse du peuple démoniaque, n'étaient libres que les puissants. Les plus grands démons sont à même de contraindre leurs frères inférieurs à accomplir leur volonté, sans qu'il ne soit possible d'y résister. Librón n'avait pu échapper à cette emprise qu'en rejoignant le Royaume mortel. Ce tenancier de Sainte-Geneviève était si content de son indépendance nouvellement trouvée, loin des Légions, qu'il s'était juré de ne jamais rentrer chez lui. Cette décision était sans doute inhabituelle pour un démon, mais pour lui, la sensation de liberté était plus enivrante que n'importe lequel des breuvages



qu'il servait à son comptoir. Il était même parvenu à s'assurer un approvisionnement régulier en sombre-pierre, qu'il réduisait en poudre avant de la priser, afin de ne jamais épuiser la magie dont il avait besoin pour conserver son corps.

Tandis que je me préparais à regagner mon domicile, tout ébranlé par ce récit, je me tournai une dernière fois vers cet homme qui n'en était pas un.

Je n'avais rien d'autre à lui dire que : « Je suis ébahi ».

Il eut un sourire étrange.

« Parce que vous pensez vraiment que je suis le seul ? »

– Mémoires de Pablo de la Rue, démonologue

Mouches infectieuses

Même si les serviteurs d'Akaan ne sont jamais fort plaisants à contempler, les Mouches Infectieuses font partie des plus répugnants d'entre eux. Elles prennent la forme d'infectes insectes géants à l'allure de Guepe, qui n'ont d'autre but que de Tuer et d'Avaler tout ce qui passe. Étonnamment mortelles, leurs attaques sont aussi rapides que Meurtrières. Elles assassinent leurs proies de leur Dard acéré et de leurs ignobles Mandibules ; leur sang est composé d'une substance Toxique dont, je n'ai jamais été en mesure de découvrir l'équivalent dans le Royaume mortel. Certaines paraissent porter des cavaliers humanoïdes sur leur dos. En réalité, il semblerait que ces corps ne soient rien d'autre que des Protubérances du même démon. Susceptibles de négocier une fois prises au piège.

~ Extrait du Grimoire des Légions infinies, par Georges Sybellicus, Mag.L., M.Div. (M.Hon.) (Eicht.), Fons necromanticorum, astrologue et Magus secundus



LUXURE

Ma peau était couverte de poussière blanche, la même poussière qui m'encombraient les poumons. Nous poursuivions notre route, traînant les pieds dans la solitude des Monts arides. Mais malgré le poids des chaînes de fer qui me liaient à mes compagnons d'infortune, je savais qu'il n'était rien comparé à celui des lourdes pierres qui nous attendaient dans la carrière où nous étions ainsi acheminés.

Le prisonnier qui me devançait trébucha, et notre « caravane » se vit contrainte de faire halte. Nos gardes fondirent sur nous. Le contre-maître leva son fouet pour punir le pauvre homme de sa faiblesse – mais le coup ne vint jamais. Notre ravisseur eut tout à coup un hoquet de surprise, et tomba raide mort, une hache fermement fichée dans son dos. Une sombre silhouette se dressait derrière lui. D'autres approchaient dans le nuage de poussière blanche. Des hommes et des femmes portant d'impressionnantes armures : des Guerriers des Dieux Sombres.

Les autres prisonniers se mirent à trembler de peur. Quant à moi, j'étais folle de joie : je savais qu'un véritable Guerrier ne s'abaisse jamais à tuer un esclave. Bien au contraire, les Guerriers ont pour coutume de les libérer. Et ma joie ne fit que croître lorsque je notai le signe de Cibaresh gravé sur leur plastron.

« Vous êtes venus me sauver ! m'exclamai-je, une fois qu'ils eurent fini d'abattre le reste des gardes. Nous sommes alliés sous le signe du Tentateur, le plus grand des Sept. Bien que je n'aie pas fait votre serment, j'ai passé des années à son service. Avez-vous entendu

parler des démons couverts de tentacules qui ont été lâchés à l'est d'Avras ? C'était moi !

— Nous savons qui tu es, dit leur meneur, d'un ton impassible. Suis-nous. »

Je poursuivis mon périple à travers les montagnes. Mes fers avaient été brisés, mais cela ne voulait pas encore dire que je fusse libre. Je n'en étais certainement pas moins éreintée. Après de longues heures, nous arrivâmes enfin face à l'entrée d'un noir tunnel, taillé à même la roche dans le flanc d'un étroit défilé. Il en provenait un parfum suffocant de camphre ; je sentis mon corps sombrer dans un bassin aux eaux profondes et d'une noirceur impénétrable.

Lorsque je m'éveillai, je me retrouvai seule au beau milieu d'un bosquet de cèdres, sur un sol moelleux. Mon corps avait été lavé de la poussière de la route, je me sentais complètement revigorée.

« Abomination ! », fit une voix aussi perçante qu'une aiguille. Je clignai des yeux, et avisai mère Shafak, l'abbesse du couvent, s'avancer vers moi sous les arbres. « Tu as succombé au péché de chair, poursuivait-elle, la Déesse purgera ton être intérieur de Son feu sacré ! »

Je fis volte-face, et tombai nez-à-nez avec un homme. Ses yeux bleus scintillaient dans un visage d'une beauté radieuse. De mes doigts, je caressai son torse nu, strié de muscles aussi rigides que des barres d'acier.



« Vous m'avez donc suivie ici, même après m'avoir bannie et condamnée à toute une vie de servitude. Et vous cherchez encore à me juger. Je ne me souviens pas avoir connu cet homme magnifique. Et tout ce que je sais est que je le désire de chaque parcelle de mon corps. »

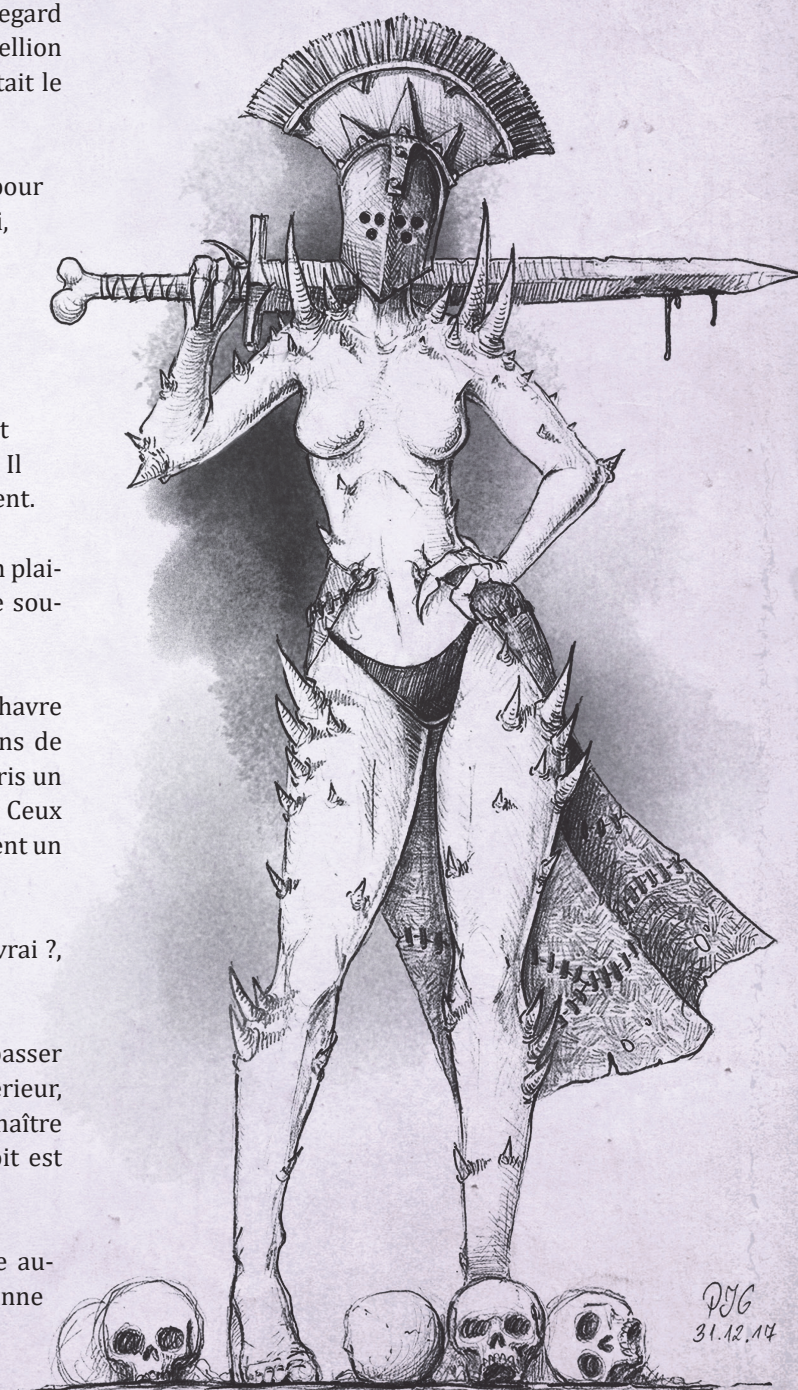
Quant tout fut terminé, je baissai enfin les yeux pour me forcer à prendre conscience de la réalité qui, je le savais, était forcément très éloignée de cette vision délicieuse. L'illusion s'évanouit. Il n'y avait plus nul homme, nulle mère Shafak, nul bosquet de cèdres. J'étais dans une pièce ornée de draperies exotiques et embuée de fumées d'encens. La chose entre mes jambes était un démon à la peau violette et aux yeux de chat. Il répondit à mon large sourire par un ronronnement.

La créature m'initia aux nombreux délices de ce havre sous la montagne. On y voyait batifoler des gens de toutes les races et de toutes les espèces, y compris un petit nombre de visiteurs du Royaume immortel. Ceux qui n'étaient pas en proie à la jouissance arboraient un air satisfait et serein.

— Tout ce que nous te demandons est de passer chaque année quelques mois dans le monde extérieur, pour que tu puisses amener d'autres âmes à connaître les plaisirs du Tentateur. À part cela, cet endroit est bien réel. Fais-en ce que tu souhaites. »

Nous n'avons plus la moindre raison de craindre le jugement des dieux, plus la moindre raison de nous soumettre à un monde qui exige de nous que nous rejetions nos désirs les plus sincères. Nous n'avons pas à passer nos vies sans ressentir la moindre extase. Tout ce qu'il vous faut, c'est le courage de vous saisir de ce pour quoi vous brûlez, et de vous laisser aller à l'étreinte de Cibaresh.

– Rapport fait à l'Inquisition d'un discours tenu par la dénommée « Diablesse de Tyrolie »



COURTISAN DE CIBARESH

35^e jour d'itar

Je suis tellement épuisée que je m'en sens malade. Mon esprit est fatigué de résister aux tentations des ténèbres. Je me sens toutefois contrainte d'enregistrer ici ces souvenirs avant qu'ils ne s'évanouissent. J'ai trouvé une petite chambre à l'Étalon dansant à Civissina, une cité prospère du Glauca septentrional, la principale rivale de Zalos sur le plan économique.

Je suis venue ici suite aux renseignements qui m'ont été donnés par Cassia Sarki, l'attachée du Patricien, qui m'a signalé que deux domestiques du palais avaient chapardé du soufre pour de sombres rituels et avaient confessé, sous la question, appartenir à un certain "Ordre de l'Équilatéral".

Le nombre de culte d'adorateurs de démons en Vétie ne fait que croître ces dernières années, ce qui est sans doute la raison pour laquelle je n'aurais jamais entendu parler de cette secte. Après avoir consulté les membres de ma propre organisation, je fus orientée vers Civissina. J'entrai dans la ville à la faveur de la nuit. Il ne me fut pas difficile de suivre les signes. Civissina vit sous la coupe d'un tyran, le cruel doge Girolamo, dont les nervis patrouillent les rues, font appliquer le couvre-feu, et collectent des "taxes supplémentaires" sur le dos d'une population exploitée. Partout des murmures : la révolte gronde, bien que le doge soit jusqu'ici parvenu à étouffer toutes les tentatives dans l'œuf. Cela n'empêche que les gens parlent d'un cadre secret qui se préparait à frapper du cœur même de la ville. Nombreux sont ceux qui se sont tournés vers les Dieux Sombres pour implorer leur aide, comme les faibles le font toujours lorsqu'ils n'ont pas d'autre recours.

Dans une certaine taverne, je découvris une trappe qui menait à des catacombes abandonnées. J'y franchis une porte aussi sombre qu'inquiétante, marquée sur son linteau d'un triangle grossier. Une torche à la main, je ressentis immédiatement une sorte de fourmillement sur ma peau, comme si j'avais été prise d'une étrange fièvre. L'espace d'un instant, j'aperçus du coin de l'œil quelque chose luire dans l'obscurité. Instinctivement, je plongeai, faisant feu dans le noir avec le pistolet caché dans ma manche. J'entendis le projectile se perdre dans les ténèbres. Je me retournai, tirant mon épée, et entravis une silhouette traverser à une vitesse surnaturelle le cercle de lumière projetée par ma torche. Je crus entendre un rire inhumain, semblable au ricanement d'un insecte.



À l'autre bout du tunnel, quelqu'un cria : "Qui va là ?!". Je me dépêchai d'éteindre ma torche et de me cacher dans une alcôve. Des cultistes approchaient, sondant les ombres au moyen de leurs propres torches, mais sans détecter ma cachette. Alors que je pensais leur avoir échappé, tous les poils de mes bras et de ma nuque se hérissèrent sous l'effet d'une crainte sans nom. Quelque chose était là, juste à côté de moi, dans le noir.

Tout à coup, je fus soulevée par une puissante griffe et projetée au pied de mes poursuivants. Avisant le monstre qui m'avait





ainsi exposée, je préférai ne pas résister. Un grand prince de Cibaresh à l'allure mystérieuse, son visage un masque impassible, ses bras horriblement allongés, terminés par des appendices luisant comme de l'acier et dont la forme rappelait celle de étranges griffes.

C'était un Courtisan : c'est lui que ces cultistes servaient. J'étais perdue. Ils m'enchaînèrent et me menèrent jusqu'à la grande caverne qui leur tenait lieu de base. Le sol était jonché des victimes agonisantes des bacchanales dépravées organisées par cet "Ordre de l'Équilatéral". Je fus amenée devant leur chef, une femme d'environ cinquante ans, vêtue d'une robe blanche, dont les yeux étaient imbibés de mercure doré.

"Comment trouvez-vous mon compagnon ? commença-t-elle, d'une voix au ton bizarrement creux. N'est-il pas magnifique ? Il semble grandement apprécier ces catacombes.

- Je hais tous les êtres du Royaume du Père, autant que je hais tous ceux qui frayaient avec eux dans le Domaine de la Mère, crachai-je. Vous servez les diables qui ne recherchent rien d'autre que la destruction de notre monde.

- Ha ! Tu es si sûre de ta réalité, que tu es incapable de voir ce qui est devant toi. Je ne sers nul autre que le grand Tentateur lui-même."

Tout à coup, je compris. "Vous... Tu es un démon de Luxure, n'est-ce pas ? Tu t'es emparé du corps de cette femme. Tu as profané son plus...

- Calme-toi, mortelle, dit la chose qui parlait par la bouche de la femme. J'ai en effet emprunté ce corps, mais cela était d'un commun accord. Le réceptacle m'y a invité. La possession d'un corps humain nous permet en effet de perdurer bien plus longtemps dans le Royaume mortel."

Je grognai. "Tu as envoyé des assassins au palais de Zalos. Ils y ont libéré une Gueule d'Akaan. Pourquoi ?

- Zalos... répéta la créature, lair pensif. Non, je ne crois pas que nous ayons le moindre plan dans cette localité. Pourquoi nous soucierions-nous d'une autre ville, quand nous en avons déjà une ici, si mûre pour la rébellion ?

- Cela importe peu. Je ne peux te faire confiance. Je me libérerai, et je te démasquerai. Ton culte sera purgé, et Civissina sera sauvée de ta malversation.

- En es-tu si certaine ? dit le démon, levant un sourcil gris. Tu ne sais même pas quels sont nos projets. Laisse-moi te montrer."



Je la suivis en traînant les pieds, toujours enchaînée, tandis qu'elle se penchait sur les malades et les blessés. Je me sentis bientôt envahie par la confusion. Il apparaissait à présent que ces gens n'avaient pas été amenés ici pour y être torturés, mais soignés. La possédée elle-même passait d'une infirmière à l'autre pour leur prodiguer ses conseils en matière de médecine.

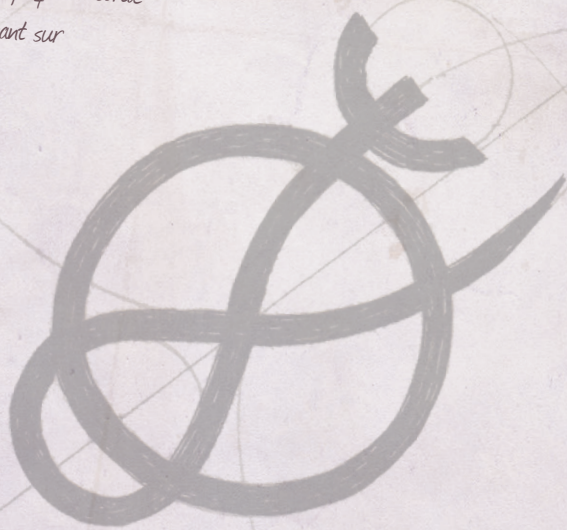
"Les connaissances du Royaume immortel sont très variées", commenta-t-elle. Dans une autre salle, je vis des recrues armées à l'entraînement. "Ces gens sont venus à nous en nous suppliant de les aider, et nous avons répondu à leur appel. Nous préparons cette cité à la lutte contre ses oppresseurs.

- C'est faux ! m'écriai-je, en dépit de l'évidence devant mes yeux. Vous cherchez la destruction de ce Royaume ! Jamais vous n'aideriez ces gens si cela n'allait pas dans le sens de vos plans diaboliques !

- Oh, ma pauvre enfant, sourit-elle. Évidemment, que cela contribue à nos plans. Comme tu as été trompée. Certes, nous sommes les forces des ténèbres, mais cela n'est qu'un mot humain, ce même mot que vous employez pour toute chose inconnue que vous craignez. Nous préférons le terme de "Chaos". Nous ne cherchons point la destruction de ce Royaume, non. Nous souhaitons uniquement la fin de son ordre. Partout où il y a de l'autorité, nous la combattons. Partout où la vie est structurée, nous en sapons les structures. Nous adorons la pureté du changement et du bouleversement. C'est pourquoi nous sommes venus ici : c'est pourquoi nous aidons ces gens à briser leurs chaînes."

On m'ôta mes propres entraves, et je fus escortée jusqu'à la sortie des catacombes. Avant de franchir la porte donnant sur le monde extérieur, je me retournai une dernière fois. Le Courtisan se tenait là, éclairé par une torche. Je frissonnai à la vue de cette horreur insectoïde filiforme. Il me fixait lui aussi, de ses nombreux amas d'yeux.

Je rentre à Zalos demain. Je suis convaincue que ceux que j'ai rencontrés aujourd'hui ne sont pas les commanditaires du meurtre du prince. J'ai cependant le pressentiment que la tempête sur le point de frapper Civissina doit être liée à cette affaire.



Courtisan de cibaresh

Tantôt humanoïdes, tantôt bestiaux, souvent androgynes, ces impitoyables hôtes du Harem du Dieu de la Luxure dominent le champ de bataille de leur grand corps mince et de leurs Longs Membres. Ces membres sont, d'ailleurs, souvent bien plus nombreux que, simplement deux bras et deux jambes, et se terminent généralement par des armes cruellement Acérées, qui sont l'extension de leurs ongles ou de leurs exosquelettes osseux. Au combat, ils sont un Joyeux Tourbillon de carnage, si rapides que leurs mouvements en paraissent Flous. On observe sur ce type de démon une grande Variété de formes et d'Appendices. Tous ont cependant en commun leur violente Ferocité et leur amour des Lames bien aiguisées.

~ Extrait du Grimoire des Légions infinies, par Georges Sybellicus, BMag, MDiv (Hons)
(Eiché) fons necromanticorum, astrologue et Magus secundus

SIRÈNES

L'*Egide et la Lame* était la première des nombreuses compagnies mercenaires pour lesquelles je travaillai au temps grisant de ma jeunesse. Cette compagnie revenait tout juste d'une campagne pour le compte de la république de Santa-Marika, et recrutait de nombreuses personnes pour sa prochaine aventure. C'est là que je me suis engagé. J'ai choisi cette compagnie en partie pour son renom, en partie aussi pour la grande diversité de caractères et de gens dans ses rangs. J'étais déterminé à me mettre à l'épreuve à travers toutes les situations que la fortune daignerait me présenter, quels que fussent mes compagnons. Ce n'est qu'alors, me disais-je, que je pourrais devenir un homme, digne de l'attention de la tendre Amélie.

On disait de cette nouvelle expédition qu'elle avait été commanditée en toute hâte par le protostratikon de Myra afin de réprimer la rébellion d'un *kommis* provincial. En temps normal, cette tâche aurait pu être exécutée sans problème par les forces locales mais, d'après les survivants, le *kommis* avait conclu un pacte avec les Sombres Puissances. Les forces stationnées par Myra dans la région étaient insuffisantes pour contrer cette menace. Lorsque nos vaisseaux accostèrent, plusieurs villages avaient été rasés et leur population dispersée.

Lorsque nous rencontrâmes l'ennemi sur le champ de bataille, je me trouvais parmi les réserves, les détachements qui se tenaient prêts à intervenir pour renforcer

les parties de notre ligne susceptibles de montrer des faiblesses au cours du combat. Il s'agit là d'un stratagème communément employé par les Couronnes de fer et les commandants raisonnables du monde entier. Notre ligne de bataille était prête, les hommes déterminés. Nous attendions le clairon. Mais le signal ne vint jamais.

Une petite force ennemie était déjà parvenue à prendre notre ligne de flanc, se mouvant plus rapidement que n'importe quelle autre compagnie montée – je parle ici en tant que vétéran qui s'est déjà trouvé aux premières loges pour témoigner de la vitesse des chevaliers elfiques. Ces horreurs, tout entières faites de crocs et de griffes à l'apparence odieuse, réduisaient nos rangs en lambeaux. Leurs armes paraissaient vivantes : elles virevoltaient et se fendaient en suivant des trajectoires interdites aux lames mortelles. Elles narguaient nos soldats pour les attirer à elles avant de les découper sous tous les angles. Ces attaquantes semblaient clairement considérer le combat comme une merveilleuse danse, une chorégraphie sans faille. Elles se trémoussaient d'un partenaire à l'autre avec un véritable sens artistique et un déhanchement expert. Des vétérans de dizaines de batailles, aussi endurcis que l'acier que nous serrions dans nos mains, tombaient comme des mouches face à ces cauchemars. Ensanglantés, mutilés, mais vivants. Car ces démons se délectaient de notre ruine. Ils se retenaient de tuer, préférant estropier leurs victimes. Mais le pire de tout était leur rire, un gloussement de courtisane, tout à la fois émoustillant et exaspérant. Certaines de ces créatures se saisissaient de nos compagnons par la nuque ou par un quelconque membre pour les traîner à l'arrière de leur formation, où leurs corps se changeaient rapidement en une boue sanguinolente... Puis cessaient enfin de se débattre.

Comment aurais-je pu l'emporter, quand tant d'hommes bien plus aguerris que moi avaient échoué ?



Leur habileté aux armes est unique. Leur vitesse inégalable. Toute résistance était futile. Et c'est en ce constat que je trouvai mon salut. Hurlant à pleins poumons, je me jetai dans la mêlée, sans penser une seule fois à parer ni à esquiver, me contentant de balancer ma hallebarde de tous côtés, comme fou. Quand bien même je les manquerais, je refusais de me laisser prendre à leur jeu, de me voir ainsi provoqué et piégé. Mes hurlements banniraient des recoins de ma raison leur rire et leurs chuchotements, aussi pressants qu'importuns.

Bien entendu, tout cela n'aurait pas suffi si, à ce moment-là, la cavalerie personnelle du capitaine n'était

venue à notre rescousse. Notre régiment était décimé, notre bannière perdue ; nous étions déshonorés. J'avais l'air de quelqu'un qu'on aurait traîné à travers un buisson d'orties. Mais le pire est que, tout au long des jours qui suivirent, je ne pouvais empêcher mon esprit de revenir aux images de ces épouvantables sirènes et de leur grâce impossible. Pendant de longs mois, chaque fois que j'entendais quelqu'un rire, mon sang se glaçait à leur souvenir.

– Capitaine Andrea Barbiano,
De l'art du métier, 948 A.S.

Sirènes

Aussi vives qu'un raptor de Virentie, il s'agit, en fait, d'un couple de Deux Dæmons de la Luxure, ayant co-évolué dans un remarquable exemple de Symbiose. L'un léger et bâti pour la course, l'autre adapté pour monter sa silhouette fragile, et semer la Mort à partir de son dos au moyen de Griffes dures comme l'acier et aussi acérées, qu'un Rasoir. Ces créatures exécutent avec leurs ennemis une Danse Meurtrière, se projetant pour trancher et poignarder juste avant de se replier, se tenant désespérément hors d'atteinte. Parfois invoquées dans des environnements urbains par des cultistes amateurs, elles sont néanmoins très peu performantes dans les lieux étroits ; elles tendent d'ailleurs à se diriger aussi vite que possible vers un paysage plus ouvert. Espèce extrêmement communicative une fois capturée ; si, du moins, vous parvenez à décrypter ses piailllements.

~ Extrait du Grimoire des Légions infinies, par Georges Sybellicus, Mag.L., M.Div.
(M.Hon.) (Eicht.), Fons necromanticorum, astrologue et Magus secundus



ENVIE

Dalau : Nous autres, elfes des Hautes Lignées, n'aimons pas l'admettre, mais je suis convaincu que nous sommes corrompus par les Sept encore plus fréquemment que les renégats de l'Ouest, que nos cousins primitifs qui vivent dans les forêts, et même que les espèces inférieures. Nous, Arandaïs, lorsque nous chutons, tombons le plus souvent dans les bras de Savar. Il semble en effet que l'Orgueil soit notre plus grand vice. Je reste néanmoins convaincu que l'étoile qui guide notre peuple n'est pas celle de Savar, mais bien celle de Kuulima, la Mouche, celle qui toujours examine, compare, juge sa propre valeur relativement à celle des autres.

Cudaleg : Je n'ai pas demandé un cours d'histoire, ni même une conférence sur cette noire hérésie. Venez-en au fait, docteur.

Dalau : Bien entendu. Si je vous explique tout ceci, c'est uniquement dans le but que mes actions soient bien comprises. Je fus envoyé en ces distantes colonies par un supérieur, jaloux de mon succès. Il savait que mes talents risquaient de mettre en jeu sa propre carrière. J'étais censé passer les cent années suivantes à veiller à la bonne santé des humains et des elfes au Sagarika. Cela ne me dérangeait point. J'ai consacré mon temps à l'étude des maladies les plus fascinantes qui soient. Les humains de ce pays sont plus perclus d'affections que ceux de toute autre nation du monde. Mais pensez-vous qu'ils blâment de cette situation leur manque de système d'hygiène publique ou de connaissances médicales ? Non. Ils en accusent les Dieux Sombres. Selon leurs croyances, chaque maladie est l'œuvre d'un démon. Cela est évidemment absurde, même s'il est avéré que certains démons sont porteurs de maladie ou en répandent intentionnellement. Je décidai donc de vérifier jusqu'à quel point les Dieux Sombres pouvaient être tenus pour responsables de la mauvaise santé de ce sous-continent.

Je ne détectai que très peu d'interférences surnaturelles, jusqu'à ce que j'en arrivasse à l'étude de la plus extraordinaire des maladies humaines, celle que l'on nomme « lèpre ». Cette véritable gangrène ne pouvait contaminer les elfes, quand bien même nous évitions nous aussi les individus qui en souffrent. Je pense que je suis le premier et seul elfe des Hautes lignées à être jamais entré dans une colonie de lépreux.

J'y ai découvert que ces pauvres êtres y adoraient ouvertement Kuulima, sachant que personne ne viendrait le leur interdire.

Je relevai d'ailleurs des indices suggérant que des démons vivaient parmi eux. Il n'est que naturel pour les personnes souffrant d'un mal incurable d'envier la prospérité et la bonne santé d'autrui. La Reine des mouches nous enseigne que le fait d'entretenir cette inclination peut mener à la véritable grandeur.

Cudaleg : Une fois de plus, je répète que nous n'avons guère besoin d'entendre votre apostasie. Votre esprit a été corrompu, cela est clair, nul besoin de nous le démontrer. Expliquez-nous plutôt pourquoi, si la lèpre ne peut être contractée par les elfes, elle vous a infectée, vous ?

Dalau : Je suis ravi de constater que vous l'appréciez. Je trouve moi-même fascinant de découvrir ces nouveaux appendices produits par mon corps, tandis que d'autres parties pourrissent complètement. Les motifs aléatoires qui s'en dégagent ont quelque chose de délicieusement entropique. Saviez-vous que je ne ressens plus aucune douleur ? Plus rien ne peut me blesser : ni l'acier, ni le poison, ni le feu. Ce n'est là qu'un des merveilleux dons de la Déesse, parmi tant d'autres. Ses créatures ont conçu un procédé qui a permis à la maladie de m'être transmise, accomplissant par là ce que la Nature, seule, n'avait jamais pu faire.



Cudaleg : Pourquoi donc avoir permis à une telle chose de se produire ?

Dalau : C'est très simple. J'étais jaloux.

Cudaleg : Jaloux de quoi ? De qui ?

Dalau : De la beauté des autres. Mes collègues et compagnons ont toujours été plus élégants que moi. Plus gracieux, plus attirants, plus aimables. J'allais même jusqu'à envier certains humains parmi les plus nobiles, avec leur admirable teint et leurs longs cheveux.

Cudaleg : Tout cela, parce que vous n'étiez pas satisfait de votre propre apparence ?

Dalau : Je n'ai pas honte de mes propres désirs.

Cudaleg : Mais si c'est la beauté que vous recherchez, pourquoi vous être laissé défigurer par cette horrible maladie ?

Dalau : Oh, cher ami... Cette maladie n'est pas pour moi. J'étais déjà trop vilain ; mon cas était désespéré. Non, cette maladie est pour vous. Je vous l'offre gracieusement, afin que chaque elfe en cette forteresse puisse à son tour connaître la caresse de Kuulima. Une fois que la Mouche vous aura touchés, vous perdrez tout ce que je vous avais toujours envié, et je connaîtrai enfin la paix de l'âme. C'est là Son premier commandement : ce que je ne peux avoir, personne d'autre ne le peut.

