

Les Tanar'ris

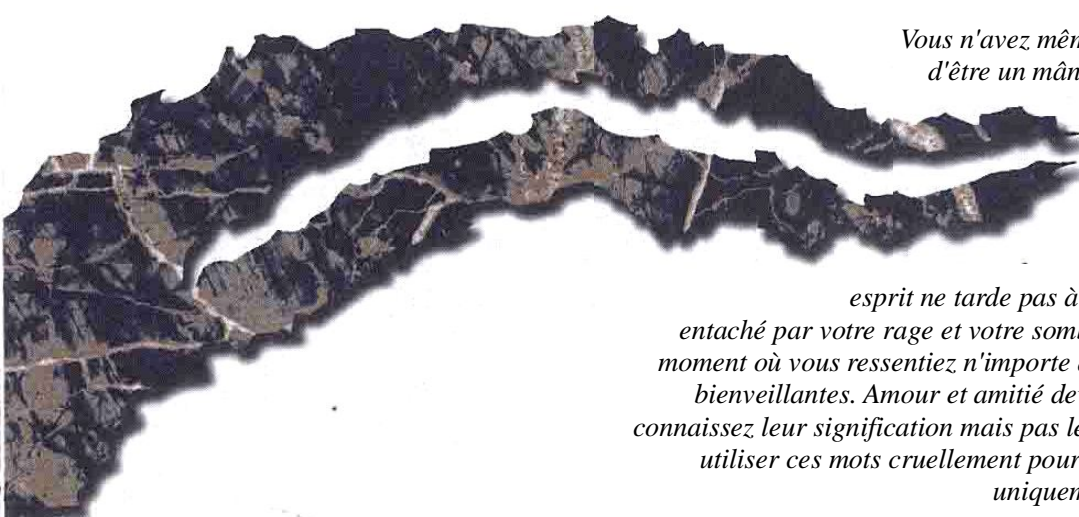
Vous voulez comprendre les tanar'ris ? Voilà comment. Regardez en vous-même. Trouvez-y le noyau de haine. Ne vous en faites pas si vous ne parvenez pas à le trouver tout de suite. Continuez juste à chercher.

Éventuellement, vous décollerez la peau de ce que vous pensiez être de la vertu et vous découvrirez une fosse regorgeant des plus noirs péchés. Même si vous êtes un des biges les plus purs qu'on ait jamais connu, vous découvrirez toujours la fraction de vous plus noire que l'ébène. La fraction qui a la saveur du désespoir, de la jalousie, de l'amertume et de la violence. La fraction qui a, plus que toutes les autres, le goût de la rage des choses que vous ne pouviez changer et des choses que vous pourriez avoir.

Gardez ce cœur malveillant dans un coin de votre esprit. Représentez le vous en train de s'étendre, grandissant lentement pour atteindre la taille de votre véritable cœur entier. Sentez-le, en train de battre dans votre poitrine, de plus en plus fort, s'harmonisant avec toutes les fibres de votre être avec ses vibrations mauvaises de douleur et d'horreur. Pouvez-vous imaginer le tsunami de rage nécessaire à le faire parvenir à cette taille, la colère qui vous pousserait toujours plus en avant avec un cœur étouffé par une furie nouvelle. Vous pouvez ?

Bien.

Continuez.



Vous n'avez même pas encore compris que ce que c'est d'être un mânes. Votre cœur de ténèbres continue de grandir. Il étend ses veines comme des serpents venimeux à l'intérieur de votre corps, lésions cancéreuses de violence éclatant sous votre peau. Votre corps se noircit pour correspondre à votre cœur, et votre esprit ne tarde pas à suivre. Tout ce que vous voyez devient entaché par votre rage et votre sombre haine. Vous ne pouvez imaginer un moment où vous ressentiez n'importe quelle émotion attribuée aux créatures bienveillantes. Amour et amitié deviennent des concepts étrangers ; vous connaissez leur signification mais pas leur exactitude. A la place, vous pouvez utiliser ces mots cruellement pour créer un espoir chez les autres – mais uniquement si vous pouvez l'écraser plus tard.

Vous devenez une créature sans conscience. Les autres existent uniquement pour vous servir d'outils, uniquement pour assouvir vos besoins – même si ces besoins sont simplement des choses que vous pouvez brûler et déchirer en lambeaux. Les créatures plus puissantes que vous sont des obstacles à surmonter. Les créatures plus faibles que vous sont des vers à écraser, à ignorer ou à maltraiter. Le seul moment où vous puissiez une alliance, c'est pour joindre vos forces avec une autre entité afin de démolir un obstacle plus grand que chacun d'entre vous, bien que, une fois que le but a été atteint, vous vous retourniez rapidement l'un contre l'autre.

