

TROISIÈME

NEPHILIM

REVELATION

ÉDITION



SUPPLÉMENT JOUEUR LE CODEX DES SELENIM



LE CODEX **DES SELENIM**

CRÉDITS

UNIVERS ET JEU DE RÔLE ORIGINAUX
DE FRÉDÉRIC WEIL ET FABRICE LAMIDEY

RÉDACTION

Damien Desnous, Vincent Kaufmann
Grégoire Laakmann, Tristan Lhomme
Éric Paris, Isabelle Périer
& Franck Plasse

CORRECTIONS

Fabien Clavel

ILLUSTRATIONS

Renaud Bec, Benjamin Carré,
Philippe Gaulier & Stéphane Rieder

MAQUETTE

Benjamin Gruet

DIRECTION DE PRODUCTION

Nicolas Hutter

DIRECTION ARTISTIQUE

Franck Achard

DIRECTION ÉDITORIALE

Sébastien Célerin & Frédéric Weil

REMERCIEMENTS

Grégoire Laakmann tient à saluer Jacques de Martigny pour ses révélations et incite tous les lecteurs de cet ouvrage à ouvrir une bouteille de leur meilleur alcool en souvenir de ce grand homme. *De profundis.*

Damien Desnous et Vincent Kaufmann remercient les frères d'Argyrope pour leurs conseils et leurs remarques et Coronis pour les mêmes choses ainsi que pour ses « *Ok, je te laisse encore jusqu'à demain matin.* »

Franck Plasse remercie les Parques d'Argyrope — Vincent, Damien et Grégoire — pour le plaisir sans cesse renouvelé d'œuvrer avec eux.

ERRATA

Nous avons oublié de créditer Stéphane Rieder pour certaines des illustrations de l'ouvrage *Le Codex des Nephilim*. Avec toutes nos excuses.

MULTISIM
édition

Multisim Édition
32, bd de Ménilmontant
75020 PARIS
info@multisim.com
<http://www.multisim.com>

Nephilim est un jeu de rôle Multisim© 2001.
<http://www.nephilim-rpg.com>

Imprimé par PubliPrint (57155 MARLY)

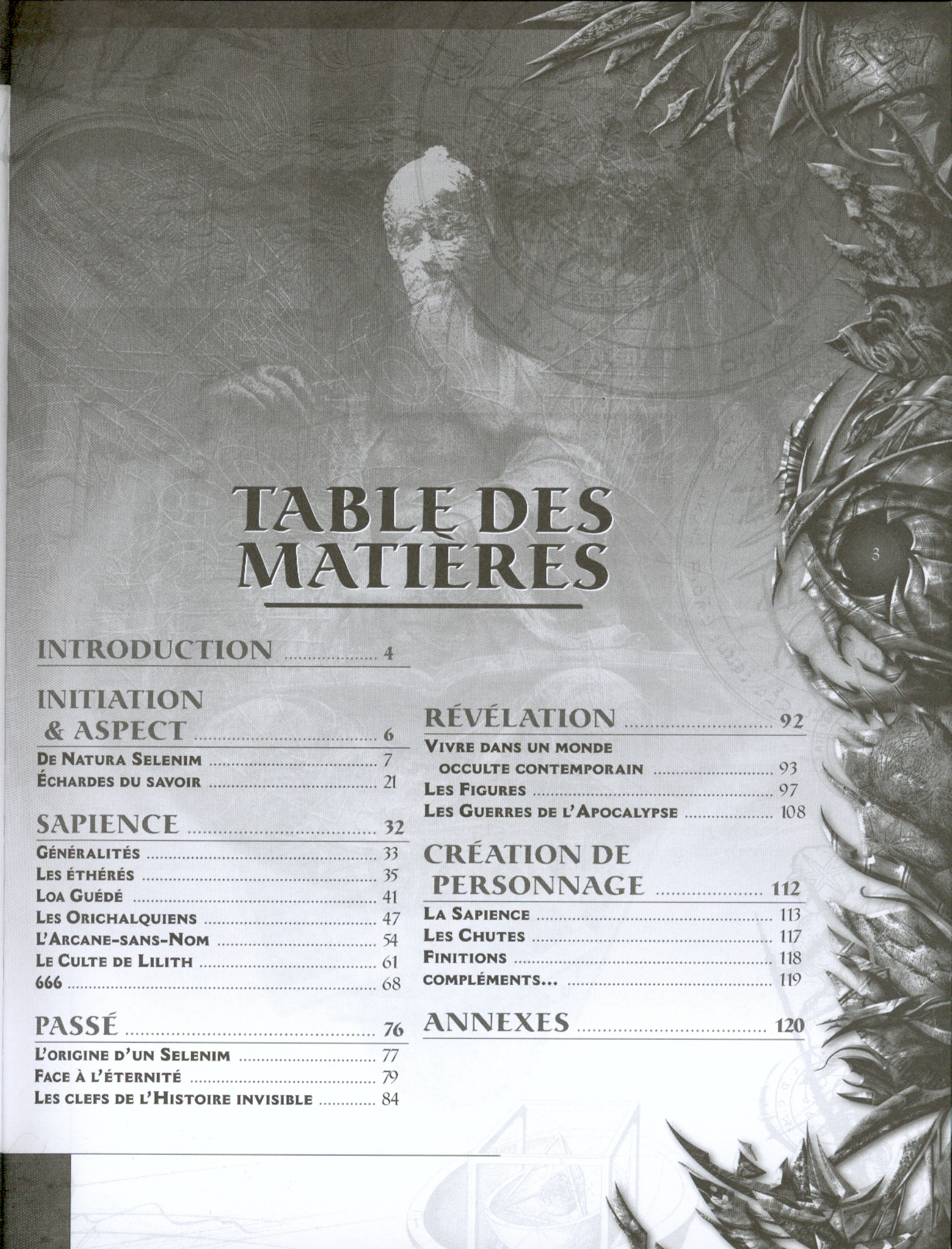


TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION 4

INITIATION & ASPECT 6

DE NATURA SELENIM	7
ÉCHARDES DU SAVOIR	21

SAPIENCE 32

GÉNÉRALITÉS	33
LES ÉTHÉRÉS	35
LOA GUÉDÉ	41
LES ORICHALQUIENS	47
L'ARCANE-SANS-NOM	54
LE CULTE DE LILITH	61
666	68

PASSÉ 76

L'ORIGINE D'UN SELENIM	77
FACE À L'ÉTERNITÉ	79
LES CLEFS DE L'HISTOIRE INVISIBLE	84

RÉVÉLATION 92

VIVRE DANS UN MONDE	
OCCULTE CONTEMPORAIN	93
LES FIGURES	97
LES GUERRES DE L'APOCALYPSE	108

CRÉATION DE PERSONNAGE 112

LA SAPIENCE	113
LES CHUTES	117
FINITIONS	118
COMPLÉMENTS... ..	119

ANNEXES 120

INTRODUCTION

Vous êtes un joueur — ou un meneur de jeu — de *Nephilim: Révélation* et vous interprétez un Selenim. Le *Codex des Selenim* est fait pour vous. Entièrement écrit pour être lu par le plus grand nombre, ce supplément vous propose du matériel de jeu pour donner plus de densité aux Selenim ainsi que des conseils d'interprétation et des précisions sur le monde occulte contemporain. Il enrichit le contexte du jeu et des personnages, livre aux joueurs de Selenim la connaissance, les doutes et les enjeux du peuple Selenim à l'heure de la Révélation.

Le *Codex des Selenim* est divisé en cinq parties; *L'Initiation*, *La Sapience*, *Le Passé*, *Révélation* et *Annexes*.

L'Initiation comprend deux chapitres.

- Le premier s'ouvre sur les différents cas de transformation d'un Nephilim en Selenim. Il se poursuit avec des règles complémentaires concernant l'Assouvissement et permettant aux joueurs de Selenim de typer leur personnage en leur choisissant des émotions de prédilection. Ensuite, sont détaillées la Vision-Ka et l'Ouïe-Ka, leurs utilisations, les informations qu'elles apportent et leurs dangers, et surtout ce à quoi ressemble le monde perçu par ces sens magiques: les Champs magiques, le Noyau des Selenim, le Pentacle des Nephilim... Enfin, ce chapitre se referme sur une rapide description des différents Selenim: les naturels, les anciens Nephilim et ceux qui sont apparus les premiers, les éthérés.
- Le second chapitre est un florilège de points de vue subjectifs de Selenim sur des sujets comme l'At-



lantide, les Nephilim, les Plans subtils ou l'Apothéose. Il vous permettra de forger l'opinion de votre Selenim sur ces sujets et de construire son discours sur les thèmes forts de *Nephilim: Révélation* sans déflorer les secrets du *Livre du Meneur de Jeu*.

La Sapience comporte deux chapitres.

- Le premier décrit les Selenim éthérés, les Kaïm s'étant sacrifiés à la Lune Noire aux côtés de Lilith pour sauver leurs frères de l'espèce humaine. Au-delà d'une simple description, il vous donne la possibilité de les jouer.

- Le second chapitre présente des factions liées à la Lune Noire accessibles à votre Selenim dès sa création ou en cours du jeu. Chacune d'elles est détaillée selon le même schéma: son histoire, ses buts, ses moyens, son organisation et son initiation.

Le Passé complète la création de personnages en permettant d'étoffer l'historique de votre Selenim avec des avantages comme des factions ou des Figures alliées, des artefacts, des connaissances... En fonction de la note de Passé que vous lui avez attribuée et du type de Selenim qu'il est — éthéré, incarné ou naturel. Cette partie a été conçue pour être utilisable avec un personnage déjà créé; il n'est donc pas nécessaire d'en refaire un nouveau pour en profiter.

Révélation est divisée en trois chapitres.

- **Le premier** présente, sous forme d'une nouvelle, divers problèmes inhérents au monde occulte contemporain auxquels votre personnage est régulièrement confronté.

- **Le deuxième** chapitre présente une quarantaine de Figures parmi les plus connues de *Nephilim: Révélation*. Les informations délivrées ne sont pas à prendre au pied de la lettre, certains mensonges se sont transmis au cours des siècles et sont aujourd'hui admis par la grande majorité des Selenim. Si elle était évidente et limpide, l'Histoire des Immortels ne serait pas qualifiée d'invisible.

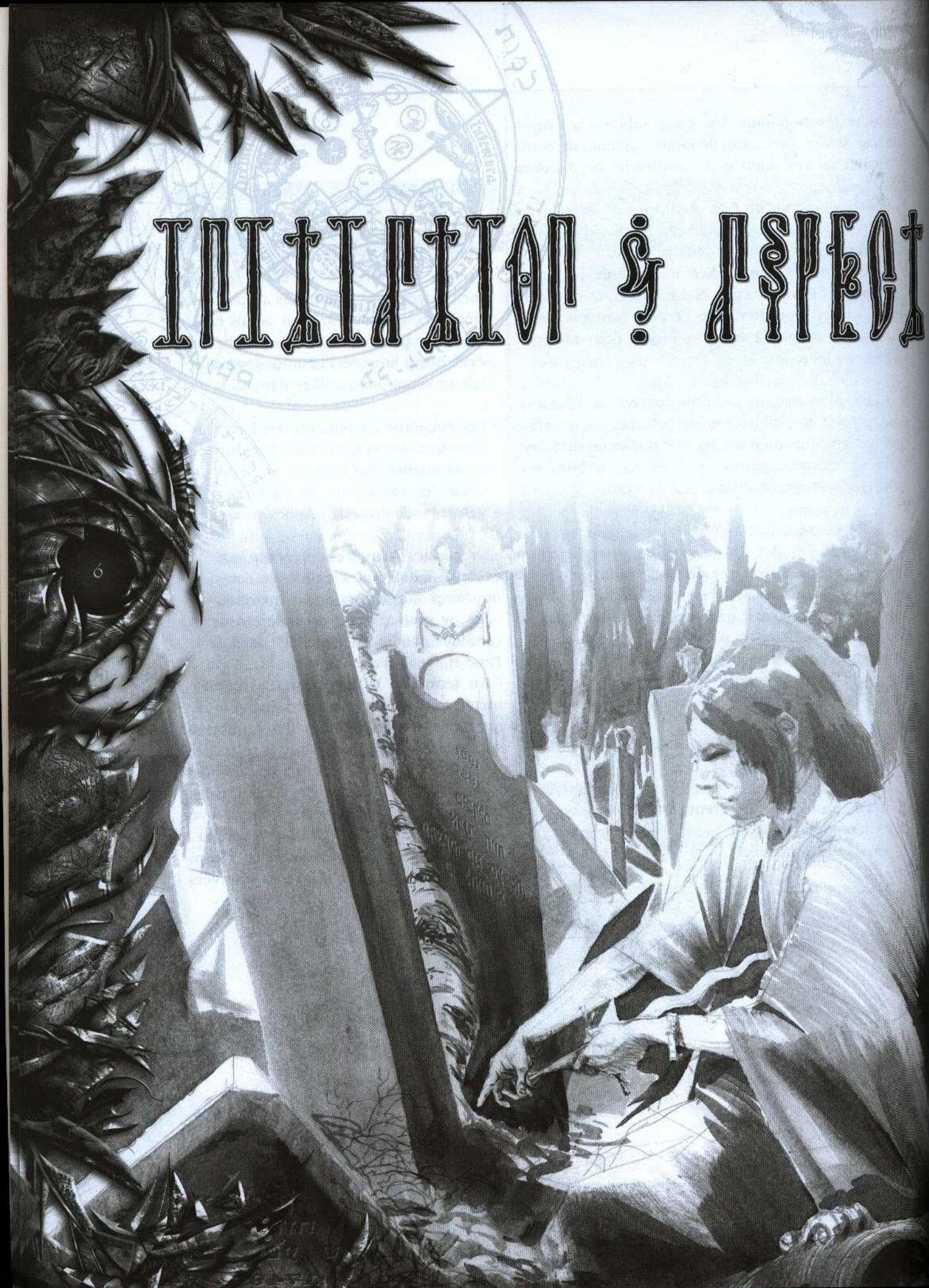
- **Le troisième** chapitre est une compilation de textes écrits par des Immortels et commentés par un Selenim. Il présente les enjeux et les batailles à venir: les Guerres de l'Apocalypse.

La partie **Annexes** présente un exemple détaillé de création de Selenim ainsi que divers textes auxquels vous ne pouvez avoir accès que sous certaines conditions détaillées dans *Le Passé* et avec l'accord de votre MJ.

Au terme de la lecture de ce supplément, vous vous poserez certainement des questions sur les origines des Immortels, sur l'Agartha et sur bien d'autres sujets passionnants qui font le charme de *Nephilim: Révélation*. Ouvrez-vous de ces interrogations aux autres joueurs que vous côtoyez et surtout à votre MJ. Celui-ci répondra à vos questions par des scénarios en s'inspirant des publications qui lui sont réservées.



IMITATION & ASPECT



DE NATURA SELENIM

« Contrairement à ce que pense la plupart d'entre nous, les Selenim ne sont pas des monstres dégénérés, loin de là. Nombre de nos frères les croient égoïstes et ambitieux. Comme leur mémoire est sélective! Les premiers Selenim se sont sacrifiés pour nous sauver, nous, les fils des Éthers, si fiers, si arrogants, si sûrs de nous! Toujours prompts à qualifier l'autre de monstre! Logique, puisqu'il est différent! Tout ce que nous savons sur les Selenim n'est que légendes, spéculations et purs fantasmes! Combien d'entre nous croient encore qu'ils ne peuvent pratiquer de véritables Sciences occultes, que l'Agartha leur est interdit? Notre mémoire est bien sélective, et la Stase est une bonne excuse pour justifier nos œillères! Les Selenim sont des êtres entiers, qui méritent plus encore que notre attention ou notre respect.

Les Nephilim qui découvrent l'Assouvissement ont des réactions violentes, convaincus que les Selenim le pratique uniquement pour satisfaire un plaisir morbide ou malsain. Même si l'Assouvissement s'accompagne souvent d'une réelle jouissance, ils le pratiquent avant tout par nécessité, pour éviter la souffrance et la dissolution dans le Champ maudit car celui-ci est trop faible pour assurer la cohésion de leur Noyau. Les Nephilim ont souvent accusé les Selenim de provoquer ou d'entretenir le désespoir dans les sociétés humaines,

En réalité, leur amour du macabre est rarement dû à un plaisir malsain, mais bien souvent à leur vision du monde, plus sombre, plus amère, mais aussi plus lucide. »

Extrait du discours d'Entée d'Orion lors du dernier rassemblement des Pérégrins d'EntreMondes, Mai 2001

« J'avoue ne pas avoir été particulièrement enjoué lorsque vous m'avez demandé de me rendre auprès de nos cousins, les Maudits. Si je pouvais éprouver ce sentiment, je crois que j'aurais honte. J'ai appris tant de choses à leur contact! Sur la transformation, sur leur perception des Champs magiques, sur l'Assouvissement... J'ai tant de choses à vous dire. Ils m'ont même appris certains de leurs plus grands secrets. Ils m'ont parlé des premiers Selenim, ceux qui se sont sacrifiés pour nous sauver, ceux qui n'étaient pas incarnés, ainsi que des derniers, ceux qui doivent lutter avant même d'avoir vécu. »

*Ashrad,
Phénix Kabbaliste et Argyrope.*

INITIATION & ASPECT

mais cela est faux. Du moins en partie. Même si certains aiment jouer avec les souffrances et les peurs de l'humanité, faire de leur cas une généralité est un aveu de bêtise et d'ignorance. On leur reproche de vivre aux dépens de l'humanité, les traitant de vampires émotionnels ou pire. Et pourtant, contrairement aux Nephilim qui, en s'incarnant, séparent ou détruisent des familles et des vies, les Selenim, eux, font assez peu de victimes. D'ailleurs j'en connais qui donnent plus de plaisir aux humains qu'à leur propre personne. Sans parler du réconfort qu'ils apportent aux morts.

LA TRANSFORMATION SELENIM

Seuls les Nephilim peuvent devenir des Selenim. Les Ar-Kaïm sont insensibles à la contamination et les humains, s'ils sont contaminés, deviennent des morts-vivants.

Il existe deux « méthodes » pour qu'un Nephilim embrasse les énergies de la Lune Noire: la contamination, lente et discrète, et le sacrifice, volontaire ou non. Les Péré-

grins d'EntreMondes racontent que des Nephilim qui s'étaient aventurés dans des Anti-Terres fort éloignées du monde profane ont été spontanément transformés. C'est possible, mais la Tempérance et le treizième Arcane Majeur n'accordent aucun crédit à ce qu'ils jugent être des « fariboles d'aventuriers ».

La contamination

Les Pentacles peuvent être contaminés par la Lune Noire (cf. *Le Livre des joueurs*, pp. 152-153). Si les Onirim sont les plus sensibles à la Lune Noire que les autres Nephilim, les autres sont loin d'y être insensibles. Des Sorts, ainsi que des rituels élaborés par la Tempérance, permettent de ralentir le processus, mais ils sont rares et ne rendent pas le Ka hermétique à une telle attaque. Toutefois, une légende Nephilim raconte qu'il existe d'étranges Akasha dont la gangue serait de Lune et non de Soleil, où serait cachée la clef permettant de rendre au Kalune sa pureté originelle, offrant ainsi aux Nephilim la possibilité de rêver. Dans un

registre plus inquiétant, mais aussi plus crédible, des Selenim connaîtraient des Rites ou Appels permettant d'accélérer la contamination des Nephilim par le Ka-Lune Noire. Heureusement, les Déchus ignorent ces rumeurs... du moins pour l'instant.

La transformation sacrificielle

Le rituel qu'utilisa Lilith pour devenir Selenim ne peut être réalisé que par des Kaïm. Avec ses compagnons, elle créa un autre processus destiné aux Nephilim qui désiraient lutter efficacement contre les Glaives prométhéens. Celui-ci est lié à des armes magiques composées d'un alliage de plomb, d'Orichalque et de fragments de la Lune Noire originelle, les couteaux d'ombre. Créés à l'origine pour sauver les Nephilim, ces couteaux sont devenus avec le temps des armes redoutables souvent utilisées aux dépens des Déchus.

Les couteaux d'ombre sont très rares, une cinquantaine seulement fut fabriquée par Lilith et ses compagnons. Quelques-uns ont été vidés de leur Réserve, les autres sont dispersés à la surface de la Terre, perdus ou en possession de différentes factions : puissants Selenim, Culte de Lilith, treizième Arcane Majeur, Mystères d'Hécate, mais aussi la Force, la Tempérance et la Maison-Dieu.

Le rituel du sacrifice volontaire est décrit ci-dessous. Pour chacun des tests, il faut utiliser les éphémérides Selenim et non celles des Nephilim.

LES COUTEAUX D'OMBRE

Les couteaux d'ombre sont à la fois des armes physiques — ce sont des armes tranchantes légères — et magiques.

NATURE DE LA BLESSURE	MEURTRIER	DÉGÂTS	PRÉCISION	MANIEMENT	FORT	RÉSERVE
Physique	«... »	1	+ 1	1	Peu	n.a.
Magique	Assez	2	n.a.	n.a.	n.a.	300

Les dégâts physiques se traitent selon les règles habituelles. En outre, la gestion des dommages magiques dépend du type d'Immortel qui les subit. Les Ar-Kaïm y sont insensibles, mais ils peuvent s'en servir pour se charger magiquement en Ka-Lune Noire. Cela doit être une action déclarée par le joueur en question : il est donc impossible de le faire par hasard ou lors d'un coup à moins que l'attaque n'ait été anticipée et que l'action de Charge n'ait été retardée. D'autre part, la Réserve d'un couteau d'ombre ne peut que diminuer, il n'y a aucun moyen de la recharger, ce qui signifie que le danger qu'ils représentent s'amenuise au fil du temps.

*Pour un Nephilim, les dégâts magiques d'un couteau d'ombre sont traités comme ceux d'une arme en Orichalque. De plus, le niveau de Maudit de l'Immortel augmente de deux « puces », et de trois si le joueur échoue dans un second test d'Initié contre le niveau de Meurtier magique de l'arme, en cas de blessure. Enfin, le joueur doit effectuer un test de Contamination (cf. *Le Livre des joueurs*, pp. 152-153) une fois les dommages enregistrés sur ses feuilles de Nephilim et de simulacre.*

Le Déchu doit se munir d'un couteau d'ombre et se rendre dans un lieu où le Champ maudit est puissant — près d'un Royaume, dans une nécropole, une Anti-Terre, etc. Ensuite, il doit le plonger dans son Pentacle quatre fois de suite. Les dégâts ne sont comptés qu'une fois si le joueur réussit un test d'Initié (Lune) Peu Difficile, modifié par Rituels. Il n'a droit qu'à un seul essai. En cas de Maladresse, il faut recommencer. À chaque coup, le Nephilim perd un Élément jusqu'à ce qu'il ne reste plus que le Ka-lune — d'abord l'Air et le Feu disparaissent, le plus faible en premier, puis l'Eau et la Terre. À ce moment, la branche lunaire se contracte et prend la forme d'une sphère. En Vision-Ka, le Nephilim peut voir le Ka-Lune Noire se développer. Le joueur doit faire un test de Ka-lune Pas Difficile modifié par Rituels. Un Échec ou une Maladresse conduit son Nephilim à la dissolution. Une Réussite indique que son Nephilim est devenu un Selenim dont le niveau d'Initié est égal à celui de son « ancien » Ka-lune. Sa Réserve maximale est de vingt « puces » par niveau d'Initié, mais sa Réserve actuelle est d'une seule « puce ». En cas de Coup d'éclat, la Réserve gagne dix « puces » immédiatement.

Si le sacrifice est forcé, les règles sont identiques, hormis pour le dernier test, celui simulant la transformation du Ka-lune en Ka-Lune Noire — qui est Peu Difficile.



LA DÉCOUVERTE DES SCIENCES OCCULTES SELENIM

Lorsqu'un Nephilim devient Selenim, il perd sa relation avec les Champs magiques élémentaires, sa Vision-Ka change, il oublie ses Sorts et ses Sciences occultes, parfois même une partie de sa Sapience. C'est un nouveau monde qu'il se doit d'affronter.

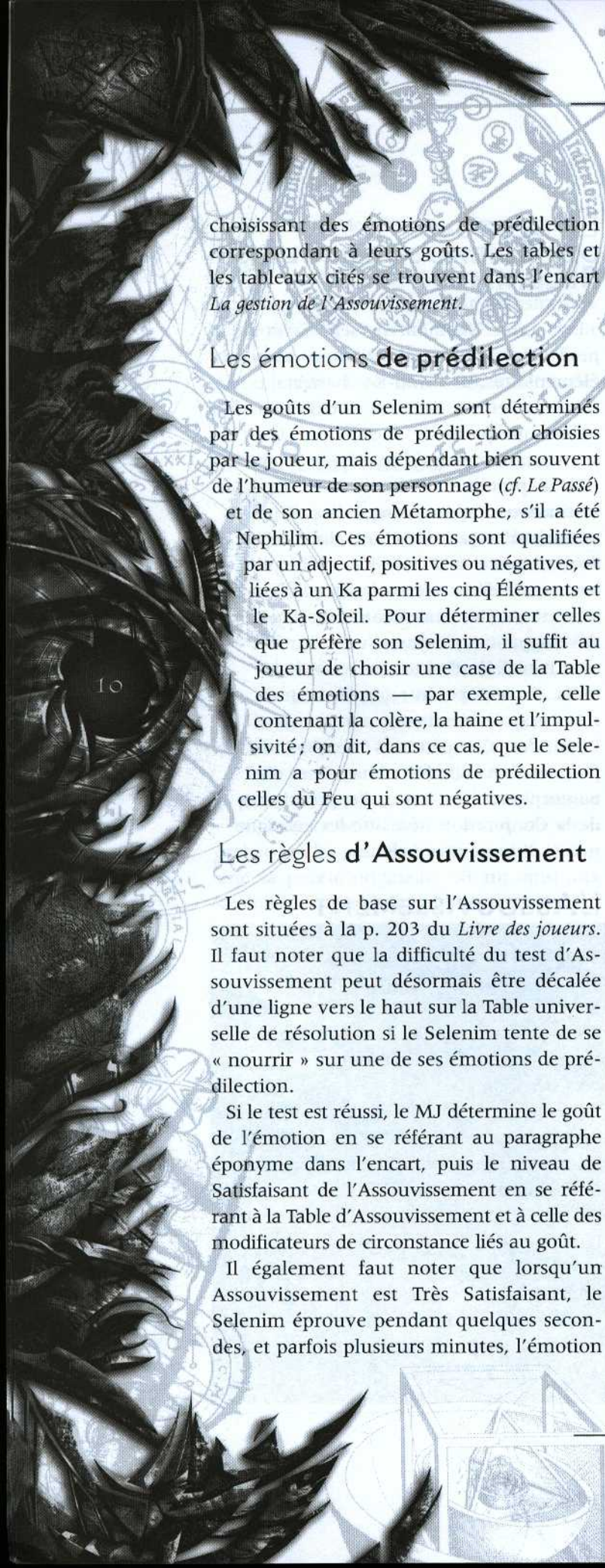
Si la pratique de l'Assouvissement est instinctive, l'apprentissage des Sciences occultes n'est pas une chose aisée. Néanmoins, grâce à l'Ouïe-Ka (voir plus bas), qu'il découvre souvent accidentellement, les nouveaux Selenim développent rapidement une relation avec l'au-delà et surtout avec ses habitants. En termes de règle, ils acquièrent gratuitement un niveau dans l'une des Compétences occultes du premier Cercle de Nécromancie et d'Anamorphose. En outre, l'apprentissage de la Conjuración nécessite les enseignements d'un mentor Selenim.

L'ASSOUVISSEMENT

La Réserve d'un Selenim fluctue en fonction de l'Entropie et des Sorts qu'il lance. Pour la remplir, il doit se nourrir des émotions qu'éprouvent les humains. Cette pratique s'appelle l'Assouvissement (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 203).

