

Voici un compte-rendu des créatures les plus Viles des Plans Inférieurs, les Voies de leur création, les Ressources par lesquelles elles survivent, et la Manière dont elles dirigent leurs sombres Affaires.

INTRODUCTION

Alors comme ça l'ami, t'as fait tout ce chemin et tu penses avoir tout appris sur les fiélons. Tu penses que tu peux tracer un cercle autour d'eux et les estamper ou leur jouer un air. Tu penses que les fiélons sont de simples humains dans de drôles de costumes, avec un penchant pour le côté obscur. Tu crois détenir toutes les réponses.

C'est faux, bige, c'est faux. Comprendre réellement un fiélon nécessite d'en savoir un peu plus que le nombre de coups qu'il lui faudra avant qu'il ne s'écroule. Même connaître les différentes attaques qu'il peut t'infliger n'est pas suffisant. De trop nombreux lascars voient les fiélons comme des cibles ou alors des machines à tuer. Et ceux qui ont fait l'effort de creuser plus profond ne sont pas parvenus à déterrer l'absolue vérité. Peu importe qui tu es, bige, il y a tellement plus à dire sur les fiélons que tu n'en sais, et si tu penses que le peu que tu as entendu signifie que tu les connais intimement, eh bien, tu risques d'avoir un réveil brutal un de ces jours.

Ce livre pourra t'aider à éviter ce sort.

Il ne détient pas toutes les réponses. Tout d'abord, il passe outre un grand nombre de chiffres que tu pourras récupérer ailleurs, comme par exemple le nombre exact de dommages qu'il faut pour tuer un gelugon (ou un marilith, ou un yagnoloth, ou quoique ce soit d'autre). Mais dans ces pages, tu trouveras la plupart des détails connus sur les races des Plans Inférieurs, avec abondance de secrets qui auparavant étaient laissés dans l'ombre. Tu y trouveras des explications sur ce qui fait d'un fiélon un fiélon. Ce qui les sépare de tout le reste du multivers. Ce qui les sépare de chacun d'entre eux. Ce qu'ils mangent. Comment ils se reproduisent. Comment ils meurent. Ce qui les fait combattre dans la Guerre Sanglante (ou qui les fait fuir).

Plus important encore, ce livre détient les clés pour pénétrer l'esprit des fiélons. Après tout, ces êtres peuvent penser comme toi et moi (la plupart d'entre eux le peuvent de toute façon).

Ils ont une hiérarchie basée sur la puissance et le statut. Ils forment des sociétés d'alliances et de trahisons. Ils fondent des cultures artistiques, architecturales et éducatives. Et, le plus important de tout, ils basent leurs vies sur les courants de pensées destinés à en faire des puissances. Crois-moi – tout comme avec le reste des Plans Supérieurs, c'est la croyance qui rend les fiélons vraiment à part et qui fait d'eux les terreurs des petits enfants et des affranchis cultivés.

Une chose encore. Durant tout le temps où j'ai compilé ce livre, les gens me disaient que c'était un effort inutile, et qu'aucun matois sain d'esprit n'y prêterait attention plus que ça. Pourquoi ? Parce que je suis un tieffelin. Voilà. Je l'ai dit. Mais n'en tient

pas compte. Bien sûr que j'ai du sang de fiélon qui coule dans mes veines – peut-être en grande quantité, peut-être juste quelques gouttes. Je ne sais même pas d'où il vient. Et c'est en partie la raison pour laquelle je me suis lancé à écrire ce bouquin, en premier lieu. Je pense qu'en apprenant tout ce que je peux sur les fiélons, j'en saurai plus sur mon propre héritage. Peut-être que savoir d'où je viens m'indiquera où je dois aller. Trouver ma place dans le multivers.

C'est égoïste ? Peut-être. Mais la connaissance est là maintenant, pour l'intérêt de tous. Et maintenant que tu sais comment elle est arrivée là, peut-être que tu l'écarteras d'un revers de la main. Mais c'est ta vie, bige. T'en fais ce que tu veux.

Le chapitre d'introduction est de moi. Le reste est présenté par d'autres. Mais j'ai pris la liberté d'appliquer la décision finale pour savoir quelles chansons resteraient, et lesquelles non. Alors si tu trouves une chose de fausse dans ces pages, c'est moi qu'il faut blâmer.

Souviens-toi juste de moi lorsqu'une chose s'avèrera vraie.

- Glace, le Trois-Fois-Né

Le boulot de compilateur est une tâche ingrate. C'est mortellement dangereux aussi.