LA CŌNSTANCE INSENSÉE
EST L'APANAGE DU HŌBGŌBELIN
SIMPLE D'ESPRIT.
⊕U, DANS CE CAS, A L'ESPRIT ⊕ŌRT.
**-KAL LE MEST, CHEF ARMANITE,
APRÈS UNE ATTAQUE SUR UN
CAMPMENT BAATEZU**

En d'autres termes, l'existence est fragile. Vous pouvez tout aussi bien tirer le meilleur parti de votre vie comme vous retrouver dans l'Abyssé à subir des tourments sans fin.

Vous avez tout compris ? C'est uniquement la vulgarisation la plus simple de ce que les tanar'ris ressentent. On ne plaisante pas avec eux. N'essayez même pas de débattre avec eux – leur rage peut fondre la peau de votre visage et faire entrer en ébullition l'eau de vos yeux.

Pire encore, ils pensent que les buts du multivers conspirent pour leur donner raison. Chacun d'entre eux sent le poids des plans sur ses épaules. Il n'y a rien qui puisse convaincre ces fiélons que le multivers est un endroit agréable à vivre. S'ils devaient changer un jour leur opinion, il faudrait que cela vienne de l'intérieur. Et c'est là qu'ils sont le moins enclin à changer, car ils ne peuvent tout simplement pas concevoir qu'ils pourraient se tromper.

Ce chapitre vous emmènera dans le corps des tanar'ris, l'esprit des tanar'ris et le cœur des tanar'ris. Mais attention : Bien que nous nous sommes efforcés de vous apporter la vérité, ce que vous lirez ici pourrait ne pas être entièrement vrai, car la vérité d'aujourd'hui ne sera peut-être pas celle de demain et ce qui était faux peut devenir vrai. Avec les tanar'ris, tout est possible.

– Jessyyme Rauch, Spécialiste Extraordinaire des Tanar'ris



◆ dans Les ABYSSES ◆ Michil Kedel

Vous savez, il y a toujours un débet pour savoir si les Abysses ont une existence propre ? Je m'y suis d'ailleurs impliqué. Les arguments font rage quant à savoir si les créatures des Abysses sont créées par les énergies du plan ou s'ils les créent selon leurs désirs et leurs peurs cachées, avec chaque strate aussi grande que les rêves des créatures qui le sillonnent. Les Abysses sont le lieu où chaque pulsion mauvaise est mise à nu. Si vous pouvez imaginer quelque chose d'épouvantable ou de grotesque, vous le trouverez là-bas (pourquoi vous iriez voir, je ne peux pas l'envisager). Mais est-ce que la chose imaginée existait déjà, ou l'imaginaire (conscient ou pas) impose-t-il sa volonté au plan, le forgeant selon ses lubies ? Mais encore une fois, est-ce important ? Après tout, peut importe la méthode de sa création, la créature est là-bas.

Les étendues changeantes des Abysses sont un tourbillon d'impressions, et toutes sont mauvaises. Je cite l'excellent roman de Jeena Ealy : « C'est comme la puanteur d'égouts à ciel ouvert combinée au son de la mort d'une vieille prostituée au sommet d'un goût de hurlement. » Et croyez moi, c'est juste le commencement. Les Abysses ont des créatures d'une telle malfaisance et d'un tel pouvoir qu'elles déchireront votre motif de votre cerveau et qu'elles écraseront votre volonté juste parce que vous avez croisé leur route de quelques kilomètres. C'est un lieu maléfique dans toutes ses permutations dont la seule loi est qu'il n'y a pas de lois excepté la loi du plus fort. C'est une émeute de perceptions en guerre, avec la vue, le toucher, l'ouïe, l'odorat, le goût et tous les autres sens encore inconnus se sautant à la gorge les uns les autres.

Dans les Abysses, le seul schéma est le chaos, conduisant à la haine pure. C'est un lieu de troubles insensés et d'horreur irrepressible. Ma déesse, de combien de façons puis-je le dire ? Ce sont les Abysses, le foyer des tanar'ris. La chanson est que seules les créatures capables d'évoluer assez rapidement peuvent survivre dans ce plan si hostile. Les fiélons s'adaptent à leur plan, vous voyez, mais le plan s'adapte *aussi* à eux, ajoutant toujours plus de nouveaux dangers terrifiants qui écraseront sûrement les arpenteurs les plus expérimentés et les mieux équipés. Les tanar'ris tiennent le coup.

Toujours décidé à étudier les tanar'ris, l'ami ? C'est dur de ne pas être fasciné par eux. Créatures de force, de ruse et de trahison, ils sont totalement imprévisibles. Ce sont les enfants du chaos, comme les slaads, mais ils ont une autre dimension à leur caractère – le mal absolu. Ils sont complètement formés par leur propre volonté, poussés par des explosions de créativité et de magie perspicace, remplis d'une rage impuissante contre le multivers qui ne prend pas soin d'eux.

CREATION ET JUGEMENT

Je pensais que peut-être cela serait mieux de commencer par une petite leçon sur la manière dont les tanar'ris viennent à exister. Non, je ne veut pas dire les origines de la races remontant au début des temps ; je parle uniquement des moyens de créations des fiélons des rangs inférieurs.