Cudaleg : Tout cela est insensé ! Vous voulez donc nous infecter avec la lèpre ?

Dalau : La souche dont je suis porteur est extrêmement contagieuse pour tous les elfes. Elle se répandra très rapidement. Bientôt, vous deviendrez tous absolument hideux.

Cudaleg : Cet abominable plaisir dont vous vous délectez dans votre propre démente ne trompe personne, Docteur. Vous avez été arrêté dès les premiers signes du mal. Vous avez été placé en quarantaine derrière d'épais panneaux de verre, et sitôt ce procès terminé, vous serez exécuté et votre corps incinéré.

Dalau : Et votre air arrogant peine tout autant à masquer votre propre épouvante, faux juge que vous êtes. J'accepte ma destinée, car je suis grotesque. Mais sachez cela. La lèpre incube dans le corps pendant de longues années avant que les premiers symptômes n'apparaissent. Cela fait bien plus longtemps que vous

ne le réalisez que j'œuvre à l'accomplissement du plan de Kuulima. Tout ce temps, tapi parmi vous, travaillant et mangeant à vos côtés, partageant la même nourriture, la même eau. Vous touchant régulièrement. La plupart d'entre vous sont déjà infectés depuis des mois. Je lis sur votre visage que vous savez que je dis la vérité, oh oui... Vous n'aurez pas à attendre bien longtemps avant d'en observer les premiers signes. Et quand ce moment sera venu, n'oubliez pas d'en remercier la Reine des mouches !

– Procès-verbal, tribunal de Sa Majesté à Acsagrec



IMPOSTEUR DE KUULIMA

Le Cercle de Kuulima était une véritable mosaïque d'iconographie et d'imagerie. J'y observai des représentations de reliques de toutes les religions de Vétie de notre époque, aux côtés d'artéfacts de panthéons depuis longtemps disparus et enterrés. Des étendards et des statues de toutes les nations ornaient des bâtiments dont l'architecture provenait de dizaines de cultures. On aurait cru visiter un musée impérial contenant des objets issus de myriades de civilisations ou, du moins, la maison d'un riche marchand, décorée plus dans un souci d'étalage que d'élégance.

Devant nous, la route traversait un pont doré, bordé de présentoirs exhibant des heaumes de toute forme, chacun d'entre eux fendu par un coup qui avait sans doute mis à bas son porteur, qu'il fût elfe, humain, nain, orque ou toute autre créature. Sous cette travée scintillante coulait une rivière, dont les flots étaient aussi verdoyants que répugnants. Aucune véritable eau n'a d'ailleurs jamais bouillonné et sifflé comme le faisait celle de ce cours.

Sitôt que nous posâmes le pied sur le pont, nous nous trouvâmes face à une horde de démons gazouillants. Escaladant les arches, se hissant sur le parapet, ils se déployèrent de sorte à nous barrer la route, tout en montrant les dents. Leur forme miroitait et se modifiait à tout moment pour adopter des éléments de mon propre aspect : la robe que j'avais enfilée le matin même, le diffuseur de parfum en bronze qui m'avait été offert par le sage Werdin, les robustes bottes que j'avais achetées selon le conseil d'un officier de cavalerie des années auparavant.

Il ne s'agissait que de démons très mineurs. Leur image était en mutation constante, reflet de leur manque de

volonté. Ils piaillaient et grimaçaient en notre direction, faisant preuve d'une franche animosité. Mais leur attention se portait sur mon guide – à aucun moment ils n'imitèrent son visage casqué, à aucun moment leur regard ne le quitta tandis qu'ils vociféraient. Lorsqu'il daigna abaisser les yeux vers ces créatures sur son chemin, un sourire courba ses lèvres, comme s'il se contenterait de les piétiner au cas où elles ne s'écarteraient pas.



De l'arrière de leur foule, une onde parut parcourir ces silhouettes changeantes, qui se figèrent soudainement. Les démons adoptèrent la forme de petits soldats humanoïdes dont la peau luisait comme de l'argent. Puis, tels un banc de poissons à l'approche d'un prédateur, ils s'éparpillèrent dans toutes les directions, disparaissant de notre vue. À leur place se dressait à présent un être à l'apparence déconcertante. Un plastron doré de modèle destrien, associé à un bouclier qassari brillant, resplendissant de l'emblème de Kuulima. Un heaume comme celui d'un elfe des hautes lignées, surmonté d'un panache de crins blancs qui tombait jusqu'à un hausse-col orné de gravures.

Le démon lui-même avait l'air presque humain. Toutefois, aucun humain n'a jamais possédé de telles proportions, sauf dans les pires cauchemars du plus mauvais des sculpteurs. Sa tête était anormalement grande, avec des traits exagérés ; ses yeux brûlaient comme des torches, et un sourire aux dents acérées s'ouvrait bien plus largement que ce qui devrait être possible. Sa peau était d'une couleur d'argent étincelant, sa surface ondulant du fait de muscles étranges ; elle était comme fusionnée à son armure. Même l'arme qu'il arborait, une épée longue impériale d'une





taille ridiculement grande, paraissait être une extension de son propre corps. Tous ces éléments incongrus auraient dû lui conférer un air absurde, celle de la plus bizarre des chimères ; mais à la place, il s'en dégageait une présence impérieuse.

Contrairement aux entités inférieures que nous venions de croiser, lui n'affichait pas la moindre trace d'hésitation. Ce démon était aussi sûr de lui que résolu. Il se tenait sur le pont avec une parfaite maîtrise de soi, son épée posée pointe contre terre, l'indifférence personnifiée. Seule l'intensité de son regard trahissait son faux air de nonchalance. Je me sentis absolument insignifiant, comme pris au piège ; mon compagnon, quant à lui, se hérissait sous cet examen. Les secondes s'éternisèrent, l'air parut crépiter sous la tension, tandis que les deux guerriers contractaient imperceptiblement leurs muscles et soupesaient chacun leur arme.

Cette circonstance fut interrompue lorsque, presque simultanément, tous deux esquissèrent un infime hochement de tête, leurs voix se mêlant l'une à l'autre :

« **Félon !** » – « **Imposteur !** »

Et comme si tout avait été dit, l'Imposteur s'écarta du pont pour adopter une posture de repos, libérant ainsi la voie. Passant devant lui, j'eus la possibilité de l'examiner de plus près, ainsi que la panoplie d'ornements qui cachait sa forme bizarre : des mains rapaces, entrecroisées de sceaux et de blasons, et où partout dominait le symbole de la mouche diabolique. Nous passâmes en silence et parcourûmes ce Cercle pour quelque temps avant que je ne m'aventurasse à troubler ce calme.

« À moins que je ne m'abuse, tu sers la même maîtresse que les habitants de ce plan. Cependant, les relations m'ont l'air plutôt tendues entre toi et les gardiens du pont. Les démons ne sont-ils donc pas les alliés des Guerriers ? »

Il fallut à mon guide plusieurs longues minutes de réflexion avant qu'une réponse ne me fût donnée. Entre-temps, nous dépassâmes un groupe de bâtiments. Chaque aspect de ces structures semblait s'inspirer d'un style architectural différent, formant une cacophonie conflictuelle, vraisemblablement prête à s'écrouler à tout moment.

« Tu poses des questions qui n'ont pas de réponse simple ; néanmoins, il est juste que tu devrais être mis au fait de toutes ces choses. Tu sais à quel point ceux qui choisissent les Dieux Sombres chérissent la liberté individuelle. Cela est bien connu ; c'est d'ailleurs la raison pour laquelle les Guerriers trouveront toujours un terreau fertile parmi les opprimés et les exploités. Or, parmi les démons, il est manifeste que l'autonomie est l'apanage des puissants, ou peut-être une récompense pour les privilégiés.

« Les Guerriers, en revanche, reçoivent cette même liberté dès le moment où ils prêtent serment, dès leur premier pas sur les Voies de l'Ascension, alors que la plupart des démons n'en connaîtront jamais le doux arôme. Inversement, les démons possèdent déjà de nature ce que les Guerriers s'efforcent d'atteindre : l'immortalité, et une place auprès des dieux. Je te laisse imaginer à quel point cette contradiction peut être source d'irritation pour les uns comme pour les autres. »



Le Félon se plongeait à nouveau dans ses réflexions pendant un bon moment, avant de poursuivre :

« Et pourtant, je sers la même maîtresse que cet Imposteur. Nous partageons une nature similaire, et pourrions même soutenir les mêmes causes dans le Royaume mortel. Je respecte sa prouesse. Je sais que, dussions-nous nous battre l'un contre l'autre, il saura trouver mes plus grandes forces pour les retourner contre moi. Plus je crois en puissance, plus il croît lui-même. Un tel être mérite toute ma considération. »

Nous marchâmes encore dans un silence méditatif. C'est alors que j'avisai un des spectacles les plus stupéfiants dont je fus témoin en ce lieu. Je ne compris pas immédiatement ce que je vis : des silhouettes curieusement bifurquées que j'interprétai, petit à petit, comme étant des gens, tranchés verticalement en deux jusqu'à la taille, comme par un couperet démentiel.

Il ne s'agissait certes pas de cadavres laissés en pâture aux charognards : chaque moitié clignait des yeux, remuait les lèvres, comme pour prononcer mon nom. Je m'approchai, m'efforçant d'ignorer les viscères qui se déversaient de cette horrible entaille. Tendant l'oreille, je perçus un léger murmure, comme un croassement perçu à travers les bulles de sang qui s'écoulaient continuellement.

« Prends garde... Ceux qui engendrent la division dans la vie... sont ici châtiés par leurs propres péchés... Si seulement je n'avais jamais... cherché à semer la discorde entre les frères... Laisse-moi à présent... mais n'oublie pas... notre Enfer est celui que nous nous créons... »

Frissonnant, je me détournai de cette âme infortunée, mais me mis à considérer le Félon avec un intérêt redoublé, m'interrogeant sur ce qui avait pu l'amener à vendre son âme à Kuulima. Avant que notre voyage ne se terminât, j'en saurais plus sur ce guide si énigmatique.

— Nazario Calegari, *Voyage autour de l'Abyesse*

Imposteur de Kuulima

Obsédés par l'apparence et par les aptitudes de leurs ennemis mortels, les Dæmons Majeurs qui servent Kuulima ont acquis la capacité d'adapter leur propre forme pour imiter celle de ceux qu'ils cherchent à détruire. Les légendes de nombreuses cultures parlent d'effroyables "doppelgängers", également désignés sous le nom de "ka" dans l'antique Naptesh, de "vardoger" en Askland ou encore d'"ankou" en Brezanne. D'après les témoignages, qui nous en sont parvenus, plus fort est leur ennemi, plus ces créatures gagnent en Puissance. Au moment de leur matérialisation, elles adoptent habituellement un aspect, de prime abord, humanoïde, aux traits grotesquement exagérés, arborant de Monstrueux Ornaments, et à la peau vivement colorée la plupart du temps. Leurs armes aussi ressemblent aux nôtres, mais sont disproportionnées, tape-à-l'œil, comme si elles avaient pour but, de compenser un défaut caché. Prenez garde : lors des négociations, leur Ruse et leur Malice sont sans égales, et de nombreuses conversations avec elles sont à l'origine de démenes irréversibles.

— Extrait du Grimoire des Légions infinies, par Georges Sybellicus, Mag.L., M.Div.
(M.Hon.) (Eicht), Fons necromanticorum, astrologue et Magus secundus



FARFADETS TRAQUE-MAGE

36^e jour d'itar

Une fois revenue à la cour de Zalos, j'y trouvai le prince Damien au beau milieu d'une tirade. Damien est le fils du Patricien et le petit frère de Nikos, la victime du meurtre. C'est un aristocrate au sang chaud, bien connu pour son tempérament. Assis sur son trône en bois, son père l'écoutait avec un air de résignation clairement habituel, tandis que le fils monologuait en faisant les cent pas.

"Assez de cette inaction ! rugit-il. Nous avons été attaqués par un autre royaume ! Ils nous ont frappés au cœur même de notre maisonnée ! Nous devons répondre par la force des armes. Père, laissez-moi conduire notre armée sur Civissina. Nous écraserons le Doge et la rébellion qu'il a laissée s'épanouir dans son enceinte ; nous exécuterons notre vengeance, comme sur tous les autres misérables bâtards qui oseront toucher la Maison de Zalos !"



Le Patricien le considéra un long moment. Sans cesser de fixer son fils du regard, il répondit enfin :

"Et que disent les Gardiens du Voile des accusations proférées à l'encontre de notre allié de toujours ?"

Il me fallut quelque temps avant de réaliser qu'il s'était adressé à moi. Je m'avançai, baissant mon capuchon.

"Je n'ai pas pu trouver le moindre lien entre le crime commis ici et les rebelles de Civissina. Je ne crois pas qu'ils soient vos ennemis."

On entendit de petites exclamations de surprise à travers la salle. Tous les regards se portèrent sur le prince Damien.

"Comment ?!" beugla-t-il, son visage rendu écarlate par la fureur. Voilà tout ce que nous obtenons d'un ordre croulant qui a depuis longtemps perdu toute véritable force, incapable de nous servir et de nous protéger. Nous savons, de source sûre, que les malfaîtres de l'Ordre de l'Équilatéral ont infiltré le palais. Nous savons également qu'ils étaient venus de Civissina. Et maintenant, cette soi-disant "agente du Voile" nie toute connexion ?

- Je ne me suis pas vue donner la possibilité d'interroger ces "malfaîtres" par moi-même, mais quand bien même ils appartiendraient à l'Ordre, ils n'ont pas été envoyés par Civissina.

- Comment osez-vous ?

- Silence ! ordonna d'une voix claire le Patricien, lequel semblait s'être quelque peu remis de son intense chagrin. La séance est levée. Il est évident que nous devrions rechercher de plus amples renseignements avant de foncer à la guerre tête baissée.



- Vous... ", commença Damien, clairement enragé. Mais il se ravisa au dernier moment, prit une profonde inspiration, et reprit la parole, sur un ton plus mesuré. " Père. Les Gardiens du Voile ont clairement échoué à leur mission, qui consistait à identifier et à capturer le meurtrier de mon frère. Vous n'auriez jamais refusé quoi que ce soit à Nikos. Pourquoi donc lavez-vous toujours traité tellement mieux que..."

Il fut interrompu par une série de claquements, dont le son était semblable à celui de pétards tseuantanais.

" Baissez-vous ! " hurlai-je, plongeant sur le Patricien pour le plaquer au sol. Sa rage se mua en terreur lorsqu'il réalisa ce qui venait de manquer sa tête. Une dizaine de petits farfadets rondouillards, pas plus grands que trois pommes, avaient littéralement surgi de nulle part, rebondissant dans toute la salle avant de se regrouper en son centre. Ceci étant, ils foncèrent en masse vers le trône en poussant d'horribles caquètements, brandissant des griffes et des dents aiguisées. Je pensai tout d'abord qu'ils étaient venus pour le Patricien ; mais ils se dirigèrent en réalité droit sur la personne qui se tenait à côté de lui : Cassia Sarki. Elle poussa de hauts cris, tout en tentant de les chasser à coups de liasses de documents.

Je tirai ma dague de chasse et chargeai ces bestioles démoniaques, tressaillant à chaque coup de griffe et à chaque morsure tandis que je les découpais un par un, les arrachant de mes cheveux et de mes bras où ils s'accrochaient, baragouinant et brailant. Je fus bientôt assistée au combat par Damien qui, s'étant jeté entre Sarki et les démons, entreprit fort maladroitement de balancer dans leur direction un sabre bien trop long et trop lourd pour cette tâche. La situation aurait été considérablement dangereuse pour le Prince et pour moi-même, si les créatures n'avaient pas en réalité cherché à atteindre quelqu'un d'autre que nous.

" Des serviteurs de Kuulima, annonçai-je, une fois qu'ils furent tous occis jusqu'au dernier. Ils ne nécessitent que très peu de magie pour se matérialiser. Ils ont l'habitude de surgir soudainement du Voile pour prendre leur proie par surprise."

Les personnes présentes échangèrent des regards affolés.

" Quelque chose doit les avoir attirés ici."



Farfadets traque-mage

Les « farfadets » sont d'étranges petits Dæmons Obèses et Crasseux, qui attaquent toujours en Masses compactes. Ils ont beau être Répugnants à cause, de leur chair Gélatineuse et de leurs cornes protubérantes, ils s'avèrent aussi curieusement attachants, avec leurs Sourires malicieux, remplis de dents Acérées comme des rasoirs, et leur Joyeuse Passion meurtrière. Ils sont remarquables pour leur Obsession des Mortels formés aux arts Magiques, intensément jaloux de leur capacité à manipuler la substance Éternelle dans le Royaume mortel. On dit également, qu'ils peuvent passer des pactes favorables avec des non-magiciens assez courageux pour se passer de protection magique.

~ Extrait du Grimoire des Légions infinies, par Georges Sybellicus, Mag.L., M.Div. (M.Hon.) (Eicht.), Fons necromanticorum, astrologue et Magus secundus



Jos était le nez dans sa chope lorsque le voyageur entra. Il s'installa non loin de lui, aspergeant le comptoir de gouttes d'eau lorsqu'il fit signe au tavernier.

« C'est un vrai orage qui arrive », marmonna l'étranger à Jos. Il tendit une pièce d'or au tavernier, marquée sur une de ses faces d'un symbole en forme de portail ornementé. Le tavernier, qui répondait au sobriquet de « Lulu », l'examina attentivement avant de lui servir sa bière.

Jos se tourna pour considérer l'homme. Malgré son air jovial, ses yeux témoignaient d'une profonde fatigue, comme d'une usure de l'esprit. Il but une gorgée de son verre, et fit une grimace.

« Tavernier, mais c'est de l'eau que vous me servez ! »

Le tavernier lui jeta un regard noir, reprit la chope et la remplit à un nouveau tonneau. L'homme sirota sa boisson, imperturbable malgré cette tentative d'escroquerie.

« Passé une bonne journée, l'ami ? » demanda Jos. Il était rare de voir de nouvelles têtes dans cette taverne, et encore plus rare de trouver Jos d'humeur à bavarder.

L'homme fit un « Hm-hm » d'assentiment, avant d'ajouter « Je crois bien, et elle est encore meilleure à présent. J'ai comme la sensation qu'un poids m'a été ôté des épaules. »

Mais l'attention de Jos s'était subitement portée sur des cris derrière lui.

« Enfin Lulu, allez quoi, j'ai réglé mon ardoise pas plus tard qu'hier ! se plaignait un client.

— Pas d'argent, pas de bière », grommela Lulu d'un air sombre.

Jos revint au nouveau venu, haussant les épaules comme pour s'excuser. C'est alors qu'il avisa un anneau au doigt de l'étranger : une simple boucle en bois avec une tête en fer poli, sans doute sans grande valeur, mais clairement très ancienne. Une chevalière. Quelque chose de fort inhabituel en un tel endroit. Les personnes importantes préféraient généralement s'asseoir ailleurs.

Ils restèrent là un certain temps, dans un silence gêné.

Ce fut l'étranger qui prit la parole, ressentant vraisemblablement le besoin de fournir quelque explication :

« Je vivais non loin de la côte, au nord. J'ai eu la chance d'hériter d'un riche domaine... »

Jos haussa les sourcils. Il examinait à présent la cape miteuse et les habits en haillons que portait l'étranger, qui changea de position sur son siège, l'air mal à l'aise.

« Moi-même, je ne comprends pas tout à fait comment j'en suis arrivé là. Mais plus j'y pense, plus j'y réfléchis, et plus il me paraît évident que la cause en est le marchand. Un gros bonnet qui faisait des affaires avec mon père, un homme très riche... Du moins, il l'était. Un beau jour, il y a à peu près un an de cela, le voici qui frappe à la porte de notre manoir, l'air aussi miséreux que je l'ai à présent. »

Sans détacher ses yeux de l'étranger, Jos leva sa chope en direction du comptoir, sentant à son poids qu'elle était vide. Le tavernier lui tendit la main. Cela surprit



Jos, qui tourna alors son visage dans sa direction. Lulu ne lui faisait jamais payer sa consommation avant la fin de la soirée. Mais il était trop captivé par l'histoire du voyageur pour se disputer. Ayant payé, il pria l'homme de poursuivre son récit.

« Le marchand m'a donné une pièce, une seule pièce, en me demandant s'il pouvait, en échange, passer la nuit chez nous. Une simple requête. Mais cette pièce... Je sais que cela peut paraître idiot, mais c'est comme si elle m'avait appelé, voyez-vous. Et à dire vrai, même si je n'y prêtais pas la moindre attention lorsqu'il nous quitta le lendemain, maintenant que j'y repense à présent, il avait l'air plutôt heureux, l'air tellement libre, si content de prendre la route. »

L'homme poussa alors un profond soupir. Sa voix se fit tremblante.

« À partir de ce jour, je devins... Quelqu'un d'autre. » Jos remarqua que l'étranger serrait si fort les poings que ses articulations en blanchissaient. « Une peur s'est emparée de moi. La peur de perdre quoi que ce soit. Mon domaine était pourtant mien, et rien ne pouvait me l'arracher. Mais mon cœur se durcit... et mes affaires prospérèrent. Je passais de longues nuits à compter de grandes piles d'or. Et mes gens mouraient de faim parce que je refusais que la moindre pièce ne sortît de mes coffres. Mais je ne m'en souciais pas. »

L'homme prit une grande lampée de bière, qu'il but longuement, lentement, jusqu'à l'écœurement, en fermant les yeux d'un air grave.

« J'augmentais mes prix, j'escroquais mes partenaires. Dans mon entendement, il était bien normal qu'ils payassent une prime, puisque j'avais besoin de leur or

plus qu'eux-mêmes n'en avaient besoin. Bientôt, plus personne ne voulut commercer avec moi. Mais là où j'allai décidément trop loin, ce fut quand... « Sa voix se mit à trembler de plus belle. » ...quand je décidai de déshériter mon propre fils. La simple pensée que quelqu'un, qui que ce fût, pût prendre ce qui m'appartenait, même après ma propre mort, me rendait malade. Et à présent j'ai tout perdu, aussi vite que je l'avais gagné. Oh, on tenta bien de me faire entendre raison, mais dans ma folie... j'ai... j'ai tué mon propre fils. »

L'homme ferma les yeux, et Jos comprit qu'il valait mieux ne pas en demander plus. Après un long moment, le voyageur releva la tête et, tout en se levant, avala ce qui restait de sa bière. Il rajusta sa cape, se préparant à prendre congé.

C'est alors que Jos demanda : « Mais... et la pièce... Qu'est-ce qui lui est arrivée ? ». L'étranger s'arrêta devant la porte ouverte. De l'autre côté, l'averse tombait en faisant un grondement de déluge.

« Je viens de l'utiliser pour payer ma bière, confessa-t-il. Elle était tout ce qu'il me restait. Je suis entièrement ruiné à présent. »

Alors tous deux tournèrent le regard vers le taver-
nier. Celui-ci, tapi dans l'ombre entre deux tonneaux, le visage dur comme la pierre, surveillait les clients avec méfiance, tandis que ses doigts étaient occupés à compter des pièces, plus vite que je ne l'ai jamais vu. Et avec un dernier soupir de soulagement, l'étranger referma la porte derrière lui.

– Hilaire Cellob,
Véritables contes de mon séjour à Sonnstahl



LADRE DE SUGULAG

36^e jour d'itar

" Nous partons en guerre ! déclara le Patricien, déboulant dans les couloirs.

- Une excellente décision, Père, cria le prince Damien, trotinant derrière lui. Je mènerai notre armée à une victoire éclatante ! Il est plus que temps que vous me témoigniez la même confiance que vous avez toujours eue pour notre cher Nikos. "

Je dus presser le pas pour les rattraper.

" Messire, vous devriez réfléchir à deux fois. Nétiez-vous pas justement en train d'appeler à la prudence dans cette -

- L'heure de la prudence est passée ! Comment rester les bras croisés, alors que nos ennemis nous envoient des démons jusque dans ma demeure ! Dès que nous aurons pris leur ville, nous les déracinerons une fois pour toutes !

- Mais je ne pense pas que Civissina soit responsable de ces attaques ! Je suis sûre que tout cela est le fruit d'une machination. En fait, je ne pense même pas que votre fils ait été tué par un démon.

-Quoi ?!" crièrent Damien et le Patricien simultanément, s'arrêtant enfin dans leur folle escapade. Nous étions arrivés à la caserne, où les soldats étaient déjà alignés, prêts pour la revue. Je considérai un instant leurs deux visages, suspendus à mes lèvres qu'ils étaient.

" La créature qui a ravagé votre palais et vos terres au moment de la mort du prince Nikos était un démon de Gloutonnerie. Or, le corps ne portait que quelques entailles au niveau du torse. Mais le démon dont il est question ne laisse normalement absolument rien de sa victime ; j'en veux pour preuve ce qui est arrivé aux gardes et aux paysans qui ont croisé sa route. Il est vrai que les blessures présentaient des traces d'infection au chrome, mais il est assez facile pour quiconque de s'en procurer et de maquiller un meurtre comme ayant été causé par un démon. Messire, je suis convaincue que le démon n'était qu'une diversion. Votre fils a été assassiné par un agent mortel. "

Il y eut une pause, pendant laquelle je vis le père comme le fils bouillonner de rage. Enfin, le Patricien parvint à bafouiller une réponse, noyée dans les postillons.

" Si Civissina a envoyé des assassins contre ma Maison, alors c'est d'autant plus une raison de partir en guerre ! "

Il me fut impossible de lui faire entendre le moindre autre argument. Je me trouvai congédiée. "





1^{er} jour d'acrobre

Quel plaisir de humer le chaud air estival dans les collines onduyantes qui encadrent le monastère d'Anolyus, si familières après tant d'années. Quel plaisir de retrouver cette cellule où j'avais reçu cet ordre de mission si peu fructueux.

"Une fois de plus, je n'ai pas répondu à vos attentes, dis-je, baissant la tête. J'ai échoué à la mission qui m'avait été confiée par l'Ordre. Après tout ce que vous avez fait pour moi... Indiquez-moi ma pénitence, que je puisse me racheter.

- Viens ici, mon enfant. " m'invita père Miceli. Je crus qu'il me ferait magenouiller, mais au lieu de ça, il m'embrassa. Je fus surprise par la chaleur et le réconfort de ces gros bras autour de moi, m'admonestant en mon for intérieur pour cette incorrigible vague de gratitude et d'apaisement puéril. Puis il me tint par les épaules et me fixa droit dans les yeux.

"Quand je t'ai trouvée, les démons t'avaient tout pris. Je t'ai observée, tout au long de tes longues années de formation, te transformer en une guerrière intrépide, capable de rendre coup pour coup. Ton travail consiste à présent à préserver l'intégrité du monde. Mais je crains que nous ayons oublié de te montrer comment préserver quelque chose de plus important encore : la petite fille en toi. À quoi bon être capable de tuer des démons, si tu perds toi-même l'innocence qu'ils s'efforcent de t'arracher ? Le temps de la pénitence est révolu. Il s'agissait de rituels destinés à faire une femme de la fille. Maintenant, la femme doit trouver la manière de redevenir une personne à part entière. Toi seule peut gravir ce sentier. Répète-moi le serment qui est le tien."

Je lui rendis son regard fixement, luttant pour contenir l'émotion dans ma voix.

"Je suis une Gardienne du Voile, répétais-je solennellement. Je suis la protectrice de Mère Cosmos. Je garde ses défenses pour que le Père ne puisse violer sa sainteté. Je n'aurai nul dieu, nul maître en-dehors d'Elle. Je me dresserai face aux incursions partout où elles sont. Pour la pureté éternelle du Royaume mortel, je ne connaîtrai nul repos.

- De si nobles sentiments, soupira-t-il. Mais j'ai toujours été davis que ce serment ne laisse pas assez de place aux petits bonheurs de la vie. La pureté, la sainteté, tout cela est très bien, mais à quoi bon, si tu te sens malheureuse toute ta vie, hm ?"

Je ne pus m'empêcher de sourire en réponse à cette humble sagesse. Cette nuit, dans ma vieille cellule, je dormis profondément. Je fus cependant réveillée avant l'aube par des cris.

Je rejoignis plusieurs acolytes qui dévalaient le corridor pour sortir dans la cour. Tremblotant dans l'air froid de la nuit, nous restâmes là, à tenter de comprendre ce qu'il s'était passé. L'espace était trop vaste pour que nos torches fissent la moindre différence dans les ténèbres étouffantes.

Tout à coup, un autre cri rompit le silence de la nuit, suivi d'un grand fracas en provenance du cloître intérieur. Fonçant vers ce bâtiment, nous discernâmes une partie du toit s'effondrer, puis une volée d'escaliers s'écrouler pour laisser la place à une énorme entité qui cherchait à se frayer un passage à travers les ruines. Il y avait un horrible son d'aspiration, de succion, une affreuse puanteur de putréfaction, et une plainte qui ébranla la terre.





"Un Ladre ! s'exclama quelqu'un. Le Collectionneur est sur nous !"

Jeus un cri étouffé : "Père !" Je courus sur la bête, laquelle se traînait déjà dans notre direction, se détournant des appartements de Miceli qu'elle venait de ravager. Sa masse prodigieuse, corrompue par une avarice obsessive, n'était qu'un monceau pestilentiel, suintant et parfaitement répugnant.

J'ignorai les appels à se replier lancés par les guerriers plus expérimentés présents autour de moi, mais conservai assez de jugeote pour me rendre compte que toute attaque directe de ma part serait inutile contre un tel mur de chair et de pus, capable d'absorber sans broncher même un tir direct de canon.

C'est pourquoi je préférai bondir sur les poutres déchirées et les murs effondrés, sautant par-dessus le sommet de la créature avant qu'elle ne pût m'atteindre de ses mains flasques et avides. Dans l'atmosphère raréfiée du monastère – expressément débarrassée d'autant de magie ambiante que possible –, le Ladre n'avait qu'un faible accès aux ressources nécessaires pour le maintien de son activité. Il était léthargique. Comme je l'avais espéré, il m'ignora et préféra suivre mes confrères dans les champs, où ils le promèneraient jusqu'à ce qu'il épuîsat les dernières sources de magie locale et retourât de l'autre côté du Voile.