Lorsqu'un Selenim s'assouvit, il absorbe une partie du Ka-Soleil d'un ou plusieurs humains éprouvant une même émotion et la transforme en Ka-Lune Noire. La quantité de « puces » ainsi produite dépend de l'intensité de l'émotion, notée par la Caractéristique Satisfaisant, mais aussi des goûts du Selenim.

Les règles qui suivent permettent de « typer » les personnages Selenim en leur



choisissant des émotions de prédilection correspondant à leurs goûts. Les tables et les tableaux cités se trouvent dans l'encart *La gestion de l'Assouvissement*.

Les émotions de prédilection

Les goûts d'un Selenim sont déterminés par des émotions de prédilection choisies par le joueur, mais dépendant bien souvent de l'humeur de son personnage (cf. *Le Passé*) et de son ancien Métamorphe, s'il a été Nephilim. Ces émotions sont qualifiées par un adjectif, positives ou négatives, et liées à un Ka parmi les cinq Éléments et le Ka-Soleil. Pour déterminer celles que préfère son Selenim, il suffit au joueur de choisir une case de la Table des émotions — par exemple, celle contenant la colère, la haine et l'impulsivité; on dit, dans ce cas, que le Selenim a pour émotions de prédilection celles du Feu qui sont négatives.

Les règles d'Assouvissement

Les règles de base sur l'Assouvissement sont situées à la p. 203 du *Livre des joueurs*. Il faut noter que la difficulté du test d'Assouvissement peut désormais être décalée d'une ligne vers le haut sur la Table universelle de résolution si le Selenim tente de se « nourrir » sur une de ses émotions de prédilection.

Si le test est réussi, le MJ détermine le goût de l'émotion en se référant au paragraphe éponyme dans l'encart, puis le niveau de Satisfaisant de l'Assouvissement en se référant à la Table d'Assouvissement et à celle des modificateurs de circonstance liés au goût.

Il également faut noter que lorsqu'un Assouvissement est Très Satisfaisant, le Selenim éprouve pendant quelques secondes, et parfois plusieurs minutes, l'émotion

dont il s'est nourri. Des cas de dépendance émotionnelle ont déjà été observés.

EXEMPLE: *Beln-lliuj a une nette préférence pour les émotions négatives du Feu — colère, haine et impulsivité. Un soir, il provoque une bagarre entre trois humains et en profite pour s'assouvir sur leur Ka-Soleil. Le joueur doit faire un test d'Initié — son Selenim est Assez Initié — Peu Difficile car le MJ a décidé que l'humain le plus initié du groupe était Peu Initié (Ka-Soleil). Comme l'émotion sur laquelle Beln-lliuj s'assouvit est la colère et que celle-ci fait partie de ses émotions de prédilection (cf. Table des émotions), le test voit sa difficulté baisser d'un niveau: il devient Pas Difficile. Le résultat à obtenir est donc de « 16 ». Le joueur réussit son test. Le MJ regarde la Table d'Assouvissement et juge que celui-ci est Assez Satisfaisant. Comme Beln-lliuj adore se nourrir de la colère, cet Assouvissement est pour lui Satisfaisant — soit +1 au niveau de Satisfaisant d'après la Table des modificateurs de goût. Le joueur regarde la Table d'Assouvissement et ajoute cinq « puces » à la Réserve de son personnage.*

Imaginons que Beln-lliuj s'assouvisse sur une personne en pleine extase. Celle-ci vient de voir ce qu'elle a pris pour une apparition divine et est donc sous le coup d'une émotion liée à la foi. Le MJ juge l'émotion particulièrement forte et donc Très Satisfaisante. Mais la foi est « positive » et liée au Ka-Soleil, ce qui ne correspond pas du tout au goût de Beln-lliuj qui trouve donc l'Assouvissement Peu Satisfaisant. Le joueur n'ajoute qu'une « puce » à la Réserve de son personnage.

Comportements et techniques d'Assouvissement

Les Selenim apprennent assez vite où trouver, ou comment déclencher, les émotions propices à leur Assouvissement. En voici quelques exemples; les joueurs sont invités à développer eux-mêmes leurs propres comportements et méthodes afin de caractériser encore plus leur Selenim et d'en faire un personnage unique.

- **Créativité:** se rendre dans des ateliers d'artistes, dans une école des beaux-arts ou un conservatoire donne un accès rapide et facile à l'émotion créatrice.
- **Joie et liesse:** les cours de récréation, les fêtes nationales ou certains grands rassemblements: manifestations bon enfant, festivals de musique en plein air, etc.

LA GESTION DE L'ASSOUVISSEMENT

ERRATA DE LA TABLE D'ASSOUVISSEMENT

ASSOUVISSEMENT	EXEMPLE DE VICTIMES	« PUCES » VOLÉES	
		Sur un individu	Sur un groupe
Pas Satisfaisant	Coma	0	1
Peu Satisfaisant	Spectateur d'un navet	1	2
	Sommeil profond		
Assez Satisfaisant	Amoureux	3	3
	Sommeil paradoxal (rêve)		
Satisfaisant	Gagnant du loto	4	5
Très Satisfaisant	Intégriste témoin d'un miracle	5	7

NOTE : les exemples ne doivent pas être pris au pied de la lettre. Un sentiment amoureux ou les émotions d'un rêveur peuvent donner des Assouvissements Satisfaisants ou Peu Satisfaisants. Le niveau est à la discrétion du MJ qui doit savoir rester logique dans ses décisions.

LE GOÛT DES ÉMOTIONS

TABLE DES ÉMOTIONS

KA ASSOCIÉ	ÉMOTIONS POSITIVES	ÉMOTIONS NÉGATIVES
Feu 	Créativité, joie, passion	Colère, haine, impulsivité
Air 	Amour du savoir, inspiration, sérénité, réflexion	Confusion, doute
Eau 	Amour, compassion ⁽¹⁾	Compassion ⁽¹⁾ , fureur, tristesse
Lune 	Inspiration, désir, séduction subversion ⁽¹⁾ , ivresse psychotrope ⁽¹⁾	Confusion, jalousie, peur, subversion ⁽¹⁾ ivresse psychotrope ⁽¹⁾
Terre 	Exaltation, liesse, mélancolie ⁽¹⁾ , plénitude, ivresse alcoolique ⁽¹⁾	Bestialité, douleur, ivresse alcoolique ⁽¹⁾ , mélancolie ⁽¹⁾ , sauvagerie
Soleil 	Foi ⁽²⁾ , espoir, rire	Désespoir, honte

⁽¹⁾ : ces émotions peuvent être positives ou négatives — la mélancolie peut être un sentiment heureux ou douloureux. Le choix se fait à la discrétion du MJ en fonction de la situation.

⁽²⁾ : la foi citée est celle qui, profonde, marque le cœur et l'esprit. Il ne s'agit en aucun cas de la foi sociale et culturelle — on ne peut s'assouvir de cette émotion sur toutes les personnes présentes à une messe.

NOTE : si certaines émotions apparaissent comme mal placées, les joueurs ne doivent pas hésiter à les changer et à faire leur propre Table des goûts — en accord avec leur MJ, bien sûr. De plus, le tableau est loin de contenir toutes les émotions, si certaines manquent, les joueurs sont invités à les ajouter, selon leur bon sens et en accord avec le MJ. Les phobies et les rêves sont détaillés ci-dessous.

Enfin, si une émotion peut être associée à deux Ka — comme l'inspiration — c'est celui qui avantage le joueur qui est choisi.

- **Amour du savoir et réflexion:** les bibliothèques et les écoles sont des lieux propices à l'Assouvissement sur ces émotions.
- **La confusion:** rien de tel que bouleverser les repères intimes d'un être humain pour le plonger dans le trouble et la confusion. S'introduire chez des voisins que le Selenim peut observer de chez lui, par exemple, et déplacer certains objets — œuvres d'art, meubles, etc. — sans effraction et sans rien voler peut être un bon moyen pour s'assouvir sur la confusion.

- **La compassion:** les associations caritatives, le Samu-social ou les Restos du cœur sont remplis de personnes compatissantes pouvant servir de cheptel à des Selenim aimant les émotions de l'Eau. Mais il y a plus simple ; donner un peu d'argent ou de quoi manger à un sans-logis peut déclencher une émotion intense qui, si elle s'assimile à de la joie simple, peut toutefois nourrir un amateur de charité.
- **Les songes:** il existe des Sorts, Nephilim et Selenim, permettant de modifier les songes d'un humain et de leur faire éprouver les émotions souhaitées par le Selenim.

LA GESTION DE L'ASSOUVISSEMENT (FIN)

LES PHOBIES

Les phobies sont toutes des émotions négatives. Contrairement à la peur, elles ne sont pas traitées comme des généralités et la plupart d'entre elles sont associées à deux Éléments. Par exemple, le vertige est la phobie d'un aspect de l'Air, l'acrophobie est donc liée à la Lune et à la Terre. Voici, pour chaque Élément, les phobies les plus courantes.

Feu: agoraphobie, hydrophobie et ophidiophobie.

Air: claustrophobie, phobie des insectes ou des rongeurs, ophidiophobie et algophobie.

Eau: claustrophobie, phobie des insectes ou des rongeurs, algophobie et pyrophobie.

Lune: acrophobie, pyrophobie et phobie de l'orage.

Terre: acrophobie, agoraphobie, hydrophobie et phobie de l'orage.

LES SONGES

Comme les phobies, les songes ne peuvent être associés à un seul, ni même à deux Éléments. En effet, c'est l'émotion qu'ils induisent qui détermine leur goût. Néanmoins, les rêves sont toujours associés aux émotions positives et les cauchemars aux émotions négatives.

Si le joueur et le MJ sont d'accord pour ne pas déterminer avec précision la nature du songe, l'émotion est associée, par défaut, au Ka-Soleil et à la Lune.

TABLE DES MODIFICATEURS DE GOÛT

L'ÉMOTION EST ANALOGIQUEMENT LIÉE...

LE MODIFICATEUR AU NIVEAU DE SATISFAISANT EST ⁽¹⁾

À l'Élément de prédilection	+ 1 ⁽²⁾ /– 1
À un Ka neutre par rapport à celui de prédilection	0/– 2
À un Ka opposé à celui de prédilection	– 1/– 3
Au Ka-Soleil	– 1/– 3

⁽¹⁾ : le premier modificateur s'applique si la nature de l'émotion — positive ou négative — est celle de prédilection du Selenim, le second, dans le cas contraire.

⁽²⁾ : dans ce cas, la difficulté du test d'Assouvissement est baissée d'un niveau.

ATTENTION ! Le niveau de Satisfaisant ne peut pas être inférieur à Pas, ni supérieur à Très. Le tableau ci-dessus ne s'applique pas aux Selenim dont le goût de prédilection est associé analogiquement au Ka-Soleil. Si c'est le cas, le niveau de Satisfaisant est majoré de deux niveaux si l'émotion lui est liée, et minoré d'un niveau si elle est liée à un Élément. De plus, si la nature de l'émotion n'est pas celle de prédilection du Selenim, le niveau de Satisfaisant est minoré de deux niveaux.

LES SENS-KA

Les Selenim disposent de deux sens-Ka : la Vision-Ka et l'Ouïe-Ka. Comme les Nephilim, les Selenim utilisent la première pour voir la nature magique de leur environnement et pour parler en Énochéen. La seconde leur permet de percevoir ce qu'ils nomment le Chant des morts, la Pavane.

La Vision-Ka

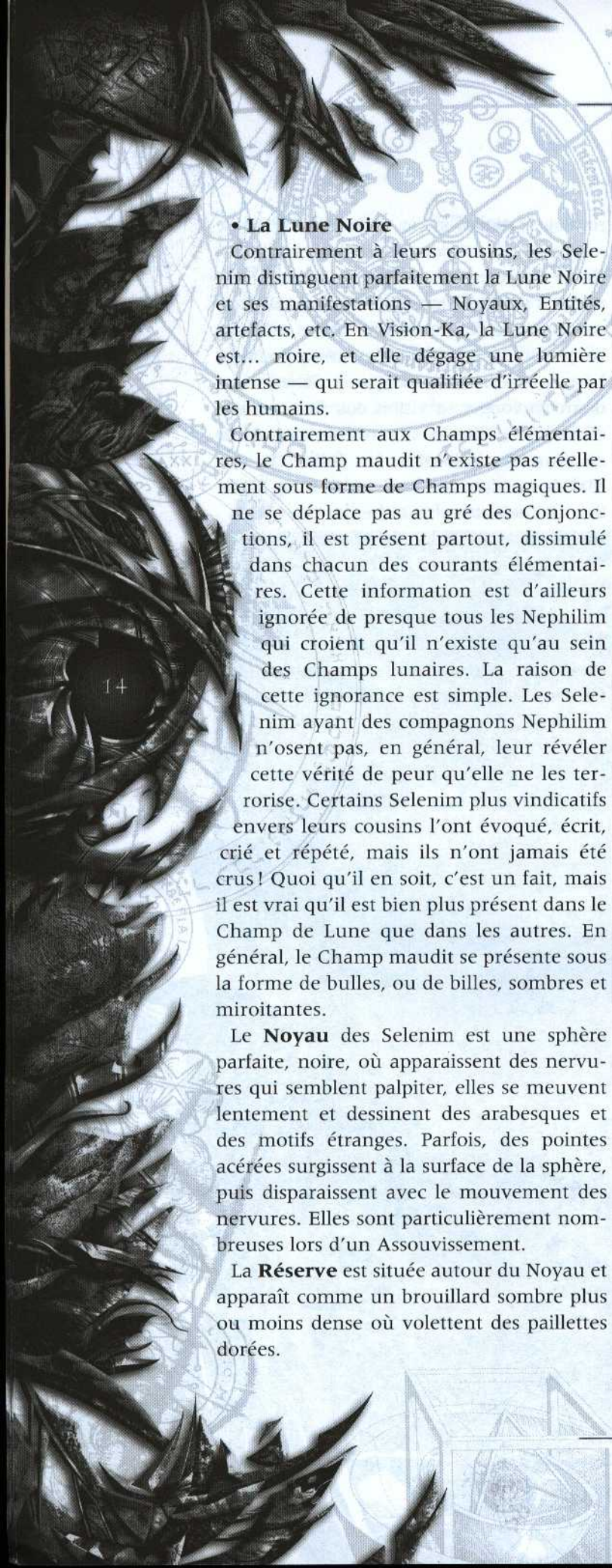
Lorsqu'il passe en Vision-Ka, le Selenim court-circuite les sens de son simulacre et les met « hors service ». Leur corps est alors parcouru de tremblements et leurs yeux se révulsent. Passer en Vision-Ka demande une action exclusive. À la fin de celle-ci, le Selenim reprend le contrôle de son corps et peut à nouveau agir. Les tremblements durent un tour, mais les yeux restent révulsés.

Se maintenir en Vision-Ka ne nécessite aucune action particulière, mais les activités réflexes du corps sont paralysées et tout geste demande un effort de concentration de la part du Selenim. Ainsi, toute manipulation d'objet ou tout exercice demandant une précision motrice est soumis à un modificateur de circonstance de - 3. Pour tout exercice physique d'envergure — cou-

rir, nager, escalader, etc. — la Pénalité est de - 4. Elle est de - 6 pour les combats. La Vision-Ka est dangereuse pour le corps humain. Elle risque d'atrophier les sens du simulacre. Rester en Vision-Ka plus d'une heure est donc dangereux, pour le Selenim comme pour son hôte. Au-delà de ce temps, le Selenim qui désire prolonger sa vision doit faire un test d'Initié Peu Difficile. Une réussite permet de continuer la Vision-Ka. Un Échec ou une Maladresse interrompt la Vision-Ka et le Selenim doit attendre 24 heures pour l'utiliser à nouveau. Il doit de suite réussir un test d'Endurant Peu Difficile ou perdre l'un des cinq sens du simulacre.

Bien évidemment, les Selenim n'ont pas de Vision-Ka sélective ; néanmoins, en se concentrant, ils gagnent en finesse et peuvent déceler des détails supplémentaires. Techniquement, et sauf mention contraire, un test de concentration est Assez Difficile et prend une action exclusive.





• La Lune Noire

Contrairement à leurs cousins, les Selenim distinguent parfaitement la Lune Noire et ses manifestations — Noyaux, Entités, artefacts, etc. En Vision-Ka, la Lune Noire est... noire, et elle dégage une lumière intense — qui serait qualifiée d'irréelle par les humains.

Contrairement aux Champs élémentaires, le Champ maudit n'existe pas réellement sous forme de Champs magiques. Il ne se déplace pas au gré des Conjonctions, il est présent partout, dissimulé dans chacun des courants élémentaires. Cette information est d'ailleurs ignorée de presque tous les Nephilim qui croient qu'il n'existe qu'au sein des Champs lunaires. La raison de cette ignorance est simple. Les Selenim ayant des compagnons Nephilim n'osent pas, en général, leur révéler cette vérité de peur qu'elle ne les terrorise. Certains Selenim plus vindicatifs envers leurs cousins l'ont évoqué, écrit, crié et répété, mais ils n'ont jamais été crus ! Quoi qu'il en soit, c'est un fait, mais il est vrai qu'il est bien plus présent dans le Champ de Lune que dans les autres. En général, le Champ maudit se présente sous la forme de bulles, ou de billes, sombres et miroitantes.

Le **Noyau** des Selenim est une sphère parfaite, noire, où apparaissent des nervures qui semblent palpiter, elles se meuvent lentement et dessinent des arabesques et des motifs étranges. Parfois, des pointes acérées surgissent à la surface de la sphère, puis disparaissent avec le mouvement des nervures. Elles sont particulièrement nombreuses lors d'un Assouvissement.

La **Réserve** est située autour du Noyau et apparaît comme un brouillard sombre plus ou moins dense où volettent des paillettes dorées.

Lorsqu'un Selenim possède un **Imago**, celui-ci apparaît en Vision-Ka, le suivant comme une ombre. Chacun de ses Aspects est relié au Noyau du Selenim par un mince fil sombre qui se rétracte lorsque l'aspect est activé. Lorsque tout l'Imago est manifesté, il semble fusionner avec le simulacre.

Les **Stases** et les **artefacts** se différencient en réussissant un test de concentration. Un deuxième test est nécessaire pour savoir si un Selenim est prisonnier de sa Stase.

Les **Entités**, lorsqu'elles sont visibles par les humains, ont la même apparence en vision « normale » et en Vision-Ka.

• Les Éléments

En outre, les Champs magiques, les Plexus, les Nexus et les Pentacles, bien que visibles, sont ternes, grisés et semblent souvent amorphes. Si les Selenim peuvent différencier les courants élémentaires les uns des autres, il leur est difficile de discerner le **Ka dominant** d'un Nephilim, l'énergie dominante dans un **Nexus**, les **Narcoses** et le Ka d'un **effet-Dragon** élémentaire ou d'une **créature de Kabbale**. Pour cela, les joueurs doivent réussir un test de concentration. Il en va de même pour différencier une Stase d'un artefact, mais le test de concentration est Difficile et dure au moins deux rounds, pendant lesquels le Selenim ne peut rien faire d'autre.

D'autre part, les Selenim voient assez facilement le **Khaïba** et l'**Ombre** des Nephilim ; dès lors, le test de concentration est Peu Difficile.

Enfin, les Selenim sont aveugles aux **Stellaires** arborés par les Adoptés d'un Arcane Majeur et ne peuvent détecter ni les **Akasha**, ni leurs **Portes**, sauf en cas de manifestation exceptionnelle.

• Le Ka-Soleil

Les Selenim perçoivent parfaitement bien le **Ka-Soleil**. Celui-ci se présente comme une épine dorée et incandescente située au niveau du plexus solaire et dégageant une aura mordorée mouvante dont l'intensité et les pulsations varient en fonction du sentiment éprouvé et du niveau d'Initié. Ce dernier peut d'ailleurs être quantifié. Pour cela, le Selenim doit se concentrer dessus pendant un round. Lorsqu'un humain éprouve une émotion intense, son Ka-Soleil s'ouvre à l'image d'une fleur.

Les **Champs solaires** rayonnent d'une clarté dorée. Présents partout, ils n'ont pas de forme propre. Seules de puissantes manifestations magiques, comme l'Orichalque, peuvent les occulter.

• L'Orichalque

Lorsqu'il est intégré à un objet, l'**Orichalque** se présente sous la forme d'une masse gris foncé ou noire, mate et insondable. Dans certains lieux souterrains, il est possible de rencontrer l'Orichalque sous forme éthérée. Dans ce cas, il est semblable à des lames métalliques torsadées ou, s'il est présent en grande quantité, à un rideau de fer, solide et statique. En aucun cas, il ne peut être confondu avec le Ka-Lune Noire ou avec un Élément.

• Ar-Kaïm

Les Ar-Kaïm sont des cas particuliers. Leurs **Cœurs** se présentent sous la forme d'une masse grisâtre au centre de laquelle brille une épine dorée incandescente semblable à celle du Ka-Soleil humain. Régulièrement, une sorte de tresse tourbillonnante de Ka-Lune Noire ou d'Orichalque — si l'Ar-Kaïm en est pourvu — apparaît. Seules les Maisons du Lion, du Verseau et du Serpenteaire sont identifiables par un Selenim.

L'Ouïe-Ka

Les Selenim se mettent à l'écoute de la Pavane pour pratiquer leurs Sciences occultes, mais pas seulement. Elle leur permet aussi d'apprendre différents détails sur leur environnement magique. En effet, toute source de Lune Noire provoque des vibrations dans le Champ maudit, et donc dans la Pavane, qui peuvent être perçues grâce à l'Ouïe-Ka. Dans ce cas, accéder à l'Ouïe-Ka nécessite une action normale et la réussite d'un test d'Initié Assez difficile, tandis qu'une Maladresse interdit au Selenim d'utiliser ce sens avant le prochain crépuscule. L'Immortel se met alors à entendre une musique souvent majestueuse et empreinte d'une grande tristesse, mais parfois acérée, stridente ou dissonante. Il ne perçoit plus les sons par les oreilles de son simulacre, mais continue à voir par ses yeux et peut même passer en Vision-Ka.

En utilisant ses deux sens simultanément, un Selenim a plus de facilité à détecter les Anti-Terres et leurs Portes — en termes de règles, les difficultés des tests associés à ces actions sont diminuées d'un niveau.

L'Ouïe-Ka permet aussi de différencier un Royaume Selenim d'une Anti-Terre. D'ailleurs, le créateur d'un Royaume peut altérer la Pavane afin de guider ses alliés vers ses accès les plus sûrs et ses ennemis vers des pièges mortels.

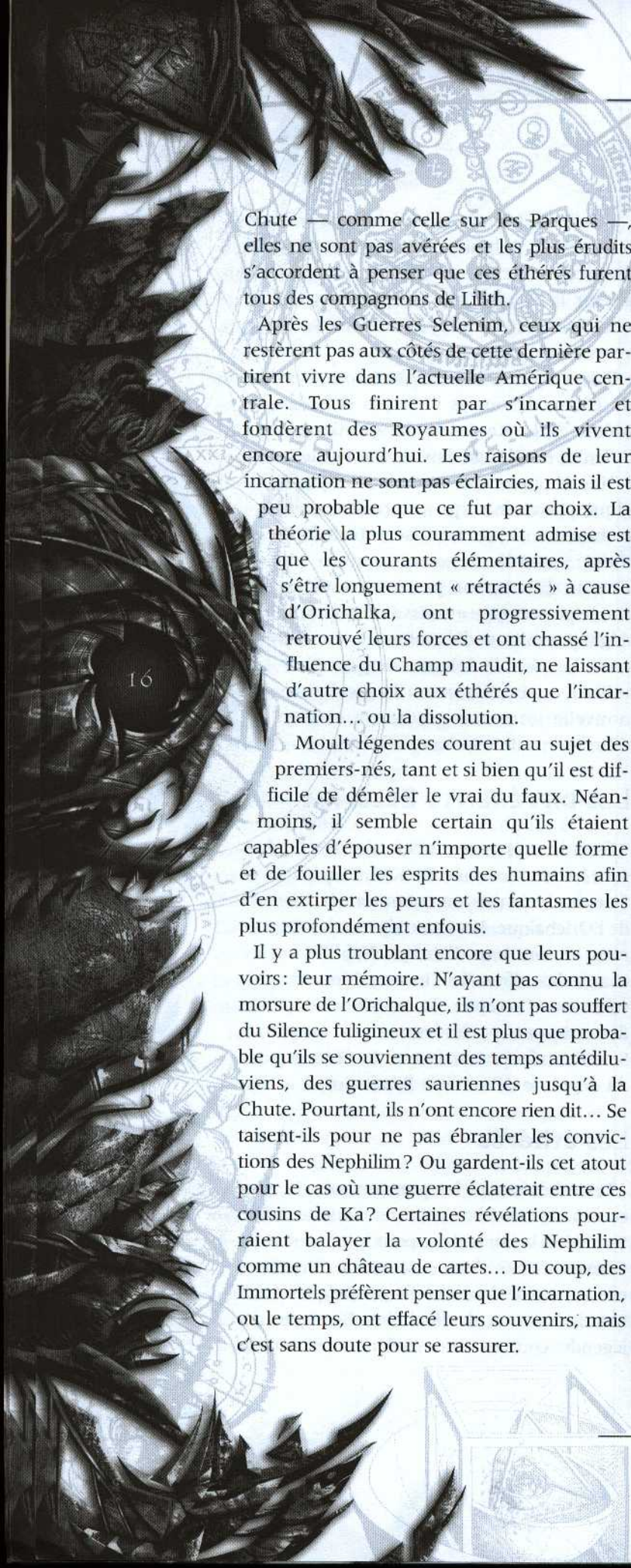
Il faut toutefois faire attention. L'écoute du Chant des morts n'est pas sans danger. Même si le Ka-Soleil du simulacre d'un Selenim est plongé dans une sorte de coma, l'Ouïe-Ka provoque une réaction physiologique grave : le corps « se croit » mort et commence à se nécroser. Techniquement, au-delà de cinq minutes par niveau d'Endurant passées en Ouïe-Ka, le personnage encaisse un point de dégât par minute d'écoute supplémentaire. De plus, le Selenim ne peut plus utiliser ce sens-Ka avant la prochaine nouvelle lune sans perdre un niveau d'Endurant de manière définitive.

LES DIFFÉRENTS SELENIM

Il existe trois sortes de Selenim. Les éthérés sont les premiers-nés. De Kaïm, ils devinrent Selenim et jamais ne connurent la morsure de l'Orichalque. Les incarnés sont les deuxièmes ; ce sont tous d'anciens Nephilim ayant connu les affres de l'incarnation avant de subir, ou d'accepter, la transformation. Les derniers sont appelés les naturels, ce sont les Selenim nés spontanément du Champ maudit depuis le début de la Révélation.

Les éthérés

Les éthérés sont les premiers-nés. Le plus connu de ces êtres est sans conteste Lilith. Sacrifiée à la Lune Noire pour lutter contre les Glaives prométhéens et sauver les Nephilim, elle a entraîné dans son sillage quelques dizaines de Kaïm et de Nephilim. Bien que des légendes courent sur des Selenim nés avant la



TÉMOIGNAGE DES GUERRES SELENIM

Chute — comme celle sur les Parques —, elles ne sont pas avérées et les plus érudits s'accordent à penser que ces éthérés furent tous des compagnons de Lilith.

Après les Guerres Selenim, ceux qui ne restèrent pas aux côtés de cette dernière partirent vivre dans l'actuelle Amérique centrale. Tous finirent par s'incarner et fondèrent des Royaumes où ils vivent encore aujourd'hui. Les raisons de leur incarnation ne sont pas éclaircies, mais il est peu probable que ce fut par choix. La théorie la plus couramment admise est que les courants élémentaires, après s'être longuement « rétractés » à cause d'Orichalka, ont progressivement retrouvé leurs forces et ont chassé l'influence du Champ maudit, ne laissant d'autre choix aux éthérés que l'incarnation... ou la dissolution.