Quand un mortel qui a dédié sa vie au chaos et au mal vient à mourir, il devient un suppliant, et son esprit se fraye un chemin jusqu'au Plan Extérieur qui correspond le mieux à son alignement : les Abysses. Si, dans sa vie, le suppliant vénérât une divinité Abyssale particulière, il se retrouve dans le royaume de cette puissance et est transformé dans une forme que la divinité choisit (peut-être même dans sa forme d'origine).

Si, au contraire, le mortel n'a voué un culte à aucune divinité, son esprit devient une larve répugnante qui est toujours

considérée comme un suppliant. La nouvelle larve apparaît sur la Montagne du Malheur (la 400ème strate) où ils sont jugés par les pompeux nalfesnie en fonction des critères suivants :

- ◆ Les esprits avec peu de promesses deviennent des manes, traités uniquement comme de la nourriture ou des soldats suprêmement sacrificiables.
- ◆ Les esprits qui semblent suffisamment mauvais et malléables deviennent des dretch – les seuls membres de la race fiélonne qui sont ce qu'il paraissent être.
- ◆ Les esprits particulièrement arrogants qui ont besoin d'apprendre l'humilité – et l'humiliation - deviennent des rutterkins, plus puissants que les manes ou les dretch mais aussi plus honnis.

Bien sûr, les juges ne suivent pas toujours les critères – ce sont des tanar'ris après tout ! Et cela soulève une autre question épineuse : Comment les chaotiques nalfesnie parviennent-ils à juger avec précision les hosts de larves qui grouillent devant eux ? Pour dire la vérité, ils ne le font probablement pas.

Oh, ils clamment qu'ils arrivent à déceler les larves les meilleures et les plus prometteuses, celles qui feront sûrement les meilleurs tanar'ris, mais c'est suspect. Leurs décisions sont plus que sûrement arbitraires. Les fiélons ont établi une méthode de sélection qui n'est qu'une sombre parodie d'un système loyal et ordonné.

Les nalfesnie transforment toutes les larves qui apparaissent environ devant eux. C'est en partie pourquoi les tanar'ris sont si supérieurs en nombre aux baatezus, qui appliquent des critères plus strictes dans le choix des larves ; plusieurs larves acceptables signifie plusieurs baatezus. Bien sûr, tous les tanar'ris ne sont pas issus des suppliants, mais les fiélons ont d'autres avantages, aussi, quand ils viennent de la loterie infernale. Ils s'épanouissent immédiatement dans les maelstroms chaotiques des Abysses – mieux que les baatezus qui apparaissent sur le sol rigide de Baator. Et plusieurs types de tanar'ris peuvent se reproduire pour perpétuer leur race naturellement (comme cela va être abordé plus loin dans ce chapitre).

TØI - MÀNES.
TØI - RUTTERKIN.
TØI - DRETCH. TØI -
DINER.
-MAGISTRAT
ØØZEWART, SEIGNEUR
NALFESHNIE,
JUGEANT DES
SUPPLIANTS



◆ CLASSEMENT ◆

Xanxost

Bonjour, mortels ! C'est le moment pour vous de vous documenter sur les différents types de tanar'ris craindre. Mais ne vous en faites pas ! Xanxost a personnellement tué beaucoup de ces fiélons lors de ces recherches pour ce livre. Prenez donc juste Xanxost ou un autre slaad avec vous si vous avez l'intention de combattre des tanar'ris et tout ira bien.

Une chose que tout le monde pense au sujet des tanar'ris est qu'ils obéissent à un système de castes et de postes. Vous savez, comme les yugoloths et les baatezus. Xanxost aime ses baatezus et ses yugoloths saupoudré avec de la terre de crâne hurleur. Mais oho ! Les tanar'ris n'obéissent à rien. C'est juste une histoire répandue par les quoquerets qui ne pourra en rien vous aider et qui trouve un ordre pour quoi que ce soit qui existe. C'est un mensonge colporté par ceux qui ne connaissent rien au chaos.

Xanxost veut dire : Chaque bougre peut tenter de trouver un schéma directeur aux tanar'ris mais il risque fort de se retrouver gravé dans le marbre. Rien n'est sûr au sujet des tanar'ris. Il n'y a aucun moyen de savoir. Les tanar'ris n'aiment pas voir les mortels mettre leur nez dans leurs affaires. Et dans leurs gosiers.

Xanxost veut dire : Les Abysses n'ont pas de hiérarchie commune, bige ! On ne peut classer facilement les tanar'ris. Des termes comme « inférieur » ou « supérieur » sont inutiles, la plupart du temps. Mais les mortels aiment utiliser des mots pour estimer le pouvoir des formes les plus communes de tanar'ris et comment ce pouvoir affecte leur classement dans les Abysses. Mais Xanxost n'apprécie pas de faire des classements dans les Abysses !