Je me rendis directement à l'emplacement où s'était trouvée la cellule de Miceli. Il était trop tard. Mon cœur s'arrêta de battre. Les cris de mes frères et sœurs, le gémissement convulsif du Ladre – tout était flou. Je contemplai les restes froissés, brisés, de celui qui avait été mon tuteur et mon formateur. Broyé sous le poids du monstre, comme un insecte. Je me trouvais paralysée, tout comme lors de cette nuit pluvieuse, un jour d'été, il y a des années.

Une fois de plus, un démon m'avait pris un des êtres qui m'étaient les plus chers. Mais une créature aussi puissante qu'un Ladre de Sugulag ne se matérialise pas dans le Royaume mortel par hasard. Je ne peux m'empêcher de me dire que c'est à moi qu'il a été envoyé. Je suis responsable de la mort de père Miceli. Je n'ai aujourd'hui plus d'autre choix que de trouver le misérable qui est à l'origine de ce coup bas, pour pouvoir exercer sur lui ma vengeance.

Ladre de Sugulag

Truands Boursoufflés envoyés dans notre monde par Sugulag le Collectionneur, ces Monstres gras sont si corrompus par leur Contemplation Pathologique de la richesse, qu'ils apparaissent sous les traits de créatures Énormes, Obèses et Maladives, leur chair Putréfiée pendant en lambeaux de leurs corps tandis, qu'ils se meuvent à grands pas pesants à la poursuite de nouveaux objets de Valeur, en veillant à infliger autant de Souffrance que possible sur leur passage. Lents et patauds lorsqu'ils ne sont pas en chasse, leur opulente Surabondance de chair les rend extrêmement Difficiles à blesser. Ils semblent ne pas ressentir les pires coups infligés par leurs ennemis. Mon meilleur conseil pour affronter ces démons est de le faire d'une position défendue par de Très-épaisses et Très-hautes murailles, et d'aussi loin que Possible.

~ Extrait du Grimoire des Légions infinies, par Georges Sybellicus, Mag.L., M.Div.
(M.Hon.) (Eiche), Fons necromanticorum, astrologue et Magus secundus

AMONCELEURS

4^e jour d'acrobate

J'ai été traquée pendant des jours par des laquais de Sugulag : des créatures boursoufflées et pustuleuses, qui rampaient et se tortillaient avec une inexorable ténacité. Plus de ladres gigantesques, mais des annonceurs qui, bien que plus petits, étaient non moins répugnants et meurtriers. Mes pistolets étaient tout à fait inutiles contre eux. Bien que je fusse capable d'éviter ou de distraire la plupart d'entre eux, d'autres encore franchissaient le Voile en frétilant. Quelqu'un avait envoyé les forces de la Cupidité contre moi ; elles venaient collecter mon âme.

Si on voulait me voir morte, c'est parce que j'avais suivi la bonne piste à Zalos. Dès lors, je savais que je n'avais pas d'autre choix que de poursuivre mon enquête jusqu'à trouver le véritable assassin : de fait, je brûlais du désir de vengeance. Les amoncelleurs toujours à mes trousses, je fis route vers le nord, jusqu'à Civissina, que j'étais certaine de trouver assiégée par l'armée zalossienne. Une fois parvenue à cette ville, je vis mes suppositions confirmées. Les bannières de Zalos encerclaient les remparts de la ville. Le siège était déjà bien engagé : de part et d'autre, on voyait s'élever la fumée des armes à feu. Les attaquants se lançaient à l'assaut des murailles, montant les échelles, paraissant avoir l'avantage.



Je plissai les yeux pour mieux voir les murs. À ma grande surprise, les
bannières du Doge avaient été ôtées des portes et remplacées par des
triangles grossièrement barbouillés. Réalisant que la révolution avait déjà
triomphé, j'y vis une occasion de gagner du temps. Je cachai ma cape
noire et endossai la tunique d'un des soldats zalossiens tombés au
combat. Je me mêlai aux rangs qui attendaient de partir à l'assaut.
Bientôt, je perçus les cris auxquels je m'étais attendue, provenant de
l'arrière de notre position. Les annonceurs étaient venus pour moi ; ils
s'en prenaient à présent aux soldats sur leur passage.

La soudaine apparition des démons jeta l'armée zalossienne dans la confusion. Le cours de la bataille fut complètement retourné. J'en profitai pour me frayer un chemin en direction des murs, à contre-courant du flot de mes "camarades" qui accouraient pour faire face à cette nouvelle menace. Malheureusement, je ne pouvais être indéfiniment si chanceuse. Les hommes se mirent rapidement à fuir les démons, et je vis comme une sorte de couloir s'ouvrir dans leurs rangs, au bout duquel arrivaient les annonceurs, leur chair frissonnant dans l'anticipation de mon trépas. J'étais prise au piège, le dos contre les portes, verrouillées et barrées.

C'est alors que je ressentis une puissante force venue d'en-haut. Je levai les yeux, et aperçus, perchée sur la muraille, la vieille sorcière que j'avais rencontrée dans les catacombes. Elle me regarda droit dans les yeux. Je ne savais pas si elle était encore



possédée, mais elle maniait la magie noire avec une assurance et un art étonnants.

Sitôt qu'ils sentirent la morsure de ses sorts, les démons cessèrent d'avancer. Ils s'agitèrent, se convulsèrent, et enfin furent pris d'une intense rage, se précipitant sur les victimes les plus proches, comme s'ils avaient servi Vanadra au lieu de Sugulag. Les hurlements des Zalossiens redoublèrent.

On entendit le bruit de lourds verrous en train d'être tirés ; les portes s'ouvrirent, et je fus empoignée par les défenseurs, tirée à l'intérieur de la cité. La dernière chose que j'entrevis par les portes avant qu'on ne les refermât fut l'image fugace d'une silhouette sombre qui se tenait à l'arrière de l'armée de Zalos, les bras levés vers le ciel. À ce signe, les démons s'immobilisèrent à nouveau, comme paralysés. Puis leur corps entier suinta et s'évanouit dans le sol sous eux, retombant comme les voiles d'un navire lâché par le vent.

Amonceleurs

Ces gros démons de Sugulag se meuvent en Rampant, laissant derrière eux une traînée de Bave, ramassant sur leur route tous les objets de Valeur. Bêtes Répugnantes défiant toute catégorisation, certaines ressemblent à de grotesques crapauds, insectes ou Serpents, ou tout simplement à de grosses boules de Chair visqueuse. D'autres encore, ont des formes Éluydes et changeantes, s'étirant et se recroquevillant comme, de l'argile entre les mains d'un enfant turbulent. Elles peuvent ne pas avoir l'air si menaçantes vues de loin, mais elles sont poussées par une cupidité insatiable et compulsive, devenant de plus en plus Puissantes et Torcenées à mesure, qu'elles combattent. De près, elles sont véritablement hideuses, étouffant et étranglant prestement leurs victimes avant de les Dépouiller de toutes leurs Possessions. Ces créatures peuvent conférer de grands pouvoirs aux solliciteurs généreux, bien qu'elles soient aussi connues, pour asservir les mortels, les contraignant à leur porter des offrandes de plus en plus Onéreuses. Employer le feu.

~ Extrait du Grimoire des Légions infinies, par Georges Sybellicus, Mag.L., M.Div.
(M.Hou.) (Eicht.), Fons necromanticorum, astrologue et Magus secundus



COLÈRE

Lors d'un été que je passai au pays des Vanhous, je voyageais avec les notables envoyés par le roi Nyatimba pour recenser la population d'un village éloigné. C'était là la première tentative d'organiser le système traditionnel de tributs en un régime de taxation formel, aux tous premiers jours du nouveau royaume. Les villageois refusaient de se laisser compter ; leur marabout les encourageait d'ailleurs à nous railler. Il était, de toute évidence, plein de rancune ; habitué à diriger, il était on ne peut plus mécontent de la récente alliance de sa tribu au Roi.

Les représentants du Roi étaient menés par une vieille dame très distinguée. C'était une imbongi, un rôle qu'on pourrait qualifier de barde ou de chef spirituel, gardienne de l'histoire et raconteuse professionnelle. Je l'avais entendue réciter la liste sacrée des ancêtres lors des rites officiels. Elle dit à ses compagnons, moi y compris, de l'attendre hors du village, jusqu'à ce que les habitants soient prêts à nous recevoir. Étonné par son calme et sa confiance, je lui demandai comment elle pouvait rester aussi tranquille. N'était-elle pas furieuse de la manière dont elle avait été traitée par les villageois et le marabout ? Ne voulait-elle pas les voir châtiés ? En guise de réponse, elle me narra le conte suivant :

Il y a bien longtemps, vivait un lion qui n'était jamais satisfait de son existence. Il passait son temps à se plaindre de toute chose, en accusant les uns et les

autres. Un jour, tandis qu'il se promenait dans la savane, il rencontra un coq aux yeux rouges et à la crête écarlate.

Le coq lui dit : « Tu as l'air malheureux. Quelle est la cause de ta tristesse ? »

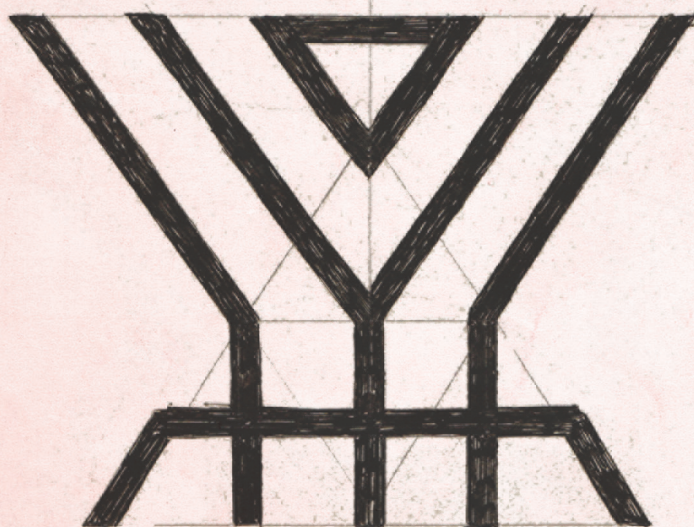
Le lion répondit : « Rien ne va comme il faut. J'aime manger les fruits dans les arbres, mais le singe qui les cueille pour moi ne m'en donne jamais assez pour satisfaire ma faim. Je veux avoir plus d'enfants, mais le phénix doré ne m'a pas permis d'enfanter depuis de longs mois, et je n'ai qu'un seul lionceau. Je veux avoir des amis avec lesquels jouer, mais je n'ai personne d'autre que cette

bande de hyènes qui me sert de compagnie. Tout cela ne me suffit pas. »

Le coq aux yeux rouges dit alors : « Tu as raison, ô grand lion. Tu mérites bien plus. Je peux te conférer le pouvoir de la déesse écarlate : elle te donnera ce que tu désires ou, du moins, elle te donnera le pouvoir de punir ceux qui t'empêchent d'avoir ton dû. Cela te plaît-il ? »

Le lion déclara : « Oui. Dis-moi ce que je dois faire. »

Et le coq de répondre : « Dans ce cas, tu dois me tuer et m'arracher le cœur. Prends-le, pars jusqu'au sommet de la montagne, et place-le sur ta langue. Pendant sept



jours, tu devras rester ainsi assis, en ne pensant à rien d'autre qu'à ta colère. Alors la déesse écarlate te montrera ce que tu dois faire. »

Le lion fit ce qu'on lui dit. Après sept jours passés au sommet de la montagne, il avala le cœur du coq aux yeux rouges, et sut ce qu'il avait à faire. Il redescendit dans la savane, où il trouva le singe.

Il le tança en ces termes : « Tu m'as fait du tort, singe. Tu ne m'as pas apporté tous les fruits de l'arbre que je désirais. »

Sur ce, il tua le singe, et il le mangea. Depuis ce jour, il ne reçut plus jamais le moindre fruit, et fut contraint

de ne plus se nourrir que de la chair des autres animaux.

Il trouva ensuite le phénix doré qui vit dans la jungle.

« Phénix doré, tu m'as fait une grande injustice. Tu ne m'as pas rendu fertile, et je n'ai enfanté qu'un seul lionceau. »

Sur ce, il tua le phénix doré, et il le mangea. Il ne fut plus jamais fertile : son lionceau mourut bientôt, et il n'enfanta plus. Depuis ce jour, le lion est obligé de s'accoupler avec la lionne pour qu'elle porte ses enfants pour lui.

Enfin, il trouva les hyènes au point d'eau.

Il leur dit : « Hyènes, vous m'avez manqué de respect en dédaignant mon amitié. Si peu d'entre vous sont venues rire et chasser avec moi. »

Sur ce, il tua un grand nombre de hyènes, et il les mangea. Depuis ce jour, les hyènes devinrent les ennemies jurées du lion, et le lion se vit contraint de chasser seul.

Le lion dit alors : « Je possède aujourd'hui moins que ce que j'avais auparavant. »

Et la déesse écarlate lui répondit : « Mais ceux qui t'avaient maltraité ont souffert. Et c'est tout ce qui compte. »

Et elle orna son cou d'une couronne de crins rouges, symbole de sa faveur.

– Extrait de *Aventures en Taphrie*,
par Erik Pierremorte





FLÉAU DE VANADRA

C'était au cours du troisième mois que je passai à exercer mon métier dans le sultanat du Qassar. J'étais occupé à étancher ma soif dans une taverne de la ville de Halban au côté de mon ancien compagnon et interprète, Râchid. Parmi les clients de cet humble estaminet, on trouvait également plusieurs soldats. Nous avions remarqué des patrouilles le long de la route ; nous savions que l'armée campait non loin de là. Tous semblaient extrêmement tendus.

« Les Puissances étrangères nous menacent, à ce qu'on dit, m'expliqua Râchid.

— Qui ça ? L'Équitaire ?

— Je veux parler des Puissances de la Ruine. On dit qu'une créature a été aperçue dans le désert. Des camps de nomades désertés et incendiés. Un nom sinistre que l'on murmure.

— Quel nom ? »

Râchid jeta un coup d'œil rapide aux alentours, avant de se pencher vers moi :

« Un shaïtine, murmura-t-il. Un démon enragé.

— Ah. Comme un djinn ? rétorquai-je, faisant référence aux êtres surnaturels réputés vivre dans les terres où la trinité de l'Alihat est adorée, et qui mettent leur magie au service de l'armée qassarie.

— Un peu, mais en beaucoup plus redoutable, répondit Râchid. Les djinns sont nés du feu du désert ; le shaïtine vient de l'ombre. Les djinns servent les Trois Déesses – Gloire sur elles à jamais ; le shaïtine n'en sert qu'une : l'Adversaire. »

J'écarquillai les yeux, mais il y avait quelque chose dans son intonation qui m'empêcha de lui poser d'autres questions.

Quelques jours plus tard, après avoir tenté, une fois de plus, de trouver un public dans les souks de la médina tortueuse de Halban, je fus abordé par une jeune femme à l'air anxieux.

« Elle veut que tu la suives. Elle a peur », traduisit Râchid. J'opinaï du chef. Elle flairait la bonne histoire.

Elle nous mena à travers un dédale d'allées étroites, jusqu'à un entrepôt. Derrière des tas d'articles exotiques en vrac, cachée sous un tapis, s'ouvrait une trappe creusée à même la terre. La femme, se refusant à aller plus en avant, nous montra un symbole d'un doigt tremblant. Une série de lignes grossières, qui rappelaient un visage contorsionné par la colère.

Nous descendîmes l'escalier pour nous retrouver dans une petite cave sans fenêtre. Je portais une lampe dont la flamme dansait sur les murs rouges, tachés par la suie. Il y avait une forte odeur de soufre et de charbon. Des capes rouge foncé étaient pliées sur un banc, qui faisait face à une table disposée comme un autel. L'objet du culte était plus clair.

« Des adorateurs de Vanadra, murmurai-je. Pourquoi me montrer ça, à moi ? »

Râchid avait l'air véritablement terrifié, mais il garda son sang-froid.

« Tu es un étranger. Si elle le rapporte, elle pourrait être elle-même soupçonnée, voire arrêtée.

— Je devrais donc informer l'armée ?

— Non, pas les soldats. Ils ne feraient que persécuter les habitants, coupables ou non. Nous ferions mieux de le rapporter au temple. Les imams sauront quoi faire. »

La mystérieuse jeune femme avait déjà disparu lorsque nous revînmes à la surface. Hâtant le pas, nous nous rendîmes au grand temple, dont la forme imposante se





découpait sur le crépuscule. Râchid me pria d'ôter mes chaussures avant d'entrer. L'espace à l'intérieur était étonnamment calme et paisible. J'admirai la complexe beauté des ornements, pendant que Râchid parlait avec un clerc, sur le ton de l'urgence.

Nous fûmes introduits dans un bureau qui contenait trois tables. Derrière chacune de ces tables était assis un homme barbu vêtu d'une robe blanche. L'imam central nous accueillit avec un sourire chaleureux.

« Dites-moi, Vétien, qu'êtes-vous venu nous dire ? Vous pouvez parler votre propre langue si vous le désirez. J'ai déjà traité avec suffisamment de vos croisés pour pouvoir vous comprendre. »

Je lui racontai brièvement ce que nous avions découvert, même s'il est possible que j'ajoutai plus de verve littéraire que ce qu'il aurait été strictement nécessaire. L'expression des trois prêtres se durcit.

« Il s'agit d'une très grave nouvelle, répondit à nouveau le plus loquace des trois. Nous allons tout de suite initier une enquête à ce sujet. Nous vous sommes très reconnaissants de nous avoir rapporté ces faits. Soyez certains que ce mal sera éradiqué sur-le-champ. »

Il eut un sourire déconcertant ; je ne saurais dire pourquoi, mais ses paroles n'étaient pas aussi rassurantes que ce qu'elles auraient dû l'être. Râchid et moi prîmes congé. Mais nous n'arrivâmes jamais à l'auberge. Au détour d'une ruelle vide qui sentait la fumée, une grave incantation nous parvint d'une source inconnue.

« Le shaïtine... », souffla Râchid, le visage blême. Il prit ses jambes à son cou. Mais avant que je ne pusse le suivre, quelque chose me heurta par derrière.

Lorsque je revins à moi, je crus mon corps en feu. Émergeant petit à petit du flou, je compris que c'était parce que j'étais allongé en plein désert, à même le sable brûlant. Le soleil était haut dans le ciel. Mes narines étaient toujours remplies de fumée, ainsi que de l'odeur accablante du soufre.

« Ah. Je suis heureux de vous voir éveillé. Vous nous avez contraints à hâter nos projets. Il ne convient que trop bien que vous soyez aux premières loges pour contempler le spectacle. »

Je reconnus la voix avant même que mes yeux brouillés ne se fussent faits à l'éclat du sable. C'était l'imam à la belle expression. Lui et ses deux collègues étaient

à présent vêtus de robes écarlates, qui tranchaient sur la rude mer de jaune qui s'étendait tout autour de nous. Au loin, je crus voir les murs de Halban. Mais ma principale préoccupation était la terreur qui se lisait dans les yeux de la jeune femme attachée à l'autel improvisé – la même jeune femme qui nous avait guidés au repaire des cultistes. Si seulement nous avions pu deviner que les guides spirituels de la ville étaient eux-mêmes les responsables de sa corruption...

J'étais toujours rivé sur ce regard implorant, lorsque l'imam en chef lui plongea une dague recourbée dans le cœur. Le trio se mit à entonner une épouvantable mélodie dans leur langue, leurs voix se faisant de plus en plus intenses et agressives. Je manquai de m'évanouir à nouveau, sous le poids du haut-le-cœur que produisit la soudaine concentration de magie dans les parages. Écœuré, horrifié, j'observai le corps de la femme, tout comme les diverses substances agencées autour de l'autel dans des pots, se désagréger, se décomposer, leurs éléments emportés par un vif tourbillon de magie. La fumée et le sable virevoltaient comme dans une tornade miniature, au sein de laquelle quelque chose d'imposant et de rouge commençait à luire. J'entrevis des cornes, des sabots fendus et d'immenses ailes noires. Je voulus fuir, mais mes yeux étaient figés, mon visage enflammé par la férocité de cette colère du désert incarnée.

Avant que le monstre ne se fût complètement matérialisé, je sentis des mains rugueuses me tirer vers une autre surface. Je réalisai que je devais servir au sacrifice suivant. J'entendais derrière moi la bête renâcler et piétiner d'impatience. On percevait un immense pouvoir à peine contenu. Comme un chien de chasse désespérant qu'on ne le lâche.

« Notre glorieux Fléau a besoin d'une arme. Réjouis-toi de savoir que ta mort servira à invoquer les cimenterres vivants qu'il utilisera pour trancher ce Royaume en deux. »

Je vis le poignard se lever au-dessus de moi. Le reflet du soleil aveuglant envahissait le monde de blancheur. Et puis j'entendis un grognement. Je clignai des yeux : la pointe d'une flèche saillait de la poitrine de l'imam. Dans le désert, un bataillon d'archers à cheval fondait sur nous, arborant la bannière du Sultan.

Les autres prêtres avaient déjà pris la poudre d'escampette. Je restai là, abasourdi, derrière la créature immense et écarlate qui masquait le soleil. Elle s'éleva dans l'air en battant des ailes et atterrit au beau milieu de la mêlée. Plissant les yeux, je vis les soldats qassar



« Râchid, dis-je, avant de perdre une nouvelle fois conscience. Tu es revenu. Tu m'as sauvé du shaïtine. »

A detailed black and white illustration of a large, muscular, and heavily armored warrior, likely a Dwarf or Orc, standing on a rocky outcrop. The warrior has a large, spiked helmet, a chain collar, and a large, curved sword. He is holding a small, ornate cup or chalice in his right hand. The background is a simple, textured grey.

Imposants symboles de Rage Bouillonnante et de Fureur Bestiale, les Eléaux de Vanadra considèrent le monde comme le Faucheur sa moisson. Souvent décrits comme de belliqueuses Montagnes de Muscles d'acier, ils survolent sans effort le champ de bataille, portés par leurs ailes de cuir. Bien que rendus suffisamment redoutables par leurs Cornes et leurs Longues griffes, ils adorent néanmoins sculpter des créatures mineures du Royaume immortel pour leur donner des formes, rappelant les armes des Mortels. Certains de ces épouvantables Objets sont dotés d'yeux, de bouches et de membres, et peuvent Rugir aussi féroceement que leur maître. La manie destructrice d'un Dæmon Majeur de Colere est plus grande et plus puissante, qu'on ne peut l'imaginer, et ne fait que s'intensifier sous les coups de l'ennemi. Certains de ces Monstres peuvent passer des heures à bacher encore et encore le même cadavre, tandis que d'autres s'empressent de passer le plus vite possible d'une victime à l'autre. Il est généralement déraisonnable de la part d'un Invocateur de vouloir discuter avec un Eléau tant, que sa Soif de Sang n'a pas été quelque peu étanchée.

~ Extrait du Grimoire des Légions infinies, par
Georges Sybellicus, BMag, MDiv (Hons) (Eicht) fons
necromanticorum, astrologue et Magus secundus



BÊTES D'AIRAIN

6^e jour d'acrobate

Père Miceli n'est plus. Il m'a fallu rassembler tout mon courage pour pouvoir coucher ces mots. Chaque jour, la douleur causée par sa perte se fait plus aiguë et plus déprimante. Cependant, elle renforce ma détermination à trouver son meurtrier.

Je me souviens d'un sermon qu'il nous avait donné, lorsque j'étais encore novice. Il nous avait raconté comment il avait perdu son partenaire, qui était aussi son ami le plus intime, lors d'une mission en Taphrie. Un ensorceleur local avait lâché une horde de bêtes d'airain, pesants engins irrésistibles, mus par le feu-démon. Miceli avait dit que ce n'est qu'après que son ami eut été tué par ces monstres qu'il trouva la force de vaincre l'ensorceleur, poussé par la soif de revanche. La morale était que les péchés qui sont la prédilection des Dieux Sombres peuvent aussi servir d'armes entre les mains des vertueux.

J'ai longtemps ressassé ce sermon. Moi aussi, j'ai connu la souffrance des mains de Vanadra ; moi aussi, j'ai ressenti la chaleur de sa fureur dans mes veines. Je la ressens à présent lorsque je pense à Miceli, lorsque je pense à ma mère, dont les dernières paroles résonnent encore dans mes oreilles, m'incitant à ne jamais perdre courage. Je ne peux dorénavant plus lui faire défaut.

Je suis à présent l'hôte de la Révolution équilatérale, comme elle s'appelle désormais, qui a pris quartier dans l'ancien palais du Doge. Les révolutionnaires m'ont sauvée des annonceurs, mais je ne sais si je devrais leur offrir mon aide. Je dois avouer que, bien que cette ville n'ait pas connu la moindre rébellion depuis l'époque de Bettini de Pontefreddo, elle semble s'être très bien sortie de cette crise. Les pertes subies au cours de l'insurrection ont été minimales ; un nombre surprenant des blessés sont déjà pleinement rétablis. Les citoyens ont formé un gouvernement transitoire efficace et uni, qui répartit les ressources de façon équitable et qui coordonne la défense de la ville contre l'armée de Zalos – car le siège continue.

Et partout, on voit des démons. Bon nombre sont de véritables manifestations, ayant été invoqués par l'exécution rituelle des criminels et des saboteurs, notamment une puissante bête de guerre de Vanadra attirée par le sacrifice du Doge lui-même. Peut-être s'agit-il du même type de diable que Miceli rencontra il y a des années. Une fumée à l'air mauvais s'élevait d'entre ses plaques d'armure écarlates, comme la vapeur de la peau d'un mastodonte des temps anciens, et il faisait claquer ses sabots sous l'emprise d'une Colère à peine contenue.

Il n'y a pas assez de magie ambiante pour maintenir toutes ces créatures au même endroit, ce qui fait qu'elles n'hésitent pas à se jeter sur les troupes ennemies jusqu'à toutes être vaincues. D'autres, par contre, ont pris possession du corps d'habitants qui les ont accueillies pour bénéficier de leurs talents et de leur savoir.

Un de ces possédés est la femme en blanc, l'ensorceleuse que j'avais rencontrée dans les catacombes et qui m'a sauvée des démons de Cupidité. Elle est venue me voir dans mes appartements ce soir. Le démon de Cibaresh en elle s'est adressé à moi.

"Vois-tu à présent l'ampleur de ce que tu ignores ?, me demanda-t-elle.



- Je n'ai pas honte de te remercier de m'avoir secourue, répondis-je.

- Je suis ravie de l'entendre. Peut-être verrons-nous cette gratitude se traduire par des actes.

- Je ne suis pas un soldat de Civissina, et je ne te dois rien. " Nous nous dévisageâmes mutuellement un certain temps. " Mais il est vrai que nous avons un ennemi en commun.

- De fait, sourit-elle. Je trouve également curieux que mes espions me rapportent que le Patricien pense que nous avons tué son fils, et que tu étais l'agent qu'il a envoyé pour identifier l'assassin.

- Je lui ai dit que le coupable n'était pas ici. Mais il n'a pas voulu entendre raison.

- Je vois. Penses-tu qu'il serait prêt à reconsidérer son jugement si des preuves plus probantes lui étaient remises ?

- Que veux-tu dire ?

La femme sourit. Ses yeux dorés paraissaient fatigués. " Nous sommes assiégés. Nous ne pouvons pas éternellement continuer à faire venir des renforts du Royaume immortel. Nos réserves seront épuisées avant la fin du mois. C'est la vie de tous ces citoyens qui est en jeu. Notre seul espoir est que Zalos lève le camp.

- Tu veux que je convainque le Patricien que tu n'es pas son ennemi.

- Je veux que tu accomplisses ta mission, Gardienne. Et je pense que c'est ce que tu veux, toi aussi.

Bêtes d'airain

Les esclaves de Vanadra, l'Adversaire, sont toujours Enragés. C'est le monde mortel qui les rend Fous. Ils se matérialisent sous la forme d'Engins de guerre géants et piétinant, dont l'allure générale rappelle celle du Karkadan, mais mus par de Sombres Énergies et une Machinerie Diabolique. Ces Avatars du Carnage sont si opiniâtres dans leur quête de Massacre, qu'il est difficile de déterminer avec certitude, s'il s'agit d'une Bête ou d'une Machine, même si, bien entendu, du point de vue du démon, peu importe. Ils incitent de petits démons de Colère à les accompagner au combat, ce qui ne fait que renforcer les Ravages, causés par leurs Charges. Mais ne vous y trompez pas : c'est la Bête qui est le Maître. Même s'il est sans doute peu approprié de dire qu'elle se " maîtrise " elle-même.

~ Extrait du Grimoire des Légions infinies, par Georges Sybellicus, BMag, MDiv (Hons) (Eiché) fons necromanticorum, astrologue et Magus secundus



APATHIE

C'était ma troisième semaine dans la steppe. Je doutais de plus en plus de ma capacité à échapper aux orques, aux ogres et aux hardes bestiales qui hantaient la région. Mais la carte tsouantanais tint ses promesses : je finis par trouver les étranges formations rocheuses qui y étaient représentées. Là, dans une crevasse entre deux titanesques rochers, j'entrevis une spirale de fumée.

Je m'approchai avec anxiété de la petite cabane secrète, étreignant le talisman que mes frères m'avaient remis lorsque je m'étais embarqué pour cette mission. Tout reposait sur cet objet. La première étape était de ne pas se faire tuer.

« Il ne vous arrivera rien du tout, me parvint une voix de l'intérieur de la maison. Vous voudrez sans doute du thé. »

Une femme ouvrit la porte. Elle avait une quarantaine d'années. Sa peau était couverte d'étranges motifs roses. Ses yeux étaient d'une nuance vive de la même couleur. Elle portait une lourde robe grise.

« C'est vous, l'ensorceleuse, n'est-ce pas ?, dis-je, oubliant toute politesse. Vous aviez prédit ma venue ? »

— Je vous ai entendu monter l'allée, si c'est ce que vous voulez dire. »

Quelque peu hébété, je réalisai que j'étais déjà assis dans cette petite maison d'une seule pièce, avec entre les mains une tasse de quelque chose de chaud et d'épicé.

« Alors, qu'est-ce que c'est ? Vous voulez servir les Dieux Sombres ? Être mon apprenti ? Me tuer pour me prendre mon livre de recettes ? »

— Je veux tout savoir sur les démons !, bégayai-je. Est-ce vrai que vous avez vécu parmi eux, dans les Désolations ?

— Mouiiiiii..., répondit-elle prudemment. Quand j'étais jeune. Ils m'ont appris à corrompre l'ordre, à saper les fondements de la civilisation, tout ça. Mais je n'y suis jamais retournée. C'est pas un coin que je vous recommande, au cas où vous compteriez vous y rendre. Voyez ce que ça a fait à mon teint.