- Nomoto Sinh

La Nature du Mal

Avant de se pencher en détails sur les fiélons, nous avons besoin de nous attaquer à une bien plus grande question : qu'est-ce que le Mal ? Bien sûr, la plupart des gens croient reconnaître le mal lorsqu'ils le voient, mais arrêtez de lire pendant un petit moment, et essayez de trouver une définition.

Les chances sont telles que deux personnes n'en viendront jamais à la même définition. Tu sais ce que ça signifie ? Que le Mal est une chose différente pour chacun d'entre nous. J'ai commencé à parler de ce sujet à quelques personnes, à la Salle des Fêtes de Sigil. Voici un extrait d'une conversation que j'ai entendu entre un bariaure (un Sensat je crois) et un githzeraï :

Bariaure : Le Mal ? C'est simple. Le Mal tente de ruiner et de détruire, et de renvoyer le multivers à l'état de néant.

Githzeraï : Pfff ! Ça ressemble au discours des Gardes Fatals si tu veux mon avis, et certains de ces lascars sont aussi vertueux qu'un solar.

B : En fait, ce que je voulais vraiment dire, c'est que le mal piétine tout ce qui se trouve sur son chemin.

G : Ah ouais ? Laisse-moi t'informer de cette petite chose qu'on appelle la Marche des Modrones. Il semblerait que ces mulets – neutres en l'occurrence – marchent fermement autour du Grand Anneau, écrasant tout ce qui se trouve sur leur chemin.

B : C'est vrai et puis. Le Mal c'est l'égoïsme – n'être concerné par rien, ni qui que ce soit, excepté par soi-même. C'est penser que –

G : Je t'arrête là, bige. J'appartiens aux Marqués. Et je me moque de toi, de tes amis, ou quoique ce soit d'autre, sauf d'atteindre le cosmos. Ce n'est pas le Mal. C'est juste savoir comment s'aider soi-même.

B : Très bien ! Le Mal c'est – c'est essayer d'entraver la liberté des autres, essayer de les contraindre à faire les choses de la manière dont tu penses qu'elles devraient être faites.

G : Tu fais allusion à l'Harmonium à présent. Tu vas aller dire à un Tête-de-Bois que tu penses qu'il est méchant ? En y réfléchissant bien, ce que tu viens de dire s'applique aussi à la plupart des matois des Plans Supérieurs. Tiens, y a un deva qui s'ramène à présent. Pourquoi ne pas lui –

B : Ca suffit vaurien ! Je vais te dire ce qu'est le Mal ! C'est infliger de douloureuses blessures à autrui sans justification – que ce soit des souffrances physiques ou morales.

G : Ah, tu veux dire comme la Dame ? Personne ne sait pourquoi elle écorche les biges ou les balance dans les Dédales, ou les laisse simplement seul, n'est-ce pas ? La plupart des Cageurs avisés savent qu'elle est aussi neutre qu'elle n'y paraît.

Ils continuaient encore d'argumenter lorsque je partis. Je n'ai pas la moindre idée s'ils sont parvenus à trouver un consensus. Mais le principal, c'est que quelle que soit la façon dont vous définissez le mal, il y aura toujours un bige qui viendra démentir votre théorie. Est-ce que ça signifie qu'on ne pourra jamais savoir ce qu'est le mal, et ce qu'il n'est pas ? Non, ça veut juste dire qu'il y a différentes *sortes* de mal.

Prends les trois races principales de fiélons ; toutes agissent très différemment. Si un baatezu capture un mortel, il l'enfermera probablement dans un donjon et tentera de corrompre son âme par le biais d'une cruelle discipline. Un yugoloth voudra changer le mortel en pantin, l'exploitant du mieux qu'il peut, puis savourera le moment de désespoir où le bougre réalise qu'il a été manipulé. Un tanar'ri voudra certainement arracher la tête du bougre, tout simplement.

Y a-t-il un fiélon plus maléfique qu'un autre ? Tout dépend à qui tu demandes. Certains pourraient considérer qu'une mort rapide est plus enviable qu'un long tourment. D'autres pourraient penser que l'oubli est bien pire. Maintenant, je ne vais pas te dire qui sont les plus mauvais fiélons. C'est inutile. Mais je te dirai ce que je pense du « Mal » : c'est être volontairement, malicieusement et ostensiblement

indifférent aux besoins des autres, juste pour le plaisir de le faire, et pas nécessairement pour avoir quelque chose à y gagner.