Malheureusement pour Xanxost, les tanar'ris, si... Donc Xanxost va maintenant vous parler de comment ils se classent là-bas. Rappelez-vous, ne vous fiez pas aux apparences dans les Abysses. Voilà les types commus de pouvoirs pour toutes les formes physiques des tanar'ris. Oui, Xanxost a décrit chaque sorte.

Non attendez, Xanxost en a oublié quelques-unes. Mais celles décrites ci-dessous forment le gros des tanar'ris. Connaissez-vous un tanar'ri ?

A propos, Xanxost a fait de son mieux pour supprimer toute forme de préjugé bon ou mauvais de ses descriptions. Vous feriez mieux, comme n'importe quel matois qui se respecte, de peser précautionneusement vos mots quand vous parlez à ces fiélons. En réponse au maléfisme des tanar'ris, Xanxost s'est trouvé obligé de penché du côté du bien. Dans peu de temps, l'équilibre sera rétabli.

TANAR'RI MOINDRES

De cette catégorie formée des tanar'ris de *moindre* pouvoir, Xanxost en connaît deux sortes : les manes, les dretchs et les rutterkins. Réflexion faite, trois sortes.

Les humbles manes bouffis sont la source habituelle de nourriture dans les Abysses. Xanxost aime spécialement la pique qu'ils cause à son estomac car ils se changeant en vapeur acide alors qu'ils sont mangés. Délicieux. Les manes sont les premiers à être jetés dans la bataille contre les baatezus. Les autres tanar'ris ne les considèrent pas comme de vrais tanar'ris – juste comme des suppliants, esprits des béjaunes qui ont dédié leur vie au mal et au chaos. De temps à autre, un manes réalise que tout le monde est plus puissant que lui et combat pour améliorer sa position. Cela se produit cent million de fois par jour. Non, attendez – c'est plus rare que ça. Environ un sur un

millier seulement de ces manes spéciaux s'élève jusqu'au « rang » de pouvoir suivant et devient un dretch.

Les dretch bouche bée ne sont pas bien meilleurs que les manes. Mais les autres tanar'ris les considèrent comme des membres à part entière de leur race, car les fiélons qui atteignent ce rang cessent d'être des simples suppliants et deviennent des êtres planaires. Ils obtiennent l'étincelle des plans. Maintenant ce sont des tanarris et il n'y aura plus de retour en arrière. Les dretch sont terrifiés par les fiélons supérieurs et tentent souvent d'obtenir leurs faveurs. Merci. S'ils ne se souviennent en rien de leur ancienne vie, ils se souviennent que les grossiums peuvent aider un fiélon à atteindre le rang de pouvoir supérieur. Oho ! Dans les Abysses, c'est une idée stupide. Et on ne manque pas de le rappeler aux dretch sévèrement.

Encore et toujours, un dretch prend le contrôle de sa meute et s'élève au-dessus d'elle, devenant un rutterkin. Ces fiélons malformés et courbés sont solitaires et exilés même parmi les tanar'ris. Ils sont haissables. Vicieux. Et ont mauvais goût. Xanxost a entendu dire que les premiers rutterkins furent des humains venant du Plan Matériel Primaire, mais Xanxost sait mieux que de savoir que personne se sait. Les rutterkins sont en général incompetents et tous les tanar'ris – même les dretch – les méprisent et les traitent de mauviettes pitoyables. Et les rutterkins les haïssent en retour. Xanxost a déjà entendu parler de rutterkins ayant attaqué d'autres tanar'ris très blessés ou très affaiblis, mais ils n'iraient jamais jusqu'à attaquer des fiélons pouvant les blesser trop grièvement.

TANAR'RI INFÉRIEURS

Les tanar'ris appelés *inférieurs* prennent toutes formes, tailles, odeurs, saveurs et apparences. Les plus faibles d'entre eux sont les mortels – croisements de tanar'ris, ce que vous obtenez quand un tanar'ri convoite une nouvelle sensation ou qu'un mortel convoite le pouvoir. Les plus faibles d'entre eux sont les alu-fiélonnes.

Les alu-fiélonnes, les enfants femelles de l'union d'une succube et d'un mortel, peuvent uniquement naître de ce rang. Elles ne peuvent pas l'atteindre grâce à une promotion. Beaucoup d'humains ou de demi-humains pensent qu'elles sont séduisantes. Xanxost les trouve horribles. Elles peuvent passer inaperçues parmi les mortels et elles peuvent se soigner en blessant leurs adversaires. Comme les rutterkins, les alu-fiélonnes sont proscrites parmi les tanar'ris, et elles travaillent deux fois plus dur afin de prouver leur haine ou pour l'évacuer. Elles sont faibles en combat mais puissantes dans l'art de jeter des sortilèges. Cela leur donne beaucoup de valeur aux yeux des grossiums.

