

# L'Enfer

## NEMETH ET L'ANTÉMONDE



Le royaume spirituel de l'Arcane XV peut s'apparenter à un anti-Akasha. Les règles physiques qui y prévalent, si elles étaient quantifiables, s'opposeraient probablement à celles qui prévalent dans les domaines subtils des Fils des Éthers. Peut-être serait-il plus opportun de le comparer aux royaumes des Selenim ? Quoi qu'il en soit, Temen-An-Ki échappe à toute classification. Temps, espace et matière n'y sont que des notions fluctuantes. La description qui suit n'est qu'une tentative de traduire en termes physiques et logiques une réalité qui, à l'image de son créateur, se dérobe à toute préhension rationnelle. Elle ne s'attache qu'à la partie la plus immédiate, visible et rationnelle de l'anti-réalité chaotique, voire incompréhensible, que représente Temen, ou Nemeth (l'anti-anti-monde, en quelque sorte). En apparence, donc, Nemeth est une tour. Une tour perdue au cœur d'un océan de nuages noirâtres tantôt gazeux, tantôt liquides, tantôt solides, entre lesquels planent des sortes d'immenses vautours aux ailes minérales. On l'aborde comme on aborde une île inconnue, censée abriter quelque créature antédiluvienne. C'est un édifice monstrueux, sculpté dans une roche noire réputée vivante, dont l'architecture en spirale et les arcades titanesques rappellent la Babel des tableaux de Bruegel (E-Temen-An-Ki signifie d'ailleurs Babel chez les babyloniens, qui se sont inspirés des songes que leur " envoyait " la tour pour leur propre création — pâle copie du monstre original). Elle ne possède ni fin ni commencement visible, pas plus qu'elle n'obéit au loi de la gravité en vigueur sur Terre. Il n'y a ni envers, ni endroit à Nemeth. Quiconque tenterait de gravir les escaliers cyclopéens qui s'enroulent autour de l'Antémonde — immense colonne centrale rayonnant d'une énergie maléfique — se rendrait compte de la vanité de son entreprise. Croyant arriver au sommet de l'édifice, il reviendrait en fait sur ses pas, empruntant toujours le même itinéraire. Nemeth est un ruban de Moebius, une aberration physique que l'esprit humain ne peut plier à ses règles. Dans ses conditions, bien sûr, parler d'étages ou de hauteurs relève de la simplification la plus outrancière. C'est une réalité qu'il faudra garder à l'esprit.

Le Prince de l'Arcane passe l'essentiel de son temps dans un étage invisible de la Tour auquel seuls quelques rares privilégiés ont parfois accès. Bardé de capteurs magiques le reliant à ses serviteurs, son trône conscient le relie au monde extérieur et " absorbe " ses émotions, lesquelles se matérialisent sur sa peau par des petites cloques dont le précieux liquide, soigneusement recueilli, est régulièrement déversé dans l'Antémonde, qu'il infuse de son énergie magique. Toutes les potes qui relient la tour à notre monde, et dont les Adoptés nommés Saltimbanques connaissent seuls l'emplacement, sont également reliées au gigantesque hémicycle qui fait face au trône du Prince (c'est dans cet amphithéâtre que les " visions " qu'il reçoit du monde physique s'animent et prennent vie selon son bon plaisir, provoquant chez les acteurs terrestres et inconscients de ces représentations improvisées de violentes crises de cauchemar). Nul autre que lui ne connaît le mot qui peut les ouvrir.

Les portes que relient les accès extérieurs de Nemeth à notre monde s'apparentent le plus souvent à des ponts, des édifices mornes aux rebords déchiquetés qu'aucun pilier ne vient soutenir. Une arche spectrale, gardée par des soldats en armure, vous avertit que vous venez d'entrer dans le domaine du diable. Votre déchéance ne fait alors que commencer. La société de la tour se divise en cinq classes bien distinctes, correspondant chacune à une fonction précise.

### **Les Fantassins**

Ce sont les soldats du Diable, et les gardes de Nemeth. Ce sont eux qui, le moment voulu, déferleront en hordes impassibles dans les royaumes agarthiens des Nephilim insouciantes. Ce sont eux également qui protègent le Prince et surveillent les entrées de son domaine — les premières créatures que découvriront les Adoptés lorsqu'ils quitteront le monde terrestre. La plupart sont actuellement inactifs. Leur apparence est celle de guerriers en armure médiévale, mais il n'y a rien dans leur armure, rien d'autre qu'un esprit en mouvement. Heaume baissé, les Fantassins ne se dévoilent jamais, et ne se disloquent, si l'on peut dire, que lorsque leur armure, taillée dans la même roche noire et vivante qui a servi à édifier la tour, ne vient à être détruite (un mot sur cette roche : nourrie d'âmes concassées, elle " hurle " littéralement lorsqu'elle rentre en contact avec une substance organique. Il est probable que seule l'orichalque puisse la détruire, ou tout au moins l'endommager). Les Fantassins ne possèdent ni intelligence, ni conscience, et sont programmés pour un but unique par les Artificiers qui les ont créés. Ce ne sont que de porteurs d'armes, animés par une volonté unique et universelle issue de l'Antémonde.