Moult légendes courent au sujet des premiers-nés, tant et si bien qu'il est difficile de démêler le vrai du faux. Néanmoins, il semble certain qu'ils étaient capables d'épouser n'importe quelle forme et de fouiller les esprits des humains afin d'en extirper les peurs et les fantasmes les plus profondément enfouis.

Il y a plus troublant encore que leurs pouvoirs : leur mémoire. N'ayant pas connu la morsure de l'Orichalque, ils n'ont pas souffert du Silence fuligineux et il est plus que probable qu'ils se souviennent des temps antédiluviens, des guerres sauriennes jusqu'à la Chute. Pourtant, ils n'ont encore rien dit... Se taisent-ils pour ne pas ébranler les convictions des Nephilim ? Ou gardent-ils cet atout pour le cas où une guerre éclaterait entre ces cousins de Ka ? Certaines révélations pourraient balayer la volonté des Nephilim comme un château de cartes... Du coup, des Immortels préfèrent penser que l'incarnation, ou le temps, ont effacé leurs souvenirs, mais c'est sans doute pour se rassurer.

Ce texte est vraisemblablement la transcription d'un récit datant des Guerres Selenim. Il a été trouvé dans une Chapelle des Mystères d'Occident et se trouve dans la bibliothèque ésotérique berlinoise du treizième Arcane Majeur.

« Nous arrivions en vue des montagnes où un petit groupe de Kaïm s'était réfugié lorsque notre armée recueillit les rescapés des troupes dirigées par Hécate. Celle-ci avait disparu et ceux qui avaient survécu semblaient dans un état second, atones et terrorisés. Ils parlaient de manière incohérente et irrationnelle, répétant inlassablement qu'une « nuit vivante » s'était abattue sur eux et leur avait volé leurs âmes. Si le masque de la terreur n'avait autant marqué leurs visages, nous les aurions crus fous. Nous pensâmes que les fourbes et cruels Kaïm avaient trouvé un nouveau moyen de défense et nous nous préparâmes au pire... Enfin, le croyons-nous.

Nous atteignîmes les contreforts des montagnes à l'aube. À l'orient, le soleil brillait, nous inondant de sa force et de sa lumière bénie. Soudain, alors que nous nous apprêtions à commencer notre ascension vers les repaires des anciens maîtres de la Terre, une brume glaciale s'échappa de grottes situées dans les hauteurs. Elle étendit son ombre sur le sol, nous coupant de l'éclat mordoré du soleil. Les rescapés que nous avions recueillis se mirent à fuir ou restèrent sur place, paralysés et hurlant de terreur. La brume s'avança vers nous, telle une marée fuligineuse... Nous avions confiance, l'Orichalque nous protégerait. Nous avions tort.

La brume m'entoura et je sentis des doigts glacés fouiller dans les tréfonds de mon âme, je vis des formes se dessiner devant mes yeux, des enchevêtrements de membres humains et animaux, des têtes monstrueuses, des insectes grouillants... Une odeur me frappa les narines, une odeur de sang et de pourriture. Je pris la fuite... J'entendais les cris de mes compagnons, non ce n'était pas des cris, mais des hurlements. Des hurlements d'horreur, de souffrance et d'agonie. Je n'arrivais pas à courir. À chaque pas, je trébuchais sur le corps d'un de mes compagnons. Certains avaient été lacérés, déchiquetés. D'autres semblaient ne pas avoir subi de blessures, mais ils étaient livides et si maigres... Comme s'ils avaient été vidés de leurs forces. J'en ai même vu se relever alors qu'ils n'avaient plus de tête. Mais, j'eus la chance de sortir de cette horreur. Parmi les dix mille hommes de notre armée, une centaine survécurent. Et nous ne fîmes que huit à ne pas sombrer dans la folie. Nous nous sommes longtemps crus miraculés... Mais il n'en est rien. Si nous sommes en vie, c'est qu'on nous a laissé survivre. Et pour une seule raison, témoigner. »

Les incarnés

Les incarnés sont les Selenim les plus nombreux. Tous furent Kaïm, tous connurent la morsure de l'Orichalque avant de devenir Nephilim. À l'aube des Guerres Selenim, lorsque Lilith trouva le rituel permettant de transformer l'essence élémentaire en Lune Noire, de nombreux Nephilim virent dans ce basculement une possibilité de vengeance envers les Glaives prométhéens, mais aussi l'espoir d'une renaissance. Coupés de leur ancienne Sapience, rendus amnésiques par le métal honni, obligés de pratiquer une magie qui n'était que l'affreuse pantomime de celle des Kaïm, les Nephilim n'avaient plus d'espoir, plus d'aspirations. Ils se sentaient vidés de toute substance et le Ka-Lune Noire leur apportait la clef de leur avenir. Dans ce monde gangrené par l'Orichalque, elle incarnait l'espoir d'un possible renouveau.

Ces premiers incarnés, même s'il y en eut avant eux, ils furent trop peu nombreux pour être pris en considération — sont tous devenus Selenim par choix. Une grande partie d'entre eux périt durant les Guerres Selenim. Comme les éthérés, ceux qui survécurent se séparèrent. Certains s'installèrent dans l'actuelle Amérique centrale, attirés par les intenses pulsations du Champ fuligineux qui irradièrent les lieux, et les autres participèrent à l'essor des premières civilisations dans le Croissant fertile, le pourtour méditerranéen et l'Afrique. Par la suite, malgré les nombreuses guerres qui déchirèrent les Selenim (voir plus bas) et les meurtres perpétrés par

les initiés humains ou les Nephilim ségrégationnistes, le nombre d'incarnés ne cessa d'augmenter.

On peut distinguer trois catégories.

- **La première** et la plus grande regroupe les Nephilim qui virent leur Pentacle lentement contaminé par la Lune Noire, qui perdirent leurs Éléments un à un, puis devinrent Selenim. Il n'est pas rare que des Nephilim se suicident avant l'étape finale de la transformation, soit à l'aide d'Orichalque, soit en se lançant dans un assaut désespéré contre le repaire d'un ennemi. La plupart de ces Selenim sont d'anciens Onirim, plus sensibles que les autres Nephilim à la malédiction.

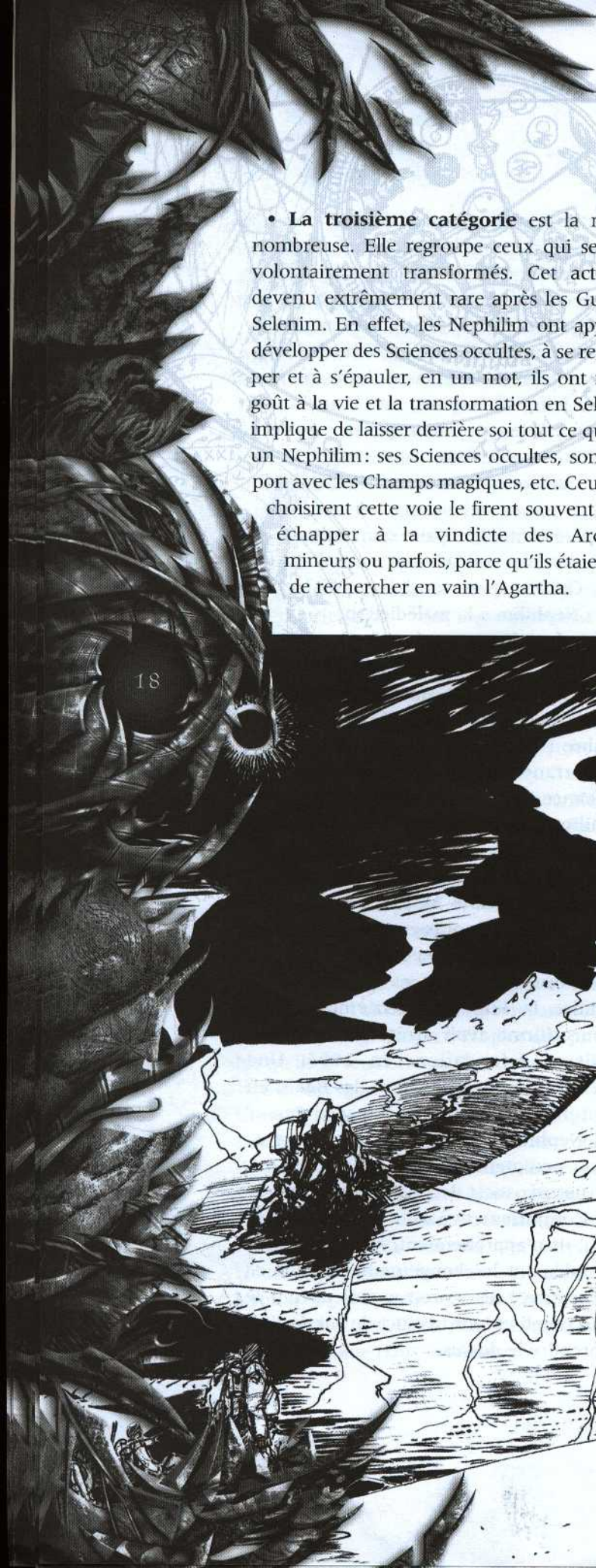
- **La deuxième catégorie**, beaucoup plus petite, regroupe les anciens Nephilim qui furent transformés de force à l'aide des terribles couteaux d'ombre (voir plus haut). Les raisons de ces transformations sont diverses : vengeance de Selenim à l'égard d'un Nephilim trop vindicatif ou simplement pour grossir les rangs des enfants de la Lune Noire. En effet, le Culte de Lilith et le treizième Arcane Majeur ont pratiqué cette technique à plusieurs reprises, tout en faisant croire à la responsabilité de l'autre faction pour inciter les victimes à rejoindre la leur. Le treizième Arcane Majeur affirme avoir arrêté ces exactions depuis sa refondation, en 1996. Une rumeur affirme que ses chefs, les Baals, en furent justement les dernières victimes.

Les Nephilim ayant subi cette transformation acceptent souvent mal leur nouvelle nature, mais ils s'habituent, presque tous. Contrairement à ceux qui sont contaminés, ils n'appréhendent, ni ne craignent profondément le changement. Lorsque ce dernier arrive, ils se retrouvent devant le fait accompli et leur instinct de survie finit par prendre le dessus.

LES NOMS DE L'ARCANES XIII



L'Arcane Majeur des Selenim a eu plusieurs noms au cours de l'Histoire invisible comme la Faucheuse ou la Fuligineuse. Mais les plus usités furent, et sont encore, la Mort et l'Arcane-sans-Nom, le premier fut donné par les Selenim et le second par les Nephilim. L'une des révélations d'Akhenaton au Conclave Majeur de l'an 2000 ne fut pas retenue par les Immortels présents : « le treizième Arcane Majeur sera la Renaissance ». Pharaon livrait là aux Immortels le véritable nom de l'énigmatique Arcane Majeur. Mais qui s'en soucia ?



• **La troisième catégorie** est la moins nombreuse. Elle regroupe ceux qui se sont volontairement transformés. Cet acte est devenu extrêmement rare après les Guerres Selenim. En effet, les Nephilim ont appris à développer des Sciences occultes, à se regrouper et à s'épauler, en un mot, ils ont repris goût à la vie et la transformation en Selenim implique de laisser derrière soi tout ce qui fait un Nephilim : ses Sciences occultes, son rapport avec les Champs magiques, etc. Ceux qui choisirent cette voie le firent souvent pour échapper à la vindicte des Arcanes mineurs ou parfois, parce qu'ils étaient las de rechercher en vain l'Agartha.

Les naturels

« Comme les Champs magiques se sont éveillés pour engendrer les Ar-Kaïm, le Champ maudit s'est éveillé pour engendrer de nouveaux Selenim. Ce sont eux les véritables enfants du Graal primordial ! Depuis, un siècle, ils vivent parmi vous et vous les avez méprisés, ou simplement ignorés. L'Anaphé que nous traversons s'achèvera avec l'avènement d'un nouvel âge qui brisera vos convictions les plus profondes... Car son nom est Révélation. »

*Le Cavalier de l'Authentique Fidélité,
Le 20 juin 2001, 102^e année de la Révélation.*

Les Selenim naturels sont les derniers-nés, ils sont tous apparus durant la Révélation. Ils sont différents des autres Maudits dans le sens où ils sont les seuls

à n'avoir jamais possédé de Ka-éléments, à n'avoir jamais été Kaïm. Ils sont nés Selenim et ne peuvent comprendre les regrets de certains de leurs frères et l'agressivité de certains Nephilim à l'égard des êtres de Ka-Lune Noire. À l'image des Ar-Kaïm, ils se sentent dépassés par les intrigues et les rancunes millénaires qui leur apparaissent au mieux, injustifiées, au pire comme une perte de temps et d'énergie.

Même si les circonstances exactes de leurs naissances restent floues, certains éléments ont déjà pu être apportés (voir plus bas). À la décharge des Selenim, il faut avouer que la découverte tardive de l'existence des naturels et que l'instabilité politique de leur société ont fait qu'aucune étude digne de ce

nom n'a été possible avant la renaissance du treizième Arcane Majeur en 1996.

Bien entendu, leur nombre n'a fait que s'accroître au cours du siècle dernier, mais il semble aussi que la fréquence et le nombre de naissances ont considérablement augmenté depuis le début des années 90. Toutefois, ils restent bien moins nombreux que les incarnés.

DANS LES TÉNÈBRES

EXTRAIT DU JOURNAL D'ELH-SAABA, ADOPTÉ DE LA RENAISSANCE

« *Ténèbre 12 – J1* : Nous venons d'arriver dans une nouvelle Ténèbre, la douzième en six mois. J'écris alors que Rhan-Shag et Tsinhoorg sont en train de protéger notre campement. D'après mes calculs, effectués à partir des travaux du Cavalier de l'Authentique Fidélité, les naissances devraient se produire d'ici cinq jours, en Temps subtil. Du moins si elles ont lieu. (...) »

Ténèbre 12 – J5 : Quelque chose est en train de se produire. Les Champs magiques de la Ténèbre sont terriblement agités et les décors se sont mis à bouger... Je ne sais comment décrire le phénomène. Ce n'est pas la terre qui tremble, mais tout le paysage : le sol, les arbres, les montagnes au loin et même le ciel. Tous ces éléments s'étirent ou se compriment. La sensation me fait penser à celle que l'on peut ressentir en s'assouvissant sur un amateur de LSD. [...] Ça a commencé ! Il y a eu une explosion incandescente et le temps que notre Vision-Ka se réadapte, ils étaient là ! Des centaines de formes indistinctes de Lune Noire au centre desquelles palpitent des Noyaux de Ka ! Ils s'approchent... Tsinhoorg craint une attaque et commence à lancer des Appels...

Cela fait près de huit heures qu'ils sont là... Je ne sais pas ce qu'ils font, mais au moins, ils ne sont pas agressifs. Rhan-Shag en a vu se déliter et disparaître. Je pense qu'ils sont soumis à une terrible Entropie. Tout à l'heure, l'un d'entre eux s'est approché de moi, il est resté pendant plusieurs minutes à quelques centimètres de mon Noyau, immobile. Puis, sa forme a changé, pendant quelques instants elle était humanoïde, un visage s'est dessiné, semblable au mien. C'était incroyable, je pense qu'il essayait de communiquer... Et puis la forme s'est défaite, sans doute trop instable. À nouveau, il est resté immobile pendant quelque temps, puis il a pris la forme d'une sphère. Comme précédemment, il n'a pu, ou pas voulu, se maintenir bien longtemps...

Quelque chose se produit ! Ils se sont tous précipités dans une même direction...

Nous venons de les rejoindre, à plusieurs kilomètres de notre campement, près d'une étendue d'eau saumâtre. Ils sont tous rassemblés au même endroit. Ils semblent agités, ils se bousculent les uns les autres... Je ne sais s'ils se battent ou non... Ça y est, ils ont terminé, ils s'écartent. Il y a un humain ! un rêveur qui se tient à l'emplacement où les créatures — je ne peux les appeler Selenim — étaient rassemblées. Un Noyau maudit est accroché à son Ka-Soleil... l'humain a disparu ! Il s'est sans doute réveillé.

La même chose vient de se reproduire, un autre humain a pénétré dans l'Anti-Terre et tous les « proto-Selenim » — c'est le nom que j'utiliserais pour ces êtres en devenir — se sont précipités. Encore une fois, l'humain a disparu, un Noyau accroché à lui. C'est donc ainsi que nos petits frères naissent. Je trouve cela tragique. Quand je pense que certains parmi nous passent leur temps à geindre sur leur sort... Ici, c'est la lutte ! Avant même leur naissance, ils doivent se battre !

Cela fait une vingtaine d'heures que les proto-Selenim sont apparus. La plupart ont été dispersés par l'Entropie, nous n'en voyons quasiment plus... Je pense que c'est fini. Nous allons repartir d'ici le plus vite possible. Il faudrait que nous rencontrions Entée d'Orion avant d'apporter ces nouvelles aux Baals. Espérons qu'il pourra nous aider à comprendre le phénomène... »

GLOSSAIRE

Plusieurs termes utilisés dans ce supplément méritent de petites explications.

Anaphé : période de l'Histoire invisible propice à de grands bouleversements. La Révélation est un Anaphé.

Pérégrins d'EntreMondes : fraternité d'Immortels versée dans l'exploration et l'étude des Plans subtils. Longtemps, elle ne compta que des Nephilim dans ses rangs, ce n'est plus le cas de nos jours.

DICTIONNAIRE

La plupart des termes utilisés par les Immortels sont issus de l'Énochéen. Si la majorité du vocabulaire se rattachant à la Lune Noire a des connotations péjoratives, c'est que les Nephilim ont toujours été les plus nombreux et que leur vocabulaire s'est culturellement imposé au fil du temps.

Dans le tableau ci-dessous, les termes neutres sont les plus répandus et sont utilisés par tous les Immortels. Les termes Nephilim relatifs aux Selenim — les Maudits — sont les plus péjoratifs. Avec le rapprochement des peuples, ils commencent à tomber en désuétude. Les termes Selenim ne sont généralement utilisés que par les Maudits.

TERME NEUTRE

Nephilim
Selenim ou Maudit

Lune Noire
Le Champ de Lune Noire
Royaume Selenim

Les Entités
Les disciples de Mu
Transformation du Pentacle en Noyau

Les Anti-Terres de la première strate
Les Anti-Terres de la deuxième strate
L'Océan intérieur des Anti-Terres

TERME NEPHILIM

Déchu
Cousin maudit
ou Maudit
Astre maudit
Le Champ mort
Les mortes terres

Les sombres horreurs
Les Sauriens noirs
Abomination

Les Bourbiers
Les Tourbières
La mer Paludéenne

TERME SELENIM

Déchu
Fils de la Lune Noire

Astre originel
Le Champ fuligineux ou le Champ maudit
Royaume fuligineux ou Royaume maudit

Les Familiers
Les Primordiaux
Transformation, Sublimation
ou Renaissance suivant les cas
Les Ombres
Les Ténèbres
La mer Fuligineuse



ÉCHARDES DU SAVOIR

L'ATLANTIDE ET LES IMMORTELS

Génération après génération

« Tout a commencé par un cauchemar allé trop loin. Un pauvre rêveur perdu, assailli par des peurs qu'il ne se connaissait pas, par des douleurs qu'il ne comprenait plus. Dans l'apothéose de cet enfer, une froide lame a plongé en lui. Fourrageant ses entrailles, s'immisçant au plus profond de lui, elle enserra son cœur dans une gangue glacée. Son âme sentit bien que, cette fois, il n'y aurait pas de retour, pas de réveil. Alors elle lutta dans un soubresaut. Qu'importe, il était trop tard. Dans les derniers souvenirs de la douleur, je naissais. Plus exactement, je trouvai enfin la clef de ma prison. Un peu plus tard, je m'éveillai dans ce merveilleux monde. Je découvris que des êtres comme celui que je possédais, il y en avait des milliards. Vous ne pouvez pas imaginer. Non. C'est comme un enfant qu'on met dans une confiserie en le laissant prendre tout ce qu'il veut. Le vertige. Moi, c'est ce que je vis depuis cette « naissance ». Et vous savez quoi? Vous êtes mon bonbon! »

*Nachtschreck, Selenim naturel, 1997
Enregistrement avant intervention
des Chevaliers teutoniques.*

« Je ne les comprends pas, tout simplement. Ils ont vécu des millénaires, pour certains. Moi, je n'existe que depuis quelques années. Ils me sont autant étrangers que l'est un Nephilim pour un Selenim. Je n'ai vécu aucun sacrifice, aucun basculement. Je suis fier d'être en ce monde, j'ai lutté pour avoir ce droit. J'ai rencontré des Nephilim. Les imbéciles! Au mieux, ils nous traitent comme des frères mourants, au pire, comme des ennemis irréductibles. Je n'ai que faire d'eux. Je ne sais même pas ce que c'est que d'avoir un Pentacle! Je ne connais que la Lune Noire et le Ka-Soleil, leurs Champs magiques soi-disant si beaux et chatoyants ne sont pour moi que de ternes filaments. Des vers insipides qui parasitent ma Vision-Ka. Je suis certes plus jeune et mon Noyau est moins imposant que celui des anciens, mais je suis un vrai fils de la Lune Noire. Mon esprit n'est pas perverti par le souvenir lointain d'un temps

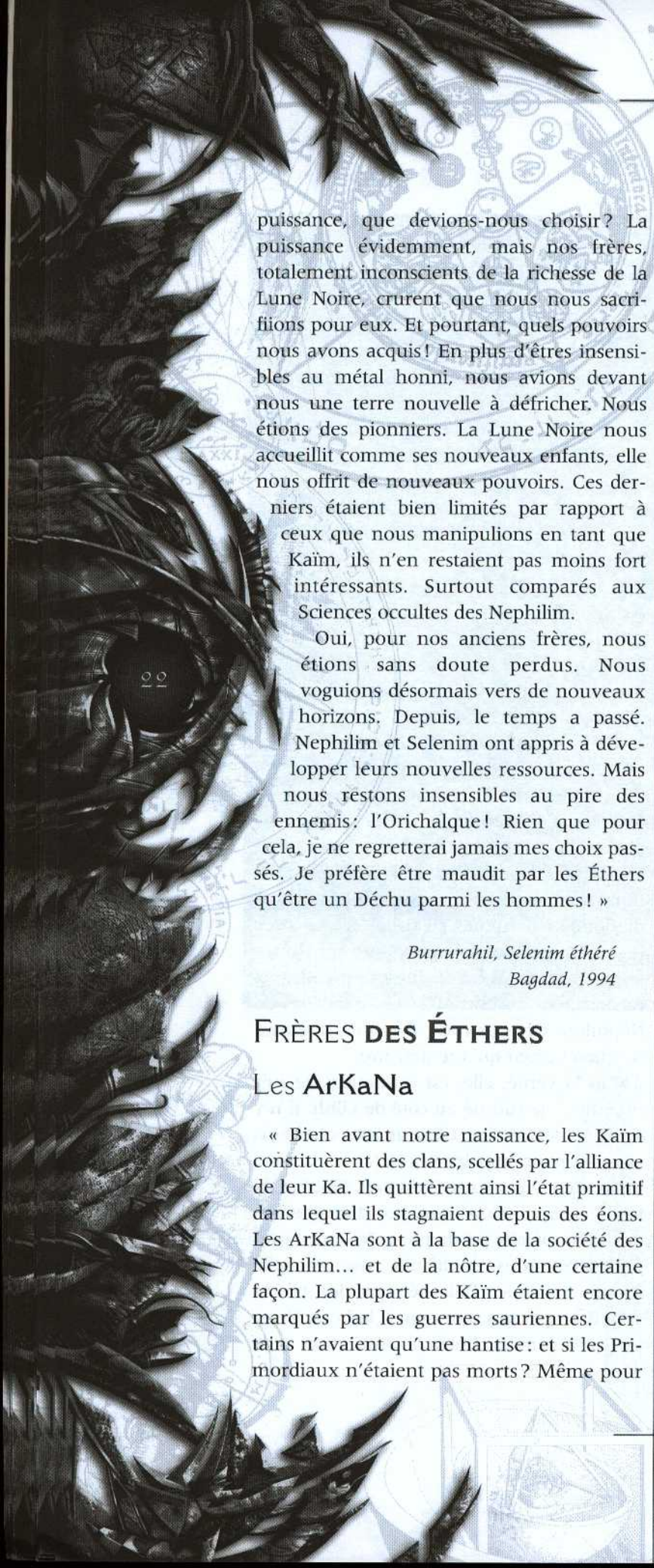
« meilleur », l'Atlantide n'est qu'un mot pour moi. Je suis né de la Lune Noire. Certains voient en moi une Entité évoluée, ni plus ni moins. Si cela leur chante. Moi je ne vois en eux que d'anciens Nephilim égarés sur les sentiers de la Lune Noire. Au mieux, ils savent assumer leur nature. Mais cela reste sans commune mesure avec moi. Moi je vis mon état. Leur passé ne me dit rien. Je n'ai que le présent et l'avenir. »

*Eildherax, Selenim naturel
Paris, 2001*

Le Silence fuligineux et les Déchus

« Alors que les humains déferlaient sur le peuple Kaïm abasourdi, alors que nos frères tombaient sous les coups des Glaives prométhéens, alors qu'un silence de plomb remplaçait l'Énochéen cristallin des Kaïm, alors que tout semblait perdu, nous décidâmes de mettre un terme à cette folie. Nous nous sacrifiâmes afin de sauver nos frères. Oui, nous sacrifiâmes notre beau Pentacle chromatique et perdîmes ce si bel accord avec les Champs magiques pour que nos frères puissent vivre. Voilà ce que tu entendras si tu es amené à rencontrer ces imbéciles de Nephilim. Oh, pas tous. D'autres, apeurés, ne chercheront qu'à te détruire.

Mais la vérité, elle, est tout autre. Je suis un éthéré, je suis né au côté de Lilith. Il n'y a pas eu de sacrifice. C'est un mot que nous utilisons pour rappeler aux Nephilim la dette qu'ils ont envers nous. C'est tout. Sois fier de ton héritage. Alors que nos frères mouraient, stupéfaits par la perte de leur toute-puissance, nous étudiâmes une nouvelle forme d'énergie. Délaissée par les nôtres depuis les guerres sauriennes, la Lune Noire se révéla à nous. Entre la dissolution et la



puissance, que devions-nous choisir? La puissance évidemment, mais nos frères, totalement inconscients de la richesse de la Lune Noire, crurent que nous nous sacrifiions pour eux. Et pourtant, quels pouvoirs nous avons acquis! En plus d'être insensibles au métal honni, nous avons devant nous une terre nouvelle à défricher. Nous étions des pionniers. La Lune Noire nous accueillit comme ses nouveaux enfants, elle nous offrit de nouveaux pouvoirs. Ces derniers étaient bien limités par rapport à ceux que nous manipulions en tant que Kaïm, ils n'en restaient pas moins fort intéressants. Surtout comparés aux Sciences occultes des Nephilim.

