

## Les dieux démoniaques



Il n'y a pas, dans notre Empire, de foi plus détestable et répréhensible que celle qui consiste à vénérer les abjects dieux sombres. Il s'agit là de la plus grave hérésie que d'adorer ces divinités infernales. Quiconque surpris à adresser prières et cultes aux démons devra adjurer radicalement sa croyance ou encourir de graves sanctions pouvant aller jusqu'à la mort. Pourtant, malgré cette répression violente, les rangs des adorateurs des démons sont de plus en plus conséquents et grossissent sans cesse.

Ces dieux interdits et maléfiques sont principalement représentés par trois entités distinctes, la sombre trinité que sont Sépulcre, Irasfâl et Poltär. Chacune de ces déités démoniaques correspond à une incarnation du mal qui provient de l'Homme et de chaque aspect pervers de sa conception physique : les os, le sang et la chair.



La première de ces divinités est le noir Sépulcre, le démon des os, des ténèbres, de la mort, des mensonges et de la magie noire. Il est l'incarnation de la malice et de la nécromancie, celui qui a corrompu l'art des arcanes, qui gouverne la morte-vie, qui anime les cadavres et qui répand les plus sombres pensées aux hommes. Il apporte le cauchemar dans les rêves, attend les âmes damnées qui ne trouvent pas le repos et se cache dans le cœur des avides de pouvoir. Il tire sa puissance des Limbes, là où échouent les esprits. Comme tout démon, Sépulcre possède d'innombrables surnoms qui permettent à ses adeptes à de l'évoquer secrètement : on le nomme aussi Le Ténébreux, Le Ricanant, le Maître des Os, Le Danseur Macabre, le Sans-Vie, le Maître des Morts ou encore le Seigneur des Limbes. Sépulcre est à la fois le premier et le dernier des démons primordiaux, les os qui restent quand le sang a séché et la chair s'est dégradée. Sa couleur est le noir d'une nuit sans lune et terrifiante, et il n'inspire que tristesse et désespoir. Représenté comme un vieillard ou un squelette vêtu d'une cape noire ou sous la forme d'une créature famélique ailée, le Ténébreux est accompagné de nuées de chauves-souris ou de corbeaux et possède comme familier un bouc cornu ou un chat noir. Son symbole est la croix de Sépulcre, une version profanée de celle de Toussaint, dont il est l'un des adversaires les plus farouches. Les armes de prédilection des adeptes du Maître des Morts sont la dague et le sceptre, représentant la mise à mort sournoise et l'utilisation de la magie noire.

Les démons de Sépulcre sont à l'image du Danseur Macabre : fins, décharnés, noirs ou couleur d'os polis, trompeurs et mortels : les Exhalmes, bêtes ailées et aveugles capables de dévorer les esprits, ou encore les Chiens de Sépulcre, monstres cruels et rapides qui se tapissent dans les ténèbres. Mais l'essentiel des légions du Seigneur des Limbes est composée de sorciers noirs, de prêtres déchus et de milliers de morts-vivants, squelettes, esprits et autres monstres sortis des cryptes de Terre Morte.

Le Sans-Vie est le dieu des avides, des conspirateurs, de ceux qui dupent et désirent le pouvoir à tout prix et le Ricanant est lui-même le plus grand des menteurs : passer un pacte ne se fait qu'avec la plus extrême des précautions et au risque de voir son âme consumée par le macabre marché sans en tirer aucun bénéfice.

Les adorateurs de Sépulcre sont souvent des nécromanciens, des sorciers, des ésotéristes, intéressés par la connaissance et les secrets. Les pratiquants de la magie et la noblesse sont parmi plus représentés parmi les cultistes de ce démon. Ces mages peu raisonnés possèdent



des pouvoirs magiques destructeurs, ils peuvent éveiller les morts et les esprits, absorber la vie et communiquer avec les sombres puissances des Limbes. Les prêtres de Sépulcre sont souvent les plus difficiles à identifier, car au contraire des autres cultes démoniaques, ses membres ont de grandes facilités pour se fondre dans les communautés et se faire passer pour d'honorables ecclésiastes même si c'est à Terre Morte que son culte est le plus fort et qu'il est pratiqué sans subir la répression impériale.

Ces cultistes se réunissent souvent lors de la plus obscure des nuits, dans des sous-sols, des caves, des cimetières, des catacombes ou des endroits cachés et souterrains marqués par la mort, afin d'honorer le Maître des Os. Ils lui adressent des prières et des litanies, en sacrifiant les vies humaines ou animales, offrant des os et des crânes, notamment de sorcier, ou encore des yeux ou des langues, en particulier de prêtres ou de mages, ainsi que des icônes de Toussaint brisées et souillées, dansant autour de livres religieux ou de grimoires immolés, dans l'espoir d'obtenir des faveurs de la part du démon. En effet, les dons que prodigue Sépulcre sont nombreux et tentants : connaissances secrètes, pouvoirs magiques, richesse, communication avec l'au-delà ou encore résurrection des morts sous la forme de serviteurs.