### **Les Géniteurs**

Ce sont les techniciens de Nemeth. Ce sont des êtres étranges que l'on pourrait qualifier de robots s'ils n'étaient pas parfaitement intelligents et doués d'une âme. Ils possèdent quatre bras, reliés à un axe central surmonté d'une capsule liquide abritant un artefact en mouvement, et flottent à environ un mètre du sol. Leur cœur/conscience, prisonnier de sa capsule, est constitué d'un atome grossi plusieurs millions de fois, et l'électron unique qui flotte autour du noyau émet en se déplaçant au sein du liquide, des vibrations s'apparentant à des sons. Une parole, un cerveau, quatre membres préhensiles : c'est tout ce dont les géniteurs ont besoin pour mener leur tâche à bien. Leur fonction principale est de mener les nouveaux arrivants dans les désincorporateurs qui les attendent, afin d'achever le processus de dissolution. Une fois passés dans cette étrange et terrifiante machine, un conglomérat de tubes aspirants et de pistons grossiers animés par une énergie techno-magique régie par les lois du milieu, les Adoptés perdent toute consistance physique. L'effet produit est indescriptible, et les souffrances éprouvées bien pires encore que celle ressenties par les Nephilim dont le pentacle est détruit. Sorti du désincorporateur, le Nephilim Khaiba n'est plus qu'un esprit. Mais l'état de pureté élémentaire n'est pas encore atteint. Revêtu d'une enveloppe charnelle immuable, à la physionomie humanoïde

et à la consistance immatérielle mais visible, l'Adopté est lâché dans l'un des obscurs labyrinthes qui occupent des étages entiers de la tour, et dont l'unique issue reste l'Antémonde. Ces dédales aux innombrables ramifications sont destinées à purifier l'Adopté avant sa dissolution dans l'Antémonde — la machine qui fournira au Diable l'énergie nécessaire à la destruction des Nephilim. Ils sont peuplés d'effets Dragon mutants, qui "absorbent" sur l'Adopté tout ce qui n'est pas son Ka-élément principal, des Ka-éléments résiduels aux reliquats de conscience qui rattachent l'ancien Nephilim au monde matériel. Une fois embrassé son état de pureté, le corps artificiel de "l'élu" approche de la brûlante colonne centrale, par laquelle il est inexorablement aspiré. Son Ka-élément rejoint celui de ses milliers de prédécesseurs (il arrive que certains Adoptés, dans une proportion qui ne nous est pas connue, soient "épargnés" en raison de la puissance de leur Ka-élément dominant et soient remis aux Artificiers pour que ceux-ci en fassent des Géniteurs). Seul le Prince de l'Arcane, et quelques-uns de ses serviteurs, peut et doit conserver une intégrité physique. Les autres Adoptés rejoignent l'Antémonde pour se fondre en une conscience unique — pure énergie élémentaire aux émanations magiques dont les Artificiers feront les armes et les fantassins de demain.

### **Les Artificiers**

Ce sont les architectes, les ingénieurs, les armuriers et les bâtisseurs de Nemeth. Ce sont eux qui, en des temps immémoriaux, ont édifié la tour d'E-Temen-An-Ki pour satisfaire les caprices de leur Prince. Ce sont eux qui édifient et entretiennent les ponts qui mènent à Nemeth, qui surveillent le bon fonctionnement de l'Antémonde, et qui recyclent son énergie pour élaborer des armes et créer les Fantassins qui les porteront. Leurs laboratoires sont des engins volants qui sillonnent le mince espace vertical séparant les labyrinthes de l'Antémonde. Les Fantassins, construits à la chaîne, sont entassés "désactivés" dans des étages obscurs, où leurs légions s'entassent en silence en attendant l'assaut final. La grande force des armées du Diable réside dans les armes terrifiantes que les Artificiers élaborent et perfectionnent depuis des milliers d'années. Outre les terribles perforateurs qui, le moment venu, ouvriront des brèches dans la fabrique spatio-temporelle que les humains nomment "réalité", ces ingénieurs ont récemment mis au point des artefacts qui, s'ils se révèlent efficaces dans les royaumes agarthiens que leur maître projette d'envahir, laisseront bien peu de chances à leur défenseurs. Les "disperseurs" sont censés perturber la circulation des champs magiques assurant la cohésion des pentacles et provoquer leur dissociation. D'autres artefacts s'apparentant vaguement à des fusils ou à des canons sont chargés d'une énergie magique formée à partir de Ka-éléments surconcentrés ou de Ka-Soleil pervers censés fixer ou détruire les Ka-éléments ennemis. Toutes ces armes sont entreposés dans d'immenses arsenaux et parfois testées en conditions "réelles" par des Saltimbanques qui viennent ensuite rendre compte de leurs précieuses observations à leurs concepteurs. Les armes jugées inefficaces ou dépassées sont impitoyablement détruites : on les rejette alors simplement dans l'Antémonde, où leur explosion libère l'énergie dont elles ont été chargées, ce qui évite le gaspillage inutile des ressources engagées.