Oui, pour nos anciens frères, nous étions sans doute perdus. Nous voguions désormais vers de nouveaux horizons. Depuis, le temps a passé. Nephilim et Selenim ont appris à développer leurs nouvelles ressources. Mais nous restons insensibles au pire des ennemis: l'Orichalque! Rien que pour cela, je ne regretterai jamais mes choix passés. Je préfère être maudit par les Éthers qu'être un Déchu parmi les hommes! »

*Burrurahil, Selenim éthéré
Bagdad, 1994*

FRÈRES DES ÉTHERS

Les ArKaNa

« Bien avant notre naissance, les Kaïm constituèrent des clans, scellés par l'alliance de leur Ka. Ils quittèrent ainsi l'état primitif dans lequel ils stagnaient depuis des éons. Les ArKaNa sont à la base de la société des Nephilim... et de la nôtre, d'une certaine façon. La plupart des Kaïm étaient encore marqués par les guerres sauriennes. Certains n'avaient qu'une hantise: et si les Primordiaux n'étaient pas morts? Même pour

les autres, la Lune Noire était indéfectiblement une source de nuisance. Les Nephilim oublient trop souvent l'origine première du Sentier d'Or. Les Danseurs de la Roue Solaire ne visaient l'étude du Ka-Soleil que comme moyen de lutte contre la Lune Noire. Aujourd'hui les Nephilim affirment que le Sentier d'Or était une voie vers l'Agartha. Mensonges! Les Kaïm ne visaient alors qu'à éliminer toute trace de la Lune Noire sur le monde, peu leur importait le Ka-Soleil en lui-même! »

*Gökçetmadukk, Selenim éthéré
Istanbul, 2001*

« C'est un lointain souvenir, maintenant. Encore que j'utilise ce terme par pure banalité. Car, comme les Nephilim, je n'ai aucune remembrance précise de ces temps oubliés. Pendant des siècles, le Sentier d'Or fut ma voie. Une lumière dans le désert que nous traversions. C'était l'absolue certitude qu'un jour nous nous hisserions au-dessus de notre condition de Nephilim. C'était avant le Basculement. Aujourd'hui, à la lueur de la Lune Noire, je ne peux m'empêcher de remettre en cause certaines vérités que je pensais acquises. Sur ce pseudo-âge de gloire, d'abord. On l'oublie trop souvent, mais les ArKaNa sont responsables de l'apparition des DraKaon. Les Arcanes Majeurs ont bien fait leur travail et leurs "ancêtres" spirituels sont associés à la lutte contre ces créatures tyranniques. Et pourtant, c'est dans le détournement des serments-Ka liant les Kaïm que certains parvinrent à fusionner et à devenir les DraKaon. C'est sans doute dans les travaux des premières ArKaNa qu'il faut chercher l'origine de ces monstruosité. Mon statut de Selenim m'a permis de prendre beaucoup de recul par rapport à ce qu'il faut bien appeler les "mythes fondateurs" de la communauté Nephilim. Au contact de certains de mes pairs, parmi les plus anciens, j'ai pu me libérer de l'enseignement perfide qui enserme tout Nephilim. »

*Syl-Nak-Tull, membre du Culte de Lilith
Marseille, 1998*

Les Arcanes Majeurs

« Réceptacles de la sagesse d'Akhenaton, les vingt-deux Arcanes Majeurs sont autant de symboles de la diversité des Immortels. On peut ou non se reconnaître dans leurs structures communautaires. Mais

on est bien obligé de reconnaître qu'elles traduisent un idéal universel: l'élévation de l'Immortel, qu'il soit Nephilim ou Selenim. Cet idéal, nous en sommes les héritiers. Le treizième Arcane Majeur est la maison des Selenim. Nous ne comptons pas imposer notre philosophie à nos frères. Nous avons la volonté de rappeler aux Déchus que nous-mêmes avons notre place dans ce monde. Ils auraient tort de nous oublier. Porteur de cet idéal de diversité, le treizième Arcane Majeur ne cherche pas à imposer sa loi sur les Selenim. Nos adoptés ne sont pas des prosélytes. Ils s'intéressent avant tout à la nature profonde de la Lune Noire. En cela, nous sommes sans doute fort différents de certains Arcanes Nephilim, totalement dévoyés, qui ne cherchent qu'à acquérir un pouvoir matériel et temporel, sur les humains comme sur les Immortels. Mais malgré ces perversions, nous ne devons jamais oublier l'idéal d'Akhenaton: il y a une place pour nous sous le soleil, comme disent les humains. Et nous comptons bien le rappeler aux autres Arcanes Majeurs. »

*Neraz-Ra, initié de l'Arcane XIII
Venise, 1994*

« La Renaissance? Sans doute le nom est-il bien choisi. Mais en réalité, peu m'importe qu'on ait donné enfin un nom au treizième Arcane Majeur. Qu'est-ce que cela changera? Rien. Car dans l'esprit même d'Akhenaton, nous ne sommes que des Nephilim "dégénérés". La seule place que le Pharaon nous a faite, c'est dans un Arcane. Un seul? Nous sommes catalogués à l'identique des Khaïba et des Zoomorphes. Le treizième Arcane Majeur n'est qu'un ghetto. Les Nephilim ne nous voient que comme des reflets ternes, sans Sciences occultes, sans Champs magiques. À vrai dire, je me demande comment le Bouffi — je parle d'Akhenaton, évidemment — a pu nous imaginer une Agartha, tant il semble influencé par les lieux communs des Nephilim à notre rencontre. Les Baals peuvent être fiers de leur nouveau nom. Mais cette Renaissance, c'est une tempête dans un verre d'eau. Si nous voulons un jour nous imposer aux Nephilim, il faudra bien sortir des divages qu'ils nous imposent. »

*Gökçetmadukk, Selenim éthéré
Istanbul, 1999*

Le Culte de Lilith

« La surveillance a porté ses fruits. J'ai désormais la certitude qu'Uul'baan est de retour dans la capitale. Après avoir été chassée du Père-Lachaise par le treizième Arcane Majeur allié au Jugement, Uul'baan avait disparu. Mais aujourd'hui, elle est de retour. Il est probable qu'elle garde encore contact avec le Culte de Lilith. J'ai donc pu la localiser précisément. Elle a entrepris de créer un Culte du Sang autour de ses thèmes favoris: le *body art* ou, plus exactement, ses variantes les plus extrêmes. Elle s'assouvît sur la douleur provoquée par les tatouages au fer rouge — le *branding*. J'ai pu moi-même expérimenter cette émotion. Il faut qu'Uul'baan ait vraiment besoin d'énergie pour se limiter à ces soubresauts. Néanmoins, je me garde de la sous-estimer. Elle crée un véritable culte autour de sa personne, avec l'automutilation comme leitmotiv. En soi, ses agissements ne me gênent pas. En revanche, il est manifeste qu'elle cherche à gagner une certaine puissance occulte. Avant la chute du Culte de Lilith dans les années 90, Uul'baan était une Anamorphe accomplie. Je crains qu'elle ne soit partie loin de la France pour recueillir les enseignements des Enfants de Lilith, les hauts-prêtres du Culte de Lilith. Elle est sans doute ici comme nouveau héraut. Non pas auprès des humains. Mais plutôt auprès des Selenim déçus par l'Arcane... »

*Rapport de Kilcrops, Adopté de l'Arcane XIII
Paris, 2001*

« Je ne sais pas ce que le Culte a fait qui méritait sa "dissolution". Je crois surtout que c'est une histoire de politique. Le treizième Arcane Majeur, mené par quatre

Selenim ambitieux, a décidé de reprendre le devant de la scène. Se débarrasser du Culte était sans doute plus simple. J'ai entendu pas mal de rumeurs sur une alliance entre le treizième Arcane Majeur et des Nephilim pour parvenir à ses fins. Ça ne m'étonnerait pas d'ailleurs. Qu'attendre d'autre d'une institution fondée par un Nephilim? La philosophie des Baals est misérabiliste. Qu'avons-nous besoin des "chromatiques"? Moi je crois qu'il est tout de même étrange qu'après des millénaires d'existence nous ayons encore besoin de "justifier" notre existence vis-à-vis des Nephilim. Impossible de parler de nous, de notre nature, sans devoir parler d'eux. Ils tiennent le devant de la scène. Et c'est sans doute grâce au treizième Arcane Majeur. De quelle politique d'harmonisation avons-nous besoin? L'Arcane s'intéresse moins à nous qu'à eux! Qu'avons-nous gagné depuis la refondation du treizième Arcane Majeur ces dernières années? Rien! Seulement des promesses. En attendant, d'autres Selenim savent ce que le verbe "être" veut dire. Eux ne se soucient guère des Nephilim, d'un quelconque besoin de reconnaissance. Oui, j'en ai rencontré un. Croyez-moi, ils ont des choses à nous apprendre. Sur nous-mêmes, sur Lilith. Ce qu'ils nous offrent, ce n'est pas une place à l'ombre des Arcanes Majeurs. Non, c'est un monde offert à la Lune Noire. Un monde, un royaume où nous serions les maîtres. Il n'y a pas de lieu qui ne soit sous l'influence de la Lune Noire, il est temps que les Nephilim le sachent! »

*Harangue de Bar-Khul,
membre du Culte de Lilith
Lyon, 2000*

Les Yohual-Tecuhtlin

« J'ai vu un monde modelé selon notre nature. Entièrement soumis à notre volonté. Était-ce un rêve? Non, j'ai vu la Lune Noire briller de jour. Le Soleil lui-même lui était inféodé. C'est au Pays d'Au-Delà l'Onde Amère. Là où régnaient autrefois les Seigneurs de la Nuit. Si leurs temples sont aujourd'hui déserts, la Lune Noire y reste suffisamment forte pour ces pays soient des paradis pour nous. J'y ai vécu trois ans. Trois années de pur bonheur. Là-bas, il n'y a qu'à se baisser pour récolter du Ka-Soleil. La misère, les guerres civiles, la drogue sont autant d'expériences pour donner un goût varié à l'Assouvissement. Bien sûr, il y a les Arcanes mineurs aussi. Le Temple y est bien implanté, mais qu'importe! Nous passons inaperçus parmi les humains.

Pourquoi je n'y suis pas resté? hum... Les Seigneurs de la Nuit ne sont pas tous morts, tu sais. Certains sont encore en vie. Ils ont quitté leurs temples et vivent dans les grandes cités, maintenant. Et disons que... hum. L'un d'entre eux n'a pas vraiment apprécié ma présence. Du coup, je me suis dit que ça faisait longtemps que je n'avais pas vu le vieux continent.

Ça? Je ne sais pas. C'est une pierre étrange qu'"il" m'a enchâssée de force dans l'avant-bras. Je ne sais pas ce que c'est. Ça contient de la Lune Noire, c'est sûr... »

*Dialogue de Hérastion, Selenim voyageur.
Londres, 1999.*

Toungouska?

« La région qui suit le cours de la Toungouska est particulièrement fertile, c'est un fait. Dans mes souvenirs, elle l'était déjà avant l'incident de 1908. Et déjà les Selenim de cette région, les Khan, n'aimaient guère les étrangers, même leurs frères de Lune Noire. Mais depuis 1908, la zone d'impact de l'aérolithe pulse d'une source d'énergie incroyable. Sur plusieurs kilomètres, la région est littéralement "illuminée" en Vision-Ka. À plusieurs reprises, avant l'essor de l'URSS, j'ai pu me rendre sur les lieux. Jamais très longtemps, hélas. J'ai toujours été rejoint par des Entités avides de mon Ka. L'explosion de 1908 a assurément révélé un Champ d'une puissance sans équivalent. J'y suis retourné, il y a quelques années. La situation n'a pas changé. J'ai néanmoins eu l'occasion d'y rencontrer d'autres

Selenim. La zone est désormais protégée par un complexe paramilitaire. Et je suis certain que ces Selenim le dirigent. Une fois encore, j'ai dû fuir devant l'agression de plusieurs Entités.

Il est difficile de se faire une opinion. L'explosion de Tougouska ne relève peut-être pas d'un aérolithe, mais d'une expérience menée par une faction inconnue de Selenim. Ils se seraient ainsi créé une nouvelle Lune Noire dont ils tirent leur force. Je ne suis pas loin de faire un parallèle avec l'apparition d'une autorité occulte aux côtés des bolcheviques en 1917. Pour beaucoup, l'URSS a été dominée pendant 70 ans par un groupe secret jusqu'alors inconnu. Se pourrait-il qu'il s'agisse de ces Selenim? Se sont-ils finalement retranchés dans la région de Tougouska après leur défaite sur la scène politique contre le Temple?

La Pavane est si bizarre là-bas. Ses sonorités sont à nulle autre pareille. Elles forment un chœur bien étrange. C'est une même mélodie qui berce toute la région. Et pourtant, à bien l'écouter, c'est plutôt un ensemble de voix distinctes qui chantent dans un même élan. Comme si tous les morts de Sibérie étaient sous l'influence d'un seul chef d'orchestre. C'est proprement impossible, selon nos standards. Hélas, tant que nous ne parviendrons pas à nouer des relations amicales avec ces Selenim, nous n'y comprendrons jamais rien.

Je connais bien l'un d'entre nous qui pourrait nous aider. C'est Aonaï-Ygvar. Il a toujours eu l'habitude de se rendre en Sibérie. Depuis des siècles. Mais depuis 1908, il est devenu bizarre. Ses dons de Conjurateur ont atteint des sommets, mais il ne parle quasiment plus. En fait, on a même l'impression qu'il est sans cesse en communication télépathique avec les Entités qu'il a conjurées... À moins que ce ne soit avec ces mystérieux Selenim sibériens. »

*Sæmelrann, Selenim trop bavard...
Disparu en Sibérie en octobre 2000.*

L'ASTRAL

Les Anti-Terres

« Qu'en dire? J'y suis né. Oh, certes, chaque Anti-Terre est fort différente des autres. Mais il est un fait qu'elles ont en commun et qui fait justement leur attrait : l'omniprésence de la Lune Noire. Nous y sommes donc en relative sécurité. Les humains qui

échouent ici sont en général des cibles idéales. C'est un peu le paradis dans lequel j'aime me réfugier de temps en temps. C'est aussi pour nous, simples parmi les simples, l'occasion d'approcher au plus près des Champs maudits purs. Pour nous qui n'avons pas de Royaume, les Anti-Terres constituent des zones franches indispensables. Nous pouvons y étudier plus profondément la nature de la Lune Noire sans devoir rendre des comptes au propriétaire des lieux! »

*Nachtschreck, Selenim naturel
Danzig, 1996*

« Certes, les Anti-Terres seraient un agréable paradis, s'il n'y avait de temps en temps ces effluves d'Orichalque. Oui bien sûr, nous y sommes insensibles. Néanmoins, je ne saurais nier qu'ils me dérangent. Pour nous, Selenim anciens, le métal honni porte une symbolique fort négative. Notre immunité à son égard ne saurait nous protéger d'un dégoût marqué pour ce qui fut la chute de l'âge le plus glorieux de la Terre.

Mais surtout, pourquoi de tels effluves? Les Anti-Terres sont liées aux cauchemars, c'est un fait. Mais l'Orichalque? J'y vois plutôt la symbolique du Néant, du gouffre sans fond. En cela, l'Orichalque trouve peut-être sa place dans les Anti-Terres. Il annonce que ces domaines peuvent mener autre part. Un ailleurs fort peu agréable, même pour nous. Les Anti-Terres ne sont donc que des zones tampons, non pas entre les Royaumes et la réalité, comme on le pense souvent. Plutôt entre la surface et les profondeurs les plus noires de la Terre... »

*Vogue-morne, Adopté de l'Arcane XIII
Paris, 1999*

STASE ET SELENIM

Les Maudits ne sont pas à l'abri de se voir enfermer dans une Stase. Cela peut paraître un avantage, mais si un tel objet magique peut leur sauver la vie, il permet avant tout aux initiés humains de les transformer en Homoncules.

DE LA FABRICATION DES STASES

Il y a plusieurs siècles, des sociétés secrètes qui détenaient de nombreuses informations sur les Selenim se mirent en quête d'un moyen de fabriquer des Homoncules maudits. Elles se retrouvèrent vite confrontées à un problème d'importance. Pour fabriquer un tel artefact, elles ne connaissaient qu'un moyen qui nécessitait l'utilisation de Terres rares. La question qui se posait à elles était donc : comment obtenir des Terres rares — c'est-à-dire un résidu de combustion d'Éléments par de l'Orichalque — avec des Immortels insensibles au Ka honni ?

On ignore encore quelle société secrète eut la première l'idée de lier un Maudit aux Terres rares contenues dans une Stase appartenant à un Nephilim dispersé. Toujours est-il qu'un rituel impie fut ébauché, amélioré grâce à de terribles expériences qui causèrent la mort de nombreux Selenim et finit par devenir pleinement efficace. Par la suite, un autre rite dérivé du processus de fabrication d'un Homoncule Nephilim permit de transformer la Stase en un Homoncule maudit. Les sociétés secrètes venaient de créer une nouvelle arme destructrice.

Seuls quelques Mystes et les Chevaliers teutoniques connaissent les rituels de fabrication de Stases et d'Homoncules maudits.

DU LIEN ENTRE UN SELENIM ET SA STASE

Contrairement aux Nephilim, les Selenim ne peuvent puiser dans leurs Stases. En effet, celles-ci sont chargées d'Éléments et non de Ka-Lune Noire.

DE LA MORT

Dans le monde profane, lorsqu'un Selenim possédant une Stase est tué, il se retrouve instantanément prisonnier de celle-ci. S'il se trouve dans un autre monde — Akasha, Anti-Terre, etc. — et qu'il n'a pas pris soin de l'emmener, les règles habituelles s'appliquent.

Enfermé dans sa Stase, un Selenim perd la conscience de son environnement et de l'écoulement du temps. Il ne peut plus s'assouvir et l'Entropie continue, inexorablement. Le pire est que jusqu'à présent, aucun rituel permettant de libérer un Selenim n'a encore été découvert. Il faut toutefois se garder de trop de pessimisme, des Adoptés de la Tempérance et du treizième Arcane Majeur travaillent de concert à ce problème : ils espèrent des résultats positifs d'ici quelques années.

Cette impossibilité à se dégager d'une Stase signifie que les Selenim qui en possèdent une n'y ont jamais été enfermés. Ils sont parvenus à s'échapper ou ont été sauvés juste avant l'instant fatal qui devait les condamner. Bien souvent, ils sont traqués par la société secrète à l'origine de leur Stase qui voit d'un mauvais œil que leur « artefact » court de par le monde.

Si la Stase venait à être brisée — les Stases de Selenim sont bien plus solides que l'objet profane qui a servi à leur fabrication —, le Selenim serait dispersé.

RÉMINISCENCES ÉLÉMENTAIRES

Un Selenim qui possède une Stase est lié à des Terres rares issues d'un Nephilim dispersé. Celles-ci contiennent une partie de la mémoire du Déchu et le lien agit comme un médium pour cette dernière. Il n'est donc pas rare que des Selenim possédant une Stase subissent des Effets Mnemos issus de la mémoire du Déchu « défunt ». Ils n'en tirent aucun avantage car ce sont les circonstances qui ont conduit à la formation des Terres rares qu'ils revivent.

L'AGARTHA

Les Sciences occultes

« [...] On peut réfléchir un tant soit peu à la question. Nous, nécromants, que faisons-nous? Nous contactons l'âme des morts. Du moins, la fraction de l'âme qui reste en ce monde après la mort. En poussant notre raisonnement un peu plus loin, nous pouvons considérer que les Nephilim gardent une certaine présence dans ce monde, même après leur dissolution. Les Champs magiques conservent une empreinte de l'Immortel. Une fraction du Nephilim resterait donc accessible. Comme pour un humain, il s'agirait alors d'une certaine partie du Pentacle: la charge de Sapience. Un excellent nécromant, avec quelque originalité, pourrait donc être capable de faire appel à cette charge de Sapience, de l'interroger et éventuellement de la contrôler.

Après tout, nous n'avons aucune idée des processus réels engagés lors de la dissolution. Le seul élément dont nous... [le document est ensuite tronqué] »

De Martigny, Carnets perdus, 1995

« Il s'appelle Comus. Le Roi Comus. Tu apprendras à le connaître. La Nouvelle-Orléans est son domaine. Il ne te sera pas dur de te retrouver au cœur de son Royaume. Alors tu sauras ce qu'est l'Anamorphose accomplie. Là-dessus, je ne peux t'en dire plus. Suis simplement les fêtards. Ce groupe-là, mené par le vieil homme maigre déguisé en Baron Samedi. Suis-les et observe bien. Avant que tu ne t'en aperçoives, tu seras entré dans les Champs maudits. Tu verras la Nouvelle-Orléans comme tu ne l'as jamais vue. Non, ce n'est pas une Anti-Terre. C'est l'expression de la volonté de Comus, le roi du Carnaval de la ville. Observe bien les balcons en fer forgé, ils recèlent de nombreux enseignements sur la manipulation de l'Imago. Tu pourras y passer une éternité de fêtes, d'orgies... Et puis le Roi Comus viendra te voir. Il t'interrogera, avec courtoisie. Et il te renverra vite. Il n'aime pas que d'autres Selenim piétinent son territoire. Ne cherche pas à l'affronter. Il est plus que le maître du domaine. Il est le domaine. Tout lui obéit. Du ciel aux abeilles, de la chaise aux habitants. »

*Halidon'Guédé, Entité maître de cérémonie
Nouvelle-Orléans, 1997*

Les quêtes

« Sang, souffrance, douleurs... mort. Prisonniers d'un monde qu'ils ne comprendront jamais. Bestiaux faméliques de tortionnaires avides de cris et de pleurs. C'est en moi. Marqué au fer rouge. Je ne suis pas l'un des leurs. J'ai connu le mystère. J'ai bu à la source de lumière. Le pouvoir des anges. La compassion du martyr pour le bourreau. Je suis la main qui guérit. Je bois les maux de leur corps et de leur âme. Je suis l'ombre blanche, bien-faisante. La lueur froide de la Lune Noire peut éclairer leur vie. Aussi futile que cela puisse paraître, c'est important. Tous ne peuvent vivre, mais certains doivent encore accomplir des choses. Nul ne me voit, mais eux me connaissent. Ils ont vu mon visage. Surtout, à travers moi, ils ont vu la lueur sacrée du Graal. Ils savent désormais que tout n'est pas sans espoir. Un jour, les terres fleuriront à nouveau. Et la Lune Noire protégera leurs fruits. Une gangue de nuit pour mieux luire le jour. »

*Naçaranyapalamat
Calcutta, 2001*

« Je sais la douleur, les pleurs, la solitude du dernier instant. Je suis l'ange de leur ultime soupir. Quand enfin tout se termine. La lumière, la chaleur, la douceur. Il est trop tard pour l'espoir, mais leur âme est alors si légère! Leur corps se fane, mais leur souffle s'envole. Les cieux se font alors le royaume du réconfort. Reste une dernière étincelle. Les souvenirs, sans cohérence, sans âme. L'esprit dérangé du mécanisme de la vie. J'en laisse le soin aux amants des cimetières.

Telle est ma tâche. Je n'apporte pas l'espoir, ni le bonheur. N'as-tu jamais vu la



larme de la délivrance, le sourire de l'apaisement? Regarde bien, avant que le tombeau ne se referme. Avant que les ténèbres ne se fassent, pour toujours. Le vertige terrible qui t'étreint dans ce dernier regard. La peur de l'oubli. Déjà, mes ailes se sont refermées sur elle. C'est sur un cadavre que tu pleures, alors que tout est fini. Mon œuvre est accomplie. Dans le silence maudit des froids sépulcres, dans les larmes d'un adieu imparfait. Elle est libre. »

Anonyme et Non daté

« Atlantide. Malgré les âges, ce mot évoque bien des souvenirs en moi. Chez beaucoup de mes frères, les éthérés, évoquer le continent perdu est un tabou. On ne saurait, selon eux, parler d'Atlantide sans sombrer dans une insupportable nostalgie des temps passés et, surtout, de notre nature de Kaïm. Qu'y répondre? Je n'ai pas honte de ce que je suis. Je ne regarde pas les Nephilim avec envie. Et pourtant, comment ne pas regretter cet âge où nous étions en harmonie avec le monde? Ce ne sont pas les Éléments que je regrette. C'est l'union profonde avec les énergies magiques baignant la terre. Si seulement je pouvais partager, ne serait-ce qu'un court instant cet état fusionnel avec la Lune Noire! Et puis, nous régnions sur le monde alors. Tous courbaient l'échine devant nous. Si aujourd'hui nous sommes loin d'être aussi faibles que nos cousins déchus, nous sommes tout aussi loin d'égaliser la puissance des Kaïm. D'ailleurs, que faisaient les Atlantes en ces temps-là? Ils butinaient le Ka-Soleil des humains, dans leurs jardins. Finalement, le Sentier d'Or n'était que les prémices de notre propre voie. Les Kaïm étaient devenus des vampires apicul-teurs. Les abeilles étaient les humains.

Nous, Selenim, sommes l'extension de cette philosophie. En un certain sens, nous avons concrétisé le rêve du Sentier d'Or. Amusant paradoxe, n'est-ce pas? »

*Zûldakhat
Ponta Delgada, 2001*

« Ce que j'ai vu, je ne saurai bien le décrire. C'était... affreux. La soirée était bien avancée. La musique vrombissait. Elle déchirait mes tympan, enveloppait mon corps. Comme les autres, j'étais entraîné par elle. C'était authentique. Je me souviens du refrain, il sonne différemment maintenant... *"More human than human..."* J'étais ailleurs. Je sentais encore mon corps, mon cœur battre la chamade. C'est alors que j'ai vu. Que je l'ai vue! Une masse noire, énorme. Sans forme, ni brumeuse, ni liquide. Elle nous englobait tous, nous palpitait, nous sondait. Les plus proches d'elle étaient véritablement englués. Personne ne semblait réagir. Ils étaient tous pris par la musique. Et au-dessus de nous, les deux mains posées sur la rambarde, *il* était là. Figé, attentif comme un félin devant sa proie. Sûr de lui et puissant. La masse émanait de lui. Elle pompait nos forces, violait notre être. Mais ce n'était pas le but. Il y avait quelque chose derrière tout cela. J'ai compris quand j'ai entendu les premiers cris. Trois danseurs se tordaient de douleur. Cambrés sur le sol, secoués de violents spasmes. La musique venait de changer, encore plus violente. C'est alors que la *fissure* est apparue. Les corps ont semblé être étirés, puis déchirés comme du vulgaire tissu. Derrière, il y avait autre chose. Je ne saurais dire. Mais je les ai vus! Ils sont nombreux! Je les ai reconnus, ce sont eux qui ont hanté mes nuits, dans mon enfance. Pas seulement les miennes. Pour tout le monde, c'est pareil. *Il* a ouvert une porte sur nos cauchemars! Vous devez le retrouver, nous sommes tous en danger! Ils sont parmi nous. Ils cherchent à faire d'étranges choses. Ils veulent extirper nos cauchemars, les explorer, leur donner vie! Pourquoi? »

*Simon,
Sans-repos paranoïaque
New York, 1999*

LES ENNEMIS

Le Bâton

« Les Templiers constituent les moins nuisibles de nos adversaires. Leur continuelle agressivité et leur grande présence sur l'échiquier occulte peut être inquiétante, surtout pour les plus jeunes d'entre nous. De façon générale pourtant, nous parvenons à garder le Temple sous contrôle. Non pas que nous ayons infiltré leurs structures — les hauts degrés sont au courant de notre existence — mais au niveau local, le treizième Arcane Majeur ou le Culte de Lilith parviennent à garder un œil sur leurs activités. Ce sont bien leurs manigances qui peuvent nous gêner. Dans la création d'un Culte du Sang ou plus simplement dans l'organisation d'un grand événement pour optimiser l'Assouvissement. Fort heureusement, leurs Homoncules sont aveugles à la Lune Noire. Nos Champs ascendants sont donc en général sûrs, contrairement aux Plexus et Nexus, souvent surveillés.