T'es pas d'accord ? Tu n'as pas à l'être. Mais quand tu liras le reste de ce bouquin, essaye de travailler sur ta propre définition du Mal. Range-la dans un coin de ton cerveau, et lorsque tu auras fini de le lire, vois si ta définition est la même que lorsque tu as commencé.

Qu'est ce qui fait d'un fiélon un fiélon

La chanson qui circule dans la rue raconte qu'un fiélon est juste un lascar qui s'est voué à la poursuite du mal, un bige avec des perspectives étranges, des objectifs insondables et des pouvoirs prodigieux.

Ça c'est pour les simples d'esprit. Pour dire la vérité, les fiélons sont plus que des êtres physiques. Ils sont nés du mal – ou, comme certains le diraient, du Mal. La malveillance primitive est l'une des sources de leur condition. Bien sûr, ça ne veut pas dire que tous les fiélons ont le même niveau de faculté. Un glabrezu peut avoir des mânes pour son petit déjeuner, évidemment, mais il peut aussi avoir un autre glabrezu. Que ce soit dû à la réussite individuelle (qui signifierait que le glabrezu s'est débattu comme un fou pour se tenir là où il est) ou par caprice de la nature (qui voudrait dire que certains fiélons sont juste nés plus forts que d'autres), la vérité sur cette question c'est que tous les fiélons sont formés et façonnés par leur environnement. Ce sont des planaires, dans le vrai sens du terme. L'essence odieuse des Plans Inférieurs imprègne chaque partie du corps des fiélons. En tant que créatures des Plans Extérieurs, ils sont en partie constitués des *croyances* de ces plans.

Les fiélons peuvent-ils donc être affectés par les croyances des autres ? Aucun doute à ce sujet. C'est là toute la raison de la Guerre Sanglante – la lutte pour déterminer quelle philosophie du mal mérite de régner dans les Plans Inférieurs. C'est ainsi qu'ils évoluent au sein de leurs diverses hiérarchies, et c'est la raison pour laquelle les invocations et les sorts des mortels les affectent.

La vraie question, bien sûr, c'est comment un simple mortel peut influencer un fiélon par le pouvoir de la foi. Eh bien en fait, il est dit que la foi est la seule chose qui maintient en place l'aura d'un paladin ou la protection d'un prêtre. En d'autres termes, c'est le pouvoir de leur croyance en leur divinité – leur foi en cette sainte protection qui leur est offerte – et c'est ce qui tient les fiélons à l'écart. Mais ça ne suffit pas. Les protections fonctionnent parce qu'il y a quelque chose de divin en elles. En fait, une simple croyance n'est pas suffisante pour l'activer – un bige mortel ne peut tout simplement pas penser se tenir à l'écart d'un tanar'ri qui est sur le point de le réduire en miettes. Les fiélons sont les produits de la substance et de la croyance (*pas autant que ne le sont les mortels cependant*).

De nombreux autres facteurs entrent naturellement dans la composition des fiélons.

Plan d'origine

À proprement parler – et ceci s'adresse à tous les compteurs de haricots et les prétendus Greffiers – un fiélon est une créature maléfique d'un des Plans Inférieurs. S'il vient de n'importe où ailleurs, c'est que ce n'est pas un fiélon. Point.

En revanche, tous ceux qui viennent des Plans Inférieurs ne sont pas des fiélons. De nombreuses créatures mauvaises proviennent du fin fond du Grand Anneau. Certaines d'entre elles ont une étymologie fiélonne, comme les démombres (fiélons des ombres). Mais ce ne sont pas des fiélons. En fait, seules cinq races différentes de créatures peuvent être correctement appelées « fiélon » : les baatezus, les tanar'ris, les yugoloths, les gehreleths, et les hordelins. Ça ne veut pas dire qu'on n'en découvrira pas plus dans le futur, ou qu'on n'en reclassera pas d'autres, mais pour le moment, c'est comme ça.

Immortalité

Personne ne sait combien de temps vivent les fiélons. La chanson dit qu'ils sont immortels et, tout comme les dragons, le fait qu'ils deviennent plus puissants avec le temps n'est pas un soltif. Certains, comme le Général yugoloth de la Géhenne et les Sombre Huit des baatezus, sont connus pour avoir dirigé leur race depuis toujours. Bien entendu, les fiélons ne sont pas invulnérables ; ils peuvent être tués comme n'importe quelle autre créature. Mais sont-ils vraiment immortels ? Est-ce que leur malfaisance continue de faire rage tant que leur vie ne s'arrête pas anormalement ?