Les alu-fiélonnes sont les étranges sœurs des cambions, les enfants bâtards de – oh oh. Le tieffelin Glace a dit à Xanxost d'éviter de tels mots. Donc il va juste dire que les cambions sont ce qui se produit quand un tanar'ri s'accouple avec une femelle mortelle. N'importe quel type de tanar'ri. N'importe quel type de mortel. Et ils peuvent faire quatre types différents de cambions. Tout d'abord les cambions *majeurs*, dont le père est un tanar'ri inférieur ou supérieur. Ensuite viennent les cambions *marquis* ou *barons* dont le père est un vrai tanar'ri. Et ensuite se trouvent

-
Deux types de cambions. Dites, pourquoi le baron cambion a-t-il besoin d'un tout autre nom ? Qui pense-t-il qu'il est ? Mais son père est un vrai tanar'ri après tout. Donc le baron est plus sévère et a plus de chances de s'élever haut dans la hiérarchie des Abysses. Il y a une chose que les tanar'ris font bien, comme les slaads : les forts écrasent les faibles, et les accidents de naissances aident souvent à déterminer la force.

Tous les cambions sont précieux en tant qu'assassins et gardes du corps, et la plupart des gens ne se fâcheront avec un cambion qu'une fois. Comme les alu-fiélonnes, les cambions naissent comme tels et ne sont pas le fruit d'une promotion.

Nés ou fabriqués sont les armanites, les violents centaures et bariures des Abysses. La moitié naissent des accouplements entre armanites (ils font des bruits si amusants) et l'autre moitié est formée à partir de tanar'ris plus faibles qui parviennent à s'élever à une meilleure place. Les Limbes sont la meilleure place. Les armanites sont des mercenaires et des chevaliers, et ils voyagent en troupes désorganisés, se louant au plus offrant. Les armanites aiment les missions où ils prennent le moins de risques et provoquent de monstrueux carnages. Xanxost a entendu des histoires selon lesquelles ils dévorent les esprits de ce qui tombent lors des batailles de la Guerre Sanglante. On raconte aussi que tout marché avec eux n'en vaut jamais le prix. Ne les croyez jamais. Mais qui croit encore les élucubrations des tanar'ris ?

Les suivants sur l'échelle du pouvoir sont les maurezhi. Ces fiélons sont des goules dérobeuses de vie qui hantent les cimetières et des voleurs de mémoires qui ne sont pas les leurs. Aimez vous ces mots ? Xanxost les tient d'un elfe poète d'Outreterre avant que sa tête ne soit séparée de son corps.

L'elfe disait que les maurezhi ont été créés par les Seigneurs abyssaux. Il disait que ces fiélons avaient été faits pour arracher leurs secrets aux esprits des morts. Si un maurezhi tue et mange sa victime, il partage les expériences et les mémoires de celui qu'il a tué. Xanxost a vu des généraux hezrou battre et emprisonner des prisonniers baatezus, puis se retirer et lancer contre eux des maurezhi. Cela leur apprend quelquefois des plans secrets de la Guerre Sanglante. Plus souvent, ils ont droit à toute les choses stupides que les baatezus ont dans leur tête.

Les maurezhi ont-ils le choix ? Est-ce qu'un Seigneur abyssal dit à un tanar'ri : « Hé, veux tu devenir un maurezhi ? ». Ou peut-être dit-il à la place : « Hé, tu seras un maurezhi ». Xanxost ne sait pas. Mais, au moins, ces fiélons peuvent changer de forme quand il en ont marre de manger les créatures qu'ils tuent.

C'est bon, Xanxost est de retour maintenant. Il s'est absenté un moment pour aller trouver quelque chose à manger. Ecrire est un travail si fatigant ! Etes vous toujours là, mortels ? C'est le moment de continuer à parler des tanar'ris.

Plus puissant que les maurezhi sont les succulentes succubes (et leurs cousins les incubes). Ces fiélonnes sont tous des femelles. Elles peuvent prendre la forme de n'importe quelle femelle de n'importe quelle race et se faire si désirables que seulement quelques mortels peuvent déjouer leurs ruses. Alors quoi ? Les incubes font la même chose, mais il peut seulement prendre la forme d'un mâle. Les deux sortes de fiélons essaient de tenter de puissants mortels qui sont esclaves de leurs appétits. Pourquoi ils font cela ? Oho ! Trois raisons. Premièrement, parce qu'ils aiment la cruauté de leurrer les faibles et les insensés. Deuxièmement, parce que leur mission consiste à apporter jusqu'aux Abysses autant de formes de vie qu'ils peuvent pour former des réserves d'esclaves et de nourriture. Troisièmement-

Deux raisons. Les yochlol, servantes de la déesse drow Lolth, sont les suivantes. Elles ressemblent à des grandes mains. Non, attendez. Elles peuvent ressembler à des femmes, des araignées ou des limons. Ils sont connus pour être des tanar'ris inférieurs corrompus et tordus pour servir les buts de la terriblement crainte Reine Araignée. Comment corrompre un tanar'ri, voilà ce que Xanxost aimerait vraiment savoir ! Les yochlols n'ont rien à faire avec les agissements habituels de leur race. Et Lolth écrase tout molydeus, hezrou ou chasme qui tente de punir un de ses serviteurs. A cause de cela, les yochlol sont

ouvertement méprisants envers les autres tanar'ris. A cause de cela, les autres tanar'ris réduisent les yochlol en pièces s'ils pensent pouvoir s'en tirer.