Cependant, il faut être particulièrement vigilant face aux Chevaliers teutoniques. Ceux-là ont la réputation de nous connaître. Ils ont eu à combattre nos semblables durant toute leur histoire. Ils sont donc particulièrement bien préparés et connaissent nos pouvoirs les plus basiques. Surtout, certaines rumeurs font état d'Homoncules Selenim. Bien qu'il me soit difficile d'imaginer un tel artefact — quelles techniques sont employées ? — je te recommande la plus grande vigilance dès lors que tu verras les chevaliers à la croix noire. »

Azeeth'krân,

*Haut dignitaire des Mystères d'Hécate
Lyon, 2001*

L'Épée

« Comment évoquer les Mystères de l'Occident ? Beaucoup de Selenim entretiennent d'étranges rapports avec eux. En dehors des clivages millénaires Culte de Lilith/Arcane XIII, certains Maudits ont trouvé refuge auprès des Mystères d'Hécate. Il est malaisé de décrire précisément les rapports liant à ces Mystes aux Maudits. Ces humains vouent leur vie à l'étude de la Lune Noire. Ils considèrent les Selenim comme des mentors bienvenus. Évidem-

ment, nombreux sont ceux, parmi les Selenim, à avoir trouvé un nid douillet dans les temples d'Hécate. Le rapport exact entre ce courant myste et la figure d'Hécate — une Selenim ? — mérite d'ailleurs de nombreux approfondissements. Il faut bien avouer que les Mystères de l'Occident présentent une alternative fort attirante pour les Selenim déçus du Culte de Lilith ou du treizième Arcane Majeur. Outre la perspective de disposer d'un troupeau pour l'Assouvissement, les Mystes semblent posséder certaines vérités sur la nature de la Lune Noire et de l'Orichalque. La question est, d'où les tiennent-ils ? »

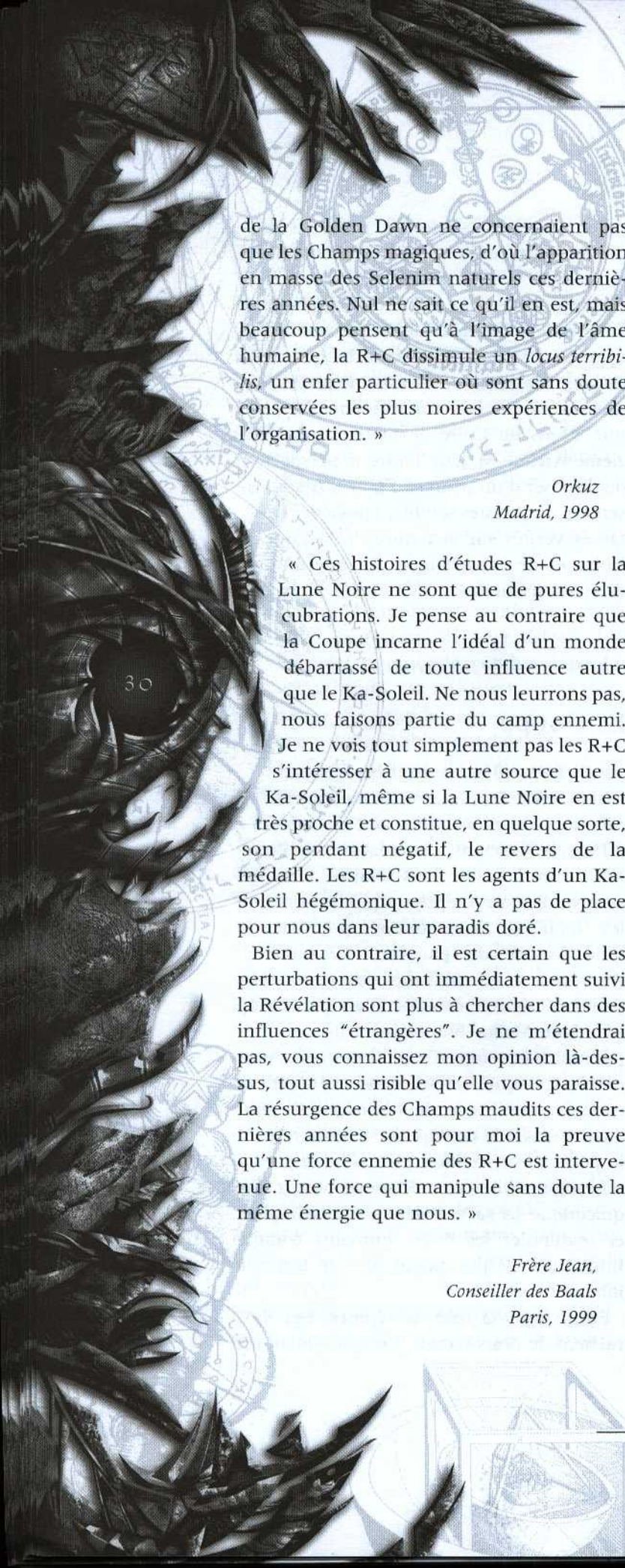
De Martigny

Carnets perdus, 1995

La Coupe

« Ils forment notre Nemesis. Ils maîtrisent le Ka-Soleil. Certains murmurent même parmi nous qu'ils sont insensibles à l'Assouvissement. Les créatures de l'ombre contre les chevaliers solaires. L'éternel combat. Ils nous méprisent plus encore que les Nephilim. Nous sommes pour eux la quintessence du parasite, du nuisible. Apprends à les craindre, leurs pouvoirs peuvent nous être fatals, mais point trop n'en faut. Malgré leurs talents, ils n'en sont pas moins humains. Ce n'est pas tes talents magiques qui te sauveront. C'est ta connaissance innée de l'humain. Ils sont aussi sujets à la corruption, à la flatterie, à la peur. Reste méfiant pourtant, et garde-toi toujours une porte de sortie. Mieux que quiconque ils savent déjouer les complots et manipuler les êtres, humains comme Immortels. Ils pourraient bien te forcer à jouer leur jeu.

Enfin, sous la rose, les épines. Les R+C cachent de noirs secrets. Les manipulations



de la Golden Dawn ne concernaient pas que les Champs magiques, d'où l'apparition en masse des Selenim naturels ces dernières années. Nul ne sait ce qu'il en est, mais beaucoup pensent qu'à l'image de l'âme humaine, la R+C dissimule un *locus terribilis*, un enfer particulier où sont sans doute conservées les plus noires expériences de l'organisation. »

Orkuz
Madrid, 1998

« Ces histoires d'études R+C sur la Lune Noire ne sont que de pures élucubrations. Je pense au contraire que la Coupe incarne l'idéal d'un monde débarrassé de toute influence autre que le Ka-Soleil. Ne nous leurrions pas, nous faisons partie du camp ennemi. Je ne vois tout simplement pas les R+C s'intéresser à une autre source que le Ka-Soleil, même si la Lune Noire en est très proche et constitue, en quelque sorte, son pendant négatif, le revers de la médaille. Les R+C sont les agents d'un Ka-Soleil hégémonique. Il n'y a pas de place pour nous dans leur paradis doré.

Bien au contraire, il est certain que les perturbations qui ont immédiatement suivi la Révélation sont plus à chercher dans des influences "étrangères". Je ne m'étendrai pas, vous connaissez mon opinion là-dessus, tout aussi risible qu'elle vous paraisse. La résurgence des Champs maudits ces dernières années sont pour moi la preuve qu'une force ennemie des R+C est intervenue. Une force qui manipule sans doute la même énergie que nous. »

Frère Jean,
Conseiller des Baals
Paris, 1999

Le Denier

« Il est fort rare que les Selenim entrent en conflit avec la Synarchie. Je suis un cas particulier, parce que nous jouons justement sur le même terrain. J'ai un jour décidé de m'assouvir sur un homme d'affaires relativement étrange. Avec le recul, j'aurais dû m'en douter. Il fréquentait des cercles plus ou moins francs-maçons et pratiquaient des rituels fantasmagoriques avec eux. Au final, l'expérience a été... comment dire ? Assez dérangement. Disons que je n'ai pas pu faire ce que je voulais. L'humain en question avait d'ailleurs pleinement conscience de ce que j'étais. Il a commencé à se mettre en colère, alors je l'ai calmé tout de suite. Depuis, ce n'est pas la joie. Je ne sais pas comment ils m'ont retrouvé. En tout cas, ils ont éliminé tout mon cheptel ! En deux mois, près d'une dizaine d'hommes d'affaires, d'industriels et commerciaux a ainsi disparu. Ça n'a pas fait beaucoup de bruit dans les journaux, bizarrement. Sauf pour l'un d'entre eux qui entretenait des contacts mafieux. Je suppose que ce n'est pas fini. J'ai bien compris que j'étais désormais *persona non grata* dans les finances. Et maintenant, je suis dans le *charity business*. Ça rapporte bien, et puis toutes ces stars dégoulinantes de bons sentiments, un peu teintées de jalousie et de volonté de profit à peu de frais, c'est un vrai délice.

Hum ? L'Assouvissement sur le synarque ? Et bien, pour faire simple disons que c'est comme de croquer dans un sandwich avec une bille d'acier à l'intérieur. Un coup à vous casser une dent, ça. »

Bezanth
Saint-Tropez, 1996





Uul'baan



С П Р И Т Ё В Ё

GÉNÉRALITÉS

Au cours des siècles, les Selenim se sont rassemblées dans de grandes fraternités afin de partager leur Sapience. Certaines se sont déchirées entre elles, d'autres ont préféré rester replier sur elles-mêmes et se sont développées dans le secret. Aujourd'hui, à l'heure de la Révélation, la plupart de ces groupes occultes se dévoilent pour participer pleinement aux Guerres de l'Apocalypse alors que d'autres restent tapis dans l'ombre et attendent leur heure.

LES ORICHALQUIENS

Le joueur doit dépenser 3, 6 et 11 PdA pour que son personnage atteigne respectivement les niveaux A, C et M dans un atelier des Orichalquiens.

PRINCIPES

Lorsqu'un Selenim adhère à une fraternité, il développe une Tradition éponyme que le joueur doit noter sur sa feuille. Celle-ci ne peut progresser qu'en fonction des actions du personnage et **en aucun cas** grâce aux PdA.

Le format des fraternités est le suivant :

- « **histoire** » développe, comme son nom l'indique, l'histoire de la fraternité, de ses origines à nos jours ;

SAPIENCE

- « **but, moyens et organisation** » détaille ce que recherche la fraternité, sa hiérarchie, ses lieux de rencontre, ses champs d'action ;

- « **initiation** » détaille les enseignements de la fraternité ainsi que les moyens de progression hiérarchique.

RÉPARTITION GÉOGRAPHIQUE

Voici une rapide présentation de la présence des Selenim à travers le monde.

L'Europe : le Culte a longtemps dominé, mais, depuis 1996, c'est le treizième Arcane Majeur qui a le contrôle de la région. L'Europe de l'Ouest est presque exclusivement sous sa coupe alors qu'à l'Est les fraternités se disputent le contrôle avec des Selenim

ayant toujours refusé de s'inféoder à l'un ou l'autre camp.

L'Amérique du Nord : le contrôle du territoire est divisé entre des Selenim solitaires et puissants, les Loa Guédé, le treizième Arcane Majeur et le Culte de Lilith. Il n'y a pas d'affrontements, mais un jeu d'alliances assez subtil s'est mis en branle depuis 1996. Rien de concret n'a encore été construit.

L'Amérique centrale : cette région est sans doute la plus riche de la planète en Ka-Lune Noire. Elle est aux mains des Yohual-Tecuhtlin depuis des milliers d'années. Le Culte de Lilith et le treizième Arcane Majeur ont envoyé des messagers pour proposer des alliances. Ils ne sont jamais revenus.

Les Caraïbes : autre région très riche en Lune Noire. Les Loa exercent un contrôle absolu sur ces îles depuis Haïti.

L'Afrique : le Nord est sous le contrôle exclusif du treizième Arcane Majeur. Le reste du continent noir abrite un nombre conséquent de Selenim ayant peu de contacts et cohabitant sans heurts majeurs.

Le Proche et le Moyen-Orient : territoire historique des éthérés, le Culte de Lilith y possède ses plus grands Royaumes et y exerce un pouvoir quasi absolu, sauf en Irak où le treizième Arcane Majeur a installé une Demeure philosophale près des ruines de Babylone.

L'Asie : depuis le début de la Révélation, différentes rumeurs parlent d'un puissant Selenim établi en Sibérie et exerçant un contrôle total du nord de l'ancienne URSS à la grande muraille de Chine. En outre, la Chine, l'Asie du Sud-Est et l'Inde sont sous le contrôle des Shen — des Nephilim en exil

dans cette partie du monde depuis la Chute — et aucun Selenim n'est censé y vivre.

Ailleurs: peu d'informations circulent sur les autres régions du monde. Il est certain

que des Selenim y vivent à l'écart des fraternités les plus connues. Il est aussi fort probable que de puissantes organisations y préparent leur arrivée sur le devant de la scène occulte.



ÉTHÉRÉS ET YOHUALT-TECUTHLIN

Après avoir joué leur rôle primordial contre les Glaives prométhéens, les éthérés ont porté leur attention sur l'étrange concentration de Ka-Lune Noire au-delà du Couchant. Là, ils durent lutter contre des pâles reflets des fidèles de Mu. Les éthérés s'allièrent pour défaire ces derniers « sauriens » et beaucoup de ces créatures maudites périrent sous leurs coups. Puis ils tournèrent leur attention sur les populations locales, des porteurs de Ka-Soleil oubliés du Sentier d'Or. Ils firent élever d'immenses pyramides de pierre par cette population où ils purent recevoir les sacrifices de leurs fidèles. L'Histoire invisible n'ignora pas cette partie du monde : des dissensions éclatèrent entre les éthérés eux-mêmes, les Adoptés du Soleil vinrent en croyant trouver une terre déserte, les Templiers envahirent les forêts qu'ils croyaient vierges et y combattirent avec ferveur les éthérés qu'ils y découvrirent, etc.

Aujourd'hui une division peut être observée parmi les éthérés.

Les Yohualt-Tecuthlin sont ceux qui sont restés sur les terres ancestrales d'Amérique Centrale. Ils tentent aujourd'hui de reconquérir leur puissance d'antan, profitant des multiples fléaux qui frappent cette partie du monde. Certains d'entre eux n'ont pas encore connu l'incarnation et survivent dans leurs anciens temples. Leurs Noyaux sont profondément liés à la nature magique du continent centraméricain. Les Yohualt-Tecuthlin ne peuvent donc pas trop s'en éloigner. Leur chef est Tezcatlipoca. Les Immortels occidentaux ignorent les raisons qui poussèrent les éthérés à quitter l'Amérique Centrale. Fut-ce par accident ? Cédèrent-ils à la pression de Tezcatlipoca. Furent-ils forcés de s'incarner pour survivre ? Voilà autant de questions qui animent aujourd'hui les fraternités Selenim, mais aussi Nephilim.

NOUVELLE BLESSURE : ENNEMI (YOHUALT-TECUTHLIN)

Cette Chute est réservée aux éthérés.

Votre Immortel a profondément irrité l'un de ses frères d'Amérique Centrale. Ce dernier brûle du désir de se venger de ce faux frère, qui a préféré fuir plutôt que de se battre.

- L'ennemi de votre Immortel est encore endormi au sein de l'un des temples aztèques. Il n'y a donc pour l'instant rien à craindre, jusqu'au jour où...

- Votre personnage a froissé un Yohualt-Tecuthlin bien implanté en Amérique Centrale. Ce Selenim est aussi un Conjurateur de talent, qui n'hésite pas à envoyer des Entités pour se rappeler au bon souvenir de votre Immortel.

- Votre personnage s'est opposé personnellement à Tezcatlipoca, contredisant ses ordres déments. Celui-ci a envoyé un groupe de Yohualt-Tecuthlin à la poursuite de l'insolent afin de le ramener en Amérique Centrale pour qu'il connaisse un procès « équitable ».



LES ÉTHÉRÉS

Éthéré est le nom donné à un Kaïm ayant embrassé la Lune Noire immédiatement après la Chute. Menés par Lilith, ces Kaïm décidèrent de sacrifier leur Ka pour embrasser la voie maudite des Sauriens. Ces Selenim n'ont donc jamais connu la morsure de l'Orichalque. Leur sacrifice n'avait qu'un unique but : sauver les leurs de l'extinction auxquels ils étaient voués. À leur plus grand étonnement, leur mémoire occulte souffrit de cette transformation. Ils oublièrent tout de leur puissance d'antan et, alors que les Nephilim se souviennent avoir été des Kaïm, les éthérés ont laissé derrière eux ces souvenirs lorsqu'ils perdirent les branches élémentaires de leur Pentacle atlante.

Cet article présente les règles de création d'un tel Selenim.

INITIATION

Les éthérés sont nés des mystérieuses recherches menées par Lilith. C'est elle qui mit au point les couteaux d'ombre (cf. p. 8). Cette masse informe évolue ensuite d'elle-même pour devenir un Noyau maudit. Comme tout Selenim, un éthéré possède un

Noyau et une Réserve. Après avoir noté l'étape d'Initiation d'un tel personnage, reportez-vous au tableau ci-contre pour déterminer le niveau de son Noyau.

Les éthérés se sacrifièrent dans l'urgence. Ils n'eurent donc pas le temps d'assimiler le potentiel de leur Noyau. Celui-ci, même s'il est plus développé qu'un Selenim « traditionnel », possède une réserve beaucoup moins importante. De plus, leur sacrifice et la lutte qu'ils menèrent contre les premiers initiés humains leur laissèrent un profond dégoût de l'Orichalque. En conséquence, les éthérés possèdent une Chute — normalement réservée aux Nephilim — en plus de celles associées aux notes des étapes de la Sapience lors de la création de personnage : Phobie (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 90). Celle-ci est notée « •• ».

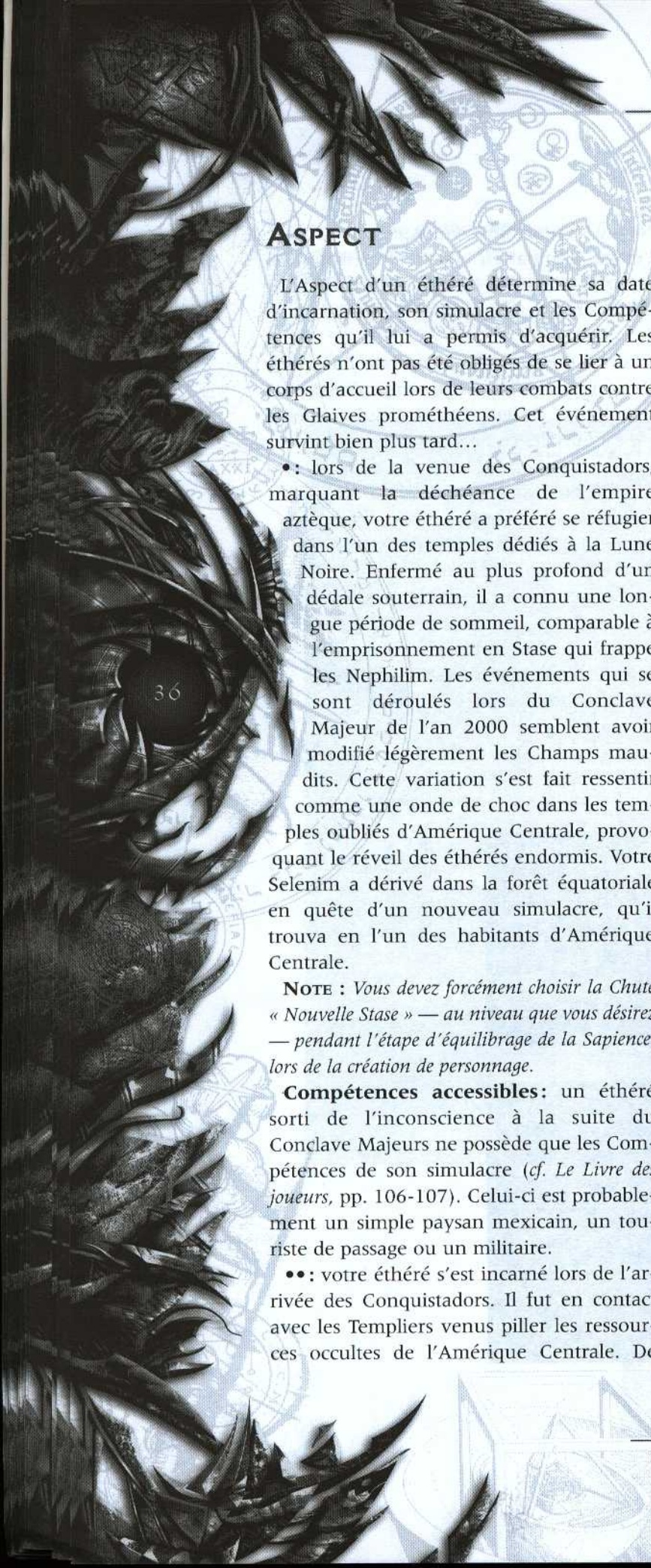
L'INITIATION D'UN ÉTHÉRÉ

INITIATION	NOYAU (VALEUR)	RÉSERVE INITIALE	RÉSERVE MAXIMALE
•	Assez Initié (3)	25	50
••	Initié (4)	35	65
•••	Très Initié (5)	40	80

L'ASPECT D'UN ÉTHÉRÉ

ASPECT	DATE D'INCARNATION ⁽¹⁾	NB. DE COMPÉTENCES AU NIVEAU	
		C	M
•	Le Conclave Majeur	3	2
••	Les Conquistadors	5	3
•••	Les Serviteurs des Ténèbres	8	5

⁽¹⁾ : ces événements sont décrits dans *Le Livre des joueurs* (cf. pp. 95-104).



ASPECT

L'Aspect d'un étheré détermine sa date d'incarnation, son simulacre et les Compétences qu'il lui a permis d'acquérir. Les étherés n'ont pas été obligés de se lier à un corps d'accueil lors de leurs combats contre les Glaives prométhéens. Cet événement survint bien plus tard...

•: lors de la venue des Conquistadors, marquant la déchéance de l'empire aztèque, votre étheré a préféré se réfugier dans l'un des temples dédiés à la Lune Noire. Enfermé au plus profond d'un dédale souterrain, il a connu une longue période de sommeil, comparable à l'emprisonnement en Stase qui frappe les Nephilim. Les événements qui se sont déroulés lors du Conclave Majeur de l'an 2000 semblent avoir modifié légèrement les Champs maudits. Cette variation s'est fait ressentir comme une onde de choc dans les temples oubliés d'Amérique Centrale, provoquant le réveil des étherés endormis. Votre Selenim a dérivé dans la forêt équatoriale en quête d'un nouveau simulacre, qu'il trouva en l'un des habitants d'Amérique Centrale.

NOTE : Vous devez forcément choisir la Chute « Nouvelle Stase » — au niveau que vous désirez — pendant l'étape d'équilibrage de la Sapience, lors de la création de personnage.

Compétences accessibles : un étheré sorti de l'inconscience à la suite du Conclave Majeurs ne possède que les Compétences de son simulacre (cf. *Le Livre des joueurs*, pp. 106-107). Celui-ci est probablement un simple paysan mexicain, un touriste de passage ou un militaire.

••: votre étheré s'est incarné lors de l'arrivée des Conquistadors. Il fut en contact avec les Templiers venus piller les ressources occultes de l'Amérique Centrale. De

cette incarnation tardive, votre Selenim garde une haine farouche à l'encontre du Bâton. Voyant ses fidèles se faire exterminer les uns après les autres par les Conquistadors, il dut posséder l'un d'entre eux pour fuir. En effet, les Templiers avaient éradiqué toute croyance et détruit tous les lieux de culte, privant les étherés de leur source d'Assouvissement et de leurs temples protecteurs.

Compétences accessibles : Arme (De mêlée, De trait), Connaissance (Histoire, Géographie), Discrétion, Sciences (mathématiques), Sports (Escalade, Natation), Survie (Mer) et Vigilance.

Traditions accessibles : Arcane mineur (Bâton), Ésotérisme, Histoire invisible (Nouveaux Mondes) et Langue (Portugais ou Espagnol)

•••: le sombre Tezcatlipoca disait obéir à d'étranges murmures qu'il était le seul à percevoir dans la Pavane. Il instaura sa domination sur toute l'Amérique Centrale et pourchassa ceux qui ne voulurent pas jurer fidélité à sa voie, qui prônait le retour des Sauriens. Pour échapper à la vindicte de Tezcatlipoca, votre étheré dut s'incarner et s'exiler des terres aztèques, entre - 500 et 900.

Compétences accessibles : Arme (De mêlée), Art (Chant, Comédie, Danse, Peinture, Musique, Sculpture), Discrétion, Rituels, Sports (Acrobatie, Escalade), Survie (au choix) et Vigilance.

Traditions accessibles : Ésotérisme, Histoire invisible (L'Hermétisme) et Sciences occultes (Conjuration).

NOUVELLE BLESSURE : FAIBLESSE DU SIMULACRE (INCARNATION)

Cette Chute est strictement réservée aux Selenim étherés.

Les étherés ont la capacité de puiser directement dans leur simulacre des « puces » de Ka-Soleil afin d'éviter de succomber à l'Entropie. Certains Maudits furent obligés d'avoir recours régulièrement à cette pratique magique, affaiblissant leur simulacre parfois jusqu'au seuil de la mort.

- Le simulacre de votre Selenim commence le jeu avec un niveau d'Initié de moins — il dispose encore de six « puces » dans le niveau inférieur.
- Le simulacre de votre Selenim commence le jeu avec un niveau d'Initié en moins — il dispose seulement de deux « puces » dans le niveau inférieur.
- Le simulacre de votre Selenim commence le jeu avec un niveau d'Initié de moins.

VOIE OCCULTE

Des règles particulières définissent le rapport qu'entretiennent les éthérés avec les Champs de Lune Noire.

- **L'Assouvissement**: les éthérés obéissent aux mêmes règles que les autres Selenim. Mais ils peuvent, en cas d'Entropie

L'OMBRE FULIGINEUSE

Les éthérés ont développé une Voie occulte très proche de l'Anamorphe, mais sans codifications rigides : l'Ombre fuligineuse. Cette Compétence occulte peut être augmentée à l'image des autres Sciences occultes, c'est-à-dire en investissant des niveaux de Compétence à l'étape Voie occulte. Cette capacité leur permet de modifier leur simulacre selon leur bon vouloir afin de transformer ce corps en une créature de cauchemar. Pour réaliser ce projet, le Selenim éthéré doit dans un premier temps plonger son âme dans l'esprit de sa victime. Cela nécessite de consacrer une action exclusive à observer sa cible, devant se trouver au maximum à cinquante mètres. Le joueur doit ensuite réussir un test d'Initié d'une difficulté correspondante au niveau d'Initié de la cible, modifié par Ombre fuligineuse. Ce test doit être effectué indépendamment pour chacune des cibles. Un Coup d'éclat permet au Selenim de diviser par deux la dépense de « puces » de KLN nécessaire pour manifester l'Ombre fuligineuse. En cas Maladresse, le Selenim perd une action supplémentaire à observer les tréfonds de l'âme de sa cible, sans réussir à en extirper ses peurs.

Manifester l'Ombre fuligineuse est considéré comme une manœuvre de combat. Durant toute la durée de cette apparition, le Selenim ne peut entreprendre que des actions gratuites.

JE SUIS TON PIRE CAUCHEMAR (EXCLUSIVE)

Pré-requis: le Selenim doit avoir plongé son âme dans l'esprit de sa victime ; Ombre fuligineuse A.

Précision: + 0

Dégâts: aucun

Coup d'éclat: la cible s'enfuit, victime d'une folie temporaire.

Maladresse: les « puces » de KLN sont dépensées.

Cette manœuvre permet à un éthéré de manifester son Ombre fuligineuse. Celle-ci prend la forme du pire cauchemar de la (ou des) cible (s). La victime doit réussir un test d'Initié d'une difficulté correspondant au niveau d'Initié du Selenim, modifié par Connaissance (Psychologie). L'Ombre fuligineuse nécessite la dépense de « puces » de KLN provenant de la Réserve du Selenim.

NIVEAU	NB. DE CIBLES MAXIMUM	COUT PAR CIBLE	DURÉE DE L'APPARITION
A	1	10	1 tour
C	2	7	2 tours
M	3	5	3 tours

Spécificités

• **La Vision-Ka**: les éthérés peuvent passer en Vision-Ka avec la plus grande discrétion. Lorsqu'ils souhaitent percevoir les Champs magiques, leur simulacre n'est pas parcouru de tremblements. Cet avantage vient de la nature de leur l'Ombre fuligineuse (cf. encart). Lorsqu'un éthéré entre en Vision-Ka, c'est ce double qui perçoit le Ka, transmettant simultanément les informations au Selenim.

menaçante, s'assouvir sur leur propre simulacre, au rythme de deux « puces » de KLN pour une de Ka-Soleil absorbée. Cette perte est permanente et les « puces » perdues ne se régénéreront jamais. Pour chaque niveau de Ka-Soleil perdu, le simulacre voit son futur niveau de Tourment augmenter d'un niveau.