Comment pourrai-je le savoir, bige ? Comment peut-on ? On ne sera pas là pour voir ce que font les fiélons, du premier souffle du multivers jusqu'au dernier. Les puissances connaissent peut-être la réponse à cette question, mais elles ne le disent pas. (Et pourquoi le feraient-elles ? Ressens-tu un grand besoin de faire comprendre à un ver si une puce est mortelle ou non ?)

D'un autre côté, la plupart des gens admettent que les fiélons sont en effet immortels. C'est la supposition la plus sûre, et d'ailleurs, personne n'a jamais vu de fiélon devenir vieux ou mourir de « causes naturelles ». Vois-tu, les fiélons peuvent grandir, mais ils ne vieillissent pas – ils ne deviennent pas plus matures.

De nombreux fiélons peuvent s'accoupler et engendrer de plus petites versions d'eux-mêmes qui deviendront plus grandes et plus fortes à mesure que les années s'écoulent. Mais la progéniture ne vieillit pas et se développe simplement jusqu'à ce qu'elle atteigne un certain point (généralement appelé « l'âge adulte » chez les mortels). De la même façon, lorsqu'un fiélon obtient une promotion dans les rangs et se trouve remodelé en une créature complètement différente, ce n'est pas grandir ou vieillir. C'est changer, tout simplement.

La vraie question ne fait pas grande différence de toute manière. Même si les fiélons ne sont pas immortels, leurs existences sont indéniablement et extraordinairement longues – suffisamment longues pour entrevoir des perspectives que peu d'autres dans les plans arrivent à concevoir. Les fiélons comprennent rapidement le concept de patience ; un siècle n'est rien pour eux. D'un point de vue de mortel, les fiélons

ont effectivement tout leur temps pour élaborer de nouveaux plans de violence et de vengeance.

En fin de compte, il y a vraiment une façon de savoir si les fiélons sont immortels. Tout d'abord, essaye de devenir toi-même immortel. (C'est la partie facile). Deuxièmement, capture un fiélon vivant, enferme-le dans une cellule protégée magiquement, et assure toi qu'il ne s'échappe pas. (C'est une affaire déjà plus difficile). Et troisièmement, assied-toi et attend. Si le fiélon finit par mourir à la longue, tu sauras qu'il n'était pas immortel. Mais si vous êtes tous les deux encore assis là à la fin des temps, tu sauras qu'il l'était.

Espérons que la réponse en vaille la peine.

Sexe

Quand tu liras le reste de ce bouquin, tu pourras remarquer que certains auteurs ont tendance à dire *il* pour désigner un fiélon. D'autres préfèrent dire *elle*. Et la plupart d'entre eux préfèrent employer *il* sans égard pour le masculin ou le féminin. Parfois, un même auteur passe de l'un à l'autre, en employant *il* ou *elle*. Mais c'est uniquement parce que les fiélons ont tendance à faire de même. (Comme tu l'apprendras dans les chapitres suivants). Ça n'a pas de sens de nous contraindre à un certain style alors que les fiélons ne suivent pas l'exemple.

La question est cependant de déterminer la différence entre un fiélon mâle et un fiélon femelle. Je doute que plus d'un mortel sur mille puisse contempler un balor et définir son sexe, si jamais il en a un. Ce n'est pas comme si les femelles portaient des robes, et elles n'ont pas non plus le même genre de glandes mammaires que les mortels utilisent pour allaiter leurs jeunes. (Après tout, les fiélons ne sont pas des mammifères). Parfois les mâles et les femelles peuvent bien sûr exhiber des signes de sexualité, comme de légères variations dans les cornes, les écailles ou les pupilles. Mais la principale différence se trouve dans leurs organes internes. Les mâles engendrent les enfants. Les femelles les portent. Et c'est tout.

Bien entendu, ça ne fait pas la moindre différence pour le bige de base – à moins que le fiélon n'ait décidé de s'accoupler avec lui. Et là, il ferait mieux de prier pour que ça n'arrive jamais.