Ce sont tous les tanar'ris ? Non, il y a aussi les bar-Igura. Demandez à n'importe qui (ou quoi) dans les Abysses ce qu'est un bar-Igura et, s'il ne vous tue pas, il vous dira que ces créatures sont stupides, bestiales et inutiles. Les caractéristiques primitives et les buts ternes des bar-Igura ne contrediront en rien cette déclaration. Ils ont un petit avantage, excepté qu'ils sont des experts en guérilla et d'excellents éclaireurs. Xanxost pense que les bar-Igura sont plus malins car ils essaient de se tenir à l'écart de la Guerre Sanglante. Ils forment aussi leur propre gouvernement tribal s'ils pensent que personne ne les observe. Mais ils sont aussi cruels et sauvages que le reste de leur race ; ils ne laissent juste pas ressortir leur vraie nature autant. Xanxost a beaucoup étudié les bar-Igura en les chassant – un seul ou un groupe d'individus. Ce sont des lâches.

Les bulezau sont certainement élevés pour avoir un rôle dans la Guerre Sanglante. Mais ils sont vraiment entêtés à certains égards. C'est une blague slaad – l'avez-vous dans votre langue ? Les bulezau sont comme les manes et les dretch, seulement plus gros, plus résistants et plus dangereux. Ce que Xanxost veut dire est qu'ils attaquent tous les ennemis dans leur champs de vision. S'ils n'en voient pas, leur commandant doit leur en trouver un rapidement. Sinon, les bulezau trouveront eux-même un adversaire dans leurs propres rangs. Ils sont plus vicieux que la plupart des tanar'ris, et ils réduisent en pièces tout ce qui les mets en colère. Tout les mets en colère.

TANAR' RIS SUPERIEURS

Les tanar'ris *supérieurs* sont les fiélons, qui, par la ruse, l'auto-promotion ou une destinée chanceuse, se sont élevés jusqu'à une position de pouvoir réelle. Ce sont des adversaires de valeur pour un slaad. Ce sont des détracteurs résistants et ils ne sont pas facile à percer à jour.

Les plus faibles des tanar'ris supérieurs sont les nabassus. Ils ont été désignés pour répandre la terreur de l'Abysses. L'étalant comme de la sauce sur les multivers. Les Plans Extérieurs sont formés par la croyance, et particulièrement la foi des mortels du Plan Matériel Primaire. Les tanar'ris ont donc pensés : Heh ! Si nous effrayons ces mortels, ils nous croiront très puissant, et cela nous rendra très puissants. Les tanar'ris veulent que leur sombre nom soit craint dans le multivers entier. Donc les nabassu voyagent jusqu'au Plan Matériel Primaire et terrorise les êtres qui y vivent. Les êtres qui y vivent. Finalement, ils retournent aux Abysses pour y recevoir leur récompense : Ils sont enfermés à double tour dans une des forteresse de fer de la Plaine des Portails Infinis. Et ils attendent ici jusqu'à ce qu'on ait encore besoin d'eux. Quelques-uns sont chanceux et s'échappent. D'autres prennent une nouvelle forme. Mais les tanar'ris disent qu'un nabassu qui fuit ses devoirs sont plus haïs qu'un millier de rutterkins.

Les chasmes, qui ressemblent tant à des oiseaux, sont les agents rigoureux des vrais tanar'ris. Ils laissent souvent Xanxost seul. Ils disent que leur tâche est de punir les guerriers abyssaux qui désertent la Guerre Sanglante. Comment ? Chaque participant au conflit du côté des tanar'ris est marqué psychiquement d'un symbole de chaos dans le mal (ou serait-ce de mal dans le chaos ?). Le chasme est chez lui dans ce symbole et il tue tous ceux qui s'enfuient. Mais cela n'effraie pas toujours les guerriers au point de ne pas les faire désertter. Le chasme boit le sang et les fluides de ses victimes toujours vivantes de la façon la plus douloureuse possible.

Xanxost a soif maintenant. Quelquefois, un tanar'ri plus faible se transforme lui-même en chasme, mais la plupart de ces

fiélons bourdonnants éclosent à partir d'œufs. Tout chasme adulte peut pondre des œufs tout seul et sans aide, sans accouplement.