— Nous – c'est-à-dire, mes frères et moi –, nous savons comment invoquer un démon. Mais nous voulons savoir comment le contrôler. Nous avons entendu des histoires...— Le contrôler ? Mais pour quoi faire ?— Eh bien... Le savoir infini de... vous savez, le Royaume immortel. La richesse et le pouvoir au-delà de toute imagination ? Nous avons ce grimoire, vous voyez...— Laissez-moi deviner... Vous portez des cagoules, vous faites vos réunions dans des caves mal éclairées ?— Bon, ça... ça arrive, oui...— Tout ça ne finit jamais bien, croyez-moi, ça, c'est un conseil que je vous donne gratuitement, dit-elle, scrutant l'intérieur de sa tasse. Vous invoquez un démon d'Orgueil, vous faites un pacte de puissance, la première chose qu'il va faire, c'est vous vider lentement de votre santé mentale et vous lancer sur une spirale autodestructrice. Invoquez un démon de Cupidité, et vous étoufferez sous l'or – littéralement. Un démon d'Envie vous rendra plus puissant que votre voisin, mais seulement parce que vous et lui aurez tous les deux tout perdu au profit de votre autre voisin. Les grands classiques de la négociation démoniaque, quoi.— Mais il doit certainement y avoir un moyen. Si nous faisons attention...— Tiens, je sais ce que je ferais ! J'invoquerais un démon d'Apathie. Dites-moi, comment vous vous sentez, en ce moment ?— Comment je me sens ? Heureux, je sup-



pose, puisque je vous ai enfin trouvée.— Non, je veux dire, votre corps. Qu'est-ce qu'il vous dit ?— Je dois dire que j'ai un petit creux. Et que je suis bien content d'être assis.

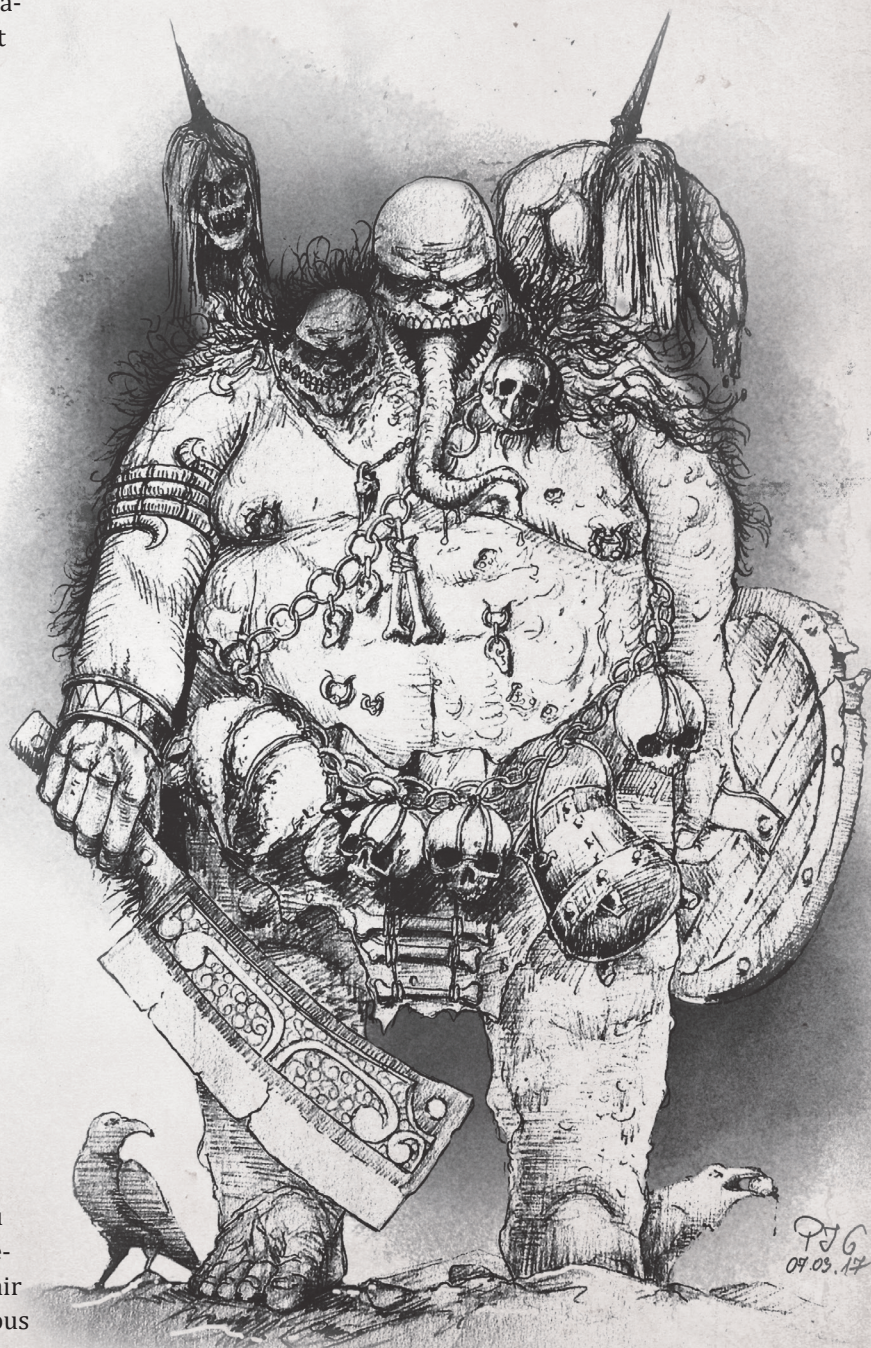
— Voiiiilà. Vous êtes fatigué. Nous sommes tous fatigués... Chaque jour apporte son nouveau lot de fardeaux. N'est-ce pas ? Et donc, votre démon d'Apathie vous accordera le savoir, et vous ôtera en même temps toute envie d'utiliser ce savoir pour en faire quoi que ce soit. Mais pour moi, c'est un résultat plutôt positif, au vu de ce qui arrive à la plupart des autres gens qui pactisent avec les démons. J'ai toujours considéré que ceux de Nukudja étaient les plus heureux de tous les cultistes, en termes de pure satisfaction. Ils savent toujours exactement ce qu'ils veulent, c'est-à-dire rien. Le pouvoir de ne pas se soucier de quoi que ce soit – en voilà un pouvoir qui en vaut la peine ! Ça, c'est un pouvoir qui a de la classe ! Je vous l'assure, tous les dieux admirent secrètement Nukudja. Elle mène une vie facile, toujours tranquille dans son coin, occupée à observer tout le monde s'agiter et se faire du mouron. Mon genre de donzelle, franchement. Et vous connaissez la meilleure ?

— Quoi donc ?, bredouillai-je, horriblement fasciné.

— Elle n'est jamais fatiguée. Elle dort toujours bien. Et ça, c'est un véritable tour de force. Bien entendu, on ne peut pas dire que les cultes de l'Apathie se répandent très vite. Mais si vous en trouvez un, parlez donc à quelques-uns des adorateurs qui s'y trouvent – enfin, si vous parvenez à leur faire dire quelque chose, s'entend. Faudrait déjà qu'ils aient les yeux ouverts. Vous verrez de quoi je parle. Vous tenez là de vrais adorateurs, les durs parmi les durs. Ils nous enterreront tous, croyez-moi ! Et si vous optez finalement pour un démon d'Apathie, vous verrez par vous-même que ses pouvoirs ne sont pas de la gnognotte. S'il ne bouge pas beaucoup, posez-vous la question du pourquoi. C'est parce qu'il n'en a pas besoin ! Vu qu'il peut vous liquéfier la chair d'un simple battement de paupières. Vous

trouverez aussi chez lui une excellente oreille, au cas où vous auriez besoin de lui confier un truc que vous auriez sur le cœur. Au fait, vous êtes sûr que vous n'avez pas envie de me laisser votre âme immortelle avant de partir ? »

— Sobolevsky Vladislavovitch,
Mémoires d'un ex-adorateur des Dieux Sombres



SENTINELLE DE NUKUDJA

8^e jour d'acrobate

La femme possédée me guida jusqu'à l'entrée du tunnel qui me permettrait de quitter la ville. Avant que je ne partisse, elle me remit une curieuse boîte en bois, m'invitant de l'utiliser en cas de danger.

Une fois de plus, je me vis chevaucher de nuit en direction de Zalos. Lorsque j'arrivai sur la grand place, une foule s'y était déjà assemblée, alors que le soleil ne s'était pas encore levé. J'appris bientôt que ces gens attendaient le jugement des servantes du palais qui avaient, à ce qu'on disait, invoqué la Gueule censée avoir tué le prince Nikos.

Il y a certains aspects de mon travail pour lesquels le fait que je sois une femme représente un avantage. L'art du déguisement est l'un d'entre eux. Enfilant la tenue fruste des paysans locaux, je m'introduisis facilement dans les geôles. Les gardes n'eurent pas le moindre soupçon lorsque je leur affirmai que j'étais venue apporter aux condamnées leur dernier repas dans le panier que je tenais. Ils m'amenèrent tout de suite à leur cellule.

Je trouvai là deux femmes d'un certain âge, au visage ridé et à l'air stoïque.

"Je suppose qu'ils vous ont traitées de sorcières, dis-je, leur tendant le pain que j'avais apporté. C'est toujours plus facile d'accuser une femme."

Elles acceptèrent mon offrande et se mirent à manger en me lançant des coups d'œil méfiants.

"Je suis ici pour trouver le véritable assassin, poursuivis-je. Quelqu'un à Zalos joue avec les forces obscures, et j'ai besoin de savoir qui."

- Beh c'est nous, les véritables assassins, marmonna lune d'elles, machant le pain comme s'il s'était agi de poison.

- C'est ça. On est des sorcières ", dit l'autre. Je considérai la situation. Il était clair qu'elles couvraient quelqu'un.

"Je vois. Dans ce cas, vous n'aurez aucun scrupule à m'expliquer comment vous avez invoqué un démon majeur de Gloutonnerie ?"

Elles se dévisagèrent l'une l'autre. "On a fait un... un riti... rituel. Avec du soufre ", dit lune, avec circonspection.

"Et vous avez certainement recouru aux queues de triton et aux gésiers de chauve-souris, dis-je, maintenant une expression aussi sérieuse que je le pouvais."





- Euh... Oui, oui... ", dit la femme, l'air visiblement nerveux. Je soupirai.

" Mes dames, j'ai une longue expérience de chasseuse de démons qui me permet de débusquer facilement leurs adeptes. Vous seriez toutes deux incapables de reconnaître un démon quand bien même il vous happerait pour vous tirer de l'autre côté du Voile. Je vous fais le serment que personne ne saura que je suis venue ici. Si vous pourriez me raconter quoi que ce soit quant aux circonstances dans lesquelles le prince Nikos a trouvé la mort, cela pourrait contribuer à sauver de nombreuses vies. "

Quelques minutes plus tard, je me rendais au palais. Ces femmes m'avaient révélé que Nikos et Damien, les princes de Zalos, s'étaient disputés dans l'appartement de ce dernier pendant la nuit du meurtre. Il ne me fut guère facile de laisser à leur sort mes inoffensives informatrices. Je leur proposai de les aider à sortir de prison, mais elles étaient absolument convaincues de la nécessité de leur exécution. Comme je l'avais deviné, leurs familles avaient été menacées. Je savais que le temps manquait pour redresser la situation. J'espérais seulement que lorsque tout serait terminé, je pourrais revenir les sauver avant qu'il ne soit trop tard.

Toujours déguisée, je m'infiltrai dans le palais par la route que j'avais empruntée pour en sortir : le gouffre béant dans la muraille qui avait été percé par la Gueule, à présent recouvert d'une toile. Je me hâtai vers les appartements de Damien. Cette grande loge richement décorée respirait l'innocence, jusqu'à ce que je remarquasse les éraflures sur le plancher, le long d'un tapis qui dissimulait une lourde trappe. Dès que je leus soulevée, je fus submergée par une nauséabonde sensation qui me donna le tournis : la réaction naturelle de tout mortel en présence d'une forte concentration de magie. Ayant éclairci le brouillard de mon esprit et calmé l'intense nausée, j'entrepris de descendre la longue échelle qui menait à la cave en contrebas.

Une torche solitaire éclairait la voûte de pierre crasseuse. Cette pièce ressemblait fort à celle que j'avais trouvée sous la maison de Sybellicus. J'étais entourée de tout l'attirail usuel de la pratique cabalistique et du rituel démonologique. Je dus une fois de plus me cuirasser contre la sensation écrasante d'une incommensurable et terrible présence surnaturelle. Je réalisai qu'elle émanait d'une niche particulière taillée dans le mur, où je ne discernai qu'un piédestal d'obsidienne, sur lequel était disposé un orbe de noirceur absolue, comme un minuscule portail s'ouvrant sur le néant.

À la lueur vacillante de la torche, j'aperçus une silhouette dans un recoin sombre de la pièce. Je m'approchai. Ayant réalisé de qui il s'agissait, ma gorge se serra et je manquai de m'étouffer : car devant moi se tenait mon frère, Vakous, décédé il y a de nombreuses années. Son visage juvénile me fixait d'un regard de nuit. Un épais sang rubis s'écoulait de la profonde entaille dans son cou.

" Leonora ", grogna-t-il, mais il n'était déjà plus mon frère. C'était à présent père Miceli, le corps contorsionné et brisé, tendant vers moi une main faible et implorante. Le ton de sa voix était laborieux, douloureux : " Le temps de la pénitence est terminé. Toi seule peux suivre la voie. "

Je chutais. Je dégringolais dans le néant. Des visions, des gens, des souvenirs de mon passé tourbillonnaient autour de moi à travers cette noirceur totale. Et là, tout au centre, se trouvait la chose qui canalisait l'abysses lui-même. Une créature de grande taille, mi-humaine, mi-ventoux, dont le visage était celui d'un grand hibou de mort. Appuyée sur un bâton sculpté, le corps enveloppé par ses ailes en lambeaux, elle restait parfaitement immobile au milieu du cyclone dont elle était l'ail. Un ail rivé sur moi.

" Je vais te montrer ce que tu souhaites voir, dit le monstre, sans ouvrir le bec, d'une voix qui résonnait à travers l'éternité. De cette prison, j'observe toute chose. "



Je ne pouvais plus respirer. Je ne pouvais plus ni bouger, ni parler. Mais une vision vint à moi, et je me trouvai devant le spectacle des deux princes occupés à se disputer. Nikos criait que Damien les avait trahis, qu'il s'était laissé consumer par sa passion pour sa maîtresse. Elle était la servante des Sombres Puissances, et à présent que le doge de Civissina l'avait appris, il menaçait de divulguer ce secret au grand jour.

Damien répondait que Nikos manquait de loyauté envers sa famille. Bientôt les deux princes tiraient l'épée et leur sang ardent coulait à flot. Damien tuait son frère d'une grande balafre dans le torse. Il se fendrait à côté de son cadavre, en larmes. Puis il relâchait le visage pour se tourner vers une nouvelle présence qui entrait dans la pièce. Bien que je ne pût voir de qui il s'agissait, je la reconnaissais dans mon cœur. Elle allait couvrir ce crime en lâchant un démon majeur, chose dont elle avait déjà l'expérience, en puisant ses victimes sacrificielles parmi les condamnés à mort dans les cellules du palais.

Je m'éveillai en poussant un cri de surprise.

"Ah, vous revêliez. La Sentinelle vous a enfin libérée, à ce que je vois, dit une voix humaine à côté de moi. J'espère qu'elle vous a montré quelque chose de merveilleux."

Je jetai des regards autour de moi. J'étais dans une grange, ou une sorte de grande étable. Il faisait froid. Je constatai qu'il faisait nuit. J'étais incapable de savoir combien de temps j'avais perdu aux prises du démon d'Apathie contenu dans l'orbe.

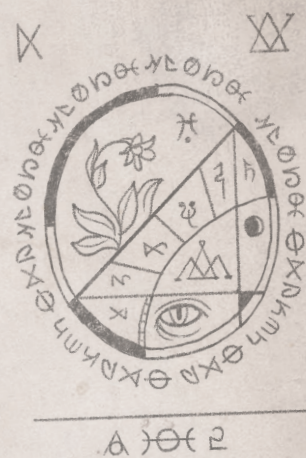
J'avais été capturée, ligotée fermement, et déposée en position assise dans un coin de cette cabane isolée. Les rayons de lune qui filtraient à travers le mur illuminaient le visage de ma ravisseuse.

"Sarki, murmurai-je. Depuis que les traque-mages sont venus te chercher, je savais que tu étais plus que ce que tu paraissais."

- Et malgré tout, vous n'avez rien fait pour m'arrêter, car vous saviez que vous ne pourriez rien faire. J'ai déjà anéanti le pouvoir des Gardiens du Voile. Aha. Leur chute sera alléchante à contempler. Ha. Aha."

Les étranges éruptions de rire qu'elle laissait échapper en parlant me firent plisser les yeux. Sarki, l'attachée du Patricien, était complètement transformée. Elle portait à présent une grande robe grise flottante, que je reconnus comme étant celle portée par le mage zalossien qui avait si bien dirigé les démons de Cupidité lors du siège de Civissina. Ses traits étaient déformés par des spasmes d'amusement et de démence.

"Bien entendu, je suis déçue que mon Ladre ne vous ait pas éliminée en personne, comme cela lui avait été ordonné. Mais la n'est pas la question. Vous ferez un sacrifice extrêmement précieux pour mes maîtres. Hélas, cela devra attendre. J'ai d'abord une ville à leur offrir, hah. J'espère que vous trouverez cet 'hôtel' à votre goût. Ha ha ha."



Sentinelle de Nukudja

Les Seigneurs démoniaques de l'Apathie préfèrent ne pas se joindre à leurs frères au milieu des combats. Ils sont des Observateurs. Il est dit, que leurs yeux d'un Noir d'encre sont des Portails, qui s'ouvrent sur l'Abyss. Avec leur corps dégingandé et leurs ailes emplumées, ils s'appuient sur de grands bâtons afin, de dépenser aussi peu d'énergie que possible. Malgré leur vigueur apparente, ils n'attaquent pas leurs ennemis physiquement, ayant consacré leur Immortalité à la Maîtrise Authentique de la magie et du Voile, faisant pleuvoir la Ruine et la Dévastation avec un art inégalé. Parfois, l'un d'entre eux prendra son envol afin, d'obtenir une meilleure perspective, poussant un Hurllement dont le crissement semble à même d'interrompre le flux temporel. D'autres s'élèvent et flottent à travers le champ de bataille sur des plateformes maintenues en lévitation par la seule Force de leur Volonté ou par des démons mineurs. Les Sentinelles peuvent fournir de phénoménales Connaissances et d'incroyables Visions. Même les plus grands érudits sont parfois retrouvés en état de catatonie après pareille Confrontation.

~ Extrait du Grimoire des Légions infinies, par Georges Sybellicus, BMag, MDiv (Hons) (Eich) fons necromanticorum, astrologue et Magus secundus

MOISSONNEUR D'ESPOIRS

... Cette même année, la tribu des Jocundes, dans la province de Varalie supérieure, fut enragée par le tribut qui lui était imposé par Galenus, centurion de première classe. Ayant tout d'abord exigé les peaux du bétail des Jocundes, Galenus avait ensuite augmenté l'impôt de sorte à y inclure des terres et des esclaves ; contre lequel décret les chefs s'insurgèrent et massacrèrent la garnison de trois cents Avrasiens.

Galenus, ayant trouvé refuge dans la fuite, envoya des messagers dire qu'il se trouvait assiégé dans la forêt par les forces nombreuses des Jocundes, et que ceux-ci se tournaient vers les Sombres Puissances pour porter leur vengeance. Lucius Alypius, propréteur de Varalie inférieure, manda des légionnaires vétérans ainsi que ses meilleures troupes auxiliaires d'infanterie et de cavalerie. Un gué sur le fleuve ayant été trouvé, les légionnaires vinrent sur les Jocundes dans leur dos, les dispersant rapidement à travers les arbres.

Mais le jour qui suivit, Galenus trouva les Jocundes regroupés en amont. Leur humeur s'était considérablement modifiée, et leur armée, bien que nombreuse, paraissait étrangement calme et vigilante. Il fut plus tard rapporté par les survivants que les barbares, inspirés par la légende de Cacophrax en Gessie mineure, s'étaient tournés vers la Déesse de l'Apathie pour qu'elle leur vînt en aide. Et parmi eux vint le Pilentum gigans, une puissante machine consacrée au mal-être et au désespoir. Les légionnaires furent assaillis par un brouillard de désespérance vivant ; ceux qui tinrent bon et combattirent furent broyés sous ses implacables roues.

Galenus fut forcé de se replier de l'autre côté du fleuve, et les terres au-delà furent abandonnées pour de nombreuses années. Le nom des Jocundes et celui de leur déesse devinrent alors célèbres en Varalie, et les consuls tinrent secrète cette perte, de peur d'alarmer le peuple d'Avras.

– Explicitus, Annales (vers 1000 avant Sunna)



Pénétrant le Cercle de Nukudja, je sentis le temps ralentir et s'étirer, comme si l'air lui-même avait gelé. Je sentis une léthargie m'envahir, comme un froid glacial issu de mes os, jusqu'à ce que je m'effondrasse sous le poids de l'Apathie. Même le Félon, naguère si sûr de ses actions, parut hésiter et fléchir sous ce terrible fardeau.

Devant nous, la source de notre manque d'énergie se fit rapidement apparente. Des silhouettes commençaient à émerger de l'obscurité de ce lieu. Des arbres de mille formes parsemaient le paysage ; des formes rabougries aux troncs et aux branches tordus, dont les nœuds et les creux rappelaient des visages déformés par l'angoisse.

– Nazario Calejari, *Voyage autour de l'Abyse*





Moissonneur d'Espoirs

Ces structures impassibles envoyées par Nukudja ont beau avoir l'air conçues pour la Vitesse, rien n'est plus éloigné de la Vérité. Certes, elles Broient et Mutilent quiconque ose les approcher, mais le carnage au corps à corps n'est pas leur plus grand amour. De nature solitaire, elles rejoignent néanmoins souvent des groupes de Dæmons d'autres types, désireuses de les assister dans leur Destruction du Royaume Mortel, en mitraillant ses habitants de projectiles de Pure Énergie, semblables à des balles invisibles. Ayant libéré son Déferlement Mortel, le Moissonneur peut alors se nourrir du Désespoir des survivants. Ceux, qui tentent de négocier avec ces créatures finissent fréquemment par prendre leur propre vie.

~ Extrait du Grimoire des Légions infinies, par Georges Sybellicus, Mag.L., M.Div. (M.Hon.)
(Eicht.), Fons necromanticorum, astrologue et Magus secundus

SYSTÈMES DE CLASSIFICATION DES LÉGIONS

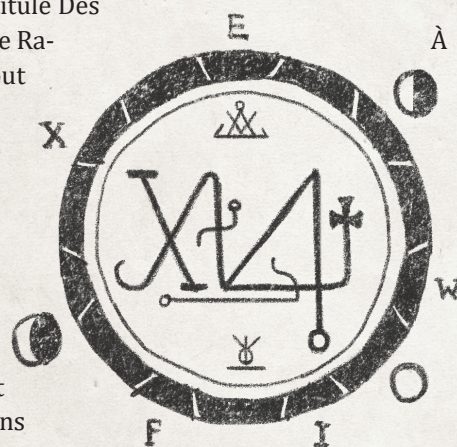
Au cours de la longue histoire de l'art secret de l'invocation démoniaque, nombre des plus grands mages et chercheurs ont établi des correspondances et classifications symboliques dans le but d'améliorer leurs techniques évocatoires. Car bien que chaque démon possède une harmonie et une résonance uniques, une compréhension des diverses similitudes et des regroupements potentiels peut offrir de meilleurs résultats lors du rituel.

Selon le maître sagarikain des arts noirs, Dassa Guptha, l'auteur du célèbre ouvrage intitulé *Des secrets de l'invocateur* (« Jādugar Ke Rahasya »), les démons peuvent être tout d'abord répartis en deux types : ceux dont la nature est inextricablement liée à un Dieu Sombre en particulier, et ceux de nature neutre. De plus, cet auteur affirme qu'une certaine partie des légions suprêmes est capable de changer d'allégeance, passant d'un Dieu Sombre à un autre ; c'est surtout le cas des démons les moins puissants. Ces démons restent-ils intentionnellement indépendants des dieux par l'exercice de leur volonté, ou sont-ils tout simplement trop faibles pour mériter l'attention de ces êtres supérieurs ? Cette question fait l'objet de débats depuis des millénaires. À moins, bien entendu qu'ils ne s'en tiennent à un plan secret du Père.

La classification en huit arcs opérée par le vénérable Guptha fait correspondre chaque démon à un dieu ou à aucun d'entre eux ; à chacun de ces arcs est attribué un symbole, une couleur, et le jour de la semaine où leur invocation est supposée mieux réussir (primedi pour l'Orgueil, atédi pour la Cupidité, etc.). Ce système est à la fois un des plus simples et des plus fiables des nombreux systèmes similaires que j'ai étudiés.

– Mikhaïl Psellus, *Des œuvres des hérétiques et de leurs maîtres démoniaques*

Les dæmons peuvent être classifiés selon le rang, qu'ils occupent dans la Légion. Plus élevé est leur rang, plus Cruel sera le sacrifice, requis. Les plus grandes hordes sont commandées par des Ducs, qui sont les fils les plus considérables des Sept Fleurs du Chaos. Seuls les Invokeurs les plus expérimentés peuvent tenter de solliciter des réponses auprès d'eux, car ils sont dangereux, même pour tout un conclave de maîtres. Ils peuvent procurer d'immenses Pouvoirs et des Savoirs approfondis, mais le prix à payer en est souvent insensé.



À leur suite marchent les Légats, qui président aux passions des mortels ; il est dit, qu'ils peuvent accorder l'Amour, la Haine, l'Autorité et toute autre émotion, pour peu qu'ils soient suffisamment amadoués par l'octroi des Faveurs, qu'ils exigent en retour.

Ensuite viennent les Centurions, qui ont pouvoir infini sur la Matière. Selon la tradition, ils sont capables de transformer le plomb en Or, l'eau en Vin, la pierre en Végétation vivante, et peuvent enseigner de tels Pouvoirs à l'Invokeur, à condition, qu'ils soient assez satisfaits par la Douleur et la Peur d'une victime appropriée.

Enfin les Soldats, l'infinie multitude de dæmons communs, aux formes Innombrables et aux voix Atroces. Ne sous-estimez pas leurs capacités, car même un dæmon mineur possède une bien plus grande force de volonté, qu'un mage novice. Bien qu'ils ne confèrent généralement pas de pouvoirs magiques spécifiques, ils sont néanmoins cruciaux pour obtenir un accès aux Sphères Supérieures des Légions.

– George Sybellicus, *Grimoire des Légions infinies*



Les sept fleurs du Chaos correspondent aux sept portes souterraines que l'on ouvre pour accéder à la Yourte de Noirceur, dans laquelle parle leur Père. Sept sont les véritables heures de la nuit ; et pendant chacune d'entre elles, une nouvelle porte peut être ouverte, qui donne accès aux démons de ce niveau. De chaque porte, un type de démons spécifique entre dans le monde.

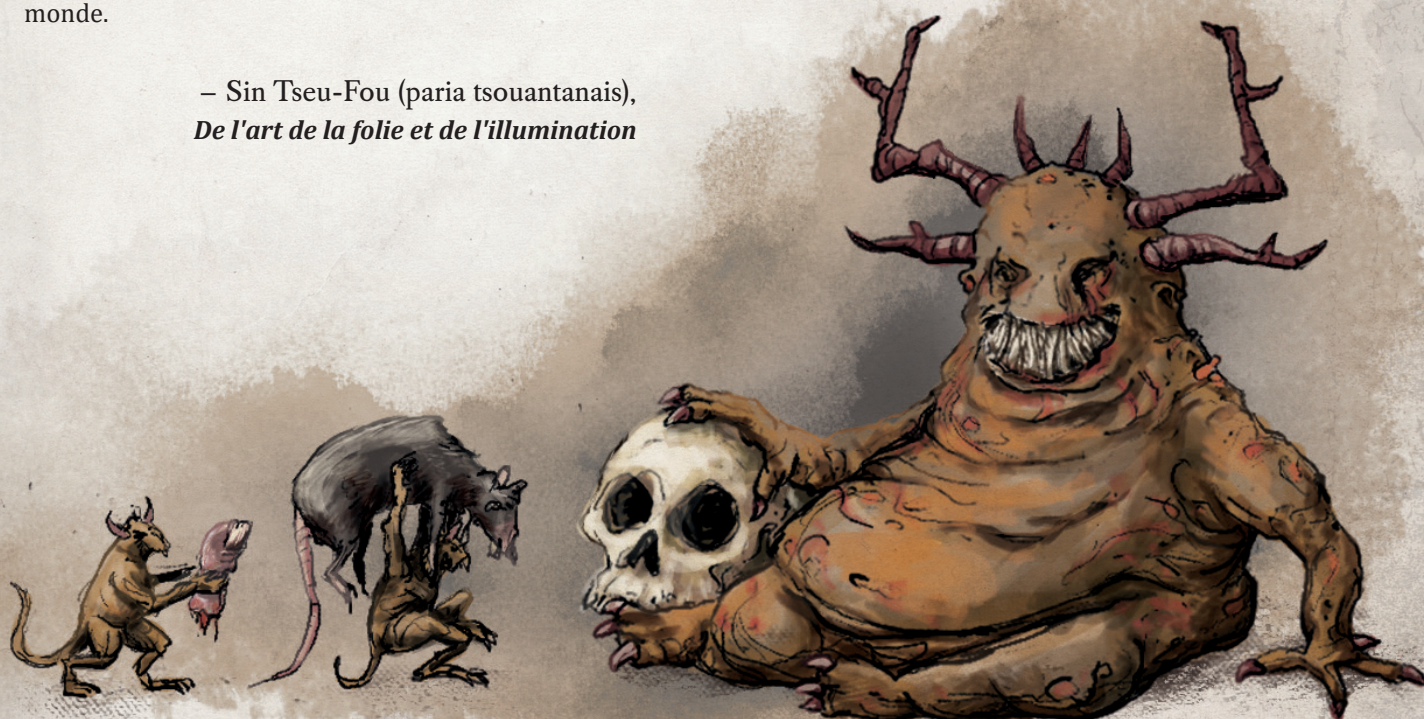
- Discours de Zengmya, ogre des tribus des Pitons célestes, tel que relaté par un prisonnier

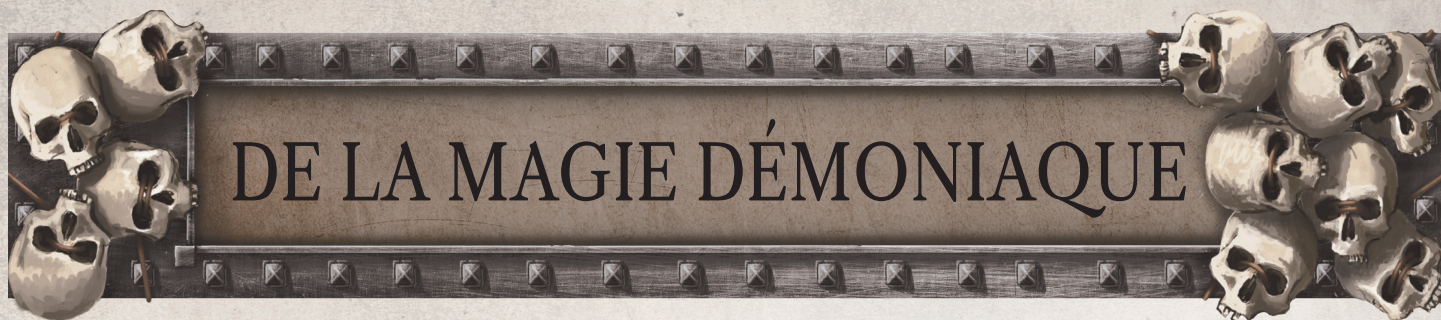
Chaque démon pénètre dans notre Royaume par l'intermédiaire de l'un des douze éléments premiers : l'Air, l'Eau, le Feu, la Terre, la Lumière, l'Obscurité, le Bois, le Fer, l'Or, l'Os, l'Ichor et le Cristal. Non seulement sa forme mais aussi son esprit et sa nature sont intrinsèquement connectés à cet élément directeur. Cette taxonomie est complétée par le système observé de treize attributs et aptitudes, avec lequel elle est intimement nouée : Humanoïde, Bestial, Chimérique, Reptilien, Asquelettique (aussi appelé « Liquide »), Projectif, Aquatique, Changeforme, Ailé, Intangible, Surmembré (également appelé « Tentaculé »), Magifère et Titanesque. Cette matrice de douze rangées sur treize colonnes nous permet ainsi d'approximer une mesure précise de chacune des formes d'outre-monde.