• **L'Entropie:** le Noyau d'un étheré est beaucoup moins compact que celui d'un Selenim incarné ou naturel. Cette particularité le rend plus sensible à l'Entropie naturelle. Un étheré perd deux « puces » de KLN chaque jour — au lieu d'une seule.

Les Sciences occultes

Les étherés ont disposé de plus de temps que les autres Selenim pour approfondir leur connaissance du Ka-Lune Noire. Ils disposent donc de dix niveaux à répartir, au lieu de huit, dans les deux premiers Cercles de leur Voie de prédilection.

• **La Nécromancie:** les étherés ont certaines réticences à utiliser la Nécromancie. Cela est dû au choc qu'ils ont connu lorsque les humains se sont rebellés contre les Kaïm. Cette perte de contrôle, qui est à l'origine de leur sacrifice, leur a laissé une profonde amertume, qu'ils gardent ancrée profondément dans leur Noyau. En termes de règles, lorsqu'ils tentent d'user de Nécromancie, les morts sont toujours considérés avec un niveau de Tourment de plus.

• **La Conjuración:** durant leur lutte contre les Glaives prométhéens, les étherés ont rapidement maîtrisé la Conjuración — qu'ils appelaient alors Invocation. En effet, pour faire face à leurs ennemis, ils tentèrent d'appliquer les règles de la magie atlante aux Champs de Lune Noire. Ils générèrent ainsi les premières Entités connues, explorant la Pavane pour percevoir de nouvelles créatures de cauchemars. De cette période de chasse, les étherés possèdent une plus grande maîtrise de la Conjuración. En termes de règles, les étherés ajoutent un modificateur de circonstance de + 2 à tous leurs tests de Conjuración — ce modificateur de circonstance ne peut éviter une Maladresse ni provoquer de Coup d'Éclat.

• **L'Anamorphose:** les étherés ne peuvent pas développer leur Imago. Leur Noyau est incapable de maintenir sa cohérence pour maintenir un Aspect trop longtemps. Cela explique pourquoi peu d'étherés érigent de Royaume. Leur seule solution est de le « bâtir » en une seule fois! Ils doivent donc disposer d'une énorme quantité de KLN. Ce phénomène explique pourquoi les Yohualt-Tecuthlin n'ont pu ériger leurs Royaumes ailleurs qu'en Amérique Centrale, où la présence de Ka-Lune Noire est plus importante. En termes de règles, les étherés ne peuvent pas développer d'Imago. Ils peuvent en revanche accumuler des « puces » de Lune Noire dans un lieu déterminé, appelé l'Ancre, pour y ériger leur Royaume. Les MJ sont en mesure d'apporter davantage d'élément sur cet aspect des personnages Selenim.

LE PASSÉ

Le Passé d'un étheré est déterminé par deux éléments distincts. Il faut d'abord s'accorder sur sa « naissance » — le rôle qu'il a joué lors du combat contre les Glaives prométhéens — puis sur son vécu

NAISSANCE D'UN ÉTHÉRÉ

NAISSANCE

ATTITUDE

CONTRE LES GLAIVES PROMÉTHÉENS

•

Protecteur des Vestiges Atlantes

••

Compagnon de la Fuite

•••

Chasseur vindicatif

LES FIGURES

Votre personnage a libéré des griffes des premiers initiés de nombreux Nephilim, dont l'un d'eux a été promis à une grande destinée. Celui-ci est désormais l'une des Figures du monde occulte contemporain — choisie par le MJ — et il n'a pas oublié qu'il vous devait la vie. Votre Selenim peut contacter ce personnage important à n'importe quel moment, en murmurant son nom dans les Champs magiques en Énochéen. La cible, où qu'elle se trouve, entend cette voix qui naguère lui sauva la vie et fait alors son possible pour payer sa dette.

EXEMPLE: Lordak a aussi sauvé une Figure prête à être sacrifiée par les Glaives prométhéens à la gloire d'Orichalka. Christophe et son MJ décident de déterminer aléatoirement la nature de cette figure: Merlin. Lordak connaît donc l'actuel Prince de la Force, ce qui s'avérera certainement utile durant ses pérégrinations dans le monde occulte contemporain.

— à savoir la manière dont il a traversé l'Histoire invisible. Pour ces deux étapes, des Chutes devront être associées aux Avantages choisis par le joueur.

La naissance d'un étheré

Il s'agit ici de déterminer la cause du sacrifice de votre personnage, la raison pour laquelle il a suivi Lilith dans la voie de la Lune Noire.

•: votre Selenim s'est sacrifié pour protéger les secrets d'Atlantide afin que les Glaives prométhéens ne pussent s'en emparer. Il a erré dans les ruines d'Atlantys afin d'exhumer les bribes d'un savoir perdu et de collecter les fragments d'artefacts char-

gés de Ka. Ces étherés nourrissent les plus amers regrets quant à leur transformation en Selenim. Votre personnage commence le jeu avec un artefact atlante.

••: un Selenim compagnon de la Fuite a embrassé la Lune Noire par compassion afin de protéger les Nephilim qui tentaient de fuir la dissolution. Véritable berger pour ces brebis effrayées, perdues, il a mené un groupe de Nephilim jusqu'à un lieu sûr. Votre étheré est ensuite resté

LE VÉCU

Aspect	Événement clef d'Incarnation	Périodes d'incarnation possible
•	Le Conclave Majeur	Révélation.
••	Les Conquistadors	Guerres secrètes Nouveaux Mondes et Révélation.
•••	Les Serviteurs des Ténèbres	Hermétisme, Guerres secrètes, Nouveaux Mondes et Révélation.

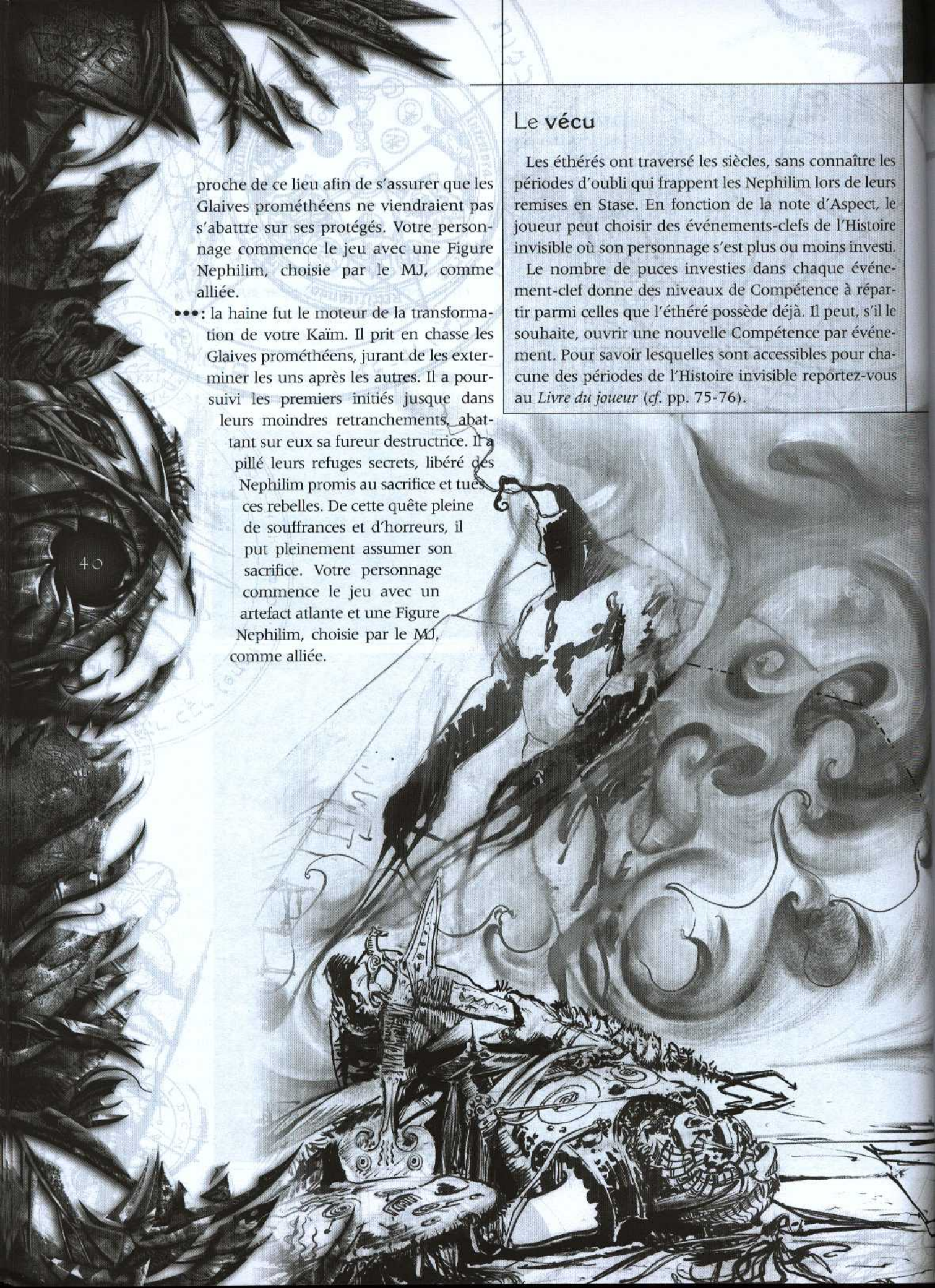
LES ARTEFACTS ATLANTES

Ces objets datent d'avant la Chute. Ils sont les témoins des possibilités occultes des Kaïm avant que leur Pentacle ne fût souillé par l'Orichalque. Ils prennent la forme de pierres runiques, de statuette primitives de bois, de peintures rupestres, etc. Ils permettent à son possesseur d'utiliser l'un des Domaines de la Magie et de l'appliquer à un Élément. Pour déterminer la nature de cet artefact, lancez deux fois le D20 et reportez-vous à la table ci-dessous.

D20	DOMAINE	ÉLÉMENT
1-5	Percevoir	Air
6-10	Modifier	Eau
11-14	Sentir	Terre
15-17	Communiquer	Feu
18-19	Déplacer	Lune
20	Deux Domaines au choix	Deux Éléments au choix

Le possesseur d'un artefact atlante peut produire des effets magiques, à l'image de la Magie. Il ne peut utiliser que le(s) Domaine(s) que possède l'objet en utilisant dans la Table analogique la colonne correspondant à l'(aux) Élément(s) présent(s) dans l'artefact. Il ne peut qu'utiliser littéralement les termes présents dans la Table analogique. Les artefacts atlantes possèdent cinq « puces » de Ka.

EXEMPLE: Christophe crée un étheré du nom de Lordak. Il décide de lui mettre deux « puces » en Initiation et d'en investir trois pour l'Aspect. Son personnage a donc trouvé lors de son combat contre les Glaives prométhéens un étrange artefact. Afin de déterminer son potentiel, Christophe lance deux D20. Il obtient « 15 » et « 1 ». Son artefact possède donc le Domaine Communiquer et l'analogie de l'Air. C'est une statuette représentant le Soleil, faite de pierre et d'inclusion de cuivre, très bien conservée.



Le vécu

proche de ce lieu afin de s'assurer que les Glaives prométhéens ne viendraient pas s'abattre sur ses protégés. Votre personnage commence le jeu avec une Figure Nephilim, choisie par le MJ, comme alliée.

- : la haine fut le moteur de la transformation de votre Kaïm. Il prit en chasse les Glaives prométhéens, jurant de les exterminer les uns après les autres. Il a poursuivi les premiers initiés jusque dans leurs moindres retranchements, abattant sur eux sa fureur destructrice. Il a pillé leurs refuges secrets, libéré des Nephilim promis au sacrifice et tués ces rebelles. De cette quête pleine de souffrances et d'horreurs, il put pleinement assumer son sacrifice. Votre personnage commence le jeu avec un artefact atlante et une Figure Nephilim, choisie par le MJ, comme alliée.

Les étherés ont traversé les siècles, sans connaître les périodes d'oubli qui frappent les Nephilim lors de leurs remises en Stase. En fonction de la note d'Aspect, le joueur peut choisir des événements-clefs de l'Histoire invisible où son personnage s'est plus ou moins investi.

Le nombre de puces investies dans chaque événement-clef donne des niveaux de Compétence à répartir parmi celles que l'étheré possède déjà. Il peut, s'il le souhaite, ouvrir une nouvelle Compétence par événement. Pour savoir lesquelles sont accessibles pour chacune des périodes de l'Histoire invisible reportez-vous au *Livre du joueur* (cf. pp. 75-76).

LES LOA GUÉDÉ

« Longtemps vous avez ignoré les Loa Guédé, trop emmêlés dans vos querelles puérides. Vous pensiez être la seule famille de Selenim capable de mener les enfants de la Lune Noire vers leurs Ascensions. Vous avez péché par orgueil, vous et tous les autres. Le prophète des Nephilim a eu raison, lorsqu'il a clamé le nom de « Renaissance ». Vous y avez vu un encouragement pour vos sombres exactions. Vous en avez tiré une légitimité auprès de la société Selenim. Vous en avez tort. Il ne parlait pas de votre Arcane, mais de mon retour parmi les miens. Si vous touchez à Haïti, votre mort prendra le visage des Loa Guédé. Prenez garde ! Nos orgues composent déjà les Appels qui verront votre déchéance. Nos Makandal vont revenir de la mort pour convertir les vôtres. Les cultes vaudou vont jaillir dans toutes les villes où vous pensiez avoir la mainmise. Je ne souhaite pas une guerre ouverte contre vous, je ne suis pas stupide. Notre influence se répandra parmi les Selenim, poison coulant dans les veines de ton Arcane. Bientôt tous les Maudits se regrouperont à Raven pour établir un unique Royaume. Et cela personne ne pourra l'empêcher.

Porte la nouvelle aux vôtres, pour qu'il connaisse le visage de leur déchéance ! »

Discours du Baron Samedi à l'Adopté de la Renaissance qui avait usurpé son titre de Maître de Raven.

HISTOIRE

Genèse

« Les Loa Guédé sont des Maudits qui s'établirent en Haïti pour profiter de l'important vivier émotionnel que représentaient les esclaves noirs. Ces hommes déracinés représentaient une réserve quasi inextinguible de Ka-Soleil. Les Nouveaux Mondes allaient bientôt devoir composer avec l'arrivée de ces Maudits. Profitant des colonisateurs français, espagnols et anglais, les Selenim débarquèrent à Haïti. Ils constatèrent que l'île était déjà occupée par des Nephilim, vivant sous formes élémentaires dans un immense domaine magique du nom de Ginen. Ils se firent appeler les Loa et regroupaient diverses familles composées, en lien avec leurs différentes dates d'arrivée. Ces Déchus se faisaient passer pour des entités bénéfiques, que les humains pouvaient invoquer lors de rites très rigides, afin d'implorer leur aide. Les Selenim, menés par l'étrange Baron Samedi, décidèrent de s'approprier une partie de ces fidèles. Les Loa aidaient les humains tout au long de leur vie. Qu'à cela ne tienne ! Les Selenim prendraient en main tout ce qui touchait à la mort. À partir de cette décision, les Sele-

LES LOA

En plus des **Loa Guédé**, il existe deux familles de Loa, composées exclusivement de Nephilim, qui se « partagent » l'île d'Haïti.

- Les **Loa Rada**, arrivèrent sur l'île en même temps que les esclaves venus d'Afrique occidentale. Ils se regroupent en plusieurs clans élémentaires qui se partagent différents domaines de vénération — les sources, les vents, la végétation, le tonnerre. Aucun Onirim n'est accepté dans cette famille et cette inimitié semble remonter à une grave dissension qui eut lieu, il y a très longtemps, sur le continent africain. Ils se sont partagé Ginen et se livrent parfois à des querelles intestines.
- Les **Loa Petro** étaient composés à l'origine d'un groupe de Pyrim qui s'était installé sur l'île avant la venue des Espagnols. Cette famille fut par la suite complétée par la venue d'autres Pyrim, se ralliant à la cause de la famille Petro, et des Onirim exclus par les Loa Rada. Bien qu'ils soient moins nombreux, leur puissance et leur arrogance font d'eux des Immortels respectés en Haïti. Ils revendiquent pleinement leur droit sur leur île et ne manquent pas de le rappeler aux autres Loa. Les humains les vénèrent comme les esprits « maléfiques », qu'il faut craindre au même titre que les Loa Guédé.



nim d'Haïti devinrent les Loa Guédé. Rapidement leur culte se développa au sein de la population: quoi de plus normal lorsqu'on incarne la peur ultime de tous les hommes, celle de cesser d'exister. Ces nouveaux fidèles permirent très vite aux Loa Guédé d'accumuler une immense quantité de Ka-Lune Noire. À partir de cette manne, ils établirent un Royaume commun, diamétralement opposé à Ginen, portant le nom de Raven, le domaine des morts. Les autres Loa assistèrent, impuissants, à cette rapide propagation, aussi impuissantes que face à la contamination de leur Pentacle par la Lune Noire. »

Le flot de l'Histoire

L'histoire des Loa Guédé est récente, puisque leur apparition ne date que de trois siècles. Ils mirent à profit cette courte période pour s'assurer la mainmise sur les éléments occulte de l'île. La Révélation troubla quelque peu l'ordre établi par les Loa Guédé. Leur patriarche, le Baron Samedi, entra en contact avec un groupe de Nephilim venu d'Europe. Après cette rencontre, il disparut pendant près d'un an. Un Adopté de l'Arcane-sans-Nom tenta d'usurper son nom, de prendre sa place. Cette crise politique révéla les mésalliances de certains membres de la Triade noire, fourvoyée avec le Culte de Lilith. Le retour de Baron Samedi, encore plus puissant qu'avant, rétablit l'ordre des choses et les traîtres furent châtiés: ils sacrifièrent leurs Noyaux pour augmenter la puissance de Raven. Le Baron Samedi se lança dans une véritable chasse aux sorcières parmi les habitants de son Royaume. Quelques-uns pensèrent réussir à fuir la vengeance du patriarche des Loa Guédé, mais c'était oublier sa parfaite maîtrise de la Conjuración.

Aujourd'hui, les Loa Guédé forment une famille décidée à maintenir son emprise sur Haïti et — pour quoi pas ? — à l'étendre sur le reste du monde. Après tout, l'Apocalypse est placée sous le signe de la Lune Noire... C'est dans ce dessein que bon nombre de Loa Guédé ont quitté Raven pour se répandre dans le reste du monde. Ils s'installent dans de nouvelles villes, afin d'y implanter de nouveau culte vaudou et de créer de multiples portes ouvrant sur le Royaume maudit du Baron Samedi.

BUT, MOYENS ET ORGANISATION

But

Le Baron Samedi oriente ses plans dans deux directions, entraînant avec lui tous les Loa Guédé.

Il souhaite réaffirmer sa puissance sur Haïti. En effet, à la suite de la disparition du Maître de Raven, la cohésion des Loa Guédé explosa sous la pression des différentes factions implantées secrètement en Haïti. Le treizième Arcane Majeur et le Culte de Lilith se déchirèrent une nouvelle fois pour accroître leurs pouvoirs respectifs sur les Selenim. Le retour du Baron Samedi, accompagné par de sombres Entités, fit clore les débats: il était et demeurerait le maître incontesté de Raven. Il souhaite depuis faire entendre ce message à l'ensemble des acteurs occultes de la région. Pour réaliser ce projet, une

CE QUE L'ON MURMURE...

Les Nephilim disposent de bien peu de renseignements sur les Loa. Pendant longtemps, ces derniers sont restés confinés dans l'île d'Haïti, se désintéressant totalement des événements occultes extérieurs à sa zone d'influence. Les Arcanes Majeurs ne semblent pas avoir fait le lien entre le développement de sectes vaudou et l'extension de l'influence des Loa Guédé.

Les Selenim se montrent curieux vis-à-vis de ces étranges frères, qui se partagent un même Royaume et aiment s'entourer d'humains, aussi bien vivants que morts, ou les deux en même temps. Le Baron Samedi s'est défait de l'influence de certaines factions, notamment avec les anciens membres de la Triade noire. Il souhaite maintenir son indépendance occulte et la développer en dehors d'Haïti.

Le Bâton a connaissance du pouvoir qu'exerce le Baron Samedi sur l'environnement occulte de l'île. Leur tentative de prise de pouvoir a récemment échoué, et les Templiers semblent pour l'instant se désintéresser d'Haïti, trop occupés à inventer un nouveau Grand Plan. Les autres Arcanes mineurs ignorent totalement l'existence de Loa Guédé, ne les percevant que comme de simples Selenim.

partie des Loa Guédé, menée par le Baron Cimetière (voir plus bas), surveille de près les autres familles de Loa, ainsi que les actions menées par les Templiers depuis leurs bases américaines.

Inspiré par le message d'Akhenaton, le Baron Samedi a ourdi un nouveau plan. Il est persuadé que le terme de « Renaissance » ne désigne pas simplement le nouveau nom du treizième Arcane Majeur, mais aussi son retour sur le devant de la scène occulte. Le Maître de Raven a envoyé de nombreux Loa Guédé dans différentes villes, afin qu'ils y implantent de nouveaux cultes vaudou. L'extension de ces croyances s'accompagnerait immanquablement du développement de Raven au sein des Champs maudits. Ces fenêtres vers le Royaume du Baron Samedi lui permettraient en outre de pouvoir être invoqué dans n'importe laquelle de ces villes. Les Loa Guédé envoyés comme « missionnaires » bénéficient du soutien du Baron La Croix (voir plus bas).

Moyens

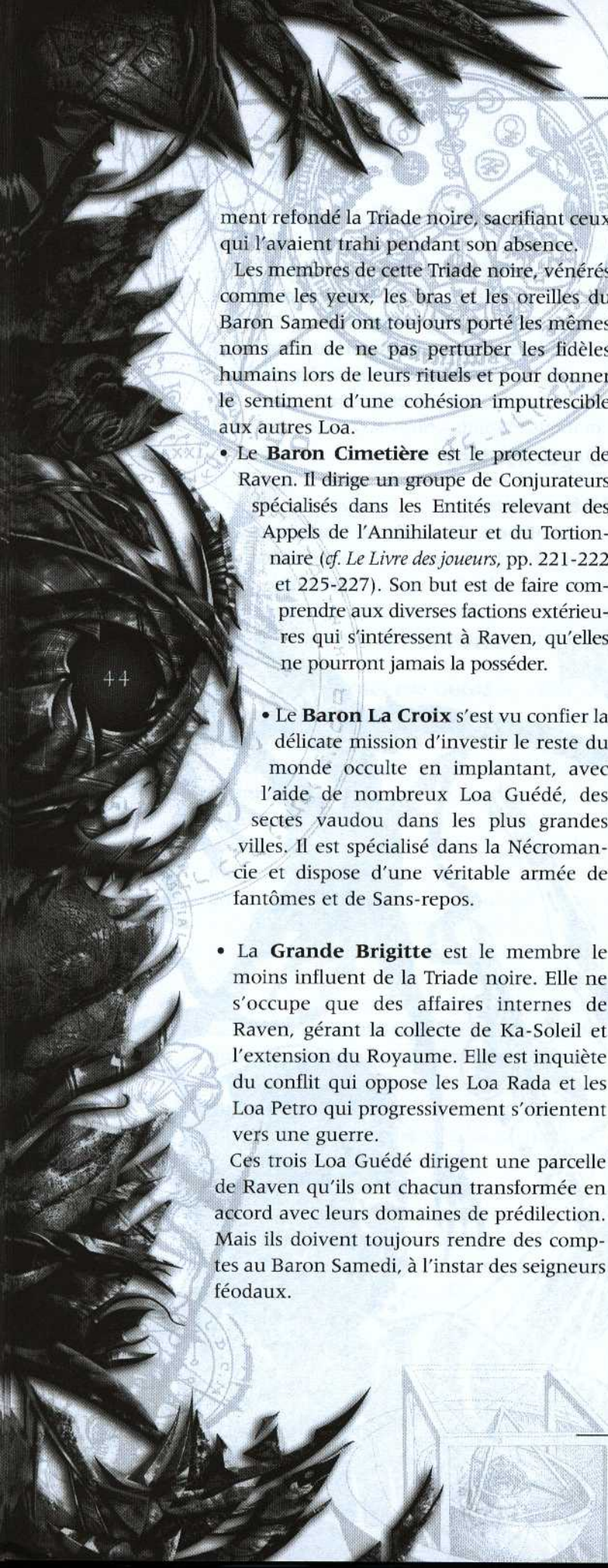
Les Loa Guédé disposent du soutien du Baron Samedi et de la Triade noire, en échange de leur dévouement pour Raven. Le Maître de Raven n'hésitera pas à envoyer certaines de ses Entités pour aider un Loa Guédé à défendre son culte vaudou.

Organisation

HIÉRARCHIE

- Le **Baron Samedi** est le dirigeant incontesté de Raven et de l'ensemble des Loa Guédé. Son retour a définitivement ancré ce fait dans l'esprit de tous les Selenim. À son retour, il a entière-





ment refondé la Triade noire, sacrifiant ceux qui l'avaient trahi pendant son absence.

Les membres de cette Triade noire, vénérés comme les yeux, les bras et les oreilles du Baron Samedi ont toujours porté les mêmes noms afin de ne pas perturber les fidèles humains lors de leurs rituels et pour donner le sentiment d'une cohésion imputrescible aux autres Loa.

- Le **Baron Cimetière** est le protecteur de Raven. Il dirige un groupe de Conjurateurs spécialisés dans les Entités relevant des Appels de l'Annihilateur et du Tortionnaire (cf. *Le Livre des joueurs*, pp. 221-222 et 225-227). Son but est de faire comprendre aux diverses factions extérieures qui s'intéressent à Raven, qu'elles ne pourront jamais la posséder.

- Le **Baron La Croix** s'est vu confier la délicate mission d'investir le reste du monde occulte en implantant, avec l'aide de nombreux Loa Guédé, des sectes vaudou dans les plus grandes villes. Il est spécialisé dans la Nécromancie et dispose d'une véritable armée de fantômes et de Sans-repos.

- La **Grande Brigitte** est le membre le moins influent de la Triade noire. Elle ne s'occupe que des affaires internes de Raven, gérant la collecte de Ka-Soleil et l'extension du Royaume. Elle est inquiète du conflit qui oppose les Loa Rada et les Loa Petro qui progressivement s'orientent vers une guerre.

Ces trois Loa Guédé dirigent une parcelle de Raven qu'ils ont chacun transformée en accord avec leurs domaines de prédilection. Mais ils doivent toujours rendre des comptes au Baron Samedi, à l'instar des seigneurs féodaux.

DEMEURES

L'unique demeure des Loa Guédé est **Raven**. Cet immense Royaume maudit, dont la seule entrée se trouve dans les sous-sols de la citadelle de Ferrière, ressemble à une sombre jungle. Tout n'y est que décomposition, putrescence, pourrissement et corruption. De somptueux jardins, d'où partent de multiples Lierres d'obsidienne, sont entretenus par des jardiniers que la vie a abandonnés depuis longtemps. Ce lieu n'est habité que par des zombies, figés dans un même mouvement d'adoration en direction du monolithe qui domine ce Royaume maudit, le **Palais de Sans-Souci**. Ce lieu, symbole de la puissance inébranlable du Baron Samedi, est l'axe auquel s'ordonne Raven. De sombres accords, provenant des orgues du palais, retentissent dans tout le Royaume, comme pour acclamer une nouvelle création du maître.