Donc les chasmes punissent ceux qui désertent les armées. Mais les babau sont ceux qui remplissent les armées en premier lieu. Ces squelettes tannés recrutent pour les vrais tanar'ris. En échange de leur propre liberté, ils en trouvent d'autres pour se battre à leur place. Si un babau ne trouve pas assez de tanar'ris pour remplir l'armée d'un grossium, il doivent prendre place dans ses rangs. Oho ! La plupart des babau font leur travail très, très bien.

Les vrais tanar'ris observent les babau avec attention. La chanson est qu'un d'entre eux viendra aider un babau s'il est attaqué. Mais pas toujours. Juste cinq fois sur une. Non, attendez : juste une fois sur cinq. Cela effraie tous ceux qui veulent du mal aux babau. Cela effraie aussi le babau – qui a envie d'être observé par les vrais tanar'ris ?

Suivant, suivant, suivant. Les goristro monstrueux, culminant à six mètres de haut, sont souvent utilisées comme forteresses transportant des tanar'ris inférieurs. Un goristro est aussi débile qu'un barbazu, mais il est si fort et si robuste que même quelques slaads se retirent quand un goristro rentre dans la mêlée. Les goristro mangent toute viande qui croise leur route, et il semble que leurs estomacs ne sont jamais pleins. Même les grossiums tanar'ris font attention où ils mettent les pieds quand ils marchent à côté d'un de ces monstres.

Les plus puissants des tanar'ris supérieurs sont les wastrilith. Il ne répondent de leurs actes à presque personne. Bien qu'ils élisent domicile dans le Gouffre Béant, la strate détremée de Démogorgon, ce ne sont pas les serviteurs de ce seigneur. Les wastrilith peuvent nager dans le fleuve Styx sans perdre la mémoire. C'est pourquoi ils maintiennent les défenses aquatiques des Abysses. Est-ce qu'ils font autre chose ? Qui en sait plus à ce sujet ? Ils aiment être seuls dans leurs eaux. Un bige qui nage avec un wastrilith à l'intérêt d'être prêt à mourir.

VRAIS TANAR'RIS

Aucun vrai tanar'ri n'a commencé son ascension à ce rang au moment de sa naissance. Ils évoluent à partir de fiélons plus faibles. Même le vrock, qui éclos à partir d'un œuf, est entièrement créé à l'intérieur de l'œuf. L'œuf peut être vendu et l'on peut arrêter sa croissance, mais le fiélon à l'intérieur garde la mémoire de ses anciennes formes. Tout fiélon qui désire être un vrai tanar'ri doit y arriver de ses propres moyens. Peut-être qu'ils sont appelés les vrais tanar'ris parce qu'ils ont compris ce qu'était la rage et la haine.

La chose la plus importante à savoir au sujet des vrais tanar'ris est qu'ils... Xanxost a oublié. Mais il est tout aussi important de savoir qu'ils prennent la Guerre Sanglante très au sérieux. Ils désirent la voir inspirer les rangs inférieurs. Ce que Xanxost essaie de dire : Ils désirent que les ennuyeux rangs inférieurs pensent de la même façon. Les vrais tanar'ris voient la progression des baatezus comme une insulte et une menace au chaos pur qu'ils adorent, ou comme une tentative de leur dicter leur propre Réponse. (Chaque tanar'ris pense que lui et lui seul connaît cette Réponse).

Les plus faibles des vrais tanar'ris sont les vocks aux silhouettes de vautours. Les vocks sont des guerriers, et ils travaillent ensemble avec une grâce et une habileté hors du commun. C'est une chose surprenante pour des tanar'ris ! Bien sûr, les vocks sont résistants, mais ils ne sont pas aussi forts que certains slaads que Xanxost connaît – pas même aussi forts que certains humains que Xanxost a mangé. Toujours, quand ils œuvrent ensemble, les vocks gagnent des capacités supplémentaires et des pouvoirs spéciaux qui les rendent plus

dangereux. Voilà le soltif : attirez-les un par un. Par un. Facile à faire avec un groupe de tanar'ris.

Les hezrou sont les tanar'ris qui ressemblent le plus aux slaads, bien qu'ils ne soient pas aussi forts et élégants que les grands guerriers des Limbes. Après que les babau aient recrutés les armées, les hezrou veillent sur les troupes de la Guerre Sanglante (ou bien les nalfesnie rentreront dans une colère noire). Ils prennent cette tâche au sérieux et sont des instruments dans le commandement des fiélons qui envahissent les Plans Inférieurs. Pour des tanar'ris, ils suivent d'une remarquable docilité les ordres. Ils sont aussi extrêmement cruels. Leurs griffes sont de redoutables armes et ils connaissent des tours pour qu'un coup fasse plus de dommages qu'il ne devrait normalement.