- Sin Tseu-Fou (paria tsouantanais),
De l'art de la folie et de l'illumination

Ces esprits farouches sont adjurés en s'orientant dans une direction spécifique : Nord, Ouest, Sud, Est, En-haut, En-bas, En-dedans. Si les quatre premières catégories d'esprits sont relativement aisées à adjurer et à contrôler, ceux qui proviennent des sphères supérieures, inférieures et intérieures sont aussi les plus redoutables, capables de tuer ou de rendre fou le sorcier invocateur lui-même. Ils peuvent adopter les apparences les plus extraordinaires en lisant dans l'esprit de celui qui les invoque pour y déceler ses craintes et ses espoirs les mieux cachés.

- Tsula nu Ala, mage taphrien, tel que retranscrit par l'explorateur équitain Pierre Lestoneaux





J'aimerais commencer cette conférence en remerciant la Faculté d'avoir eu l'amabilité de m'inviter pour que je puisse vous apporter quelques éclairages relatifs à ce sujet aussi complexe que hautement polémique, un sujet qui n'est que d'ailleurs rarement abordé en Vétie. Je veux parler de la démonologie. [Tumulte, suivi de nombreux rappels à l'ordre] Merci. La question à laquelle j'aimerais apporter des éléments de réponse aujourd'hui est celle-ci : quelles sont les Voies de magie pratiquées par les Légions démoniaques, et pourquoi précisément celles-là ?

Certains d'entre vous pourraient se demander à présent pourquoi les démons, étant des êtres nés de pure magie, seraient limités dans leur usage du pouvoir immortel de leur propre Royaume. Mais envisageons la question sous cet angle : nous qui sommes des êtres de matière, ne régnons pas en maîtres sur l'ensemble des éléments qui constituent ce monde. De même, les démons ne peuvent agir entièrement à leur guise dans notre sphère.



Sorcellerie

Après la bataille de Hulgrad, les survivants ont rapporté ressentir de la honte et la sensation d'être jugés. Ils ont parlé d'étranges visions et de créatures qui paraissaient les scruter jusqu'au plus profond de leur âme. Cependant, en cette même institution, Herr Doctor Machelberg nous a enseigné que la sorcellerie est un art uniquement pratiqué par quelques bonnes femmes revêches. Un véritable magicien soulignera l'absurdité d'une telle affirmation. Comme toute magie, la sorcellerie peut être étudiée par tout mage qui le souhaite, qui possède une affinité avec cette Voie et qui reçoit la formation appropriée. Toutefois, elle vient de façon pour ainsi dire naturelle aux démons. Alors que les sorcières mortelles peuvent appréhender les pensées et sentiments de leurs victimes en jouant sur leurs superstitions, un démon emploiera ces mêmes pouvoirs en les orientant vers l'un des sept vices dont ils font des hommes la proie. J'ai moi-même un jour éprouvé le contact d'un démon de Cupidité qui avait placé son Mauvais œil sur mon esprit, me contraignant à résister à des visions de grande richesse.



Thaumaturgie

Bien qu'un démon qui pénètre en notre monde perde la liberté sans entrave qui était sienne dans le Royaume immortel, il reste néanmoins rattaché à ses maîtres par une sorte de cordon ombilical. Cela a été démontré par le professeur Anselus, dont les expériences conduites en partenariat avec les Gardiens du Voile ont indiqué que l'énergie perdue par un démon mort de vrai-trépas se fait brièvement ressentir sur tous les démons de même type, quelle que soit leur localisation. On en déduit que les démons restent partiellement attachés à l'Outre-Voile, et sont capables de puiser directement dans la puissance des dieux qu'ils servent. Tout thaumaturge reconnaîtra ceci comme l'état idéal pour la pratique des « arts du divin », comme ils les appellent. Nous savons que les pouvoirs de la thaumaturgie se manifestent sous différentes formes en fonction de la divinité qui leur prête son concours. D'après mes observations, les mages des Dieux Sombres produisent des flammes arc-en-ciel et présentent des formes particulièrement violentes de démente.





Évocation

Un évocateur compétent est à même de cultiver et de lier les âmes, l'âme étant comprise comme la petite parcelle d'immortalité conférée à tout mortel. Le magicien peut jouer de ces âmes comme s'il s'agissait d'autant de cordes à son luth, en utilisant leurs noms véritables. Pour un démon, cela constitue un passe-temps des plus gais. J'en ai vu glousser et faire des cabrioles lorsqu'ils y parviennent, même si cela ne leur vient pas toujours aisément. Ils s'entraînent en se concentrant sur une « corde » bien spécifique : celle qui relie l'âme d'une personne à un Dieu Sombre, nouée par un pacte et scellée par la mort. Mes propres recherches tendent à indiquer que même sans pacte, ce lien existe toujours sous une forme potentielle ; sa manipulation peut engendrer des résultats épouvantables. Selon l'estimé prélat Jungfrau, ces pouvoirs apparaissent aux démons de façon pour ainsi dire physique, sous la forme de tourbillons de vrilles d'un noir profond qui menacent inlassablement leurs victimes de leur étreinte.



Divination

Il est clair que les trois Voies que nous avons mentionnées jusqu'ici se prêtent admirablement bien à la pratique démoniaque. Mais ces abominables êtres surnaturels sont également connus pour manier une quatrième forme de magie : la divination, qui est l'art de la prescience. Je crois néanmoins avoir une théorie permettant d'expliquer son emploi courant par les démons. J'ai élaboré cette théorie suite à mes lectures de textes attribués à des personnes affirmant avoir visité le Royaume de l'Au-delà, protégées par la faveur d'un dieu.

Ces textes étant très peu nombreux, je me fonde principalement sur le fameux « triumvirat » : le voyage de Marie d'Icante aux Halles de Sunna, la quête entreprise par Publius Morgile Varon pour sauver son père décédé, et le périple de Nazaire Calégari à travers les sept Cercles de l'Enfer. Tous les trois s'accordent sur le fait que le Royaume immortel est un lieu soumis au changement permanent et façonné par la volonté de ses habitants. Cela est bien connu. Mais ils font également référence, à de nombreuses reprises, aux visions engendrées par le vortex lui-même, assurant avoir entraperçu des choses dans cet océan de magie : des événements historiques et actuels, ainsi que des supposées images du futur. C'est de ces témoignages que nous inférons notre réponse à la problématique de la divination démoniaque. Les démons ont en effet passé l'éternité dans un Royaume où, pour ceux dotés de la capacité à les lire ou de la patience d'acquérir une telle compétence, les événements à venir peuvent être lus dans la substance même de l'environnement.

– Transcription de la conférence donnée par le professeur Gerhard Daschner à l'université d'Aschau, avant qu'il ne soit violemment interrompu par des étudiants révoltés par ses propos hérétiques



CHIENS DÉMONIAQUES

Votre Excellence,

Daignez, je vous prie, me pardonner, car je vous écris pour vous faire part de mon échec ; la mort de votre fils n'a toujours pas été vengée. En vérité, on peut qualifier de miracle le fait que je sois encore en mesure de vous écrire aujourd'hui, bien que je doute qu'il me faille m'en réjouir.

C'est l'après-midi du second jour de notre chasse que nous acculâmes notre gibier, après l'avoir poursuivi très loin dans la forêt d'Almere. Notre progression avait été rendue extrêmement pénible par les nombreux fourrés, mais nous étions parvenus à garder la trace grâce à l'aide de Kirmakh et de ses chiens. La mégère s'était réfugiée dans les ruines d'une tour depuis longtemps abandonnée, dont l'apparence de décrépitude générale dissimulait la solidité. Elle devait avoir entendu les aboiements des chiens : nous trouvâmes en effet l'antique porte barrée de l'intérieur, toujours robuste malgré son âge.

Nos tentatives d'entrer dans la tour s'avérèrent futiles : nous n'avions en effet avec nous ni haches, ni bélier pour défoncer la porte. Pour finir, après avoir longuement martelé et juré, le bailli ordonna à ses hommes de cesser l'assaut et d'encercler la structure. La fuite précipitée de notre proie l'avait certainement laissée sans nourriture ni eau. Tout ce qu'il nous restait à faire était d'attendre, en nous aidant de nos chiens pour capturer notre dîner. Tandis que les hommes montaient le camp pour la nuit, m'étant bien assuré que la tour ne disposait que d'une seule issue, j'appréciai le frisson d'une chasse au crépuscule parmi les arbres, parvenant à lever un gros sanglier. Je regagnai le camp avec une prière de gratitude pour Kirmakh et l'éducation sans faille qu'il avait donnée à ses fidèles compagnons.

Je m'endormis avec les aboiements des chiens qui résonnaient dans mes oreilles ; mais ce furent leurs geignements qui me tirèrent de mon sommeil, au beau

milieu de la nuit. Nous relevant de nos lits de feuilles et de terre, nous trouvâmes la clairière empreinte de la puanteur du soufre. Les purs-sangs favoris de Kirmakh, qui avaient été d'humeur si joviale le soir, se recroquevillaient maintenant en gémissant face à une présence invisible. Nous tirâmes nos armes. Des silhouettes rôdaient dans le noir, décrivant des cercles autour de nous, prenant garde à rester hors de la lumière du feu. Ces créatures se mouvaient absolument silencieusement dans les buissons ; mais les sourds grondements qu'elles émettaient dans le noir m'emplissaient de pure appréhension.

Elles bondirent toutes au même moment, comme si un signal leur avait été donné : de grands canins couverts d'une fourrure noire, leurs crocs crénelés faisant saillie hors de leurs museaux allongés, tandis que dans leurs yeux couvait un feu impie. Il ne leur fallut qu'une fraction de seconde pour nous tomber dessus ; déjà leurs terribles mâchoires happaient deux des hommes du bailli, sans afficher la moindre crainte des lames que brandissaient leurs victimes. Mordant et lacérant, elles se débarrassèrent immédiatement de ces malheureux paysans, avant de faire face au reste de notre groupe. Les chiens de Kirmakh jappaient en sautillant, rendus fous par la peur ; un seul regard de leurs « cousins » démoniaques à la gueule ensanglantée suffit pour leur faire tourner les talons. Nous les suivîmes comme un seul homme. Je courus comme un dément, trébuchant à travers les broussailles, dans la direction que je supposai être celle du village. Tandis que les branches me fouettaient le visage, j'entendais, par-dessus le bruit de ma propre respiration agitée, les horribles hurlements de mes compagnons qui se faisaient happer derrière moi, l'un après l'autre.

Trois d'entre nous parvinrent au bac de Naumbrück. Nous nageâmes aussi loin que nous l'osâmes en aval, espérant ainsi leur faire perdre notre trace. Pourtant, lorsque, épuisés, nous nous hissâmes sur la berge, nous trouvâmes là les ignobles bêtes qui nous y attendaient. Un de mes compagnons s'évanouit instantané-



ment de frayeur, et l'autre se fit déchirer au moment où je replongeai dans l'eau, m'accrochant désespérément à un tronc d'arbre, sachant qu'elles continueraient à me suivre de toute façon. Ce n'est qu'à l'aube, en traversant les champs ouverts de Marchschlag, que j'osai enfin espérer leur avoir échappé. Mais même à présent, je ne peux me libérer de la sensation d'être épié et suivi à chacun de mes pas.

Bien entendu, au vu de mon échec, je comprendrais, Excellence, que vous décidiez dorénavant de vous passer de mes modestes services. Je vous prie de daigner m'aviser de la manière dont vous désirez procéder.

Votre fidèle serviteur,

Joël Aberbach

– Courrier intercepté, adressé au comte von
Becker de Wechslau

Chiens démoniaques

Pour de nombreux mortels, le premier signe de l'approche d'une Légion est l'abolement indescriptible de ses Chiens. Il ne s'agit bien évidemment pas de quelconques chiens ou loups, mais d'Horribles Monstres surgis tout droit de l'Enfer, dont les instincts ont été aiguisés par des âges entiers de Pure Soif de Sang. Lâchés à l'avant de la horde avant l'attaque, ces créatures harcèlent les ennemis, éveillant, dans le cœur de tous ceux qui entendent leurs terribles hurlements, le souvenir d'Anciennes Craintes Primordiales, capables de Glacer l'âme même de guerriers, qui restent normalement imperturbables face aux pires horreurs.

~ Extrait du Grimoire des Légions infinies, par Georges Sybellicus, BMag, MDiv (Hons)
(Eicht) fons necromanticorum, astrologue et Magus secundus





Dans tous les cas, leur forme malléable est capable d'endurer les plus graves blessures. C'est pourquoi, dans de nombreuses cultures sur tous les continents, ces démons tiennent lieu d'incarnation du caractère inéluctable de la Mort. Même après des années d'étude, leurs intentions demeurent impénétrables. Mes propres expériences suggèrent, remplie d'eau traitée avec de la chaux.



CHAR TITANICIDE

Pour des raisons diaboliques connues d'elle seule, cette machine vivante propulse sa Masse crachant la Suie à travers le champ de bataille, toujours en quête des ennemis les plus Gros et les plus Redoutables. Elle se délecte du Frisson de la charge, entassant d'Effroyables combustibles dans sa structure inintelligible, composée de métaux ésotériques et de technologies Contre-Nature, afin de Percuter aussi Fort que Possible ses proies gigantesques, leur infligeant souvent, ce faisant, des dégâts considérables. Elle transporte de petits démons soldats qui, se cramponnent tant bien que mal à son châssis pour l'assister dans sa mission de Massacre.

Je n'ai rencontré un démon de cette classe qu'une seule fois, un jour où j'étais stationné avec une force expéditionnaire impériale dans la steppe des Makbars. La compagnie comprenait un ingénieur qui avait modifié un tank à vapeur pour en faire un véhicule de transport de troupes destiné à protéger les hommes sur la vaste plaine. Le démon engendrait un Atroce nuage de fumée, qui parut s'étendre tout à coup pour former un grand Brouillard couvrant tout le sol, hors duquel déboula le puissant titanicide. Une fois le vacarme et les flammes apaisées, il ne restait plus rien, ni de lui, ni de notre véhicule, mis à part un amoncellement de débris et un rugissement de Triomphe qui se faisait de plus en plus distant.

~ Extrait du Grimoire des Légions infiniées, par Georges Sybellicus, Mag.L., M.Div. (M.Hon.) (Eicht.), Fons necromanticorum, astrologue et Magus secundus



EIDOLONS

8^e jour d'acrobate (suite)

L'aide démoniaque. J'ai toujours méprisé ceux qui y recouraient. Je les considérais faibles, égoïstes, oublieux des conséquences désastreuses de leurs actes pour le Royaume de Mère Cosmos. Les démons peuvent accorder de terribles pouvoirs : mais le prix en est toujours trop grand.

Errais-je ?

À Civissina, j'ai vu des démons et des hommes travailler main dans la main pour bâtir un monde libéré de la tyrannie. Était-il possible que les deux Royaumes, mortel et immortel, puissent parfois avoir les mêmes ambitions ? Était-il possible que les démons ne soient pas les créatures malfaisantes que l'on nous décrit, mais un instrument de changement neutre, pouvant être utilisé par des agents mortels pour le meilleur comme pour le pire ?

J'étais seule, liée par des chaînes de fer, dans un cabanon où personne n'aurait pu me retrouver. Je savais que je n'avais aucune alternative. Mes doigts s'arrêtaient sur un objet qui m'avait été remis à Civissina, et que j'avais conservé dans une poche. Il s'agissait d'une boîte en bois ornée, inscrite des runes des Dieux Sombres. Je ne savais pas exactement ce qu'elle renfermait, mais je savais que c'était là mon seul espoir déviter le destin qui m'avait été promis : devenir la prochaine victime sacrificielle pour nourrir les desseins insensés de Cassia Sarki. Je savais aussi qu'en l'utilisant, je rejoignais définitivement les rangs des pauvres âmes désespérées qui avaient fait appel à l'aide des démons.



Je parvins à en soulever le couvercle. La créature qui avait été piégée à l'intérieur s'en échappa aussitôt, comme aspirée du dehors. Une forme inconstante se matérialisa devant moi. Elle levit mystérieusement au-dessus du sol, comme un ruban de substance liquide et visqueuse qui reniait toute loi de la physique mortelle, onduoyant et fluctuant continuellement. Des membres y naissaient en des points inattendus, chacun surmonté d'une flamme grise. Je reconnus le sombrefeu. J'avais face à moi un eidolon, une des engéances les moins bien comprises parmi celles qui ont été répertoriées dans l'infinité multitude démoniaque. On dit qu'ils sont rarement aperçus en solitaire. C'était le cas de celui-là.

Il resta là pendant un long moment, reffluant et confluant imperturbablement en faisant d'étranges bruits de clapotis, à me juger

de son regard dépourvu de la moindre orbite. Enfin, il allongea un de ses tentacules ondulants. Je fus emportée par un jet de flammes d'un noir d'encre. J'aurais beau avoir déjà entendu parler de cette épreuve, les récits ne m'avaient certainement pas préparée à l'horreur de l'expérience.

Je sentis mon âme se consumer dans la lave immaculée d'une étoile mourante. Je sentis la moindre parcelle de mon être psychique être déchirée par des griffes cruelles et tailladée sans merci pendant plus de mille ans. Je sentis mon cerveau se rabougir jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une coque desséchée, et dégringoler en douceur à travers mes narines pour tomber sur le sol de poussière, où il fut dévoré par un ver – et j'étais ce ver, condamné pour l'éternité à percer de noirs tunnels venant de nulle part et ne débouchant sur rien. Les ténèbres firent alors place à une lueur rouge et à la pluie froide qui tombait sur mes épaules tandis que je contemplais les restes de la maison de mon enfance. Les flammes se mélangeaient à la peau écarlate de la chose qui avait tué ma mère. Elles s'entremêlaient aux fleurs du buisson dans lequel je m'étais cachée. Puis elles embrasèrent le monde tout entier, jusqu'à ce que je m'enlasse, flottant désespérément seule, dans une infinie prison de feu cramproisi.

Lorsqu'enfin je revins à moi, j'étais toujours seule. Je vomis de la bile, rendue malade par la fatigue et par la faim, abattue par les visions de folie que je venais d'éprouver à un rythme infernal. Cependant, les cordes qui m'enserraient avaient brûlé. L'eidolon devait certainement avoir cru que son feu m'aurait consumée, alors qu'il m'avait en réalité été d'un grand secours. Car j'ai survécu à l'épreuve, grandie d'une certitude renouvelée : jamais plus je ne consentirai à coopérer avec des démons. Maintenant que j'aurais résolu le mystère, il était l'heure de passer à l'action. Métant levée avec grand peine, je trouvai une vieille barre en fer dans un coin du cabanon. Je partis dans la forêt en boitillant. Je suivis la piste des troncs d'arbre brûlés, jusqu'à ce que je retrouvasse l'eidolon errant que j'aurais laissé pénétrer dans le merveilleux Royaume de la Mère. Et je le cognai de ma barre en fer jusqu'à ce qu'il arrêtât de se tortiller.



Eidolons

Refusant d'adopter, comme les autres démons, des formes rigides et inspirées de la Nature du Royaume Mortel, ces êtres tentent de demeurer aussi proches que possible du Flux de Magie brute, qui s'écoule du Royaume Immortel. Leurs corps sont tangibles mais Inconstants, Changeants, faits de pigments Visqueux, qui semblent suinter et Gargouiller sans aucune considération pour la gravité. D'aucuns affirment avoir vu se dessiner des visages Hurlants des orifices, desquelles s'échappent des gerbes de flammes Magiques. Ce "Sombrefeu" paraît mettre à l'épreuve la volonté de ses victimes, consumant les personnes indignes jusqu'à l'Agonye. Lorsqu'elles se trouvent en nombre, ces créatures préfèrent se regrouper, afin de mieux concentrer leur Énergie à travers l'individu le plus Puissant de leur groupe, ce qui lui permet de lancer des Sorts encore plus Dangereux que leurs jets de flammes.

~ Extrait du Grimoire des Légions infinies, par Georges Sybellicus, Mag.L., M.Div.
(M.Hon.) (Eicht.), Fons necromanticorum, astrologue et Magus secundus

SUCCUBES

11^e jour d'acrobate

J'ai galopé jusqu'à Civissina comme si j'avais tous les démons de l'Enfer à mes trousses – quand bien même c'était moi qui allais à leur rencontre.

J'avais abandonné mon devoir trop longtemps. Je n'avais pas vu ce qui se trouvait juste devant mon nez. J'avais mis en danger les âmes de toute une ville en échange de quelques faveurs inconséquentes.

Je vis le premier démon avant d'atteindre les murs de Civissina. Haut de quatre pieds, aussi bleu qu'un œuf de canard, des membres épineux connectés à un tronc pansu, sur lequel était greffée une tête d'apparence elfique qui souriait en révélant deux rangées de dents aussi pointues que des aiguilles.

J'ignorai cette succube qui ricanait face à ma détermination. D'autres de ses frères et sœurs apparurent sur la route, chacun d'eux arborant les traits d'une nouvelle variété de la même forme cruelle. Certains avaient plusieurs têtes, d'autres étranges membranes comme des nageoires ou des arêtes le long du dos. Leur nombre s'accroissait, jusqu'à devenir une vaste foule miaulante sous les remparts de la ville. Pendant ce temps, les soldats zalossiens avaient levé le camp pour s'installer un peu plus loin. J'aperçus leurs sentinelles guetter les mouvements sur la plaine, l'air nerveux.

J'entrai dans Civissina en empruntant les mêmes tunnels secrets. La ville était à présent bien loin de l'image positive de haut lieu de coopération qu'elle donnait quelques jours plus tôt. Partout dans les rues s'étalaient les corps putréfiés des victimes des rituels invocatoires, dont l'odeur se mêlait à la lourde puanteur du soufre. Les maisons et les temples résonnaient des psalmodes des incantations, ponctuées de temps à autre de cris dépeuplants. Des regards apeurés me scrutaient dans les ombres, des formes étranges arpentaient la place du marché et les colonnades, là où déambulaient naguère les paisibles habitants. J'étais à présent entourée non plus d'humains, mais de démons. Les murailles de la ville étaient abandonnées, la cité était sans défense.

Je courus vers l'ancien palais du Doge. J'y trouvai la vieille femme étendue sur le sol de sa chambre. Son sang s'épanchait de dizaines de profondes balafres. Les succubes se dispersèrent en me voyant entrer, piaillant de la satisfaction de l'œuvre accomplie.

"Non ! m'écriai-je, m'élançant vers elle. Je ne te laisserai pas mourir. Tu ne peux laisser la ville se détruire elle-même. Nous avons du travail."

De sa bouche maculée de sang, la femme sourit en me fixant de ses yeux dorés.

"Mais cette destruction... souffla-t-elle avec difficulté. Elle est si belle !"

– Tu n'es pas folle. Tu me l'as déjà démontré. Tu cherches à mettre un terme à l'ordre, pas à infliger des souffrances absurdes ! J'ai fait ce que tu m'as demandé. J'ai trouvé les preuves à présenter au Patricien. Je peux le convaincre de la justesse de votre cause."

Le Patricien a déjà été tué par l'un des siens. Un qui a vu ce que je vois, qui nous rejoindra pour faire entrer dans votre Royaume les gloires chatoyantes du Chaos. Oh ! Comme c'est beau ! "

A watercolor illustration of a demonic, horned creature. The creature has a brown, leathery skin, a wide, toothy grin showing sharp teeth, and multiple horns on its head. It wears a loincloth and several armbands. Multiple limbs or tentacles extend from its back. The creature is set against a textured, light green and blue background.

Je pris la fuite. Pour la troisième fois, je revins à ~~mon~~ nolycus couverte de la honte de la défaite. Le monastère avait été reconstruit après l'attaque, et les Gardiens étaient à présent encore plus taciturnes et plus préoccupés que jamais. Les anciens ne me blâmèrent pas pour mes erreurs. Ils me rassurèrent de ce que les armées de Myra et de Santa-Regina étaient déjà en route pour purger les provinces septentrionales de cette infestation. Mais je savais qu'elles arriveraient trop tard. Il fallait agir de suite pour sauver Civissina et, je le craignais, pour sauver Zalos également, s'il prenait envie à Sarki de tourner vers elle ses pouvoirs. Je savais que je devais ignorer cette injonction à la patience. J'étais le seul espoir de mettre un terme au désastre avant que tout ne fût perdu. Je récupérai les objets que j'étais venue chercher, et repris la route une fois de plus, à nouveau vêtue du manteau et de la capuche des Gardiens.

Succubus

Ces créatures agiles et souples se meuvent avec une Grâce et une Rapidité, étrangères au Royaume Mortel. Presque coquettes, même lors de leurs assauts, les Succubes peuvent se tailler un chemin à travers des Hordes d'ennemis avec une aisance Déconcertante. Rarement trouvées en petits groupes, elles se rassemblent sur le champ de bataille comme un Essaim d'Esprits Furieux, démembrant leurs proies par une rapide succession de Lacérations. On comprend mal, quelle est la logique qui, sous-tend le choix de leur victime. Tous ceux qui ont eu le malheur d'Affronter des succubes ont fait état de ce, qu'elles semblent partager entre elles des plaisanteries comprises d'elles seules, aux dépens de leurs adversaires. C'est du moins ce que suggèrent les incessants chuchotements, gloussements et regards lourds de sous-entendus, qu'elles s'adressent les unes aux autres. Toute tentative de négociation avec elles est généralement rapidement abandonnée par suite de Frustration.

~ Extrait du Grimoire des Légions infinies, par Georges Sybellicus, Mag. L., M.Div. (M.Hon.)
(Eicht.), Tons necromanticorum, astrologue et Magus secundus

DIABLOTINS

On entend par le vocable " diabolotin ", une catégorie particulièrement étendue de *dæmons*, qui s'étend des minuscules homoncles aux élémentaires de la taille d'un homme. Connus par de nombreux noms (comme les exaspérants " *biessis* " de *Volskaïa* ou les " *rakshasas* " mangeurs d'hommes du *Sagarika*), leur apparence la plus commune est cependant celle de créatures gobelinoides de couleur vive et jacassant constamment, présentes dans pratiquement toute légion d'importance. D'autres sont cependant connues, pour se manifester sous des formes plus " brutes ", moins tangibles, comme des langues de feu vivant.

La plupart des types de diabolotins, que j'ai catégorisés préfèrent attaquer à distance, projetant des traits pyroclastiques mortels jaillissant de leurs membres ou de leurs orifices. Certains érudits ont émis l'hypothèse, selon laquelle ces créatures ne sont pas particulièrement assoiffées de meurtre, mais uniquement mues par leurs pulsions pyromanes. Mon mentor, le professeur Jergen, aimait à dire, que les diabolotins sont l'incarnation la plus pure du désir du Royaume immortel de voir notre propre monde réduit en cendres. Les marques de brûlé, qu'ils tendent à laisser dans mes cercles d'invocation attestent du bien-fondé de cette suggestion.

~ Extrait du Grimoire des Légions infinies, par Georges Sybellicus, Mag.L., M.Div. (M.Hon.) (Eicht.), Fons necromanticorum, astrologue et Magus secundus





OPHIDIENS DU VOILE



Ces prédateurs de l'Enfer fendent l'air en se contortionnant comme, les Monstres oubliés de quelque Royaume sous-marin. Adoptant une étourdissante Diversité de formes, tenant tant du Poisson que du Serpent, ils se meuvent d'une façon, qui n'a rien en commun avec celle des créatures de ce monde ; ils se déplacent cependant à grande Vitesse, flottant et claquant, tendant inexorablement vers la proie qu'ils convoitent plus que toute autre : la Chair Mortelle. Ne possédant ni yeux, ni autre organe sensoriel digne de ce nom, ils sont purement et simplement guidés par une Faim indicible, et une capacité troublante à localiser leurs victimes. Ils se rassemblent en bancs, réunissant leurs pouvoirs étherés, pour affaiblir leur cible au moyen de Sorts visant à saper sa force et son courage.

Certains récits font état de tels Ophidiens, vénérés autant que craints par les populations du lointain Tsouan-Tan sous le nom de "yao-kouai". On dit d'eux qu'ils, acquièrent leurs pouvoirs mystiques en Dévorant de Saints Hommes, et peuvent parfois être apaisés par des Offrandes aux Dieux Sombres. D'après les légendes, ils apporteraient parfois leur aide à ceux, qu'ils en jugent Dignes. Certains théologiens vont même jusqu'à prétendre, qu'il s'agirait en fait d'esprits familiers draconiens. Ce qui est, de toute évidence, on ne peut plus absurde.