Diffamation de béjaunes

On éclate tous de rire quand les lascars du Plan Matériel Primaire désignent certains de nos plans par le mauvais nom. « Les Neufs Enfers », « le Nirvana », « Gladsheim » - ce sont des termes de provinciaux ! Et bien les Béjaunes ne se sont pas simplement contentés des Plans Extérieurs. Ils ont aussi attribué leurs propres noms campagnards aux diverses races planaires, y compris – tu l'auras deviné – les fiélons. Je ne répèterais pas ces noms ici. Sigil a évidemment sa part de Primaires qui insistent encore à les employer, mais on se moque bien d'eux. Ça les fait paraître aussi ignorants et stupides qu'ils ne le sont probablement. Et ça agace les fiélons, mais quelque chose de féroce.

Les véritables noms

Au sein de chaque être, comme on dit, il y a un endroit qui répercute certaines caractéristiques du cosmos, un son qui se résume aux désirs de l'être, sa haine, sa destinée, et ce qu'il y a de plus enfoui en lui. C'est ce qu'on appelle le véritable nom, ou le nom secret, et les fiélons dissimulent le leur du mieux qu'ils peuvent, ce n'est un soltif pour personne. Les véritables noms, comme pourra dire n'importe quel étudiant de l'occulte, sont les formes d'entraves les plus puissantes qu'on connaisse.

Le véritable nom d'un fiélon est ce qui lui permet d'être invoqué par un mortel ou d'être réduit en esclavage par un supérieur. En fait, le nom prononcé définit en résumé l'essence même du fiélon, et l'affranchi qui le prononce brise la volonté du fiélon qui n'a alors plus d'autre choix que d'obéir. La prononciation du nom – au cours de certains rituels, offrandes ou menaces – peut invoquer la créature depuis n'importe où sur les plans, à l'encontre de sa volonté. Et une fois que l'invocateur a appelé le fiélon, il peut épeler le véritable nom pour lui nuire grandement. C'est la raison pour laquelle les fiélons essayent de soustraire les véritables noms à leurs ennemis – ainsi, ils peuvent les transmettre aux mortels, qui peuvent ensuite punir les fiélons ainsi nommés, ou les contraindre à rendre des services.

Bien entendu, il est difficile de découvrir le véritable nom d'un fiélon. Ils le gardent secret jusqu'au jour où ils meurent, et ils font de leur mieux pour en détruire toute trace dans les livres, d'une façon ou d'une autre. La chanson dit que certains fiélons pourraient même ne pas connaître leur véritable nom, ou qu'un ennemi pourrait leur faire oublier. C'est particulièrement brutal sur les biges. Vois-tu, les mortels ne découvrent presque jamais leurs véritables noms, mais les fiélons ont besoin de connaître le leur pour aller de l'avant. S'ils en sont privés, ça les empêche de s'élever aussi vite qu'ils ne le voudraient.

Quelques affranchis affirment que le véritable nom d'un fiélon change complètement lorsqu'il est promu au grade supérieur de sa hiérarchie. Il est plus probable que le nom évolue avec le fiélon, ne changeant que quand la créature change. À sa base, le nom reste sûrement le même – avec juste quelques ajouts. Un fiélon appelé par une ancienne version de son véritable nom n'est pas aussi bien entravé, et il se réjouira en montrant à l'invocateur à quel point il est libre.

La Guerre Sanglante

Les gens disent que les fiélons ne seraient pas complets sans la Guerre Sanglante qui fournit matière à leur colère, et que ces créatures existent pour définir l'apparence du mal à travers leurs actes. Eh bien, que ce soit vrai ou pas, les fiélons agissent certainement comme si c'était le cas. Ils rassemblent toute leur volonté et leurs ressources pour broyer leurs ennemis et essayer de s'assurer que leur propre opinion prévale. Ils utilisent n'importe quels moyens à leur disposition pour évincer leurs ennemis ou les manipuler à leurs propres fins (comme tu le verras dans les chapitres suivants).

Maintenant, il est vrai aussi que tous les fiélons ne passent pas leur vie entière à se focaliser sur la Guerre Sanglante. Les hordelins ne sont pas impliqués, les gehreleths

tendent carrément de l'esquiver, et les yugoloths semblent bosser pour un camp aussi aisément qu'un autre. Les baatezus et les tanar'ris entretiennent la Guerre Sanglante, mais tous ne s'en soucient pas tant que ça. Toutefois, n'importe quel fiélon qui souhaite se faire un nom ferait bien de considérer la façon dont il va faire face au combat.