INITIATION

Les Loa Guédé sont en tout point semblables aux autres Selenim incarnés et répondent aux mêmes règles de création de personnage. Mais leur long séjour en Haïti et le lien qu'ils entretiennent avec Raven leur ont permis de développer de nouvelles capacités occultes.

Les Sciences occultes Selenim

- **La Nécromancie** : c'est le domaine de prédilection des Loa Guédé. Quoi de plus normal lorsque l'on est craint pour ses pouvoirs sur la mort. Pour ces Selenim les coûts des Rites de Spiritisme sont réduits de deux points — ce qui signifie que « Localisation » et « Conversation » ne nécessitent pas de solliciter la Réserve. Les Loa Guédé disposent aussi de grandes aptitudes à créer des Sans-repos, ces humains morts que la Lune Noire a fait revenir du trépas (voir plus bas).

- **La Conjuración** : largement moins pratiquée par les Loa Guédé, cette Science occulte reste l'apanage du Baron Samedi et de la Triade noire. Il n'est pas rare d'entendre résonner les orgues provenant du Palais de Sans-Souci, annonçant la naissance d'une nouvelle Entité.

Les Loa Guédé profitent largement des enseignements des souverains de Raven. Ils disposent de

deux niveaux supplémentaires à répartir dans les deux premiers Cercles de Conjuración.

• **L'Anamorphose:** cette Science occulte est pour eux très restreinte. Lorsqu'un Selenim décide de devenir un Loa Guédé, il doit abandonner une partie de son être dans Raven. En laissant son Imago dans le Royaume du Baron Samedi, il reste en permanence lié à ses frères. C'est un moyen pour le Baron Samedi de pouvoir à n'importe quel moment entrer en contact avec l'un de ses serviteurs et de pouvoir garder un œil sur eux.

Un Loa Guédé ne peut investir plus de cinq niveaux de Compétence dans son Anamorphe. Les Aspects servent en général au Selenim pour affirmer sa puissance devant les membres de son culte vaudou et maintenir son emprise sur eux.

De plus, chaque Loa Guédé doit assurer le maintien de Raven. Pour réaliser ce projet, ils doivent sacrifier une « puce » de leur Réserve, en plus de celle provenant de l'Entropie quotidienne, destinée au Royaume du Baron Samedi. Le Lierre d'obsidienne, collecteur du don obscur, une Entité créée spécialement par le patriarche de Raven s'assure que chaque Loa Guédé remplisse bien ses obligations.

Les rituels vaudou

• **Les Makandal,** ou rituels vaudou, ont toujours été associés à l'apparition de zombies, revenant du monde des morts pour accomplir une ultime tâche.

LE LIERRE D'OBSIDIENNE, COLLECTEUR DU DON OBSCUR

Ka-Lune Noire: Assez Difficile (- 2)

Entropie: un niveau toutes les cinq heures

Visibilité: non

Cette Évocation, uniquement répandue chez les Conjurateurs Loa Guédé, fait apparaître une plante rampante, aux couleurs très sombres et dont les feuilles sont remplacées par des tentacules. Ces appendices lui servent pour se déplacer dans les Champs maudits. Ses racines restent aux côtés du Conjurateur, alors que la plante se rend sur sa cible, qui peut se trouver n'importe où, aussi bien sur Terre que dans l'Astral.

Sa mission est de collecter une « puce » de Ka-Lune Noire auprès d'un Selenim consentant, connu par le Conjurateur. En cas de refus, la plante retourne auprès de son maître, immédiatement averti de la non-récolte. Cette Entité permet donc de localiser par le biais des Champs maudits, n'importe quel Selenim connu. Encore faut-il pour cela que l'Entité ne soit pas détruite par la cible du Sort.

Ce phénomène trouve bien évidemment son explication par les exactions des Loa Guédé. Le monde de Raven plane au-dessous d'Haïti, cristallisant l'ensemble des peurs liées à la mort. Lorsque l'un des habitants de l'île meurt, une partie de son Ka-Soleil reste accrochée au cadavre, alors que l'autre moitié se disperse dans les Champs magiques. Le Ka-Soleil résiduel permet d'assurer les points d'ancrage de Raven avec le monde profane. Parfois l'une de ces ancres se montre plus rebelle que les autres, indiquant la présence d'un mort Tourmenté — entre les niveaux Assez, « ... » et Très. Les Selenim aiment porter leur attention sur ces morts frustrés et prennent le temps d'écouter leurs remords. Il n'est pas rare qu'ils usent de la Nécromancie, principalement des Rites d'Animation, pour renvoyer le cadavre dans le monde des vivants afin qu'il accomplisse ce qui l'empêche de connaître une mort paisible. Ce sont bien souvent des histoires profanes, principalement liées à des dissensions familiales et à des problèmes de cœur. Après avoir accompli cette tâche, le mort trouve la sérénité et abandonne entièrement son Ka-Soleil résiduel au simulacre.

Le Loa Guédé a alors deux solutions. Il peut soit dissoudre le Makandal et ainsi convertir la moitié de son Ka-Soleil en « puces » de Ka-Lune Noire qu'il ajoute alors à sa Réserve, comme si elles provenaient d'un Assouvissement normal. Il peut lui transmettre une parcelle de son Ka-Lune Noire pour en faire un Makandal totalement dévoué. Ce type de Sans-repos possède de façon automatique et permanente les Rites suivants: « Entropie Ralentie » et « Infect Rassasiement » (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 211)

EXEMPLE: Papa Dwalou, un humain Assez Initié, vient de mourir sans avoir pu revoir son

fil, qu'il avait chassé de sa maison dix ans auparavant, pour une stupide histoire d'argent. Il perd la moitié de son Ka-Soleil, arrondi au niveau supérieur. Son fantôme est donc Peu Initié et Assez Tourmenté. Bakai, un Loa Guédé, décide d'aider Papa Dwalou à accepter la mort. Il lance le Rite de « Conversation » — sans dépenser de « puces » de Ka-Lune Noire — et apprend l'histoire de ce fantôme et la cause de son Tourment. Il entame ensuite un Rite « Éveil d'un Sans-repos » — utilisant cinq « puces » de sa Réserve — afin d'animer le cadavre de Papa Dwalou. Celui-ci retourne dans le monde des vivants pour retrouver son fils et se réconcilier avec lui. Il ne dispose que de trente heures avant de succomber à l'Entropie, à moins que Bakai n'alimente de nouveau la Réserve du Makandal. Papa Dwalou arrive à retrouver son fils, les deux hommes discutent longuement, avant que le Sans-repos ne soit obligé de rejoindre le Loa Guédé qui l'a créé, sous peine d'être dissous par l'Entropie. Papa Dwalou est désormais considéré comme Pas Tourmenté et dévoué à Bakai. Le Loa Guédé peut, s'il le souhaite, dissoudre le Ka-Soleil de Papa Dwalou pour augmenter de dix « puces » — Peu Initié donne vingt « puces » divisées par deux — sa Réserve de Ka-Lune Noire. Mais il préfère s'attacher définitivement les services de Papa Dwalou, qui va faire office de collecteur de Ka-Soleil pour son nouveau maître.

• **Les cultes vaudou :** sur Haïti, les Loa Guédé ne s'assouvissent qu'à travers les rites vaudou effectués par leurs fidèles. Cette habitude, ancrée depuis des siècles dans leur mode de vie, a coupé ces Selenim des Assouvissements « classiques ». Ils ne peuvent bénéficier des avantages liés aux émotions de prédilection. Les Loa Guédé récoltent une « puce » de moins que prévu sur la Table d'Assouvissement, lorsqu'ils se nourrissent d'émotions provenant d'humains n'appartenant pas à sa secte vaudou. À l'inverse, un

Loa Guédé s'assouvissant sur les membres de sa secte vaudou le considère comme Satisfaisant. Ils considèrent en plus le niveau de difficulté du test d'Assouvissement comme inférieur d'un niveau.

NOTE : les cultes vaudou sont définis par les mêmes règles que pour les cheptels (cf. Le Passé). L'entretien d'un culte vaudou nécessite un grand investissement de la part du Selenim, afin de maintenir sa cohésion et sa discrétion.

• **Le rituel de l'Anson :** ce rituel est l'un des plus puissants que peut posséder un Loa Guédé. Il peut lui permettre, en cas d'extrême danger, de recourir à ses fidèles vaudou pour l'invoquer depuis son lieu de culte. Le Selenim quitte son simulacre pour se rendre, par le biais des Champs de Ka-Lune Noire, sur le lieu de l'invocation et prendre possession d'un nouveau corps. Bien évidemment ce rituel laisse de nombreuses séquelles au Selenim.

Ce rituel est rendu possible grâce à un étrange objet magique, mélange des recherches magiques du Baron Samedi et des croyances profanes, appelé l'Asson. Lorsqu'il souhaite avoir recours à cette « migration », le Selenim doit entrer en communion avec son Asson — en réussissant un test d'Initié Assez Difficile modifié par Rituels. Par l'intermédiaire de cet objet, il peut faire entendre sa voix à l'un de ses fidèles, lui indiquant la nécessité de rassembler les membres de la secte pour effectuer un rituel le plus rapidement possible. Il suffit en général de deux heures pour qu'environ la moitié des fidèles du Loa Guédé se réunisse sur leur lieu de culte. Le Selenim doit alors réussir un test d'Initié à Très Difficile. Ce test est modifié par le nombre de fidèles présents autour de l'Asson — dix fidèles correspondent au niveau P, vingt fidèles offrent une maîtrise à A, etc.

Une Réussite indique que le Noyau du Selenim quitte son simulacre pour voyager dans les Champs maudits pour rejoindre l'Asson. Il peut alors choisir l'un des membres de son culte pour s'incarner. Cette « migration » lui fait descendre sa réserve à une « puce » de Ka-Lune Noire et lui fait oublier un niveau de Compétences ou de Traditions — cette perte est déterminée aléatoirement. En cas d'Échec, le Selenim ne peut plus retenter le rituel avant la prochaine phase de pleine lune. Une Maladresse fait tomber immédiatement le Selenim en Entropie — sa Réserve tombe à zéro. Il ne peut retenter le rituel de l'Asson avant la prochaine phase de pleine lune. Un Coup d'éclat signifie que le Selenim ne perd aucun niveau de Compétences lors de la migration.

LES ORICHALQUIENS

« Embrasser la voie de la Lune Noire m'a ouvert un champ de perceptions que je n'imaginai pas. J'ai découvert toutes les possibilités que m'offrait ce Ka froid comme la mort. Outre la Nécromancie et la Conjuración, j'ai pu esquisser le lien intime et répugnant qui unit désormais mon Noyau au métal honni : l'Orichalque. Celui-ci, qui jadis m'inspirait tant de terreur, est aujourd'hui pour moi une source de pouvoir inestimable. Désormais, je ne le crains plus. Je l'ai asservi.

Posséder autant de noir métal n'exerce sur mon Ka aucune fascination. Et il en va de même du pouvoir que cela me procure sur mes cousins Nephilim. Non... Mon plaisir connaît une tout autre origine. J'étais déjà capable de manipuler les forces de l'au-delà par le biais des Champs maudits, mais avec l'Orichalque, je suis en mesure d'étendre ma volonté sur celles de la destruction, de l'annihilation... J'inspire la peur aux fantasques Adoptés des Arcanes Majeurs et même aux initiés des sociétés secrètes humaines. Tous sont impuissants face à mon pouvoir absolu, au métal honni. L'Alchimie n'est que le pâle reflet de notre maîtrise de cet anté-Ka. Aujourd'hui, le mani-

puler rappelle à mon souvenir mes pratiques originelles, sauf qu'au lieu de modifier les Éléments, je peux, d'un geste, les pulvériser. »

*Discours de Vul-Caïn,
Expliquant son refus au Conseil des Baals de
rejoindre les Adoptés de la Renaissance*

HISTOIRE

Genèse

L'ordre occulte des Orichalquiens a été fondé par Vul-Caïn, un Nephilim meurtri par l'Orichalque lors de la Chute. Terrifié par sa déchéance, écœuré de voir l'œuvre du Sentier d'Or sombrer dans les flots, Vul-Caïn voulut disperser les restes de son Pentacle dans les Champs magiques. Il ne pouvait supporter l'idée d'exister avec cette souillure.

Lorsque Lilith apparut avec les éthérés, s'érigeant comme des boucliers face aux assauts des Glaives prométhéens, Vul-Caïn reprit confiance en lui. Et, découvrant l'au-delà, il sacrifia son Pentacle souillé à la Lune Noire. Il rallia autour de lui une poignée de Nephilim qui devinrent à leur tour des Selenim. Animés par une farouche volonté de vaincre ceux qui s'étaient dressés devant leurs frères, ces Maudits frappèrent de leur colère et de leur haine les Glaives prométhéens. Puis le fracas des armes cessa, laissant Vul-Caïn et ses fidèles à leur nouvelle condition, à l'errance.

Un jour, ces Selenim gagnèrent les abords d'un gouffre creusé par Orichalka. Ils s'y engagèrent dans l'espoir de trouver les réponses à leurs questions sur leur avenir et ils y découvrirent le métal honni et les monstres qu'il avait engendrés. Vul-Caïn fut fasciné par l'Orichalque, par ce Ka qui avait

L'ASSON

Cet objet agit comme un double réduit du Noyau et de la Réserve d'un Loa Guédé. Il est composé d'une courge creusée et décorée par des chapellets d'osselets. Seul le Baron Samedi connaît le rituel capable de le créer.

KLN (Asson) : identique au niveau d'Initié du Selenim — 1 pour Pas Initié... 5 pour Très Initié

Réserve maximale : 5 x KLN (Asson)

L'Asson a une double utilité. Il permet dans un premier temps au Loa Guédé de récolter des « puces » de Ka-Lune Noire lors des regroupements de sa secte, même s'il ne peut être présent. L'Assouvissement a quand même lieu, sauf que les « puces » sont stockées directement dans l'Asson. Le Selenim peut à n'importe quel moment les transférer dans sa Réserve, à condition qu'il puisse toucher l'Asson. Cet objet est touché par l'Entropie, au rythme de deux « puces » par jour. Il sert ensuite de lien permanent avec le Loa Guédé, lui permettant d'effectuer le rituel capable de faire migrer son Noyau. Lors de l'utilisation de ce rituel, l'Asson se vide totalement de ses « puces » de Ka-Lune Noire.

L'Asson peut aussi servir à entrer en contact avec le Baron Samedi — en utilisant le même principe que celui des Figures. Il apparaîtra lors d'une cérémonie vaudou, utilisant « puces » de KLN (Asson) ou provenant de la Réserve du Selenim par défaut.

fait sombrer l'Atlantide en quelques instants, réduisant à néant les espoirs des Kaïm. Il découvrit les liens intimes qui unissaient son Noyau au métal et il comprit que, s'il l'étudiait et le domestiquait, les siens deviendraient maîtres de leur destinée. Mais il céda à la fièvre de sa découverte.

Des siècles plus tard, ses compagnons qui avaient dérivé sur l'onde des courants élémentaires meurtris par l'Orichalque, sombrant peu à peu dans une inertie proche de la folie, retrouvèrent son corps malade, déformé par son long séjour en enfer. Désormais semblable à un géant de trois mètres de haut, Vul-Caïn leur révéla dans ses délires fiévreux qu'il avait rencontré une femme étrange, Hécate, qui lui aurait révélé les secrets des entrailles de la Terre. À son réveil, Vul-Caïn tira de cet enseignement ésotérique les bases du savoir de ce qui deviendrait bientôt les Orichalquiens. Lui et ses frères prêtèrent serment: ils voueraient leur immortalité au métal honni afin d'en devenir les maîtres et ainsi de venger de la souillure des Nephilim.

Le flot de l'Histoire

Les Guerres élémentaires s'achevèrent pendant l'absence des Orichalquiens. Ces Immortels, protégés dans leurs cavernes, menaient leurs premières recherches sur le métal honni. Durant les Compacts secrets, ils sortirent de leurs refuges par nécessité afin de pousser plus loin leurs travaux ésotériques. Ils avaient besoin d'augmenter leur réserve de Ka-Lune Noire; ils avaient besoin de plus d'humains sur lesquels s'assouvir. C'est alors qu'ils décidèrent dans un premier temps de renouer avec les Nephilim. Mais les Déchus avaient déjà oublié le sacrifice de Vul-Caïn. Ils les traitèrent telles des aber-

rations de Ka, voulant les détruire comme ils avaient exterminé les Sauriens avant eux. Les Nephilim rejetèrent les Orichalquiens. Ils les chassèrent vers des terres faiblement peuplées, loin de leurs rêves de gloire, loin des Compromis. Isolés, ces Immortels développèrent leur cheptel, s'attachant la « ferveur » des peuplades isolées d'Europe Centrale.

Avec les Guerres secrètes, les Orichalquiens durent à nouveau se réfugier dans les entrailles de la Terre. L'extension de la civilisation et, avec elle, celle des Nephilim les forcèrent à vivre reclus, à dissimuler leurs expériences sur le métal honni. Bon nombre de leurs ateliers furent détruits par les Nephilim qui étaient persuadés de neutraliser les refuges de quelque nouvelle société secrète. Cette période fut aussi celle où les premiers rites de l'Étouffement (voir plus bas) furent mis au point, par le biais de ce rassemblement forcé des ateliers.

Les Nouveaux Mondes permirent aux Orichalquiens d'approfondir leur connaissance de la Lune Noire grâce à la découverte des Yohual-Tecuhtlin, de puissants éthérés vivant dans leurs Royaumes maudits au cœur de l'Amérique Centrale. Bien que les rapports entre les deux groupes furent très conflictuels, les Orichalquiens en tirèrent d'importantes connaissances sur la solidification du Ka-Lune Noire.

La Révélation voit le retour des Orichalquiens sur le devant de la scène occulte. Après des années d'attente et de recherche, Vul-Caïn est décidé à ne plus vivre caché. L'ampleur de ses recherches fait désormais des siens une faction occulte incontournable. Depuis leur réapparition, ils ont suscité les égards du treizième Arcane Majeur et du Culte de Lilith. Vul-Caïn n'a pas souhaité s'impliquer dans la querelle qui oppose ces deux sociétés secrètes.

BUT, MOYENS ET ORGANISATION

But

Les Orichalquiens veulent associer, de manière définitive, l'Orichalque à leur Noyau. Cette alliance vise notamment à les protéger de l'Entropie. En effet, l'Orichalque agit comme une gangue protectrice empêchant le Noyau de se dissoudre lors de l'épuisement total de la Réserve. L'autre but attendu par les Orichalquiens est de s'assurer le contrôle du métal

CE QUE L'ON MURMURE...

Les Orichalquiens se montrent très discrets vis-à-vis du monde occulte contemporain. Ils se contentent d'observer son évolution. Les Nephilim qui connaissent leur existence montrent un profond dégoût pour ces Immortels vénérant le métal honni. Pour certains d'entre eux, ils représentent un sérieux danger qu'il ne faut jamais perdre de vue. La Justice a d'ailleurs chargé quelques-uns de ses Adoptés de surveiller les agissements de Vul-Caïn et des siens. D'autres pensent que les Orichalquiens ne doivent pas être écartés et qu'il faut garder de bon rapport avec eux. La raison de cette attitude ? Ces Nephilim imaginent le pire : « et si les Orichalquiens venaient à se rallier aux Arcanes mineurs... ». Scavola (voir plus loin), pour rassurer les Nephilim inquiets des actions des Orichalquiens, met en avant les travaux des ateliers de l'Étouffement. Ce paravent semble pour l'instant fonctionner et les Arcanes Majeurs n'interfèrent pas dans les recherches des Orichalquiens.

Les Selenim réagissent très différemment à l'existence de ce groupuscule inconnu. Certains trouvent leurs recherches intéressantes et tentent de rallier leur fraternité. D'autres s'érigent contre les pratiques de ces Immortels aliénés par l'Orichalque.

Les relations Orichalquiens/initiés des Arcanes mineurs sont plus tendues. Le Bâton commence à cerner plus distinctement cette faction occulte qui pille sans relâche leurs laboratoires, en quête du moindre fragment d'Orichalque. Un groupe de Manteaux Blancs, les Gardiens d'Orichalque, connaît l'existence des Orichalquiens. Mais l'ennemi le plus menaçant se trouve être une Chapelle des Mystères : les Docteurs de l'Ordre de Saturne. Ces héritiers des Glaives prométhéens veulent reconstituer les treize épées mythiques afin d'armer les Mystes pour la Grande Année.

honni, comme partie intégrante de leur être. Leurs recherches vont dans ces deux directions et passent par la récupération de fragments d'Orichalque et d'éclats purs de Lune Noire.

Moyens

Comme le montre leur attitude par rapport aux différents événements de l'Histoire invisible, les Orichalquiens restent à l'écart du monde profane — hormis pour leur Assouvissement. Deux d'entre eux sont chargés, à tour de rôle, de s'occuper des affaires courantes — organisation des cheptels, gestion des richesses, achat de nouvelles demeures... Du point de vue occulte, ils disposent de l'une des plus importantes réserves d'Orichalque du monde. Cette ressource suscite l'intérêt de nombreuses sociétés secrètes. En effet, ces Selenim n'hésitent pas à faire fi de la discrétion pour s'accaparer le plus rapidement possible des fragments d'Orichalque nécessaires à leurs recherches. Ils possèdent quelques artefacts élémentaires souvent

utilisés pour générer des Terres rares, plus faciles à manipuler que l'Orichalque lui-même et, surtout, moins dangereux.

Organisation

Les Orichalquiens obéissent tous au fondateur de leur groupe : Vul-Caïn. Depuis la création de cette fraternité, aucun de ses membres ne s'est érigé contre ses décisions.

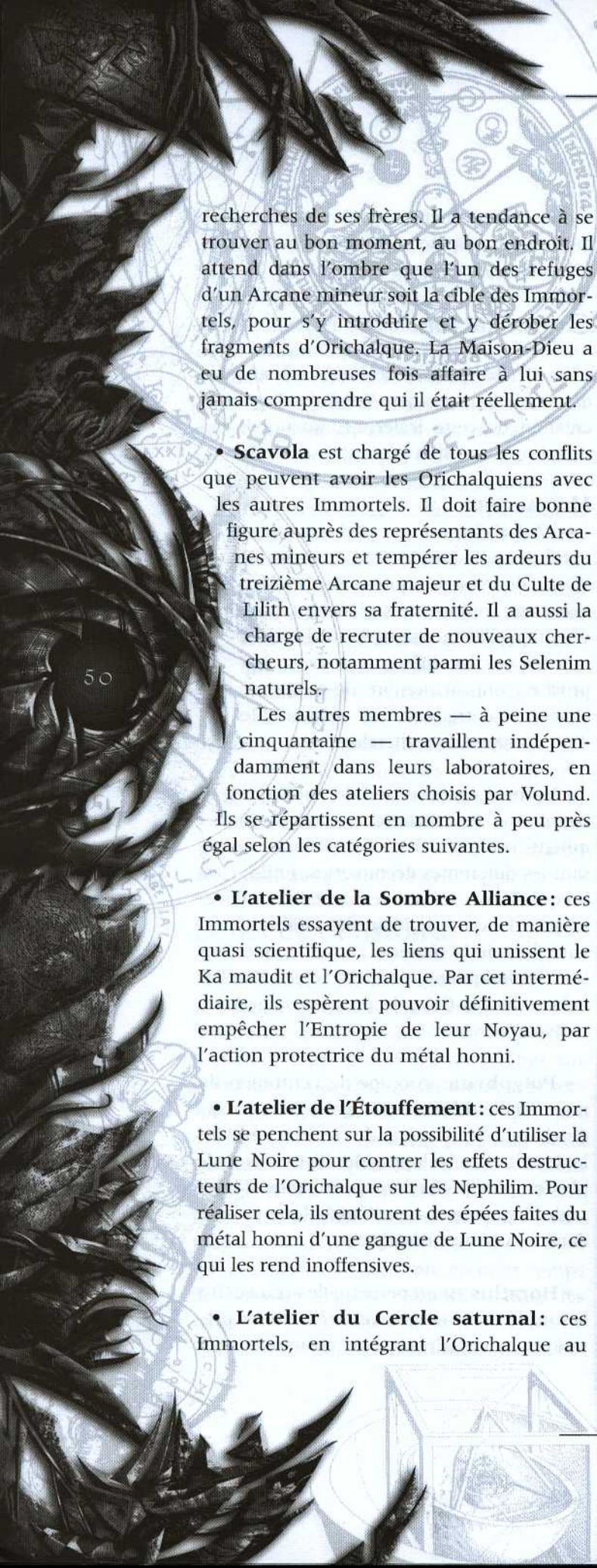
HIÉRARCHIE

- **Vul-Caïn** est un Selenim d'une extrême puissance et sa maîtrise de l'Orichalque est presque totale. Ses décisions sont toujours très réfléchies et ne visent que l'avancement des recherches menées par les différents ateliers. Ses proches sont au nombre de quatre et chacun d'entre eux est responsable d'un domaine de recherche.

- **Volund** est le second de Vul-Caïn. Il coordonne les recherches des Orichalquiens, compilant les informations et croisant les différentes découvertes. Enfin, c'est lui qui élabore les nouveaux ateliers à développer. Il expose le bilan des différents travaux lors de la réunion annuelle, que tous les Orichalquiens tiennent dans l'atelier même de Vul-Caïn, le premier samedi du mois du Verseau.

- **Polyphème** s'occupe de l'entretien du matériel des différentes forges tenues par les Orichalquiens. Il mène des recherches dans le dessein de développer des instruments de plus en plus perfectionnés, capables d'interagir directement avec l'Orichalque présent dans les Champs magiques.

- **Horatius** est en perpétuelle errance. Il a la lourde tâche de trouver les matières premières nécessaires pour poursuivre les



recherches de ses frères. Il a tendance à se trouver au bon moment, au bon endroit. Il attend dans l'ombre que l'un des refuges d'un Arcane mineur soit la cible des Immortels, pour s'y introduire et y dérober les fragments d'Orichalque. La Maison-Dieu a eu de nombreuses fois affaire à lui sans jamais comprendre qui il était réellement.

• **Scavola** est chargé de tous les conflits que peuvent avoir les Orichalquiens avec les autres Immortels. Il doit faire bonne figure auprès des représentants des Arcanes mineurs et tempérer les ardeurs du treizième Arcane majeur et du Culte de Lilith envers sa fraternité. Il a aussi la charge de recruter de nouveaux chercheurs, notamment parmi les Selenim naturels.

Les autres membres — à peine une cinquantaine — travaillent indépendamment dans leurs laboratoires, en fonction des ateliers choisis par Volund. Ils se répartissent en nombre à peu près égal selon les catégories suivantes.

• **L'atelier de la Sombre Alliance**: ces Immortels essayent de trouver, de manière quasi scientifique, les liens qui unissent le Ka maudit et l'Orichalque. Par cet intermédiaire, ils espèrent pouvoir définitivement empêcher l'Entropie de leur Noyau, par l'action protectrice du métal honni.

• **L'atelier de l'Étouffement**: ces Immortels se penchent sur la possibilité d'utiliser la Lune Noire pour contrer les effets destructeurs de l'Orichalque sur les Nephilim. Pour réaliser cela, ils entourent des épées faites du métal honni d'une gangue de Lune Noire, ce qui les rend inoffensives.

• **L'atelier du Cercle saturnel**: ces Immortels, en intégrant l'Orichalque au

cœur de leurs Noyaux, tentent d'influencer les courants élémentaires. À terme, ils espèrent générer des effets magiques par simple manipulation de leur fragment de métal honni. Ils s'envisagent comme les défricheurs d'une nouvelle Science occulte.

• **L'atelier des Sombres Créateurs**: ces Immortels veulent augmenter le potentiel des Entités, en leur associant des fragments d'Orichalque.

Ces quatre ateliers évoluent constamment en fonction des travaux de chacun. Tous les Orichalquiens connaissent l'avancement des recherches de leurs pairs.