Le second des dieux démoniaques est le terrible Irasfäl, le démon du sang, de la violence et de la guerre destructrice. Il instilla la fureur aux hommes comme un poison dans leurs veines. Il est le dieu guerrier sans artifices, ses actes sont brutalité, chacun de ses ordres amènent des carnages. Cette entité haineuse encourage le meurtre et le ravage. On le surnomme le Sanglant, le dieu écarlate, l'Ombre rubiconde ou encore le maître du Sang et est associé à la couleur rouge éclatante. Ses manifestations ne sont que colère et il est représenté sous la forme d'un titan musculeux, armé d'une épée à deux mains, portant parfois un calice rempli à ras bord de sang frais et chaud, accompagné de panthères, de molosse ou de taureaux. Son symbole est celui de l'étoile d'Irasfäl.

Irasfäl a à son service des légions de démons mineurs, les Écarlates, de la taille d'un homme, à la peau rougeâtre, au faciès bestial surmontés de cornes et à la force surprenante. Ces hordes de démons constituent l'essentiel de son armée de ravage, qui répandant guerre et sang dans leur sillage. A l'instar de leur dieu, les Écarlates sont des combattants féroces que rien n'effraient et à la violence inouïe.



Ceux qui le vénèrent le Maître du Sang sont principalement des guerriers ou des mercenaires sans scrupules. Ce culte glorifie le combat, l'usage des armes et les performances physiques. Ses adeptes ne retiennent pas leurs coups et chaque occasion de dérober brutalement la vie est saisie comme la garde d'une épée. Les champs de bataille sont un temple dressé à cette déité abjecte. Ses prêtres sont souvent des guerriers accomplis qui rendent leurs troupes assoiffées de sang. La magie d'Irasfâl cause douleurs, lacère les corps et brise les membres. Les zélotes d'Irasfâl se réunissent parfois pour en dehors des combats pour vénérer le Sanglant, quand la nuit noire est tombée sur le monde, dans des lieux marqués par la violence et le sang, afin de sacrifier en l'honneur de leur dieu impie des vies humaines ou animales, de dévorer ou d'offrir en immolation des cœurs encore chauds, de verser du sang frais en libation, de faire présent d'armes qui ont mis fin à de nombreuses existences, tout en récitant des psaumes dédiés à l'Ombre rubiconde.

A ses fidèles les plus dévoués, c'est-à-dire ceux qui versent le plus de sang et commettent les plus grandes atrocités en combat, le dieu écarlate offre des dons maléfiques. Il accorde une force encore plus grande à ses plus redoutables guerriers, les protège des blessures magiques ou physiques, leur offre des armes maudites meurtrières et des artefacts gorgés de magie sanglante.

Enfin, le dernier dieu démoniaque de la sombre trinité est le répugnant Poltär, le dieu de la chair, du poison, de la maladie, de la difformité et de l'altération. Engendré de la chair, il n'est qu'aberration contrenature. Il est le vil dieu du corps, contrefait et munis de membres surnuméraires. Il demeure le culte plus étrange de la triade démoniaque, bien peu d'informations ont été révélées sur cette secte et cette divinité mais le plus méconnu des trois n'en est pas le moins dangereux. Patiemment, il attend son heure et prend aux pièges les malheureux comme les grands. Tissé d'abjectes influences, il corrode la chair qu'il incarne et la pervertit. La putréfaction des corps, l'odeur insupportable et la chair morte sont les éléments de ce dieu particulièrement horrible qui, dit-on, encourage le cannibalisme. Celui qu'on nomme aussi l'Ombre purulente, le Bileux, le Maître des chairs ou le Putrescent n'inspire que dégoût au commun des mortels. Son symbole est l'œil de Poltär, associé aux couleurs malades, comme le jaune. On le prétend accompagné des plus vils animaux, d'insectes ou de vers grouillants et de porcs bouffis. Il répand poison et maladies dans son sillage.



Ses démons sont d'horribles créatures difformes et répugnantes, constituées de chair agglomérées et dotés d'excroissances, d'organes et de membres divers. Les prêtres de Poltär sont le plus souvent affligés par des modifications physiques repoussantes mais ils restent des lanceurs de sorts terrifiants aux pouvoirs perfides. La magie de Poltär influe sur le corps de son lanceur ou sur celui de son ennemi, provoquant la plus horrible des dégénération physiques.

A la nuit tombée, les fanatiques de Poltär se réunissent dans des lieux marqués par la putréfaction et la maladie, dans des hospices, des charniers, pour y adorer le Bileux en lui offrant de la chair humaine et animale, des fluides corporels divers et répugnants, des organes, notamment des entrailles, ainsi que du poison et des animaux inférieurs.

En récompense de cette dévotion malsaine, le Maître des Chairs offre des guérisons miraculeuses de toute blessure, maladie ou poison, une résistance surhumaine, mais aussi des transformations et altérations physiques abjectes.

De ces démons, aucun homme n'est prémuni, leurs légions de serviteurs sortent même des pensées des plus pieux. L'ombre se perpétue même en la présence de lumière et dans les recoins infernaux se développe l'engance de la haine, au sein même de l'Empire des Hommes.

Mais ces trois déités démoniaques ne sont que des aspects, des visages séparés, d'une même divinité encore plus puissante et malsaine, l'incarnation absolue du mal en Syranon : l'archidémon Multarckan, antithèse de tout ce qui est bons chez les hommes et les dieux, Némésis de Toussaint et du Panthéon elfique, il est la représentation de l'horreur et de ce qui est néfaste et contre-nature, depuis les origines du monde.