## Les Consciences

Elles sont la mémoire de Nemeth. Leurs bibliothèques occupent des étages entiers de la tour, où s'empilent sous formes de grosses coffrets hermétiques les connaissances accumulées par les serviteurs du Diable depuis des milliers d'années. Semi-organique, le cerveau des douze Consciences, qui sont aussi vieilles que la tour elles-mêmes et qui ne sont en réalité que des extensions physiques du Prince, ne peut emmagasiner qu'une quantité réduite d'informations. Lorsqu'un cerveau est "plein" — et cela, grâce aux informations communiquées par les Saltimbanques, arrive assez rapidement —, il est aussitôt remplacé. Le cerveau plein est remisé dans un coffret, et rangé dans une bibliothèque. Un premier capteur magique correspondant au numéro de série du cerveau est greffé sur le crâne de la Conscience, qui restera ainsi en contact indirect avec lui. Un second capteur est fixé au trône du Prince de l'Arcane, qui reste ainsi en contact avec toutes les informations accumulées par ses extensions, et en reste l'unique dépositaire global. L'ensemble des renseignements et autres observations consignés par les serviteurs du Diable restent sa propriété.

## Les Saltimbanques (ou Mephistos)

Ce sont les véritables "initiés" de l'Arcane, les seuls véritables Nephilim (bien que Khaiba) à connaître l'existence de Nemeth et du Diable en personne. Ils sont les agents de liaison et les informateurs de leur souverain, et passent le plus clair de leur temps dans le monde physique. Ce sont rarement des Luxifer, quoique le cas existe : on les qualifierait le plus souvent "d'émissaires de l'ombre" — silhouettes obscures apparaissant et disparaissant sans prévenir, détenteurs de sombres secrets, et dépositaires de pouvoirs sans limite. Le Prince de l'Arcane les autorise en principe à se faire passer pour lui, quand il répugne à se rendre lui-même sur Terre. Les Luxifer ignorants des secrets de l'Arcane les craignent et les révèrent comme de véritables divinités. De fait, les Mephistos sont les seuls, avec leur maître, à connaître l'emplacement des portes qui mènent à Nemeth, et à maîtriser leurs dispositifs d'ouverture. Ce sont eux qui sont chargés de sélectionner les Adoptés jugés "prêts" à passer de l'autre côté, et à faire don de leur existence élémentaire au tourbillon de l'Antémonde. Informateurs et espions, les Saltimbanques surveillent également les progrès de la guerre terrestre qui oppose le Diable aux autres arcanes, et s'aventurent parfois dans les refuges akashiques de leurs ennemis pour en ramener de précieuses observations. Ils doivent faire part de leurs observations aux Consciences, émanations de la volonté du Prince qui en retour les informe par leur bouche de ses projets, et leur confie de nouvelles missions. Les Saltimbanques ont appris à modifier l'apparence de leur simulacre pour masquer les effets du Khaiba qui prend chez eux des proportions monstrueuses. En réalité, ils ont dépassé le stade de Khaiba, et l'ont en quelque sorte sublimé. Leur Ka-élément dominant a muté sous l'influence des brumes magiques de Nemeth, et s'est séparé en cinq branches "imitant" les cinq éléments : en réalité, les Saltimbanques sont faits d'un élément unique, qu'ils ont appris à contrôler et à modeler. Le Prince de l'Arcane voit en eux les Nephilim du monde de demain — celui qu'il compte créer une fois la défaite des agarthiens consommée.

De fait, ils sont beaucoup plus difficiles à neutraliser que des Nephilim "normaux." Dans l'enceinte même de Nemeth, les Mephistos disposent de gigantesques observatoires, bardés de télescopes aux lentilles opaques et d'instruments de mesure incompréhensibles reliés directement, par de puissants câbles de pierre vivante, au brasier de l'Antémonde. Braqués sur l'obscurité des plans subtils, ces instruments sont censés sonder les royaumes agarthiens des Nephilim, et calculer la distance magique (et l'épaisseur de la protection) qui les en sépare. Lorsque cette distance sera devenue suffisamment faible, ou que le Prince le décidera, les perforateurs des Artificiers rentreront en action, et les portes qui séparent les royaumes magiques de l'enfer érigé par l'Arcane XV voleront brutalement en éclats.