Les glabrezu à tête de chien sont les vrais tanar'ris les plus souvent convoqués sur le Plan Matériel. Si cela se produit, ils ne décapitent pas juste leur convocateur. Pas toujours. Ils aiment le tenter avec pouvoir et magie, plantant les graines de la cupidité et de l'ambition dans son esprit. Plantant des graines comme des arbres vipères. Quand le temps est venu, ils aspirent la force du bougre hors de lui ainsi que la puissance de son plan même. Bien sûr, dans les Abysses, les glabrezu sont des seigneurs redoutables – ils se vengent d'avoir à obéir aux ordres des mortels en écrasant les esprits de ceux assez enfumés pour s'approcher d'eux.

Les vaseux alkilith sont connus pour être des créations du seigneur limon Juiblex. Ou peut-être sont-ils juste les servants du Seigneur Sans Visage. D'où qu'ils viennent, les alkilith partent en mission pour tous les Seigneurs abyssaux. Tout bige qui se trouve sur leur route s'expose à une mort lente et douloureuse. Ils peuvent corrompre les mortels juste par leur toucher ou leur puanteur terrible. Xanxost n'a jamais tué d'alkilith. La seule autre chose qu'il connaisse à leur sujet est qu'ils n'ont pas à combattre dans la Guerre Sanglante. Et qu'ils se tiennent à l'écart du reste des hordes tanar'ris. Deux autres choses.

Les marilith, merveilles à six bras et esprits danseurs au plus haut degré, sont comme des gemmes au cœur des Abysses. Oui, elles sont mauvaises, mais ce sont de grandes tacticiennes et des penseuses profondes. Slaads et marilith prouvent tous les deux que les êtres chaotiques ne sont pas forcément des êtres stupides. Les marilith ont maîtrisé les rages intérieures des tanar'ris (ou au moins puni ceux qui les laissaient trop transparentes). Elles peuvent anticiper les stratégies de la loi, bien que et même si elles ne les comprennent pas. Les marilith dressent les plans de la Guerre Sanglante ; elles créent des ruses qui confondent même les baatezus, les maudits baatezus loyaux, les haïs -

Vrais tanar'ris nous disions donc. Viennent ensuite les nalfesnie bouffis, les juges des suppliants qui arrivent dans les Abysses. Xanxost les a vus assis sur les trônes enflammés sur la Montagne du Malheur, la 400ème strate des Abysses. Ils métamorphosent les suppliants en manes, dretch et rutterkins, en fonction des besoins des tanar'ris en nourriture, esclaves ou nourriture pour esclaves. Les nalfesnie ne commandent pas des armées, mais décident qui les constitue en promouvant, en destituant et en détruisant des fiélons. Il est dit qu'ils tiennent la clé de la Guerre Sanglante dans leurs pattes grasses. Il est dit que ce qu'il est dit est un mythe répandu par les nalfesnie pour soutenir leur sens exagéré de leur propre importance. Il est dit que ce qu'il est dit au sujet de ce qu'il est dit est un mensonge éhonté. Les nalfesnie sont réellement les tanar'ris les plus puissants connus à ce jour.

Les tanar'ris les plus puissants connus à ce jour ? Les balors. Ce sont les rois de leur race, les plus forts dans le nom et la croyance, à défaut d'autre chose. Ils sont au-dessus de la froide logique des marilith. Ils sont passion et raison combinés,

une danse foudroyante d'émotion et de haine pure. Ces mots viennent aussi d'un elfe poète d'Outreterre. C'était un mortel si distrayant ! Dommage pour lui, cependant.

Les balors existent pour inspirer leur race et détruire tous les autres, deux tâches dont ils s'acquittent à merveille. Quelqu'un a dit une fois à Xanxost qu'il n'y avait que 24 balors dans les Abysses. Il les a donc comptés. Et il en a trouvé 178. Ou était-ce 6.013 ? Ou autant que les tunnels du Pandémonium ? Peut être les trois. Mais 24 balors ? C'est juste une histoire pour que les gens se sentent mieux, qu'ils ne soient pas trop effrayés dans leur lit la nuit. Seulement 24 balors voudrait dire qu'il y aurait plus de Seigneurs abyssaux que de balors. Est-ce une idée plus ou moins effrayante ?

TANAR'RIIS GARDIENS

Derniers, derniers, derniers. Derniers sont les molydeus, les responsables de la répression sanglante de la loi parmi les tanar'ris. Ils s'assurent que les vrais tanar'ris restent fidèles à la vision de la Guerre Sanglante. Les molydeus informent les balors mais n'hésiteront pas à se retourner contre eux si leurs grossiums ne montrent pas une motivation appropriée. Bien sûr, un balor tentera de détruire tout molydeus qui remet en question sa dévotion. L'océan ? Xanxost aime l'océan des Limbes.

Peut être que les molydeus sont établi par quelque autre force. Pourquoi les balors auraient-ils dit « Hé, molydeus, frappez nous avec vos grosses haches si nous ne gardons pas la

ligne. » ? Xanxost ne dira jamais à personne de le régenter. Mais, encore une fois, les tanar'ris aiment autant se combattre entre eux que de combattre les baatezus. Les maudits baatezus loyaux. Les hais-