~ Extrait du Grimoire des Légions infinies, par Georges Sybellicus, Mag.L., M.Div. (M.Hon.)
(Eicht.), Fons necromanticorum, astrologue et Magus secundus



FURIES

Z-avez entendu parler de *l'Orgueil de Santa-Regina* ? J'étais sur le vaisseau qui l'a trouvé en train de dériver. Tout ce qu'on dit est vrai. Du sang, des cadavres partout, le gréement en lambeaux. Il ne restait qu'un seul homme en vie, parce qu'il s'était caché dans un tonneau de poudre. Il n'arrêtait pas de trembler. Il nous a dit qu'il était pourchassé par les armées de l'Enfer, qu'elles venaient le chercher ; qu'il n'avait nulle part où se cacher.

On lui a donné un peu de grog et, petit à petit, on est parvenus à ce qu'il cesse de geindre. Alors il nous a raconté cette grandiose histoire. Il a dit qu'il avait été dans les jungles du Sud. Il y avait une compagnie qui est sortie d'Aguadulce. Ils ont trouvé une cité de grandes pyramides à degrés, dans les monts de Colère. Il a dit que les sauvages là-bas ont un grand royaume cossu ou je ne sais quoi, qu'ils ont tellement d'or qu'ils semblent ne pas lui accorder la moindre valeur.

Ils revenaient à leurs vaisseaux, chargés de trésors, quand ils sont tombés sur un petit village. Pas plus de quelques huttes. Ils se sont arrêtés pour casser la croûte en compagnie des indigènes, tous parés de plumes dans les cheveux, avec d'étranges marques sur le corps.

Notre bonhomme, ça ne lui plaît pas. Lui et le reste de l'équipage veulent poursuivre la route, ils se sentent mal à l'aise. Mais le capitaine est tout ragaillardi par leur butin, et il s'entiche d'une jeune villageoise. Il dit aux hommes de monter le camp. Le lendemain, quand ils se réveillent, il y a partout cette odeur d'œuf pourri. Ils trouvent la jeune fille toute souriante, couverte de sang, un couteau à la main. Et plus aucune trace du capitaine. Les hommes sortent leurs fusils, entre-

prennent de massacrer la tribu. Ils en tuent une bonne partie, mais le reste disparaît dans les fourrés. Il n'y avait plus rien d'autre à faire. Ils ont toujours leur or, donc ils le ramassent et ils reprennent la route.

Lorsque la nuit tombe, on entend quelqu'un crier à l'arrière. Tout le monde se retourne : un des hommes est au sol, avec du sang qui gicle en gargouillant d'un gros trou dans le cou. Il y a un bruissement à travers les feuillages, ils croient voir quelque chose de gros, avec des ailes, et ils entendent un ricanement dément.

Quelqu'un dit que c'est un ptéradon. Un autre dit que non, c'est pas un ptéradon, que c'est une chauve-souris géante. Mais notre bonhomme, lui, il sait que les chauves-souris et les lézards ne gloussent pas comme ça.

Il y a de nouveau un cri : un autre homme, empalé sur une branche, à mi-hauteur d'un arbre. Quelques soldats tirent à l'aveuglette dans la jungle, pour tout le bien que ça peut faire. Bientôt, c'est le sauve-qui-peut général. Près de la moitié de la compagnie se fait choper comme ça, tous de façons plus horribles les unes que les autres ; et ils ne voient toujours pas les monstres volants qui continuent à les attaquer avant de se replier presque aussitôt.

Les choses vont si mal qu'ils sont forcés d'abandonner le trésor. Enfin, ils parviennent au rivage. Ils retrouvent *l'Orgueil de Santa-Regina*.

Ils se retournent pour regarder les arbres : aucun signe des créatures. Ils lèvent l'ancre aussi vite qu'ils le peuvent et mettent le cap sur l'Arcalée.



Il a dit que les démons sont revenus lors de leur première nuit en mer. Il est persuadé que la petite sorcière a lâché sur eux les monstres de l'Enfer. Il les a nommés « furies », comme dans les mythes, ces divinités dont on dit qu'elles punissent les malfaiteurs et qu'elles n'abandonnent jamais la poursuite. Il a dit qu'elles ont tué tout l'équipage. Pas moyen de distinguer une cible dans le noir. Tout ce qu'il y avait, c'était ce rire cruel qui résonnait tout autour. Il a sauté dans un tonneau et s'est caché là pendant des jours et des jours. Quand on l'a tiré de là, il était à moitié mort de faim et il puait la pisse.

On l'a fait monter sur l'Étoile du matin, et certains de nos gars lui ont demandé où ils avaient laissé l'or. « À l'ouest », qu'il répond ; on n'en a rien tiré de plus. Il passait son temps à regarder dans toutes les directions. Au troisième jour, un vol de mouettes passe au-dessus de notre navire. Avant qu'on ne puisse l'en empêcher, le voilà qui attrape un boulet de canon et qui se jette à l'eau. Pas mal comme histoire, hein ?

– Entendu sur les quais à Port-Roig



FAUCHEUSE

12^e jour d'acrobte

À mon arrivée à Civissina, je trouvai une nuée de démons massée là. Un grand bûcher avait été allumé devant les portes de la ville. Une puanteur de soufre imbibait les environs. Sarki, vêtue d'une robe grise, faisait les cent pas devant son public baragouinant. Elle serrait un couteau dont la lame recourbée avait déjà été rendue terne par le sang séché des victimes de la veille.

Le prince Damien était attaché sur le bûcher. Sa tête pendait, toute contusionnée et ensanglantée.

"Tu l'aimais, pourtant !", m'écriai-je, m'avancant parmi les démons, au beau milieu de leurs émanations et de leurs vociférations. Toujours ravis d'encourager les conflits, ils semblaient très empressés de me voir affronter la mortelle qui les menait. Sarki releva la tête rageusement. Il était évident que très peu de son intellect passé était encore intact. "Tu avais invoqué une Gueule d'Akaan pour masquer les preuves de son fratricide. Tu l'as fait par amour ! L'as-tu déjà oublié ?"

D'un air absent, la sorcière détourna de moi le regard pour aviser le prince enchaîné. Elle ne paraissait pas le reconnaître. Elle commença à se gratter le corps fébrilement, agitant les bras et les jambes : clairement un symptôme de son addiction au pouvoir. Son agitation se fit frénétique, désespérée. Je bondis, l'épée en avant, et lui fis lâcher son poignard au moment où elle le levait sur le prince. Hurlant, elle me fixa avec une expression de pure malice. Un éclair sorcier me jeta par terre. Autour de moi, tout devint flou.

"Tu désires me combattre ? Moi ? rugit la magicienne tandis que je m'efforçais de me relever, pantelante. Moi, à qui ont été conférés des pouvoirs qui dépassent ton entendement ! Moi, qui commande aux Légions !"

On entendit des cris dans le lointain. Nous nous tournâmes toutes deux pour voir ce qui venait là, ravageant un escadron de soldats zalossiens. J'entrevis un tourbillon de dévastation auquel aucun mortel ne pouvait décemment tenir tête. Il approchait de notre position avec une vitesse extraordinaire. Sarki se mit à caqueter, plus enchantée que jamais.

Les démons assemblés s'écartèrent, et à leur place déboula une grande machine faite de lames virevoltantes, conduite par d'autres succubes. Même si on ne pouvait en distinguer les nombreux éléments tournoyants, l'effet qu'elle produisait était limpide : toute chose sur son passage était déchiquetée en mille lambeaux.

Cet engin de mort filait droit dans ma direction. Des créatures glapissantes et grinçantes le suivaient de près, à ses ordres. Je pris une profonde inspiration et fis face à cette menace imminente, tirant un objet de mon manteau.

"L'orbe dal-Sahar est un appareil extrêmement ingénieux, songeai-je, tout en relevant le changement d'expression sur le visage de mon ennemie. Son fonctionnement est on ne peut plus simple ; néanmoins, son mécanisme est presque impossible à appréhender. On dit qu'al-Sahar ne put en fabriquer que trois exemplaires au cours de sa vie, et que celui-ci est le seul qui nous est parvenu. Les Gardiens l'ont protégé pendant des générations. Il me plaît de penser qu'il s'agit d'un don de notre Mère. Elle qui nous dit d'être braves, aujourd'hui comme toujours."

La bourrasque tranchante n'était plus qu'à quelques mètres de moi lorsque l'orbe s'envola. Il y eut un instant de silence incommensurable, puis une sensation de déchirure, comme si le monde entier s'était tout à coup mis à pivoter autour d'un axe entre mes mains.

Quand je relevai la tête, nous étions seuls au milieu du champ. La machine faucheuse avait disparu, tout comme l'ensemble des démons qui auraient été présents. Damien demeurait inconscient, attaché au poteau. Et Sarki jetait à l'entour des regards stupéfaits.

"Tu ! ... Penses-tu réellement que je me fasse du souci pour une poignée de démons ? Je peux invoquer toute une armée en un instant ! En ce moment même, à l'intérieur de ces portes, ils se repaissent des âmes des vivants ! Tu as perdu, toi et tes soi-disant chasseurs de démons ! Notre victoire est inéluctable !"

Une fois de plus, je fus victime d'une attaque magique. Je n'eus que le temps de me couvrir du rebord de ma cape, tissée d'énergies protectrices, avant d'être projetée dos au sol. Je vis le visage de la sorcière se pencher sur moi, une silhouette noire qui se détachait sur l'éclat du ciel gris. Elle abattit le talon d'une de ses bottes sur l'orbe d'al-Sahar, qui vola en éclats. La perte de ce mécanisme à la valeur inestimable m'arracha un cri. Je rassemblai tout le courage qui me restait.

"Cassia Sarki, de Zalos, prononçai-je d'une voix faible. Sur ordre du présent tribunal, tu es déclarée ennemie du Royaume mortel. Par conséquent -

- Il suffit ! Je suis la maîtresse de ce Royaume. Ma domination sur le Voile est proche ! Meurs !"

Une lance de feu blanc apparut dans ses mains. S'apprêtant à frapper, elle les releva haut au-dessus de la tête, tandis que son visage arborait un masque de folie absolue.

"Ce Royaume est sous ma protection, et tu n'es maîtresse de rien de tout, murmurai-je. Ta sentence est la mort."

Et avec un petit dé clic, je déverrouillai le pistolet que je conservais caché dans ma manche droite. Il bondit dans ma main et j'appuyai sur la gâchette. Sarki tomba raide morte, une balle logée dans l'ail.

Faucheuse

Se ruant sur le champ de bataille avec une vitesse déconcertante, ces engins démoniaques peuvent dévaster les troupes ennemies avant même, qu'elles n'aient compris, ce qui les a frappées. Habituellement tirés par des bipèdes effilés à l'Horrible Maigreur, et manœuvrés par de petits démons, ces chars Diaboliques ont été observés revêtant de multiples aspects : avec plus ou moins de bêtes de trait ou de conducteurs, et une panoplie plus ou moins large de lames Vrombissantes qui, Déchiquètent les chairs. D'aucuns ayant remis mon hypothèse en doute, j'ai pu prouver que le châssis lui-même est en réalité un Dæmon vivant ; j'ai même pu entrer en communication avec l'un d'entre eux, qui avait possédé mon assistante, Hilda. Son tempérament était on ne peut plus... dynamique. Quand bien même il avait l'étrange manie de sans cesse chercher à me dérober mes couteaux de cuisine.

~ Extrait du Grimoire des Légions infinies, par Georges Sybellicus, Mag.L., M.Div.
(M.Hon.) (Eicht.), Fons necromanticorum, astrologue et Magus secundus



DÉMONS GRIFFUS



Les Dæmons Griffus sont de grandes créatures dotées d'un exosquelette rudimentaire, qui fondent sur leurs proies avec une vitesse Terrifiante tout en jacassant. Contrairement aux autres dæmons, qui semblent tuer par pur plaisir, ces Monstruosités hybrides, mi-centaures mi-scorpions, se comportent comme de petits chiots, en plus Sinistres : amicaux, enthousiastes, raffolant d'attention, mais Mortellement dangereux. Dès qu'un de ces dæmons trouve un mortel paraissant réceptif, il l'étouffe de son Amour Perversi, inconscient de sa propre Force ou du Tranchant de ses Griffes. Sitôt que son nouvel ami cesse de bouger, il se met à la recherche d'un nouveau compagnon de jeu.

On raconte, que les elfes silexiens du Dathen méridional seraient parvenus à dompter ces Créatures et à les alimenter en Magie, pour leur permettre de subsister de façon prolongée dans le Royaume mortel ; ils les utiliseraient même comme montures au combat. J'ai cependant conclu, suite à mes propres essais sur les Dæmons Griffus (dont témoignent les cicatrices sur mes omoplates), que ces récits ne sont sans doute, rien d'autre qu'une légende. Ceci dit, ces dæmons sont capables, de fournir d'importantes connaissances pour les Invokeurs les plus expérimentés, qui s'en servent en tant qu'espions dans le Royaume immortel.

~ Extrait du Grimoire des Légions infinies, par Georges Sybellicus, Mag.L., M.Div. (M.Hon.) (Eicht.), Fons necromanticorum, astrologue et Magus secundus





MYRMIDONS

Leur comportement est souvent comparé aux espèces grégaires telles, que les Abeilles ou les Fourmis ; ils démontrent en effet une faculté hors pair de Coordination en tant, qu'Unité Combattante, ce qui leur permet de charger leurs adversaires avec une efficacité notoire. Du fait de leur habileté à verser le Sang et de la pigmentation occasionnellement Écarlate de leur peau, certains des monologues amateurs ont supposé que les Myrmidons servent Vanadra, alors qu'en réalité leur contenance est bien plus Réfléchie que rageuse. D'ailleurs, la pigmentation Noire est plus courante que la Rouge. De plus, leur esprit Intensément Analytique fait des myrmidons de Rudes négociateurs. Mais si vous parvenez à séparer un individu de son groupe, il se retrouvera désorienté et bien plus facile à Manipuler.

A detailed illustration of a skeletal, horned demon standing and holding a staff. The creature has a dark, textured body with prominent horns and a menacing expression. It is holding a long, thin staff or wand in its right hand. The background is a light, textured surface.





ÉMISSAIRE DE PÈRE CHAOS

25^e jour d'acrobte

"Comment puis-je trouver la force de persévérer?", écrit Sybellicus dans la marge de son grimoire. Ce n'est pas juste la tentation du pouvoir. Je dois affronter rien moins que l'inéluctable. Ils finiront par tout détruire."

Le désastre de Civissina n'a pas pris fin avec la mort de Cassia Sarki. Le prince Damien demeure trop affaibli pour diriger son peuple. Après l'avoir détaché de son mât sacrificiel, je le portai jusqu'au campement zalossien et veillai personnellement à ce qu'on s'occupât correctement de lui. Les soldats étaient terrifiés. Seule une fraction de l'armée était toujours là ; le reste avait déserté. J'appelai les soldats encore vaillants à se regrouper devant la tente de Damien, et les suppliai de m'aider à sauver les survivants de Civissina, faisant valoir que c'était là pour eux une chance de se venger des torts qui leur avaient été faits par la sorcière. Mais je n'eus pour seule réponse qu'un silence morose.

"Par pitié, tentai-je à nouveau. Je ne peux pas me permettre de perdre plus. Ils m'ont déjà tant pris."

Personne ne réagit pendant un long moment. Puis un grand gaillard au visage buriné finit par s'avancer.

"Fini, les démons. On n'en peut plus", dit-il. Derrière lui, ses compagnons opinaient du chef.

"Civissina, ce n'est pas notre affaire, dit un autre. Tout ce qu'on veut, c'est rentrer chez nous."

J'étais impuissante. Je les observai démonter ce qui restait du camp et plier bagage. À contrecœur, je regagnai Civissina en passant, une fois de plus, par le passage souterrain sous les murailles. Dans la noirceur du tunnel, je crus apercevoir des créatures à la vitesse surnaturelle, se mouvant avec la vitesse de l'éclair, qui m'encerclaient de leurs pépiements. Une fois dans l'enceinte de la ville, je ne me trouvai guère mieux. Les habitants avaient le regard fiévreux, mus par quelque puissante force qui les contraignait à se blesser eux-mêmes et les uns les autres. Les parés nuisselaient de sang. Personne n'écoutait mes appels. Ils étaient comme en proie à une prière intérieure. Des démons rôdaient partout, tantôt tuant pour le plaisir, tantôt encourageant les humains dans leurs activités aussi sinistres que pitoyables.

"C'est une vision de l'avenir", me parvint une voix tandis que je considérais la scène du haut des remparts. À mon côté se dressait un guerrier vêtu d'une armure de plumes noires, de grande taille, durci par les combats. Il tourna vers moi son visage balafre de noir. "Ceci est l'Enfer sur Terre qui fut promis. L'heure est proche."

Et dans sa main grandit tout à coup une longueur de bronze poli, et de son sommet fut déployée une bannière lugubre et loqueteuse, et sur la toile grossière, tracé à la chaux, apparaissait le symbole de l'Infini.



J'en entendis plus tard que lorsque les armées de Santa-Regina et de Myra arrivèrent, plus rien ne restait à sauver. La cité tout entière fut purgée par le feu. Mais je n'en conserve aucun souvenir, car j'étais perdue dans la grande bannière qui flottait dans la brume vespérale, tombant en cascade à travers le ciel jusqu'à ce qu'elle bloquât le crépuscule, bloquât toute la lumière de ce monde et remplît mon esprit de néant.

Émissaire de Père Chaos

On dit de certains démons, qu'ils servent le plus Haut Principe de l'entropie : l'être Cosmique que, nous appelons « Père Chaos ». Ces Émissaires ont refusé de se laisser aller à l'emprise d'un Dieu Sombre en particulier, de telle sorte, qu'ils peuvent paraître Solitaires et Mystérieux même au beau milieu de toute une légion enragée et vrombissante. Pas aussi impressionnants que ceux qui ont été récompensés par les Bénédiction d'un dieu tutélaire, mais néanmoins de formidables combattants et de puissants mages, revêtant toute sorte de formes, provenant de l'ensemble du spectre démoniaque, s'assurant même la Loyauté d'entités moins potentes, qu'ils chevauchent comme Monture. Ils arborent toujours, bien évidence, le sigle du Père, jouant le rôle de Guide pour leur engeance, un peu comme le ferait l'enseigne d'un Roy. Plus Énigmatiques les uns que les autres, il n'existe, dans l'histoire, aucune trace d'un quelconque mage qui serait parvenu à nouer un pacte avec l'un des leurs.



ÉTENDARDS DES LÉGIONS DÉMONIAQUES

Les légions des Dieux Sombres fondent sur notre Royaume comme une tempête. Les hordes les plus considérables ne peuvent que rarement se sustenter pour très longtemps, étant donnée la relative rareté des ressources magiques de ce monde ; mais malgré cela, leur venue reste gravée dans les mémoires pour des générations. Les légendes font état de démons extrêmement puissants et destructeurs arpentant les terres des mortels, se démarquant de l'infini chaudron de la foule démoniaque par leurs tours de force spectaculaires ou par leur volonté à l'état brut.

C'est en puisant dans le fruit de décennies d'études et d'enquêtes que je m'appête à décrire ici quelques-uns des démons les plus célèbres, dont le nom a été retenu par l'histoire, ainsi que les coalitions qu'ils ont pu rassembler. D'ailleurs, étant donné que l'essence de ces

êtres s'éclipse pour regagner l'au-delà du Voile une fois leur forme physique détruite, ces individus notables peuvent survenir plus d'une fois au fil des âges, acquérant de nombreux noms et titres et accumulant ainsi une redoutable renommée.

Les démons mineurs puisant une grande partie de leur propre identité des créatures plus puissantes qu'ils sont contraints de suivre, ces éminents Ducs de l'Enfer sont donc particulièrement aptes à façonner les symboles et l'iconographie ainsi que les formes et les natures des légions qu'ils commandent. C'est de cette manière qu'ils imposent leur emprise au tourbillon piaillant de la race des démons.

– Capitaine Urs Bödeker, Légions de fer de Myra



CACOPHRAX

L'ENTROPIQUE

Cacophrax est un démon majeur d'Apathie qui a dévasté l'Empire avrasien aux temps anciens. Mi-griffon, mi-crocodile, on dit qu'il était aussi grand qu'une grange, ce qui ne l'empêchait pas de léviter sans peine par-dessus le champ de bataille, liquéfiant de son simple regard les hommes comme les bâtisses. Cacophrax dirigeait une coalition pluri-panthéonesque de démons qui avaient tous adopté une couleur d'un noir abyssal. Leur symbole était une spirale. Selon l'historien avrasien Ptolemus, Cacophrax est responsable de la disparition aussi célèbre que mystérieuse de la IX^e Légion Destrana ainsi que de la perte de ses aigles.



LE GÉANT D'OR

Cette créature mythique, loyale envers Sugulag, n'a jamais pris forme matérielle en notre Royaume. À la place, les légendes affirment qu'il prit possession d'un énorme golem en or, de la taille d'un Jötunn du Nord. Cette statue aurait été, à en croire les textes, moulée par les nains orientaux avant l'époque de l'empire nain unifié de l'Âge d'Or, recourant pour ce faire à des techniques dont les secrets se sont perdus avec le temps. Lorsqu'il s'anima, il fit traverser le Voile à ses laquais, qui prirent eux aussi des formes métalliques ou mécaniques, marchant sous le symbole de l'enclume. Son seul objectif, semble-t-il, était d'accumuler de l'or, qu'il entassait dans un but inconnu. On ne trouve nulle mention du Géant d'or dans les écrits des Âges de la Ruine. Cependant, en 788 A.S. on rapporta en Vétie qu'une statue géante avait détruit la citadelle infernale de Khazabkek dans la Plaine foudroyée. Les despotes nains sont toutefois parvenus jusqu'ici à taire la moindre information complémentaire à ce sujet.



FOLOÏ

LE CHERCHE-CRÂNES

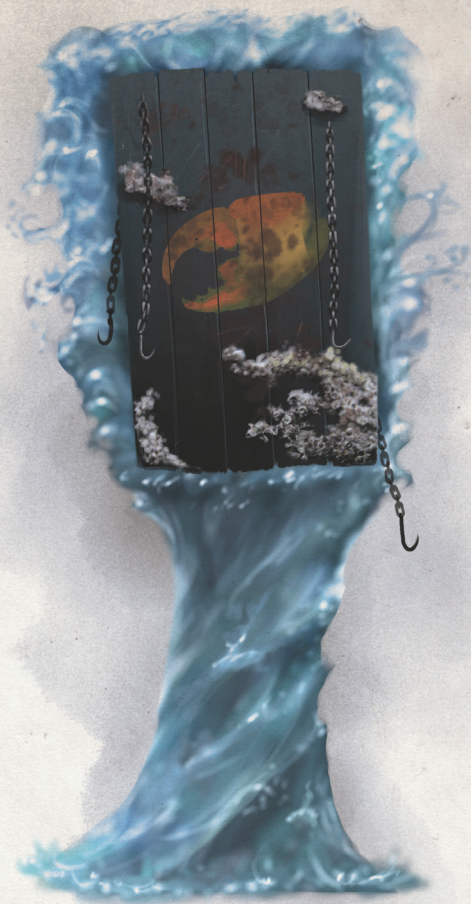
Parmi les légions qui apparaissent lors des calamités naturelles, on distingue souvent la haute silhouette de Foloï. Son nom lui a été donné par les ogres qu'il décima peu après la catastrophe qui ouvrit la Fournaise – il s'agit de sa manifestation la mieux documentée. Monstre géant et écarlate aux longues cornes, aux pieds terminés par des sabots et brandissant deux haches vivantes, Foloï est craint dans le monde entier. De nombreuses cultures font de lui un avatar de la colère de la Nature, bien qu'il n'y ait en réalité rien de naturel à l'Orage de Vanadra, comme les elfes l'appellent. Ses suivants sont souvent horribles à contempler, même comparés aux autres démons, pourvus de tentacules et adoptant les formes les plus insensées, survenant toujours après des séismes, des éruptions volcaniques, des raz-de-marée ou des ouragans. Son sceau est un crâne dont les yeux sont cachés par un bandeau, représentant la nature universelle de la justice de la Colère.



QUETZATOA

LE DÉVOREUR DES PROFONDEURS

Si Quetzatoa ressemble toujours à un énorme bernard l'hermite, il ne s'est jamais manifesté deux fois avec la même coquille. Cependant, les descriptions de ses énormes griffes et de sa panse gigantesque sont sans ambiguïté dans les annales de la démonologie. D'aucuns affirment que son antre se trouve sous les eaux corrompues de la Mer brisée ; pourtant, on l'aurait aperçu dans toutes les mers du monde. À la tête de ses forces à l'apparence de poissons qu'il mène lors de ses assauts maritimes, le Dévoreur des Profondeurs est un mythe terrifiant pour les marins, désireux d'engloutir tout mortel qui oserait traverser son domaine océanique. On dit que c'est à lui que vont les noyés, happés par sa faim insatiable. Dévouée au Dieu de la Gloutonnerie, la horde du Dévoreur est extrêmement diverse, mais unifiée par son aspect aquatique, brandissant une bannière incrustée de coquillages portant l'image d'une pince de crabe.



TERGON

LE TRACEUR-DE-CHEMINS

Héros des mythes narrés par les Guerriers des steppes, l'Augure nommé Tergon-Khan est connu pour avoir dirigé de grandes coalitions de mortels et de démons contre le Tsouan-Tan au cours des siècles passés. On peut lire ces lignes dans la Tergonéade, poème épique : « Où il pose le pied, la lumière brille dans ses traces. Illuminées sont ses empreintes, et illuminés sommes-nous qui marchons derrière lui, nous qui baignons dans la lueur de Savar. Trois fois, il a parcouru notre monde, gagnant des gloires chacune plus illustre que la précédente. Puisse-t-il nous accorder à son retour de suivre ses foulées dorées qui nous mèneront à la majesté, et de hisser haut les étendards qui montrent le chemin. »



SCAROK

LA MAGNANIME

Titan d'Envie, la forme habituelle de Scarok est celle d'un dragon dont les écailles scintillent de mille couleurs changeantes. Sa gueule dessine toujours un sourire entendu. Elle arrive entourée d'une myriade de formes reptiliennes qui miroitent et se pressent dans son aura d'auto-adulation. Elle évite toute confrontation ouverte, à moins qu'elle ne soit défiée ; elle préfère à la place corrompre les esprits des riches et puissants, rendant visite en secret aux rois et aux marchands pour les tenter et leur faire jalouser leurs voisins. On dit d'elle qu'elle observe les batailles d'en-haut, gloussant face au carnage. Son symbole, la langue fourchue, provoque à la fois la crainte et l'admiration des elfes noirs, car elle vient souvent en Silexie, même si elle est également connue en Vétié depuis les guerres de la Malveillance (355 à 378 A.S.).

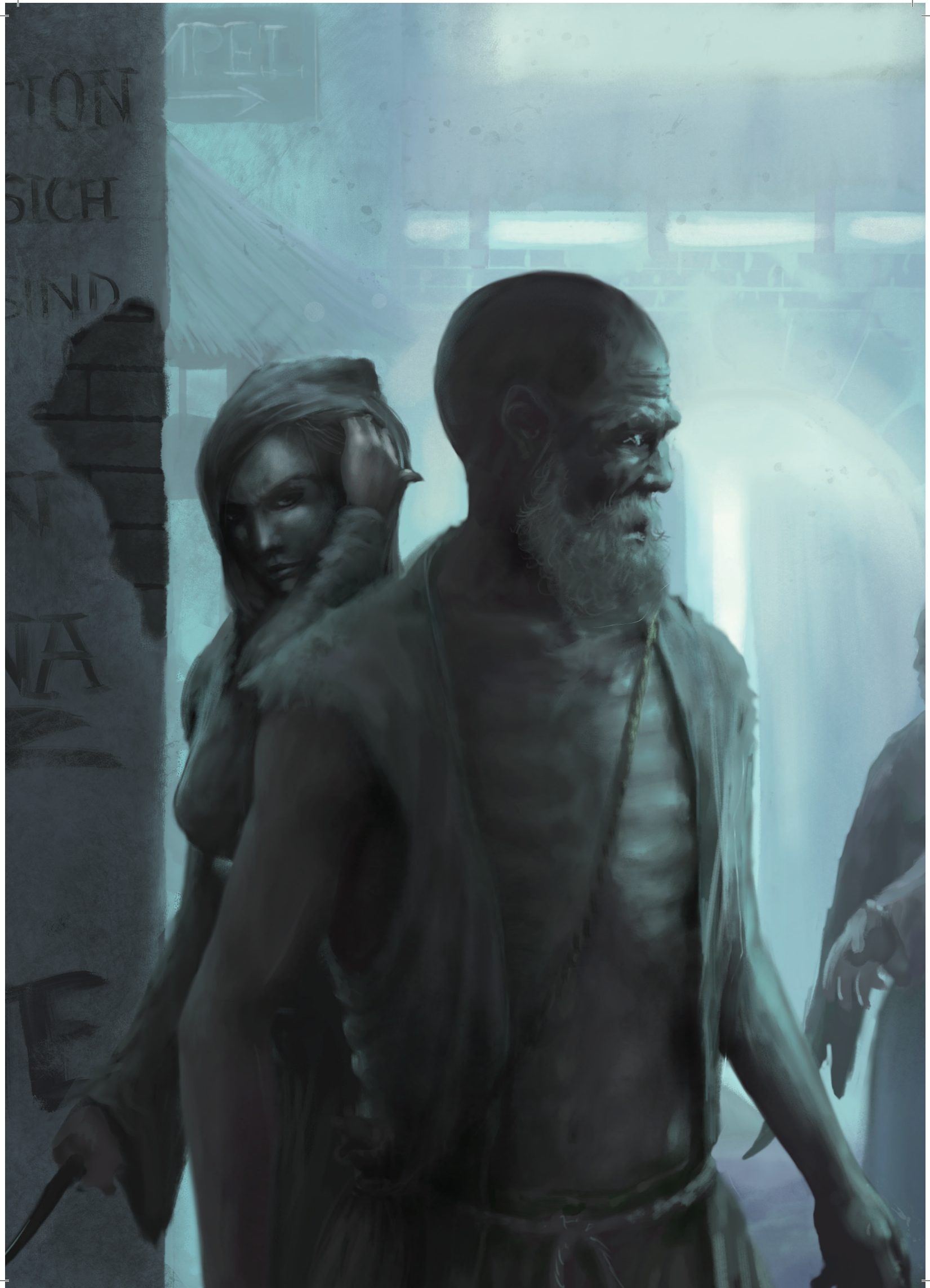


AKKA ZONO

LE MARIONNETTISTE

Si la dernière apparition d'Akka Zono a eu lieu au Sagarika, la plupart des légendes à son sujet proviennent du Qassar et des Koghis. Parfois appelé le Sultan de la Luxure, il a une tête de bouc, entourée de nombreux bras. Bien que les dévots aient souvent décrit Akka Zono comme la cause des pensées impures et des désirs charnels, sa véritable fonction, selon mes sources, n'est pas de stimuler le désir, mais bien de le satisfaire. Il fait cela en manipulant les objets de l'affection de sorte à leur faire accepter les inclinations dépravées des personnes naturellement lubriques. De nombreux nobles ont été la proie de ses méthodes malicieuses de persuasion et de contrôle. Ceux qui résistent se trouvent bien souvent face à des cohortes d'abominations difformes, ressemblant à des bambins démesurés ou à des animaux aux visages humains, portant l'emblème d'Akka Zono, un cercle verticalement scindé en deux.