La Guerre Sanglante tourmente les mortels de bien des façons. Les batailles rasant bien entendu des territoires et tuent des innocents. Mais elles anéantissent aussi tellement de fiélons que les baatezus et les tanar'ris ont eu à réfléchir sur la façon de reconstituer leurs effectifs plus rapidement. Ils ont alors découvert le procédé pour changer les larves en lémures ou en mânes. Ils ont également appris que les larves se forment dans les Plans Inférieurs lorsqu'un mortel mauvais vient à mourir. N'importe quel bige qui peut faire le rapport entre les deux peut deviner ce qu'il s'est passé ensuite : les fiélons ont commencé à corrompre les mortels dans le but d'avoir plus de larves.

Se rendre sur le Primaire

D'un point de vue de fiélon, les mortels sont de la raclure et de la vermine. Toutefois, ça ne veut pas dire qu'ils ne servent à rien. Les fiélons ont découvert le Plan Primaire il y a fort longtemps et, depuis ce jour, se sont servis des mortels pour leurs projets.

Pour un fiélon, la durée de vie d'un mortel est pitoyablement courte. Ça octroie à ces créatures une perspicacité extraordinaire envers les personnes mortelles, bien que les fiélons doivent souvent attendre d'être très puissants pour mettre cette connaissance en pratique. En fait, les plus faibles fiélons ne traitent habituellement pas avec les mortels, et d'ailleurs, ils doivent d'abord recueillir la sagesse avant de pouvoir l'utiliser. Mais quand ils commencent à se servir de cette connaissance... bige, c'est une autre histoire. J'ai entendu dire qu'aucun acte de mortel ne peut surprendre un grossium fiélon, pas même ceux des Xaositectes. La chanson c'est que les fiélons se jouent des mortels comme de vulgaires insectes.

Bien sûr, tout ceci soulève la question : pourquoi alors les fiélons s'intéressent-ils aux mortels ? Eh bien, comme il a déjà été dit, ils comptent sur les bougres pour en faire de futures chairs à canon dans la Guerre Sanglante. Les érinyes, les glabrezus, les succubes, et autres, tentent de séduire et de corrompre les mortels de leur côté, de sorte que quand le bige meurt, il atterrit dans le Plan Inférieur correspondant. Parfois, les fiélons enlèvent les mortels vivants et les entraînent chez eux pour s'en servir d'esclaves, de mercenaires ou de denrée alimentaire. Et parfois, ils aiment juste jouer avec eux, comme un chat qui tourmente une souris avant de la tuer.

Les fiélons se servent aussi du monde Primaire comme d'un champ de bataille ou d'un refuge pour la Guerre Sanglante. La plupart des Plans Extérieurs sont bien trop défendus par les autochtones – modrones, aasimons, guardinals, ou quoique ce soit d'autres – pour permettre aux fiélons de s'emparer de plus d'un petit pied à terre.

Mais, à tort ou à raison, ces créatures voient les béjaunes comme des proies faciles, et ils emportent avec eux et sans considération leurs batailles sur les mondes Primaires.

Pour la plupart d'entre eux, cependant, le Plan Primaire est une source de foi. Les Plans Extérieurs fonctionnent avec la croyance, et, comme on l'a déjà vu, les fiélons y prospèrent. Alors si ces créatures s'aventurent sur le Plan Primaire et persuadent les béjaunes de les craindre et de les respecter, ils obtiennent alors la force de cette croyance. Cette force qui, à elle seule, est une raison suffisante pour terroriser les mortels du Plan Primaire.

Invoker les fiélons

La raison pour laquelle un bige souhaiterait invoquer un fiélon me dépasse, mais vu qu'on ne manque pas d'imbéciles qui veulent essayer, je me suis dit que je ferais mieux de donner un bref aperçu des meilleures méthodes pour se faire, et à quoi s'attendre pour chacune. Les chapitres suivants dans ce bouquin passent essentiellement en revue les invocations des principaux types de fiélons. La chanson ci-dessous n'est qu'une vue d'ensemble générale.

Tout d'abord, cela dépend si, oui ou non, tu connais le véritable nom du fiélon à invoquer. Si tu ne le connais pas – et la plupart des lanceurs de sorts ne le connaissent pas – tu seras contraint de lancer une *convocation mineure*, qui limite grandement ce que tu peux obtenir (voir la description du sort ci-dessous). En théorie, il est possible qu'un sort de *convocation de monstres* de très haut niveau puisse invoquer un fiélon plus puissant, mais vu que tu ne connais pas le véritable nom de la créature, je te déconseille d'essayer.

Si en revanche tu connais le véritable nom d'un fiélon en particuliers, tu peux essayer de l'appeler sur ton Plan avec un sort de *portail*, d'*asservissement* ou de *cacofiend*. Ces sorts peuvent mettre le grappin sur un baatezu, un tanar'ri ou un yugoloth de haut rang. Mais fais attention à comment tu t'y prends. Après tout, le sort de *portail* ouvre simplement un passage vers le fiélon nommé ; il peut passer au travers ou envoyer un serviteur à sa place. Et quelle que soit la chose qui y apparaît, elle sera à peu près libre de faire ce qu'il lui plaît.

Avec les sorts *asservissement* et *cacofiend*, un affranchi peut lier le fiélon invoqué dans un cercle de protection – du moins il peut essayer, pour être plus précis. Si ce qu'il fait est correct, la créature est piégée jusqu'à ce qu'elle accepte de rendre un service (ou jusqu'à ce qu'elle trouve un moyen de s'enfuir). Mais réduire un fiélon en esclavage de cette manière ne rendra pas la créature très joyeuse.

Il existe sans nul doute de nombreux objets magiques et autres procédés pour appeler des fiélons des Plans Inférieurs. Mais ceux-ci sont les mieux connus et les plus largement utilisés. Selon moi, ça veut dire que ce sont ceux qui fonctionnent le mieux. Alors si tu dois invoquer un fiélon, tiens-toi-en à ce sur quoi tu peux compter.

Un dernier mot

De peur qu'un péquin pense que tous les fiélons sont semblables, laisse-moi te dire que ce chapitre ne présente que les similarités superficielles. Bien qu'il ait été suggéré que tous les fiélons naissent d'une source primordiale, ils sont incroyablement différents dans leurs attitudes et leurs objectifs. Le reste de ce bouquin met à nu ces différences. On a même déniché les soltifs d'une cité baatezu, d'un bled tanar'ri et d'une tour yugoloth ; ces chansons (accompagnées de cartes) apparaissent à la fin de chacun des trois principaux chapitres.

Et pour ceux d'entre vous qui ont encore besoin de savoir la taille de tel fiélon, le score de moral qu'il a, ou à quel point il est difficile de le tuer, nous avons inclut des références aux autres bouquins qui se sont spécialisés dans ce type de renseignements. Ces « Autres Sources » apparaissent dans chaque chapitre, vous disant où vous rendre pour en apprendre davantage sur chaque type de créature.

Remerciements

Une partie de ce qui se trouve dans ces pages est indéniablement vraie ; et certaines d'entre elles sont juste des balivernes d'azimutés. Avec des rapports rassemblés aux quatre coins des Plans, il était difficile de séparer les faits de la fiction, le vrai du faux. Les puissances savent à quel point les fiélons aiment mentir ; il a fallu beaucoup de temps et d'efforts pour faire le tri de nos connaissances accumulées. En fait, ce recueil est une compilation des trouvailles des chercheurs et des affranchis de tout le multivers. Et même si j'aimerais recevoir les honneurs de tout cela, je ne le peux pas. Je ne suis que le dernier compilateur de ce qui se trouve entre tes mains. Quand tu liras ce bouquin, tu remarqueras sans doute que les différents rapports sont crédités par différentes personnes. Rendons leur hommage.

Nomoto Sinh, mon bon ami magicien, est un érudit aimable et dévoué comme il se doit. Il a rédigé le chapitre sur les baatezus. Ceux qui l'ont assisté sont : Rezzik Tam, un demi-orque du Plan Primaire, dont la haine des baatezus est manifeste ; la demi-elfe Tealo Wilton, qui a certainement livré les articles (en dépit de son arrogance et de sa tendance à faire l'apologie des fiélons) ; et Regnus Roy, un lascar humain et natif de Sigil qui a tendance à dire les choses comme elles sont.

Le compilateur du chapitre sur les tanar'ris est Jessyme Rauch, une roublarde sérieuse et bien corsée. Dans son équipe il y a : Michil Kedell, un nain joyeux et bavard ; le bariaure excentrique Telson Cornefendue, dont les discours vont un peu plus loin que les autres ; et le slaad bleu connu sous le nom de Xanxost, qui – ben euh, qui est un slaad. Le meilleur, ceci dit. J'ai essayé d'arranger les écrits de Xanxost dans un certain ordre et d'enlever la plupart de ses apartés confus, mais sa personnalité s'en ressent encore (pour le meilleur ou pour le pire).