RÈGLES D'ARMÉE

Règles spécifiques de l'armée

Ægide

Les profils des unités de ce Livre d'armée contiennent une caractéristique supplémentaire, la sauvegarde d'**Ægide**, abrégée en « Æg ». Cette caractéristique est traitée comme si la figurine avait la Protection individuelle **Ægide (X+)** dans son profil, où « X » est la valeur de la caractéristique. Le fait de ne pas avoir de valeur d'Æg n'empêche pas une unité d'être la cible d'un éventuel modificateur d'**Ægide**.

Nés de l'Immortel

Lorsqu'une figurine de l'armée des Légions démoniaques effectue un jet de lancement de sort avec seulement un ou deux Dés de magie, ce jet de lancement bénéficie d'un modificateur de lancement de +1. Pour les jets de lancement avec un seul Dé de magie, un résultat naturel de '1' ou '2' donne toujours un échec à la Tentative de lancement, quels que soient les modificateurs à ce jet.

De plus, dans une partie impliquant au moins une armée des Légions démoniaques, chaque joueur ajoute 2 marqueurs « Voile » supplémentaires à sa réserve de marqueurs « Voile » lors de l'étape « Siphonner le Voile » de la Phase de magie lorsqu'il est le Joueur actif.

Règles des figurines de l'armée

Règles universelles

Emprise majeure

Au début de chaque Tour de joueur allié, vous pouvez désigner une unité alliée à portée de la **Présence impériuse** de la figurine avec **Emprise majeure**. Jusqu'à la fin du prochain Tour de joueur, toutes les figurines ordinaires de cette unité gagnent les effets indiqués pour la règle **Emprise** dans le profil du Personnage.

Armurerie

Sombrefeu – Arme de tir

Portée 18", Tirs 2, Fo 4, PA 0.

Les jets de sauvegarde d'armure contre les blessures provoquées par le **Sombrefeu** échouent **toujours** sur un résultat naturel de '1', '2', '3' ou '4'.



Sort héréditaire

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
H <i>rep</i>				La cible subit 1 touche avec Force 2 [5], Pénétration d'armure 2, Attaque de zone (1×5) , [Blessures multiples (2)].
4+	24"	Dégâts Malédiction- Projectile	Immédiat	Les touches de <i>Lance de l'Infini</i> gagnent +1 en Force pour chaque autre sort (autre qu'Attribut de la Voie) lancé avec succès plus tôt au cours de la même Phase de magie (y compris d'autres instances de <i>Lance de l'Infini</i>).



Manifestations démoniaques

Au lieu des Objets spéciaux, l'armée des Légions démoniaques a des « Manifestations démoniaques ». Les Manifestations démoniaques suivent les mêmes règles que les Objets spéciaux, à l'exception qu'elles ne sont pas Uniques et que (sauf mention contraire) les figurines ne peuvent être affectées plusieurs fois par la même Manifestation démoniaque.

Manifestations impérieuses

Certaines Manifestations démoniaques ont une option de version « impérieuse ». Ces Manifestations peuvent donc être choisies soit en version normale, soit en version « impérieuse ». Sauf mention contraire, la version normale non impérieuse, est la version standard. Pour cette version, ignorez les **(textes avec ce code de couleur)**.

Seuls les Personnages peuvent choisir les Manifestations impérieuses. Si la version impérieuse est choisie, cela doit être noté sur votre Liste d'armée. Suivez alors les règles données **(avec ce code de couleur)** et ignorez les coûts en points écrits en noir.

Notez bien que les Manifestations impérieuses et non impérieuses comptent comme étant la même Manifestation en ce qui concerne les limites de choix pour l'armée.

∞ Manifestations de Père Chaos

Cosse ferreuse 110 pts
La figurine voit sa Résistance **passer** à 6.

Chair kaléidoscopique 45 **(65)** pts
(Dominant).
La figurine gagne **Cible difficile (1)** **(ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité)**.

Écailles réfléchissantes 45 **(70)** pts
(Dominant).
Toute Attaque de corps à corps allouée à la figurine du porteur **(ou aux figurines ordinaires de son unité)** qui obtient un '1' naturel pour toucher est répartie sur la Réserve de Points de vie de la figurine attaquante.

Marque du Champion éternel 45 pts
Si le porteur n'est pas un Magicien, il gagne **Apprenti magicien**; cependant, il ignore les règles normales de Sélection des sorts et connaît toujours *Lance de l'Infini* (Sort héréditaire). Si le porteur est déjà un Magicien, alors il connaît *Lance de l'Infini* (Sort héréditaire) en plus de ses autres sorts, et ne peut sélectionner ce sort pendant l'étape de Sélection des sorts.

Vapeur flétrissante 45 pts
0-2 par armée.
Le porteur gagne **Attaque de souffle (Fo 3, PA 2)**.

Antennes ensorcelées 40 pts
0-2 par armée.

Au début de chacune de vos Phases de magie, pendant l'étape « Siphonner le Voile », choisissez un unique élément de figurine dans chaque unité avec une ou plusieurs instances de cette Manifestation. Cet élément de figurine gagne **Canalisation (1)** jusqu'à la fin de la Phase de magie.

Poing marteleur 40 pts
La figurine gagne +1 en valeur d'Attaque.

Sabots fendus 35 pts
À moins que la figurine ait déjà **Touches d'impact (X)**, elle gagne **Touches d'impact (1D3+1)**. Ces Touches d'impact sont résolues avec Force 5 et Pénétration d'armure 2.

Bouclier vivant 25 **(50)** pts
(Dominant).
La figurine gagne **Parade** **(ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité)**.

Centipède 25 **(40)** pts
(Dominant).
La figurine gagne +1" en valeur de Mouvement simple **(ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité)**.

Écailles de chitine 25 pts
La figurine gagne +2 en Armure (jusqu'à un maximum de Armure 3).



Racines contre-nature 25 pts
À la fin de chaque Manche de combat, un camp dont une ou plusieurs figurines avec une ou plusieurs instance de Racines contre-nature sont engagées au combat ajoute +1 à son Résultat de combat.

Sécrétions soufrées 25 (35) pts
(Dominant).
Les attaques ayant **Attaques divines** portées contre la figurine (ainsi que contre les figurines ordinaires de son unité) perdent cet Attribut d'attaque.

Sombre cuir 25 pts
La figurine gagne **Éclaireur**, avec les exceptions suivantes : elle doit toujours être déployée entièrement dans la Zone de déploiement de son propriétaire, et son propriétaire doit avoir déployé au moins une unité normalement.

Tentacules habiles 15 (35) pts
(Dominant).
La figurine gagne +1 en Agilité (ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité).

Vrilles crépitantes 15 pts
À la fin de l'étape « Siphonner le Voile » de la Phase de magie, le propriétaire de la figurine a le droit de conserver jusqu'à 6 marqueurs « Voile » au lieu des 3 habituels.



Manifestations d'Envie

Yeux de vert-feu 40 pts
Usage unique. Doit être activée lorsque l'unité du porteur rate un jet de Portée de charge pour la première fois. L'unité doit relancer son jet de Portée de charge.

Épine perforante 25 (60) pts
(Dominant).
Les Attaques de corps à corps portées par la figurine (ainsi que par toutes les figurines ordinaires de son unité) gagnent +1 en Pénétration d'armure.

Glandes à venin 25 (80) pts
(Dominant).
La figurine gagne **Attaques empoisonnées** (ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité). Si les Attaques de corps à corps de la figurine (ou des figurines ordinaires de son unité) avaient déjà la règle **Attaques empoisonnées** du fait d'une autre source que cette Manifestation, alors ces attaques blesseront automatiquement sur un jet pour toucher réussi de 5+ au lieu de 6+.



Manifestations de Gloutonnerie

Mère pondeuse 60 (80) pts
Dominant.

À la fin de chaque Manche de combat pendant laquelle l'unité du porteur était engagée au combat et pendant laquelle les figurines avec **Mère pondeuse** (ainsi que les figurines ordinaires de leur unité) ont causé au moins 3 pertes de Points de vie à des unités ennemies avec des Attaques de corps à corps, l'unité Ressuscite 1D3 Points de vie.

Bile digestive 45 (60) pts
(Dominant).

Usage unique. Doit être activée dès la première fois que l'unité de la figurine effectue un Pivot post-combat ou une Reformation post-combat. La figurine gagne +1 en Force et en Pénétration d'armure jusqu'à la fin de la partie (ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité).

Mâchoire déboîtée 40 (55) pts
(Dominant).

La figurine (ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité) doit relancer les jets pour blesser ratés de ses Attaques de corps à corps contre des figurines de taille Grande ou Gigantesque.



Manifestations de Cupidité

Anneaux asphyxiants 20 (50) pts
(Dominant).

Les Attaques de corps à corps de la figurine (ainsi que des figurines ordinaires de son unité) gagnent +1 pour blesser les figurines avec **Capture**.

Groin fouineur 20 (40) pts
(Dominant).

Lorsqu'elle charge une unité qui contient au moins un Objet spécial, la figurine (ainsi que les figurines ordinaires de son unité) gagne +2" en valeur de Mouvement simple pour ce jet de Portée de charge. Ces effets ne s'appliquent que si l'ensemble des figurines de l'unité sont affectées par **Groin fouineur**.

Trompe de palpation 20 (25) pts
(Dominant).

À la fin de chaque Manche de combat au cours de laquelle l'unité du porteur était engagée au combat et où les figurines avec **Trompe de palpation** (ainsi que les figurines ordinaires de leur unité) ont causé au moins 3 pertes de Points de vie à des unités ennemies avec des Attaques de mêlée, son propriétaire ajoute 1D3 marqueurs « Voile » à sa réserve de marqueurs « Voile ».





Manifestations de Luxure

Plumage obsédant

40 pts

Dominant.

Les unités ennemies en contact avec une ou plusieurs figurines qui ont cette Manifestation subissent un malus de -1 en Capacité offensive et en Capacité défensive.

Mains baladeuses

35 (40) pts

(Dominant).

Lorsque son unité est engagée au combat sur le flanc ou le dos d'une unité ennemie, la figurine gagne +1 en Force et en Pénétration d'armure (ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité).

Sang bouillonnant

10 (25) pts

(Dominant).

La figurine gagne **Charge dévastatrice (+2 Agi)** (ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité).



Manifestations d'Orgueil

Visage de marbre

35 pts

Les Tests de discipline effectués par une unité dont au moins une figurine avec cette Manifestation démoniaque sont soumis à la règle **Jet minimisé**.

Échine de bronze

30 (70) pts

(Dominant).

La figurine gagne **Haine** (ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité).

Cornes de vanité

25 (35) pts

(Dominant).

La figurine gagne **Avant-garde (6")** (ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité).



Manifestations d'Apathie

Bâillement glacial

75 pts

Dominant.

Les unités ennemies en contact avec une ou plusieurs figurines avec cette Manifestation démoniaque subissent une pénalité de -2 en Agilité.

Aura de désespoir

50 pts

Dominant.

Pendant la Phase de charge, les unités ennemies subissent une pénalité de -2" en valeur de Mouvement simple (minimum 1) pour leurs jets de Portée de charge contre une unité qui contient une ou plusieurs figurines avec cette Manifestation démoniaque.

Coquille segmentée

30 (30) pts

(Dominant).

Lorsque la figurine (ou une figurine ordinaire de son unité) subit une blessure d'une attaque avec **Blessures multiples (X)**, le multiplicateur de blessures « X » est réduit de 1 (minimum 1).



Manifestations de Colère

Fouet caudal

50 (75) pts

(Dominant).

La figurine gagne **Réflexes foudroyants** (ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité).

Brume écarlate

40 (75) pts

(Dominant).

Les Attaques de corps à corps de la figurine (ainsi que celles des figurines ordinaires de son unité) gagnent +1 en Force et en Pénétration d'armure; cependant, chacune de ces Attaques de corps à corps qui donne un '1' naturel sur son jet pour toucher est répartie sur la Réserve de Points de vie de la figurine attaquante.

Ichor incendiaire

10 (30) pts

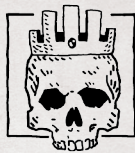
(Dominant).

Toutes les Attaques de mêlée (y compris les Attaques spéciales) et les Attaques de tir portées par une figurine avec **Ichor incendiaire** (ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité) gagnent **Attaques enflammées**.

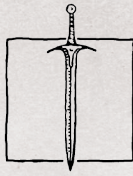
De plus, la figurine (ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité) gagne **Ægide (2+, contre Attaques enflammées)** et rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde de **Fortitude**.



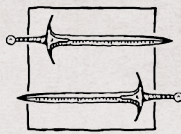
Organisation de l'armée



Personnages
max. 40%



Base
min. 25%



Spécial
pas de limite



Avimorphes
max. 35%

Personnages (max. 40%)



Émissaire de Père Chaos
160 pts

Figurine seule 0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm



Une monture marquée avec [Av] et son cavalier comptent à la fois dans « Personnages » et « Avimorphes ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	8	Sans peur, Surnaturel, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	3	5	4	0	4+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Émissaire	3	5	5	2	5

Options magiques		pts	Options		pts
Apprenti magicien		40	Porteur de la grande bannière		50
Adeptes magiciens		115	Manifestations démoniaques de Père Chaos et/ou disponibles pour le Général jusqu'à 150		
			Sombrefeu (3+) (à pied uniquement)		15
Options de monture		pts			
			Cheval blême		70
			Roue ardente [Av]		80
			Grande Bête de la Prophétie [Av si option Vol]		100
			Chaire obscure		110



Divination



Évocation



Sorcellerie



Thaumatur-
gie





Imposteur de Kuulima

345 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm



Les figurines avec « Vol » comptent aussi dans la catégorie « Avimorphes ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	9	Apprenti magicien, Emprise de l'Envie , Magie protéiforme, Peur, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	4	6	5	0	5+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Imposteur de Kuulima	1	6	5	2	5	Attaques empoisonnées, Connais-toi toi-même

Règles de figurine

Connais-toi toi-même : Règle universelle.

Au début du Palier d'initiative au cours duquel les Attaques de corps à corps du porteur doivent être portées, désignez un élément de figurine de chaque figurine ennemie en contact et ajoutez leurs valeurs d'Attaque respectives non modifiées à la valeur d'Attaque de l'Imposteur de Kuulima. À la fin de chaque Phase de combat, la valeur d'Attaque du porteur **passse** à 1.

Emprise de l'Envie : Règle universelle.

Les Attaques de corps à corps de la figurine allouées à des figurines équipées d'une Arme de corps à corps autre qu'une Arme de base (qu'elles l'utilisent ou non) gagnent +2 en Capacité offensive.

Options magiques

Adeptes magiciens	pts
Maitres magiciens	65
	190



Divination



Évocation



Sorcellerie



Thaumaturgie

Options

doit prendre Emprise majeure (Général unique-ment)	pts
Vol (7", 14")	30
Manifestations démoniaques de Père Chaos et/ou d'Envie	35
	jusqu'à 150





Gueule d'Akaan

555 pts

Figurine seule 0-1 unité/armée

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 150×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	9	Apprenti magicien, Emprise de la Gloutonnerie , Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	9	5	5	0		Ægide (5+, contre Attaques magiques), Dévoreur , Fortitude (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Gueule d'Akaan	6	5	6	2	3	

Règles de figurine

Dévoreur : Protection individuelle.

Pour chaque perte de Point de vie provoquée par les Attaques de corps à corps de cette figurine à des unités ennemies, lancez 1D6 à la fin de son Palier d'initiative. Pour chaque résultat de 4+, la figurine gagne +1 Point de vie.

Si cette figurine atteint 18 Points de vie, toutes les unités à 9" ou moins subissent immédiatement 2D6 touches avec **Attaques toxiques**, et cette figurine est retirée comme perte.

Emprise de la Gloutonnerie : Règle universelle.

La figurine doit relancer les jets pour blesser ratés de ses Attaques de mêlée qui ont obtenu un résultat naturel de '1'.

Options magiques

Adeptes magiciens	75
Maîtres magiciens	225



Évocation



Sorcellerie

Options

doit prendre Emprise majeure (Général uniquement)	65
Manifestations démoniaques de Père Chaos et/ou de Gloutonnerie	jusqu'à 150
Si Général	jusqu'à 175





Ladre de Sugulag

630 pts

Figurine seule 0-1 unité/armée

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	9	Apprenti magicien, Emprise de la Cupidité , Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	6	6	7	0	5+	Rabais, Armure abyssale
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Ladre de Sugulag	5	5	5	2	2	

Règles de figurine

Armure abyssale : Armure.

Suit les règles de l'Armure de plates. De plus, les attaques portées contre le porteur subissent une pénalité de -1 en Pénétration d'armure pour chaque marqueur « Voile » dans la réserve de marqueurs « Voile » de son propriétaire, jusqu'à un maximum de -3.

Emprise de la Cupidité : Règle universelle.

La figurine gagne +2 en Capacité défensive tant que son unité est en contact avec une Unité de capture ennemie.

Rabais : Protection individuelle.

Si la figurine subit une blessure assujettie à la règle **Blessures multiples (X)**, le multiplicateur de blessures « X » est divisé par deux (arrondi au supérieur).

Options magiques

Adeptes magiciens	75
Maîtres magiciens	225



Divination



Évocation



Thaumaturgie

Options

doit prendre Emprise majeure (Général unique-ment)	35
Manifestations démoniaques de Père Chaos et/ou de Cupidité	jusqu'à 175
Si Général	jusqu'à 200





Courtesan de Cibaresh

550 pts

Figurine seule 0-1 unité/armée

Taille Gigantesque

Type Bête

Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	9"	18"	9	Apprenti magicien, Détournez le regard ! , Emprise de la Luxure, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	6	7	5	0	5+	Cible difficile (1), Perturbant
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Courtesan de Cibaresh	6	7	5	4	7	Tentacules tranchants

Règles de figurine

Détournez le regard ! : Règle universelle.

Les unités ennemies dans un rayon de 6" d'une ou plusieurs figurines avec **Détournez le regard !** subissent une pénalité de -2 en Discipline lorsqu'elles effectuent un Test de reformation de combat.

Emprise de la Luxure : Règle universelle.

La figurine gagne **Guide**. Pendant la Phase de charge, les unités composées uniquement de figurines avec **Emprise de la Luxure** doivent relancer leurs jets de Portée de charge ratés lorsqu'elles chargent une unité ennemie en étant localisées sur son flanc ou sur son dos.

Tentacules tranchants : Attribut d'attaque - Corps à corps.

Si l'attaque est allouée à une figurine ordinaire ennemie alors que l'attaquant est engagé sur le flanc ou le dos de l'unité ciblée par cette attaque, alors l'attaque gagne **Attaque de zone (1×5)**, avec Force de l'utilisateur/2 [Force de l'utilisateur] et Pénétration d'armure de l'utilisateur/2 [Pénétration d'armure de l'utilisateur], en arrondissant les fractions à l'entier supérieur.

Options magiques

Adeptes magiciens	75
Maîtres magiciens	225



Divination



Sorcellerie

Options

doit prendre Emprise majeure (Général uniquement)	35
Manifestations démoniaques de Père Chaos et/ou de Luxure	jusqu'à 150
Si Général	jusqu'à 175





Augure de Savar

490 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 50×50 mm



Une monture avec la mention (Av) compte dans la catégorie « Avimorphes ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	18"	9	Apprenti magicien, Droit divin , Emprise de l'Orgueil , Peur, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	4	7	5	0	6+	Ægide (4+, contre Attaques magiques)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Augure de Savar	1D6+2	1D6+5	6	3	6	

Règles de figurine

Droit divin : Règle universelle.

La figurine ne peut rejoindre d'unités contenant d'autres Personnages, et aucun Personnage ne peut rejoindre son unité. La figurine **doit** provoquer un Duel à chaque fois qu'elle le peut (cela ne peut pas être évité en provoquant un Duel avec une autre figurine avant). Les Duels provoqués par cette figurine doivent (si possible) être acceptés par un Personnage, à moins qu'un Champion ne les accepte d'abord. De plus, lors d'un Duel, cette figurine gagne **Blessures multiples (2)** et **Coup fatal**.

Emprise de l'Orgueil : Règle universelle.

Une unité dont plus de la moitié des figurines a cette règle peut relancer ses Test de discipline ratés.

Options magiques

Adeptes magiciens	75
Maîtres magiciens	225



Divination



Thaumaturgie

Options

doit prendre Emprise majeure (Général uniquement)	40
Manifestations démoniaques de Père Chaos et/ou d'Orgueil	jusqu'à 150
Si Général et monté	jusqu'à 175

Options de monture

Trône de splendeur oppressante (Av)	175
-------------------------------------	-----





Sentinelle de Nukudja

660 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Standard

Type Bête

Socle 50×100 mm



Les figurines avec « Esprit stryge » comptent aussi dans la catégorie « Avimorphes »

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	2"	4"	9	Emprise de l'Apathie , Maître magicien, Omniscience , Peur, Sans peur, Surnaturel, Troisième œil	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	5	5	5	0	4+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Sentinelle de Nukudja	1	5	5	2	1

Attaque écrasante

Règles de figurine

Emprise de l'Apathie : Règle universelle.

La figurine gagne **Ægide (+1, contre les Attaques spéciales)**.

Omniscience : Règle universelle.

Pendant la Phase de magie de son propriétaire, si la figurine n'a pas effectué de Marche forcée et n'a pas déclaré de charge lors de ce Tour de joueur, le coût de conversion des marqueurs « Voile » en Dés de magie pendant ce Tour de joueur est de 2 pour 1 (au lieu de 3 pour 1 normalement).

Troisième œil : Règle universelle.

Au début de chaque Phase de charge alliée, tirez la Carte de flux pour ce Tour de joueur (au lieu de la tirer à l'étape 2 de la Séquence de la Phase de magie).

Options magiques

pts-



Divination



Évocation



Sorcellerie



Thaumaturgie

Options

pts-

doit prendre Emprise majeure (Général uniquement) 30

Manifestations démoniaques de Père Chaos et/ou d'Apathie jusqu'à 150

Si Général avec **Esprit stryge** jusqu'à 175

Doit prendre (un seul choix) :

Chaire obscure (Monture) gratuit

Esprit stryge (0-1 unité/armée) 25

Sombrefeu (2+) 25

Règles de figurine optionnelles

Esprit stryge : Règle universelle.

La figurine gagne +1 en Résistance, +1 Point de vie, **Troupe légère, Vol (6", 18")** et sa Taille devient Gigantesque.





Fléau de Vanadra

710 pts

Figurine seule 0-1 unité/armée

Taille Gigantesque

Type Bête

Socle 50×100 mm

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Personnages » et « Avimorphes ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	Au sol	8"	16"	9	Emprise de la Colère , Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Vol (7", 14")	
	Vol	7"	14"			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	7	4	6	0	5+	Ægide (4+, contre Attaques de mêlée)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Fléau de Vanadra	5	7	7	4	0	Ardeur guerrière, Charge dévastatrice (Perturbant), Rage

Règles de figurine

Emprise de la Colère : Règle universelle.

Les attaques de la figurine ignorent **Parade**.

Rage : Règle universelle.

À chaque fois que la figurine perd un Point de vie, elle gagne +1 en valeur d'Attaque; à chaque fois qu'elle gagne un Point de vie, elle subit un malus de -1 en valeur d'Attaque.

Options magiques

Apprenti magicien	40
Adeptes magiciens	115



Évocation



Thaumaturgie

Options

doit prendre Emprise majeure (Général uniquement)	35
Manifestations démoniaques de Père Chaos et/ou de Colère	jusqu'à 150
Si Général	jusqu'à 175



Taille Standard
Type Bête
Socle 50×100 mm

Taille	Standard
Type	Cavalerie
Socle	25×50 mm

- Règles de figurine

Une unité composée entièrement de figurines avec **Insaisissable** peut déclarer une Réaction à une charge de type « Fuir » malgré le fait qu'elle a **Sans peur**.



Taille Standard
Type Assemblage
Socle 50×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	Au sol 2"	4"	P	Avant-garde, Course rapide, Une tête au dessus, Vol (10", 10")		
	Vol 10"	10"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	4	P	P	1	P	Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Roue ardente	3	4	4	0	4	Harnaché





Grande Bête de la Prophétie

Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 50×75 mm



Cette monture et son cavalier comptent aussi dans la catégorie « Avimorphes » si l'option « Vol » est sélectionnée.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	P	Peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	P	P	5	2	P	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Grande Bête	3	5	5	2	2	Harnaché
Options				pts		
Vol (7", 14") et son Armure passe à P				45		



Trône de splendeur oppressante

Taille Grande
Type Assemblage
0-1 monture/armée
Socle 50×100 mm

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ». De plus, la monture compte dans la catégorie « Avimorphes ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	Au sol 9"	9"	P	Course rapide, Étoile ascendante , Présence imposante, Troupe légère, Vol (9", 9")		
	Vol 9"	9"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	5	P	P	P	4+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Majestés torturées	4	4	4	1	4	Harnaché
Châssis			5	2		Inanimé, Touches d'impact (1D6)

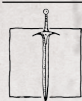
Règles de figurine

Étoile ascendante : Règle universelle.

Chaque fois que des attaques portées par la figurine tuent une figurine ennemie lors d'un Duel, cette figurine gagne un modificateur de Résultat de combat de +1 pour le reste de la partie.



Base (min. 25%)

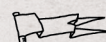


Diablotins

205 pts + 15 pts/fig. suppl.

10-25 figs.

0-40 figs./armée



Taille Standard
Type Bête
Socle 25x25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	6	Capture, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	1	2	3	0	5+	Ægide (3+, contre les Attaques de tir)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Diablotin	1	2	2	0	3	Traits d'énergie (4+)

Règles de figurine

Traits d'énergie : Arme de tir.

Portée 24", Tir 1, Fo 5, PA 0, **Rechargez!**, **Tir de volée**.

Options

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

∞ Ichor incendiaire

∞ Sombre cuir

∞ Vrilles crépitantes

∞ Marque du Champion éternel
(Champion uniquement)

∞ Antennes ensorceleuses

1/fig.

3/fig.

20

25

50

Options d'État-major

Champion

Musicien

Porte-étendard avec (un seul choix) :

Incendiaire (Lance de l'Infini

(Sort héréditaire))

Incendiaire (Main des cieux (Thaumaturgie))

pts-

20

20

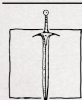
45

60

Règles de figurine optionnelles

Incendiaire (X) : Règle universelle.

Un Porte-étendard avec cette règle peut lancer le sort entre parenthèses en tant que Sort lié avec Niveau de pouvoir (5/8).



Succubes

205 pts + 20 pts/fig. suppl.

10-25 figs.



Taille Standard
Type Bête
Socle 25x25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	7	Capture, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	1	4	3	0	5+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Succubes	3	4	3	1	5	Serres faucheuses

Options

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

∞ Sombre cuir

∞ Plumage obsédant

∞ Bâillement glacial

∞ Échine de bronze

∞ Anneaux asphyxiants

1/fig.

2/fig.

4/fig.

5/fig.

7/fig.

Options d'État-major

Champion

Musicien

Porte-étendard

pts-

20

20

20

Règles de figurine

Serres faucheuses : Arme de corps à corps.

Les attaques portées avec des Serres faucheuses ignorent **Parade**. De plus, elles gagnent un modificateur de +1 au jet pour toucher lorsqu'elles sont allouées à des figurines d'Infanterie de taille Standard ou Grande.

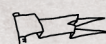




Lémures

210 pts + 25 pts/fig. suppl.

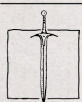
10-25 figs.



Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	7	Capture, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	1	3	5	0	5+	Parade
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Lémure	1	3	3	0	2	

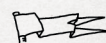
Options	pts	Options d'État-major	pts
Manifestation démoniaque (un seul choix) :		Champion	20
∞ Sécrétions soufrées	1/fig.	Musicien	20
✂ Visage de marbre	1/fig.	Porte-étendard	20
☪ Glandes à venin	2/fig.		
∞ Racines contre-nature	2/fig.		
⚠ Bâillement glacial	3/fig.		



Myrmidons

215 pts + 23 pts/fig. suppl.

10-30 figs.



Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Capture, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	1	4	3	0	5+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Myrmidon	1	5	5	1	4	Charge dévastatrice (Ardeur guerrière), Combat sur un rang supplémentaire

Options	pts	Options d'État-major	pts
Manifestation démoniaque (un seul choix) :		Champion	20
☼ Sang bouillonnant	1/fig.	Musicien	20
☺ Mâchoire déboîtée	2/fig.	Porte-étendard	20
☹ Fouet caudal	3/fig.		
☼ Épine perforante	4/fig.		
✂ Échine de bronze	5/fig.		