Le cerveau à l'origine du chapitre sur les yugoloths – un githzeraï qui a parfois des perspectives lugubres – m'a demandé de conserver son anonymat, signant ses écrits simplement par l'Anonyme. Il ne souhaitait pas être lié aux nombreux secrets dévoilés sur les yugoloths. Ceux qui l'ont assisté, le vieux tieffelin Enkillo le Rusé et l'éloquant lupinal Mowatt Ke'Mahn, ne sont pas aussi discrets. Malheureusement, une grande partie de ce chapitre est suspect. J'ai mes raisons de croire que l'un des trois chercheurs – bien que je ne sache qui – est un espion yugoloth infiltré. Tu penses que je suis paranoïaque ? Un péquin n'est jamais trop prudent avec les yugoloths.

Le chapitre des gehreleths fut beaucoup plus simple. Le tout a été rassemblé par Carlvian Everhaite, un magicien drow du Plan Primaire. Quelques-uns d'entre vous ont pu lire son précédent bouquin sur les gehreleths, *Les Trois Parties du Mal*. C'est ce qui m'a fait penser à lui pour ce boulot.

Enfin, le chapitre qui couvre les autres créatures fiélonnes est le résultat d'un effort commun. J'ai demandé à certains de mes contributeurs de faire un double devoir et d'écrire un petit article sur les bodaks, les guenaudes noires, ou quoique ce soit d'autres qui méritent d'y porter attention.

Hélas, les affranchis que je viens de nommer ne sont plus tous parmi nous. J'ai perdu certains gens bien en faisant ce recueil, et parmi eux tous ne sont pas morts. Certains ont eu des destinées bien pires. Mais je ne mentionnerai aucun nom ici. Je ne tiens pas à ce que les chansons qu'ils ont dénichées soient entachées ou mises dans l'ombre à cause de leurs destinées. Vois-tu, nous faisons des sacrifices au nom de la vérité, de sorte que vous n'ayez pas à en faire. Le moins que tu puisses faire à présent, est de faire bon usage de cette sagesse recueillie.

Convocation mineure

Sort de mage Niveau 5 ; Conjuración/Convocation

Portée : 9 m

Durée : spéciale

Zone d'effet : 1 créature

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 1d4 heures

Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet au magicien de convoquer un fiélon mineur depuis les Plans Inférieurs sans avoir à connaître le nom véritable du fiélon. En cas de réussite, le sort fait vieillir le magicien de six mois. Trois rounds après que le sort ait été lancé, un des fiélons suivants apparaît à l'endroit où se trouve le magicien :

D20 Fiélon

- 1-4 Yugoloth gardien (moindre)
- 5-6 Abishaï noir
- 7-8 Armanite
- 9 Osyluth
- 10-13 Hordelin (6 +3 DV uniquement)
- 14 Barbazu
- 15-16 Bar-Igura
- 17-18 Canoloth
- 19 Bulezau
- 20 Gehreleth Faratsu

Avant de lancer le sort, le magicien peut tracer un cercle de protection dans lequel il piègera la créature. S'il réussit, il peut essayer de demander un service au fiélon en échange de sa liberté. La plupart des fiélons ne rendront pas de service qui prennent plus de 24h à accomplir ; seuls les yugoloths gardiens sont aptes à servir plus longtemps. Une fois que le fiélon accepte l'accord, il doit effectuer les termes de l'entente du mieux qu'il peut avant de retourner dans les Plans Inférieurs. Bien entendu, si le fiélon peut contourner les termes du contrat en l'appliquant à la lettre, il le fera, mais le sort de *convocation mineure* invoque uniquement des créatures d'intelligence faible à moyenne – et non celles bien connues pour leurs habiles tromperies.

Si le cercle de protection du mage est défaillant, ou s'il ne prépare aucun cercle du tout, le fiélon est libre de faire comme il lui plaît dès qu'il apparaît. (Les chapitres suivants du *Faces of Evil* fournissent des détails sur la façon dont réagissent les différents fiélons à la convocation). Si elle le souhaite, la créature peut rester sur le Plan du magicien pour une durée maximum d'un an, au bout duquel elle retourne dans les Plans Inférieurs.

Les composantes matérielles de ce sort sont un collier d'animal, une poignée de terre provenant d'un lieu maudit, et une feuille de parchemin faite avec la peau d'une créature des Plans Extérieurs.

Pour plus de détails sur la façon de tracer des cercles de protection et traiter avec les créatures convoquées, référez-vous au sort de 6^{ème} niveau *asservissement* du Manuel des Joueurs AD&D®.