Spécial (pas de limite)



Eidolons

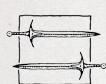
170 pts + 31 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-18 figs./armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	7	Conclave de magiciens, Sans peur, Surnaturel, Tirailleur, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	1	2	4	0	5+
Cible difficile (1)					
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Eidolon	1	2	2	0	3
Sombrefeu (3+)					
Options		pts		Conclave de magiciens	
Éclaireur (0-1 unité/armée)		5/fig.		Doit choisir deux sorts parmi :	
Manifestation démoniaque (un seul choix) :		1/fig.		- Jugement du destin (Divination)	
✶ Ichor incendiaire		5/fig.		- Précipiter la fin (Évocation)	
✶ Aura de désespoir		6/fig.		- Main des cieux (Thaumaturgie)	
∞ Chair kaléidoscopique		30		- Lance de l'Infini (Sort héréditaire)	
∞ Antennes ensorceleuses				Options d'État-major	
				Champion	
				pts	
				120	



Chiens démoniaques

170 pts + 20 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

Taille Standard
Type Bête
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	9"	18"	7	Grondement démoniaque, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	1	3	4	0	5+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Chien démoniaque	3	5	3	0	4
Coup fatal					
Règles de figurine		Options		pts	
Grondement démoniaque : Règle universelle.		Manifestation démoniaque (un seul choix) :			
Au début de chaque Manche de combat, chaque unité ennemie en contact avec une ou plusieurs figurines avec Grondement démoniaque doit effectuer un Test de discipline avec un modificateur de -1.		✶ Ichor incendiaire		1/fig.	
Les jets pour blesser des attaques portées par la figurine contre les unités qui échouent à ce test doivent être relancés. Cet effet dure jusqu'à la fin de la Manche de combat.		✶ Sang bouillonnant		1/fig.	
		✶ Trompe de palpation		1/fig.	
		✶ Bile digestive		2/fig.	
		∞ Centipède		2/fig.	
		✶ Cornes de vanité		2/fig.	
		Options d'État-major		pts	
		Champion		20	





Faucheuse

155 pts

Figurine seule 0-5 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm



Les figurines avec « Vol » comptent aussi dans la catégorie « Avimorphes ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	10"	10"	7	Course rapide, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	4	4	4	0	5+
	Cible difficile (1)				
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Barreur (2)	2	4	3	3	3
Bête de trait (2)	1	3	3	0	3
Châssis			4	3	
	Inanimé, Touches d'impact (2D3)				

Options

Un seul choix :

Vol (9", 9") et Troupe légère (0-2 unités/armée) 25

de horde (0-3 unités/armée) 80

de légion (0-2 unités/armée) 145

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

Cornes de vanité 15

Groin fouineur 15

Fouet caudal 25

Marque du Champion éternel 40

Mains baladeuses 45

Options d'État-major

Porte-étendard 20

Règles de figurine optionnelles

de horde : Règle universelle.

Le profil de la figurine change :

– Le socle de la figurine passe à **100×100 mm**.

– Ses Points de vie **passent à 6**.

– Elle gagne **1** Barreur supplémentaire.

– Elle gagne **1** Bête de trait supplémentaire.

– Elle gagne **Stature colossale**.

– Son Châssis gagne **Touches d'impact (3D3)** au lieu de **Touches d'impact (2D3)**.

de légion : Règle universelle.

Le profil de la figurine change :

– Le socle de la figurine passe à **100×150 mm**.

– Ses Points de vie **passent à 8**.

– Elle gagne **2** Barreurs supplémentaires.

– Elle gagne **2** Bêtes de trait supplémentaires.

– Elle gagne **Stature colossale**.

– Son Châssis gagne **Touches d'impact (4D3)** au lieu de **Touches d'impact (2D3)**.

Stature colossale : Règle universelle.

La figurine compte comme étant de taille Gigantesque pour ce qui est de déterminer le nombre de Rangs complets.





Char titanicide

205 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	7"	8	Brise-montagne, Course rapide, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	4	4	5	0	5+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Myrmidon (2)	1	5	5	1	4	Charge dévastatrice (Ardeur guerrière)
Machiniste chthonien	3	3	6	3	3	Harnaché
Châssis			7	2		Inanimé, Touches d'impact (1D3+1)

Règles de figurine

Brise-montagne : Règle universelle.

Pendant la Phase de charge, la figurine gagne +2" en valeur de Mouvement simple lorsqu'elle effectue un jet de Portée de charge sur une unité entièrement composée de figurines avec **Présence imposante**. De plus, les Touches d'impact de la figurine gagnent **Blessures multiples (1D3, contre Présence imposante)**.

Options

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

	Coquille segmentée	5
	Groin fouineur	5
	Visage de marbre	5
	Bile digestive	10
	Centipède	20

Options d'État-major

Porte-étendard	20
----------------	----





Farfadets traque-mage

175 pts + 33 pts/fig. suppl.

2-4 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	6	Pisteur du Voile , Sans peur, Surnaturel, Tirailleur, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	4	3	3	0	5+ Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Farfadet traque-mage	5	3	2	0	2 Attaques empoisonnées, Soif de magie

Règles de figurine

Pisteur du Voile : Règle universelle.

La figurine suit les règles d'**Embuscade**, avec les exceptions suivantes :

Lorsque l'unité arrive en jeu, son propriétaire peut décider de la placer à 6" ou moins d'une figurine ennemie avec **Canalisation** (au lieu de la faire entrer en jeu par un bord de table). Dans ce cas, l'unité ne peut effectuer de Mouvement simple ni de Marche forcée à ce tour (elle peut toujours effectuer une Reformation).

Soif de magie : Attribut d'attaque - Corps à corps.

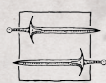
La figurine peut porter jusqu'à 3 Attaques de soutien. Lors de la détermination du Résultat de combat, un camp qui a au moins une figurine avec **Soif de magie** engagée dans ce combat ajoute +X à son Résultat de combat, où « X » est le nombre de sorts (autres que des Sorts liés ou Attributs de la Voie) connus par tous les Magiciens ennemis qui se trouvent dans les unités en contact avec cette figurine (plusieurs occurrences du même sort comptent comme un sort à chaque fois).

Options

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

∞ Racines contre-nature	5/fig.
👁 Yeux de vert-feu	5/fig.
∞ Bouclier vivant	10/fig.
🌿 Épine perforante	10/fig.
👁 Glandes à venin	15/fig.





Démons griffus

270 pts + 100 pts/fig. suppl.

3-6 figs.



0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	9"	18"	7	Capture, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	3	4	4	0	5+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Démon griffu	3	4	4	2	4

Règles de figurine

Suffocation : Attribut d'attaque - Corps à corps.

Si l'attaque est allouée à une figurine de Grande taille, elle gagne +1 pour toucher et pour blesser.

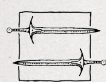
Options

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

∞ Sombre cuir	4/fig.
☼ Plumage obsédant	8/fig.
☼ Épine perforante	12/fig.
☼ Mâchoire déboîtée	15/fig.
☼ Mère pondeuse	17/fig.

Options d'État-major

Champion	20
Musicien	20
Porte-étendard	20



Amonceleurs

280 pts + 110 pts/fig. suppl.

3-6 figs.



0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	8	Capture, Guide, Peur, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	4	5	5	0	5+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Amonceleur	3	3	4	0	2

Règles de figurine

Constricteur : Attaque spéciale.

La figurine gagne **Attaques de broyage (X)**, et peut effectuer des **Attaques de broyage** en tant qu'Attaque de soutien, ignorant le nombre maximal d'Attaques de soutien. Lorsque la figurine n'est pas engagée au combat, « X » **passé** à 1.

Au début de chaque Manche de combat sauf la première Manche de combat, si la figurine est engagée, « X » est augmenté de +1 (ex. : **Attaques de broyage (1)** devient **Attaques de broyage (2)**).

Options

Jusqu'à deux Manifestations démoniaques :

∞ Écailles de chitine	3/fig.
☼ Groin fouineur	5/fig.
☼ Trompe de palpation	5/fig.
∞ Racines contre-nature	8/fig.
☼ Anneaux asphyxiants	10/fig.
∞ Écailles réfléchissantes	15/fig.

Options d'État-major

Champion	20
Musicien	20
Porte-étendard	20





Sirènes

195 pts + 25 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	9"	18"	9	Avant-garde, Guide, Insaisissable , Repli tactique, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	1	5	3	0	5+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Sirène	2	5	4	1	4
Monture symbiotique	1	3	3	0	3

Règles de figurine

Insaisissable : Règle universelle.

Une unité composée entièrement de figurines avec **Insaisissable** peut déclarer une Réaction à une charge de type « Fuir » malgré le fait qu'elle a **Sans peur**.

Options

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

∞ Centipède	1/fig.
⊗ Sang bouillonnant	1/fig.
⊗ Plumage obsédant	5/fig.
⊗ Mains baladeuses	6/fig.
∞ Poing marteleur	9/fig.

Options d'État-major

Champion	20
Musicien	20
Porte-étendard	20



Gloire étincelante

290 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 50×50 mm



Les figurines avec « Vol » comptent aussi dans la catégorie « Avimorphes ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	16"	8	Étoile vacillante , Peur, Présence imposante, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	5	★	5	0	5+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Gloire étincelante	5	★	5	5	5

Règles de figurine

Étoile vacillante : Règle universelle.

Les valeurs de Capacité offensive et de Capacité défensive de la figurine **passent** à une valeur équivalant à deux fois le nombre de Points de vie actuels de la figurine.

De plus, la figurine compte comme un Personnage pour ce qui est des Duels. Lorsque la figurine combat dans un Duel pendant une Manche de combat, elle gagne **Tenace** jusqu'à la fin de la Manche de combat.

Options

Vol (8", 16") et Troupe légère

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

∞ Sabots fendus	10
∞ Sécrétions soufrées	10
⊗ Cornes de vanité	15
⊗ Visage de marbre	20
⊗ Échine de bronze	35





Moissonneur d'espoir

285 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 50×100 mm

Machine de damnation est limité à 0-1 unité/armée si l'armée inclut un Personnage de taille Gigantesque (sauf Sentinelle de Nukudja avec Esprit stryge).

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	7	Pas un meneur, Peur, Plateforme de guerre, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	5	4	5	3	5+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Moissonneur d'espoir	4	4	6	3	1

Règles de figurine

Batterie éthérée : Arme d'artillerie.

Batterie de tir. Portée 18", Tirs 2D6×2, Fo 4, PA 1. Avant de lancer les dés pour déterminer le nombre de tirs, le propriétaire peut décider de défausser de 1 à 3 marqueurs « Voile » de sa réserve de marqueurs « Voile ». Dans ce cas, le nombre de tirs est augmenté de +3 par marqueur « Voile » ainsi défaussé.

Options

Machine de damnation

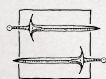
Manifestation démoniaque (un seul choix) :

∞ Antennes ensorceleuses	120
△ Coquille segmentée	30
△ Aura de désespoir	30
∞ Marque du Champion éternel	50
△ Bâillement glacial	50

Règles de figurine optionnelles

Machine de damnation : Règle universelle.

La taille du socle de la figurine passe à 150×100 mm et sa Taille devient Gigantesque. Ses Points de vie passent à 7, sa Résistance à 6, sa valeur de Marche forcée à 15", et elle perd **Plateforme de guerre**.



Bêtes d'airain

350 pts + 95 pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 50×75 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	8	Capture, Peur, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	4	3	4	0	5+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Tente-le-diable	1	5	3	0	4
Bête	2	4	5	2	2

Options

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

Ichor incendiaire	1/fig.
∞ Écailles de chitine	5/fig.
∞ Centipède	8/fig.
Fouet caudal	12/fig.
Brume écarlate	24/fig.

Options d'État-major

Champion	20
Musicien	20
Porte-étendard	20



Avimorphes (max. 35%)



Furies

165 pts + 10 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	Au sol	4"	8"	5	Sans peur, Surnaturel, Tirailleur, Troupe légère, Vol (10", 20")		
	Vol	10"	20"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg		
	1	3	3	0	6+	Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Furie	1	3	4	1	4	Charge dévastatrice (+1 Fo)	

Options

pts-

Manifestation démoniaque (un seul choix) :



Brume écarlate

1/fig.



Glandes à venin

1/fig.



Sombre cuir

1/fig.



Chair kaléidoscopique

2/fig.



Plumage obsédant

5/fig.



Ophidiens du Voile

245 pts + 50 pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	Au sol	2"	4"	7	Conclave de magiciens, Mutamorphe , Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Vol (9", 12")
	Vol	9"	12"		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	3	4	4	0	5+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Ophidien du Voile	3	4	4	0	4

Règles de figurine

Mutamorphe : Règle universelle.

Pendant l'étape de Sélection des sorts, chaque unité d'Ophidiens du Voile **doit** choisir une Manifestation démoniaque de la liste ci-dessous et en appliquer les effets pendant toute la partie.

- ∞ **Cauchemars convulsants**
- ⚡ **Plumage obsédant**
- ⚡ **Bâillement glacial**

Conclave de magiciens

Doit choisir deux sorts parmi :

- *Châtier l'hérétique* (Thaumaturgie)
- *Charme trompeur* (Sorcellerie)
- *Effigie malsaine* (Sorcellerie)
- *Lance de l'Infini* (Sort héréditaire)

Options d'État-major

pts-

Champion

130

Manifestation optionnelle

Cauchemars convulsants : Manifestation.

Les unités ennemies en contact avec au moins une figurine dotée de cette règle subissent un malus de -1 en Discipline.





Mouches infectieuses

300 pts + 100 pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 50x75 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	Au sol	2"	4"	8	Peur, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Vol (6", 14")
	Vol	6"	14"		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	4	2	4	0	Ægide (5+, contre Attaques magiques), Fortitude (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Mouche infectieuse	2	5	6	3	3

Règles de figurine

Sang acide : Attaque spéciale.

Pour chaque jet de sauvegarde de **Fortitude** que la figurine rate contre une blessure causée par une Attaque de mêlée, la figurine qui a infligé la touche responsable de cette blessure subit immédiatement 1 touche avec **Attaque toxique** répartie sur la Réserve de Points de vie de la figurine, résolue avant que la moindre figurine ne soit retirée comme perte.

Options

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

☹	Mâchoire déboîtée	4/fig.
∞	Tentacules habiles	5/fig.
☹	Bile digestive	6/fig.
∞	Chair kaléidoscopique	6/fig.
☹	Mère pondeuse	18/fig.

Options d'État-major

Champion	20
Musicien	20
Porte-étendard	20



Feuille de référence

Personnages

Émissaire de P. C.	MS	5"	MF	10"	Dis	8	Sans peur, Surnaturel, Troupe légère				
Standard, Bête	PV	3	Déf	5	Rés	4	Arm	0	Æg	4+	
Émissaire	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	5	
Imposteur de Kuulima	MS	5"	MF	10"	Dis	9	Apprenti magicien, Emprise de l'Envie, Magie protéiforme, Peur, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère				
Standard, Bête	PV	4	Déf	6	Rés	5	Arm	0	Æg	5+	
Imposteur de Kuulima	Att	1	Off	6	Fo	5	PA	2	Agi	5	
Gueule d'Akaan	MS	7"	MF	14"	Dis	9	Apprenti magicien, Emprise de la Gloutonnerie, Sans peur, Surnaturel				
Gigantesque, Bête	PV	9	Déf	5	Rés	5	Arm	0	Æg	Ægide (5+, contre Attaques magiques), Dévoreur, Fortitude (5+)	
Gueule d'Akaan	Att	6	Off	5	Fo	6	PA	2	Agi	3	
Ladre de Sugulag	MS	7"	MF	14"	Dis	9	Apprenti magicien, Emprise de la Cupidité, Sans peur, Surnaturel				
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	6	Rés	7	Arm	0	Æg	5+	
Ladre de Sugulag	Att	5	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	2	
Courtisan de Cibaresh	MS	9"	MF	18"	Dis	9	Apprenti magicien, Détournez le regard!, Emprise de la Luxure, Sans peur, Surnaturel				
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	7	Rés	5	Arm	0	Æg	5+	
Courtisan de Cibaresh	Att	6	Off	7	Fo	5	PA	4	Agi	7	
Augure de Savar	MS	6"	MF	18"	Dis	9	Apprenti magicien, Droit divin, Emprise de l'Orgueil, Peur, Sans peur, Surnaturel				
Standard, Bête	PV	4	Déf	7	Rés	5	Arm	0	Æg	6+	
Augure de Savar	Att	1D6+2	Off	1D6+5	Fo	6	PA	3	Agi	6	
Sentinelles de Nukudja	MS	2"	MF	4"	Dis	9	Emprise de l'Apathie, Maître magicien, Omniscience, Peur, Sans peur, Surnaturel, Troisième œil				
Standard, Bête	PV	5	Déf	5	Rés	5	Arm	0	Æg	4+	
Sentinelles de Nukudja	Att	1	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	1	
Fléau de Vanadra	MS	8"	MF	16"	Dis	9	Emprise de la Colère, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Vol (7", 14")				
Gigantesque, Bête	PV	7	Déf	4	Rés	6	Arm	0	Æg	5+	
Fléau de Vanadra	Att	5	Off	7	Fo	7	PA	4	Agi	0	

Montures de personnage

Chaire obscure	MS	5"	MF	10"	Dis	P					Une tête au dessus
Standard, Bête	PV	5	Déf	P	Rés	P	Arm	1	Æg	P	Ne peut être piétiné
Chaire obscure	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	0	Agi	1	Harnaché
Cheval blême	MS	9"	MF	18"	Dis	P					Avant-garde, Guide, Insaisissable, Repli tactique
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P	Æg	P	Cible difficile (1)
Cheval blême	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Harnaché
Roue ardente	MS	2"	MF	4"	Dis	P					Avant-garde, Course rapide, Une tête au dessus, Vol (10", 10")
Standard, Assemblage	PV	4	Déf	P	Rés	P	Arm	1	Æg	P	Cible difficile (1)
Roue ardente	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	0	Agi	4	Harnaché
Grande Bête de la P.	MS	7"	MF	14"	Dis	P					Peur
Grande, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	5	Arm	2	Æg	P	
Grande Bête	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	2	Harnaché
Trône de s. o.	MS	9"	MF	9"	Dis	P					Course rapide, Étoile ascendante, Présence imposante, Troupe légère, Vol (9", 9")
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	P	Rés	P	Arm	P	Æg	4+	
Majestés torturées	Att	4	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4	Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi		Inanimé, Touches d'impact (1D6)

Base

Diablotins	<i>MS</i>	5"	<i>MF</i>	10"	<i>Dis</i>	6			Capture, Sans peur, Surnaturel		
Standard, Bête	<i>PV</i>	1	<i>Déf</i>	2	<i>Rés</i>	3	<i>Arm</i>	0	<i>Æg</i>	5+	Ægide (3+, contre les Attaques de tir)
Diablotin	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	2	<i>Fo</i>	2	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	3	Traits d'énergie (4+)



Succubus	MS	5"	MF	10"	Dis	7				Capture, Sans peur, Surnaturel
Standard, Bête	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	0	Æg	5+
Succubes	Att	3	Off	4	Fo	3	PA	1	Agi	5
Lémures	MS	4"	MF	8"	Dis	7				Capture, Sans peur, Surnaturel
Standard, Bête	PV	1	Déf	3	Rés	5	Arm	0	Æg	5+
Lémure	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	2
Myrmidons	MS	5"	MF	10"	Dis	8				Capture, Sans peur, Surnaturel
Standard, Bête	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	0	Æg	5+
Myrmidon	Att	1	Off	5	Fo	5	PA	1	Agi	4

Eidolons	MS	5"	MF	10"	Dis	7						Conclave de magiciens, Sans peur, Surnaturel, Tirailleur, Troupe légère
Standard, Bête	PV	1	Déf	2	Rés	4	Arm	0	Æg	5+	Cible difficile (1)	
Eidolon	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	3	Sombrefeu (3+)	
Chiens démoniaques	MS	9"	MF	18"	Dis	7						Grondement démoniaque, Sans peur, Surnaturel
Standard, Bête	PV	1	Déf	3	Rés	4	Arm	0	Æg	5+		
Chien démoniaque	Att	3	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	4	Coup fatal	
Faucheuse	MS	10"	MF	10"	Dis	7						Course rapide, Sans peur, Surnaturel
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	4	Rés	4	Arm	0	Æg	5+	Cible difficile (1)	
Barreur (2)	Att	2	Off	4	Fo	3	PA	3	Agi	3		
Bête de trait (2)	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Harnaché	
Châssis					Fo	4	PA	3	Agi		Inanimé, Touches d'impact (2D3)	
Char titanicide	MS	7"	MF	7"	Dis	8						Brise-montagne, Course rapide, Sans peur, Surnaturel
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	4	Rés	5	Arm	0	Æg	5+		
Myrmidon (2)	Att	1	Off	5	Fo	5	PA	1	Agi	4	Charge dévastatrice (Ardeur guerrière)	
Machiniste chthonien	Att	3	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi	3	Harnaché	
Châssis					Fo	7	PA	2	Agi		Inanimé, Touches d'impact (1D3+1)	
Farfadets traque-mage	MS	5"	MF	10"	Dis	6						Pisteur du Voile, Sans peur, Surnaturel, Tirailleur, Troupe légère
Standard, Bête	PV	4	Déf	3	Rés	3	Arm	0	Æg	5+	Cible difficile (1)	
Farfadet traque-mage	Att	5	Off	3	Fo	2	PA	0	Agi	2	Attaques empoisonnées, Soif de magie	
Démons griffus	MS	9"	MF	18"	Dis	7						Capture, Sans peur, Surnaturel
Grande, Bête	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	0	Æg	5+		
Démon griffu	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	2	Agi	4	Suffocation	
Amonceleurs	MS	5"	MF	10"	Dis	8						Capture, Guide, Peur, Sans peur, Surnaturel
Grande, Bête	PV	4	Déf	5	Rés	5	Arm	0	Æg	5+		
Amonceleur	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	2	Constricteur	
Sirènes	MS	9"	MF	18"	Dis	9						Avant-garde, Guide, Insaisissable, Repli tactique, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	5	Rés	3	Arm	0	Æg	5+	Cible difficile (1)	
Sirène	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4		
Monture symbiotique	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Harnaché	
Gloire étincelante	MS	8"	MF	16"	Dis	8						Étoile vacillante, Peur, Présence imposante, Sans peur, Surnaturel
Grande, Bête	PV	5	Déf	★	Rés	5	Arm	0	Æg	5+		
Gloire étincelante	Att	5	Off	★	Fo	5	PA	5	Agi	5		
Moissonneur d'espoir	MS	5"	MF	10"	Dis	7						Pas un meneur, Peur, Plateforme de guerre, Sans peur, Surnaturel
Grande, Bête	PV	5	Déf	4	Rés	5	Arm	3	Æg	5+		
Moissonneur d'espoir	Att	4	Off	4	Fo	6	PA	3	Agi	1	Batterie éthérée (3+)	
Bêtes d'airain	MS	7"	MF	14"	Dis	8						Capture, Peur, Sans peur, Surnaturel
Grande, Cavalerie	PV	4	Déf	3	Rés	4	Arm	0	Æg	5+		
Tente-le-diable	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	4	Ardeur guerrière, Charge dévastatrice (+2 Att,+2 Fo, +2 PA)	
Bête	Att	2	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	2	Ardeur guerrière, Harnaché, Touches d'impact (2)	

Avimorphes

Furies	MS	4"	MF	8"	Dis	5					Sans peur, Surnaturel, Tirailleur, Troupe légère, Vol (10", 20")
Standard, Bête	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0	Æg	6+	Cible difficile (1)
Furie	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	4	Charge dévastatrice (+1 Fo)
Ophidiens du Voile	MS	2"	MF	4"	Dis	7					Conclave de magiciens, Mutamorphe, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Vol (9", 12")
Grande, Bête	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	0	Æg	5+	
Ophidien du Voile	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	0	Agi	4	
Mouches infectieuses	MS	2"	MF	4"	Dis	8					Peur, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Vol (6", 14")
Grande, Bête	PV	4	Déf	2	Rés	4	Arm	0	Æg		Ægide (5+, contre Attaques magiques), Fortitude (5+)
Mouche infectieuse	Att	2	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi	3	Sang acide

Armes de tir

Nom	Artillerie	Portée	Fo	PA	Tirs	Règles
Sombrefeu	-	18"	4	0	2	Les sauvegardes d'armure échouent toujours sur un résultat de '1', '2', '3' ou '4'.
Traits d'énergie	-	24"	5	0	1	Rechargez!, Tir de volée
Batterie éthérée	Batterie de tir	18"	4	1	2D6×2	Défausser 1 à 3 marqueurs « Voile » : +3 tirs / marqueur défaussé

Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine
Batterie éthérée	3+	Moissonneur d'espoir
Sombrefeu	2+	Sentinelle de Nukudja
	3+	Émissaire de Père Chaos, Eidolon
Traits d'énergie	4+	Diablotin





ÉPILOGUE



Le journal de Gregor Koskos, Gardien du Voile

28^e jour d'acrobre

Sœur Dimitrion ayant toujours été une sorte de louve solitaire, j'ai été honoré qu'elle accepte mon offre de l'accompagner lors de cette dernière mission. Avant sa mort, père Miceli m'avait fait jurer de veiller sur elle : une tâche rendue presque impossible en raison de son refus d'expliquer à qui que ce soit ce qu'elle fait et où elle se rend. Mais cette fois, je serai à ses côtés. Nous nous inquiétons tous pour elle. Leonora n'a pratiquement pas dormi ni rien mangé depuis la chute de Civissina. Sa main droite a pris une morbide teinte verdâtre à force de manipuler l'orbe d'al-Sahar. Il faut l'empêcher de poursuivre dans cette voie autodestructrice.

Notre première étape fut Zalos, où Leonora me conduisit dans la cave secrète où Sarki pratiquait les arts noirs. Le globe d'obsidienne contenant la Sentinelle de Nukudja était toujours sur son piédestal. Leonora le prit dans ses mains et tomba dans une sorte de transe. Je la surveillai pendant treize heures, tout en m'assurant de la destruction de tous les autres artefacts présents dans cette officine. Lorsqu'elle s'éveilla, elle projeta l'orbe noir sur les dalles, où il se brisa en mille morceaux. Je ressentis une puissante présence s'évanouir pour repartir de l'autre côté du Voile.

« Au nord », dit-elle sombrement.

Nous entreprîmes de gravir les Montagnes blanches, confiant nos chevaux à un marchand nain lorsque le sentier se fit trop escarpé. Nos capes ont beau être tissées de magie pour nous protéger des mauvais sorts, elles ne sont que d'un piètre réconfort contre les vents glacés qui soufflent dans la grande passe de Sonnstahl. Enfin, après m'avoir mené au sommet d'un escarpement isolé, Leonora fit halte.

« C'est ici qu'elle est venue », murmura-t-elle.

Un temple se dressait là, même s'il ne mérite guère une telle appellation. Il s'agit d'une simple bâtisse de pierre, depuis longtemps abandonnée, avec, sur le linteau, un symbole que je n'ai pas reconnu.



Nous avons fouillé minutieusement les environs, mais sans trouver le moindre indice. La nuit commençant à tomber, nous avons ramassé du bois et installé notre bivouac à l'intérieur. Leonora a sorti un épais carnet aux pages froissées et s'est mise à écrire. Suivant son exemple, j'ai moi-même décidé qu'il était temps que j'entame mon propre journal. C'est ainsi que j'ai couché ces quelques mots.

29 jour d'acrobate

Ma décision d'entamer mon propre journal s'est avérée de fort mauvais augure. Leonora a disparu. J'ai échoué à accomplir les dernières volontés de père Niceli.

M'étant éveillé pendant la nuit, j'avisai sa silhouette qui se détachait sur le ciel étoilé dans l'entrée du temple, son dos faiblement éclairé par les dernières braises de notre feu. Je ressentis alors la présence la plus malveillante qu'il m'eût jamais été donné de percevoir. J'entendis une voix puissante, qui tonnait comme au centre même de mon être : riche, sonore, manifestement féminine. Elle résonnait dans ce petit espace de pierre.

« Voici donc le fameux journal de Leonora Dimitriou », dit la présence invisible, gloussant. J'entendis le bruissement des pages qui tournaient. Leonora restait là, sans bouger, tandis que j'étais moi-même paralysé par la terreur. « Très instructif. Tu comprends beaucoup de choses, jeune femme. »

La bise sifflait, comme pour souligner le silence.

« Trop de choses, reprit la voix féminine, soudainement fâchée. Tu as deviné quelles sont mes intentions. Il ne te reste donc plus qu'un seul choix. Rejoins-moi, ou meurs. »

Le silence perdura.

« Je constate que tu cherches à me combattre, tout comme tu es toi-même consciente que ces tentatives sont vouées à l'échec. Et inutiles. Nous pourrions régner ensemble sur ce monde. Sarki était faible. Elle s'est laissée consumer par la folie bien plus rapidement que je ne l'avais imaginé. Civissina n'était qu'un élément dans un plan bien plus vaste. J'espère que tu n'as jamais cru que mes ambitions pouvaient être à ce point limitées ? Mon prochain objectif est un peu plus somptueux. As-tu jamais visité la Cité de l'Humanité ? »

Il y eut à nouveau une pause. Puis, la voix reprit la parole, pour la dernière fois :

« L'heure est venue de faire ton choix. Avec le temps, tu apprendras à voir les choses de la manière dont je les vois. Tu témoigneras de ma puissance lorsque j'aurai envoyé les Légions sur Avras. Ou tu peux mourir ici, seule et oubliée des dieux et des mortels. »

Le silence était à présent insupportable. Mais Leonora demeurait toujours absolument immobile. Tout à coup, cette éternité fut interrompue nette par un puissant éclair qui fendit le ciel nocturne, transformant cette scène mortelle en une vision d'un blanc aveuglant. Un grand morceau de rocher se détacha du flanc de la montagne au-dessus de nos têtes, et je fus cloué au sol par les secousses qui faisaient trembler la terre, tandis que les pierres du temple se détachaient l'une après l'autre. Lorsque tout fut terminé, je parvins tant bien que mal à me frayer un chemin à travers les décombres, m'en tirant miraculeusement avec à peine quelques égratignures. Je scrutai les montagnes solitaires, tout autour de moi. Il n'y avait pas le moindre signe de Leonora, ni de qui que ce soit. Et là, ses pages claquant l'air de rien, abandonné par terre sur ce pic délaissé par les dieux, gisait son journal.







LE IX^e ÂGE : BATAILLES FANTASTIQUES LÉGIONS DÉMONIAQUES



Les agents démoniaques des Dieux Sombres se dissimulent derrière l'infime rideau qui sépare notre monde du leur. Ils sont les ennemis de toute puissance mortelle, impitoyables et déterminés, apparaissant sous des formes plus hideuses les unes que les autres, en une masse infinie et tourmentée d'horreur absolue.

Soumettez-vous au rituel d'invocation :
les Légions démoniaques mettront votre âme à rude épreuve !

Le 9^e Âge : Batailles fantastiques est un jeu créé et entretenu par la communauté, qui met en scène des affrontements de figurines. Toutes les règles sont disponibles gratuitement sur le site suivant : the-ninth-age.com/ Vos retours et suggestions sont les bienvenus.
Copyright licence Creative Commons : the-ninth-age.com/license.html