DEMEURES

L'organisation des Orichalquiens fait d'eux des solitaires renfermés sur eux-mêmes et leurs recherches. Depuis l'avènement de la Révélation, et à la suite des fermes recommandations de Vul-Caïn, ces Immortels s'investissent à leur tour dans les jeux d'intrigues du monde occulte contemporain, pour pouvoir, eux aussi y placer leurs pions. Ils ont laissé de côté leur atelier, qu'ils n'avaient pas quitté depuis près de mille ans, pour expérimenter en pratique leurs sombres théories. L'atelier d'un Orichalquien ressemble beaucoup à une forge médiévale. Ce lieu fait aussi penser à l'atelier d'un artiste; tout y a soigneusement sa place malgré l'apparent chaos qui semble y régner.

INITIATION

Les Orichalquiens développent leurs propres capacités en fonction des ateliers dans lesquels ils travaillent. Ces quatre Compétences occultes correspondent chacune à leurs investissements dans

LES TERRES RARES

Les Terres rares naissent de la néfaste rencontre entre un Élément et l'Orichalque. Lorsque ces deux Ka sont mis en contact, leur annihilation mutuelle engendre une infime quantité de poudre grise. Cette fine poussière est l'une des composantes primordiales utilisées par les Arcanes mineurs pour créer de nouvelles Stases et des Homoncules dans lesquels les Immortels sont asservis à la volonté d'un mage initié humain. Les Terres rares sont visibles en Vision-Ka, mais le MJ peut décider en fonction de la quantité de poudre qu'il est plus ou moins Difficile de les analyser convenablement.

Les Terres rares ne sont pas de l'Orichalque pur: elles sont donc sans danger pour un Nephilim.

leurs recherches. Elles obéissent aux mêmes règles que les Compétences des autres Voies occultes.

La corruption est une Chute définie dans *Le Livre du joueur* en p. 86. Cette Chute est « gratuite » pour les Orichalquiens — elle ne permet donc pas d'équilibrer la Sapience. En fonction du nombre de « puces » investies dans cette Chute, les Selenim disposent d'autant de niveaux à répartir dans deux des Compétences occultes d'ateliers. Lors de la création de personnage, un Orichalquien ne possède au maximum que trois niveaux de maîtrise dans deux des ateliers.

EXEMPLE : Jonathan désire créer un Selenim, Syif, appartenant aux mystérieux Orichalquiens. Il décide de prendre la Chute « Corruption » au niveau « •• ». Sa réserve se voit donc diminuée de cinq « puces », mais il gagne deux niveaux de Compétences occultes d'Orichalquiens : Jonathan doit donc les répartir pour développer ses Compétences d'ateliers. Syif possède donc le niveau C en Étouffement et P en Sombre Alliance.

VUL-CAÏN

L'histoire de Vul-Caïn ne fait qu'une avec celle des Orichalquiens. Dégoûté par son nouvel état de Déchu, le Pyrim sacrifia son Pentacle souillé pour connaître la noire morsure du couteau d'ombre. Après avoir déchaîné sa haine sur les Glaives prométhéens, Vul-Caïn avait perdu toute envie de continuer son chemin.

Il erra dans les grottes qui avaient été créées par la chute d'Orichalka et arriva au cœur de l'Hadès. Là, personne ne sait précisément ce qu'il s'y passa, mis à part une étrange rencontre avec Hécate. Vul-Caïn en revint fortifié, mais terriblement marqué. Il y avait appris à maîtriser l'Orichalque, à tel point qu'il réussit à dompter un Daïmon et à le lier au Ka-Soleil de son simulacre. Cet effet-Dragon est devenu le familier de Vul-Caïn, exécutant les moindres ordres de son maître. Le dirigeant des Orichalquiens est aussi toujours armé d'un énorme marteau, alliance d'obsidienne et de métal honni.

Son atelier se trouve au cœur de la Forêt noire, dans une grotte aux multiples embranchements, dont certains mènent en Hadès. C'est là, dans son gigantesque laboratoire, que Vul-Caïn consume son être à parfaire sa maîtrise du métal honni afin d'assouvir sa vengeance un jour peut-être...

LA DOUCE MORSURE SATURNALE

Ce terme est employé lorsqu'un Orichalquien incorpore à son Noyau un fragment du métal honni. Ce rituel est indispensable pour lui permettre de développer ses recherches sur l'Entropie. Pour réaliser ce projet, un Selenim doit avoir en sa possession un morceau d'Orichalque pur, c'est-à-dire ne contenant aucun autre métal ni aucun Ka. Il doit ensuite le forger dans son propre atelier afin de lui donner la forme d'une dent. Après avoir passé une heure en introspection, le fragment d'Orichalque se dissout dans son Noyau. Cette particularité est invisible en Vision-Ka bien qu'elle puisse être détectée par le Domaine Sentir.

La Douce Morsure saturnale est indispensable pour les ateliers de la Sombre Alliance et du Cercle saturnal. La densité de ce fragment dépend du niveau de maîtrise de l'Orichalquien dans l'une des Compétences occultes associées aux différents ateliers (voir plus bas). Ce rituel altère de manière définitive sa Réserve.

NIVEAU DE LA
COMPÉTENCE D'ATELIER

« PUCES » D'ORICHALQUE
DU FRAGMENT

DIMINUTION DE LA RÉSERVE

A	2	10
C	3	15
M	4	20

NOTE : les « puces » d'Orichalque sont cumulatives. Autrement dit, un Selenim ayant la Compétence occulte de l'atelier de la Sombre Alliance à M, possède neuf « puces » d'Orichalque dans son Noyau et une Réserve amputée de vingt « puces » de KLN. Il est conseillé d'utiliser deux systèmes de notation pour distinguer ces « puces » dans la case Réserve de la feuille de Selenim.

L'atelier de la Sombre Alliance

Pour appartenir à cet atelier et développer la Compétence occulte Sombre Alliance qui lui est associée, l'Orichalquien doit connaître la Douce Morsure saturnale.

- **Sombre Alliance à A:** le Selenim commence à comprendre les liens qui existent entre son Noyau et le fragment d'Orichalque qui lui est lié. Il peut désormais utiliser le métal honni pour résorber la déliquescence de son Noyau. Lorsqu'il est en proie à l'Entropie, celle-ci est diminuée d'une « puce ».
- **Sombre Alliance à C:** l'Orichalquien réussit désormais à mélanger les deux Ka qui composent son Noyau. Il peut les agencer par simple concentration. En cas d'Entropie, il perd deux tiers des « puces » de Ka prévues par la règle.
- **Sombre Alliance à M:** l'Immortel a réussi à faire fusionner son Noyau avec les fragments d'Orichalque qu'il y a ajoutés. Les deux Ka sont maintenant presque indissociables, mêlés dans une sombre osmose. Cet état déclenche la stupeur de bon nombre d'Immortels, terrorisés par cette alliance impie. En cas d'Entropie, ce Selenim ne perd que la moitié des « puces » de Ka prévues par la règle.

L'atelier de l'Étouffement

Pour appartenir à cet atelier, l'Immortel développe la Compétence occulte Étouffement qui lui est associée.

L'Étouffement consiste à créer une gangue protectrice de Lune Noire autour d'un objet d'Orichalque, annulant ainsi pour une courte durée ses effets destructeurs. Ce rituel ne nécessite aucun lancer du D20 s'il a lieu dans l'atelier du Selenim, dans une ambiance propice au recueillement. L'ampleur de l'Étouffement dépend du niveau d'Étouffement de l'Orichalquien.

Ce rituel peut aussi être utilisé dans un combat. Dans ce cas, on considère le niveau d'ampleur de l'Étouffement du rang inférieur — un Orichalquien qui possède Étouffement ne peut donc pas utiliser ce rituel.

• J'étouffe la lame de Saturne (Exclusive)

Pré-requis: Étouffement M

Précision: - 1

Dégâts: aucun

Coup d'éclat: la durée est doublée.

Maladresse: l'Orichalquien perd dégâts magiques de l'arme x 5 « puces » de sa Réserve.

Cette manœuvre permet lors d'un combat de rendre inoffensive une arme d'Orichalque. Pour cela, l'Immortel doit dépenser dégâts magiques de l'arme x 3 « puces » de sa Réserve afin de faire apparaître une gangue maudite autour de la lame, annulant ainsi ses dégâts magiques et réduisant la gravité des dégâts physiques d'un niveau de Meurtrier.

L'ATELIER DE L'ÉTOUFFEMENT

NIVEAU	PORTÉE	DURÉE	RÉSERVE MAXIMALE DE L'ARME ⁽¹⁾
A	Contact	1 jour	30
C	20 m	1 semaine	100
M	À vue	1 mois	300

⁽¹⁾ : cette donnée correspond à la puissance maximale d'une arme contre laquelle le Selenim peut tenter d'effectuer le rituel d'Étouffement (cf. Le Livre du Meneur de Jeu, p. 95).

L'atelier du Cercle saturnal

Pour appartenir à cet atelier et développer la Compétence occulte Cercle saturnal qui lui est associée, l'Orichalquien doit connaître la Douce Morsure saturnale.

L'Immortel commence à stimuler son Orichalque pour s'opposer aux manifestations élémentaires qui l'affectent. Son fragment agit comme un bouclier, le protégeant des Sciences occultes des Nephilim et des Talents liés aux Ka-éléments ainsi que des autres sources de dégâts magiques — effets-Dragon, artefacts, etc. Cette capacité permet au Selenim de tenter de résister à un effet magique et de diminuer la perte de « puces » de Ka-Lune Noire (cf. *Le Livre du joueur*, p. 149).

CERCLE SATURNAL	DÉGÂTS MAGIQUES DIMINUÉS DE
A	1 point
C	2 points
M	3 points

A	1 point
C	2 points
M	3 points

Pour résister à un Sort ou à un Talent élémentaire, le joueur doit réussir un test d'Initié à une difficulté correspondant au niveau d'Initié (Élément de l'effet magique) du jeteur de Sort, modifié par Cercle saturnal. En cas de Coup d'éclat, l'attaque magique touche le lanceur du sort, lui faisant perdre autant de « puces » de Ka dominant que le Cercle du Sort ou du niveau du Talent utilisé. En cas de Maladresse, l'Immortel perd Cercle du Sort x 5 « puces » de sa Réserve.



L'atelier des Sombres Créateurs

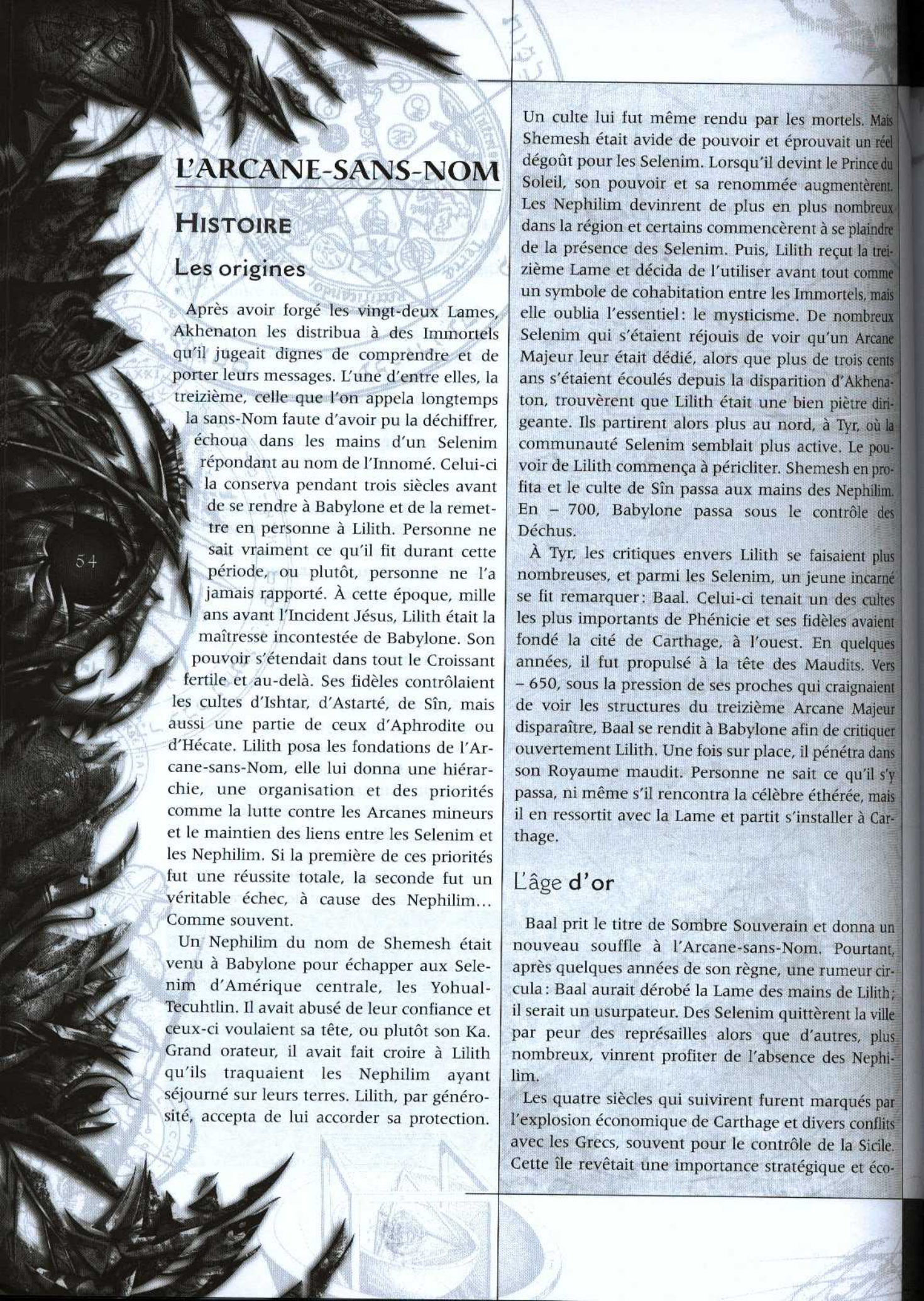
Pour appartenir à cet atelier, l'Immortel développe la Compétence occulte Sombre Création qui lui est associée.

• **Sombre Création à A :** ces Immortels sont capables de créer des talismans de Lune-Noire, utilisables seulement pour les Entités du premier Cercle. Pour créer ces objets, l'Orichalquien doit disposer d'une « puce » d'Orichalque pur. Ceux-ci leur confèrent l'un des avantages suivants et disparaissent après avoir été utilisés :

- **diminuer l'Entropie :** la créature ne tient pas compte des deux premières pertes de niveau ;
- **résister à une attaque :** augmente d'un palier son niveau d'Initié, lors d'une confrontation magique ;
- **augmenter ses Caractéristiques :** d'un niveau pendant une opposition ;
- **augmenter ses dégâts :** de deux points.

• **Sombre Création à C :** ces Immortels centrent leur travail sur les Entités du deuxième Cercle. Ils peuvent leur associer les mêmes talismans qu'au niveau A, à la différence que ceux-ci possèdent « deux » puces d'Orichalque et peuvent donc avoir deux utilisations avant de disparaître.

• **Sombre Création à M :** ces puissants Orichalquiens sont capables de rendre un talisman d'Orichalque — contenant trois « puces » — capable d'être utilisé trois fois par l'Entité. La plupart de ces Immortels sont à la recherche de rituels capable d'évoquer des Daïmon afin d'en faire leurs familiers.



L'ARCANESANS-NOM

HISTOIRE

Les origines

Après avoir forgé les vingt-deux Lames, Akhenaton les distribua à des Immortels qu'il jugeait dignes de comprendre et de porter leurs messages. L'une d'entre elles, la treizième, celle que l'on appela longtemps la sans-Nom faute d'avoir pu la déchiffrer, échoua dans les mains d'un Selenim répondant au nom de l'Innomé. Celui-ci la conserva pendant trois siècles avant de se rendre à Babylone et de la remettre en personne à Lilith. Personne ne sait vraiment ce qu'il fit durant cette période, ou plutôt, personne ne l'a jamais rapporté. À cette époque, mille ans avant l'Incident Jésus, Lilith était la maîtresse incontestée de Babylone. Son pouvoir s'étendait dans tout le Croissant fertile et au-delà. Ses fidèles contrôlaient les cultes d'Ishtar, d'Astarté, de Sîn, mais aussi une partie de ceux d'Aphrodite ou d'Hécate. Lilith posa les fondations de l'Arcane-sans-Nom, elle lui donna une hiérarchie, une organisation et des priorités comme la lutte contre les Arcanes mineurs et le maintien des liens entre les Selenim et les Nephilim. Si la première de ces priorités fut une réussite totale, la seconde fut un véritable échec, à cause des Nephilim... Comme souvent.

Un Nephilim du nom de Shemesh était venu à Babylone pour échapper aux Selenim d'Amérique centrale, les Yohual-Tecuhtlin. Il avait abusé de leur confiance et ceux-ci voulaient sa tête, ou plutôt son Ka. Grand orateur, il avait fait croire à Lilith qu'ils traquaient les Nephilim ayant séjourné sur leurs terres. Lilith, par générosité, accepta de lui accorder sa protection.

Un culte lui fut même rendu par les mortels. Mais Shemesh était avide de pouvoir et éprouvait un réel dégoût pour les Selenim. Lorsqu'il devint le Prince du Soleil, son pouvoir et sa renommée augmentèrent. Les Nephilim devinrent de plus en plus nombreux dans la région et certains commencèrent à se plaindre de la présence des Selenim. Puis, Lilith reçut la treizième Lame et décida de l'utiliser avant tout comme un symbole de cohabitation entre les Immortels, mais elle oublia l'essentiel: le mysticisme. De nombreux Selenim qui s'étaient réjouis de voir qu'un Arcane Majeur leur était dédié, alors que plus de trois cents ans s'étaient écoulés depuis la disparition d'Akhenaton, trouvèrent que Lilith était une bien piètre dirigeante. Ils partirent alors plus au nord, à Tyr, où la communauté Selenim semblait plus active. Le pouvoir de Lilith commença à péricliter. Shemesh en profita et le culte de Sîn passa aux mains des Nephilim. En - 700, Babylone passa sous le contrôle des Déchus.

À Tyr, les critiques envers Lilith se faisaient plus nombreuses, et parmi les Selenim, un jeune incarné se fit remarquer: Baal. Celui-ci tenait un des cultes les plus importants de Phénicie et ses fidèles avaient fondé la cité de Carthage, à l'ouest. En quelques années, il fut propulsé à la tête des Maudits. Vers - 650, sous la pression de ses proches qui craignaient de voir les structures du treizième Arcane Majeur disparaître, Baal se rendit à Babylone afin de critiquer ouvertement Lilith. Une fois sur place, il pénétra dans son Royaume maudit. Personne ne sait ce qu'il s'y passa, ni même s'il rencontra la célèbre éthérée, mais il en ressortit avec la Lame et partit s'installer à Carthage.

L'âge d'or

Baal prit le titre de Sombre Souverain et donna un nouveau souffle à l'Arcane-sans-Nom. Pourtant, après quelques années de son règne, une rumeur circula: Baal aurait dérobé la Lame des mains de Lilith; il serait un usurpateur. Des Selenim quittèrent la ville par peur des représailles alors que d'autres, plus nombreux, vinrent profiter de l'absence des Nephilim.

Les quatre siècles qui suivirent furent marqués par l'explosion économique de Carthage et divers conflits avec les Grecs, souvent pour le contrôle de la Sicile. Cette île revêtait une importance stratégique et éco-

nomique capitale en Méditerranée, mais elle abritait surtout des vestiges magiques antédiluviens qui intéressaient les initiés de tout bord.

Les Sciences occultes des Selenim connurent un gigantesque essor et la première bibliothèque ésotérique dédiée au Ka-Lune Noire fut constituée. En -400, le culte de Tanit fut créé. Assez proche de celui d'Ishtar, beaucoup le virent comme une offrande à Lilith, un gage de paix. Des Nephilim s'installèrent à Carthage, en majorité des Adoptés de l'Étoile et de la Tempérance qui s'allièrent à des Selenim et se lancèrent dans une vaste étude du Ka-Lune Noire. L'essentiel des connaissances du treizième Arcane Majeur à ce sujet lui vient de ces recherches.

Plus tard, grâce à la première guerre punique, cette alliance se concrétisa et Carthage devint une cité où les deux peuples cohabitaient en paix. Vers -250, naquirent les projets des Portes noires et de la Nef d'Apophis. Leur but était de trouver un Agartha commun aux deux espèces magiques grâce à un navire alliant la Lune et le Ka-Lune Noire, un vaisseau capable de voguer dans l'Astral. Les voiles de la Nef d'Apophis furent tissées grâce aux enseignements que Baal déchiffra sur l'énigmatique *Lame*. La coque fut conçue par les Nephilim à partir d'un effet-Dragon né de la chute d'un aérolithe chargé de Ka-lune. Des troubles agitèrent Carthage les dernières années du projet. Une faction composée de Nephilim hostiles à l'alliance punique, connue sous le nom des Fils de la Lune Bleue, commit diverses exactions qui semèrent le doute dans l'esprit des deux peuples. Néanmoins, en -150, le projet fut achevé. Un équipage embarqua sur la Nef d'Apophis et traversa les Portes noires, mais des secousses dans la Pavane et l'Astral firent disparaître le vaisseau au moment précis où les Fils de la Lune Bleue attaquaient les Portes noires. Le projet était un échec. Les deux peuples se rejetèrent mutuellement la faute et l'alliance sombra.

Quatre ans plus tard, la troisième guerre punique éclata. Carthage fut rasée, le Royaume de Baal fut détruit et la treizième *Lame* disparut. L'âge d'or de l'Arcane Majeur s'achevait dans la haine et le sang.

Le déclin

Le second Sombre Souverain ajouta « Baal » à son nom en l'honneur de son prédécesseur et passa un siècle à réorganiser l'Arcane-sans-Nom avant de tenter de saper les forces de l'Empire romain, sans suc-

cès. Vers 450, le siège se déplaça à Byzance. Malgré des accords avec l'Empereur, les Sombres Souverains successifs ne parvinrent pas à redonner sa splendeur passée au treizième Arcane Majeur, jusqu'à l'arrivée de Baal-Hammon, en 1153.

Le nouveau Prince envoya des messagers à travers l'Europe et le Moyen-Orient afin de reprendre contact avec les anciens Adoptés, mais aussi pour rencontrer les Selenim apparus depuis mille trois cents ans. En cinquante ans, de nombreuses bibliothèques ésotériques furent édifiées, les relais se consolidèrent, mais en 1204, Byzance fut détruite par les croisés. Si les Selenim crurent longtemps à un acte profane, avec le recul ils pensent plutôt à une manipulation du Culte de Lilith qui apparut au grand jour quelques années plus tard. Le glas de l'Arcane-sans-Nom venait de sonner.

Ses positions furent attaquées par le Culte de Lilith, d'abord épisodiquement, puis de plus en plus souvent, jusqu'à ce qu'une véritable guerre éclatât. Les relais, les bibliothèques et les cheptels de l'Arcane-sans-Nom furent détruits un à un. Dans les régions occupées par le Culte de Lilith, les Adoptés qui refusaient de plier furent assassinés. En 1422, Baal-Shubub, le Sombre Souverain, se suicida et l'Arcane-sans-Nom s'effondra.

Pendant plus de cinq cents ans, les Enfants de Lilith placèrent des pions à sa tête, la transformant en une parodie d'organisation dépourvue de véritable activité.

De la Mort à la Renaissance

Au milieu du xx^e siècle, le Culte de Lilith commit une erreur en plaçant Baal-Jeort à la tête de l'Arcane-sans-Nom. Ce Selenim n'était pas l'être malléable et faible que les Enfants de Lilith croyaient voir en lui. Il

BAAL-HAMMON

Il ne faut pas confondre le culte de Baal-Hammon que les profanes rendaient au premier Sombre Souverain à Carthage et le nom choisi par le Prince de l'Arcane-sans-Nom qui régna à Byzance de 1153 à 1204. Cette similitude patronymique a bien sûr engendré des rumeurs sur le retour de Baal, persistant encore aujourd'hui. Plusieurs théoriciens des cycles cosmiques les appuient en présentant les similitudes entre les règnes de Baal et de Baal-Hammon : développement intensif de l'Arcane Majeur, alliance avec les Nephilim, chute dans la violence et le sang, et mort — présumée — du Sombre Souverain avec son Royaume.

commença, tout doucement, à préparer la révolte de l'Arcane-sans-Nom. Un Royaume clandestin fut créé à Paris, les bibliothèques ésotériques furent soigneusement dégarnies de leurs textes les plus intéressants, d'anciens rituels furent exhumés. Pourtant, le culte le prit de court. En 1996, au cours d'une nuit mémorable, à Venise, les Enfants de Lilith annoncèrent que « la Mort était morte » et l'Arcane-sans-Nom fut dissous.

C'est alors que l'impensable survint. De jeunes Adoptés nantis du *Livre interdit* retrouvèrent la treizième Lame, disparue depuis la destruction de Carthage, et mirent le Culte de Lilith à mal. Même si l'on murmure qu'ils furent soutenus par Lilith, voire par des êtres plus anciens; le fait est qu'ils furent élus comme nouveaux Princes lors d'une cérémonie dans les ruines de Babylone et prirent le nom de Baals.

Peu de temps après la formation de leur conseil, un cinquième Selenim les rejoignit. S'ils ne cachèrent pas sa présence aux Adoptés, ils ne révélèrent jamais son identité, ni sa fonction. En 1999, lors du Conclave Majeur, le cinquième Baal se dévoila. Détenteur de la Lame, maître des nihilistes du 666, le Dévoreur, car tel était son nom, tenta de provoquer le retour de Mu, mais échoua *in extremis*.

Aujourd'hui, si les Adoptés ont, pour la plupart, refusé de s'aligner derrière le dévoreur, nombre d'entre-eux remettent les Baals en cause, notamment les plus anciens qui voient en leur jeunesse une preuve de leur incompétence. Certains murmurent même que les Baals se sont associés au Culte de Lilith pour reprendre la Lame aux mains du Dévoreur.

Le treizième Arcane Majeur a beau avoir repris sa position au sein du Tarot des Immortels en s'étant (re)baptisé la Renais-

sance et même si le nombre d'Adoptés augmente, ses Princes sont dans une position difficile. Critiqués de l'intérieur comme de l'extérieur, il leur faut consolider les structures mises en place afin de devenir les représentants officiels des Selenim. En effet, alors que cela devrait être déjà acquis, Orkuz, un Maudit travaillant en solitaire, bénéficie d'une bien meilleure influence auprès des Nephilim.

BUT, MOYENS ET ORGANISATION

But

La Renaissance veut devenir « La » structure des Selenim, que ce soit au niveau du nombre, de la représentativité ou de la connaissance. Les Baals souhaitent que les nouveaux Maudits, naturels ou incarnés, se tournent naturellement vers elle et y trouvent l'aide désirée, qu'elle soit financière ou occulte. Le deuxième grand projet est la continuation du *Livre interdit*. Enfin, les Baals souhaitent établir une charte à propos du traitement des âmes des défunts, des Sans-repos et des morts-vivants. La création intentionnelle de ces derniers est d'ailleurs formellement interdite et les Adoptés sont censés veiller au bien-être des morts, sous la responsabilité des Assesseurs. Par extension, cette charte devrait s'appliquer aux cheptels et à l'humanité.

Moyens

Les Baals estiment à plus de mille le nombre d'Adoptés. Cela peut paraître conséquent, mais il faut savoir que nombre d'entre eux sont dispersés aux quatre coins du globe et n'ont plus eu de contact avec

le treizième Arcane Majeur depuis fort longtemps, souvent depuis sa prise de contrôle par le Culte et pour certains depuis la destruction de Carthage. En réalité, les Adoptés véritablement actifs ne sont que quelques dizaines. De plus, nombre de relais ont été détruits lors du massacre orchestré par le Culte de Lilith en 1996 et les Baals estiment que 90 % du savoir a été perdu.

Enfin, contrairement au Culte de Lilith, la Renaissance n'est pas du tout versée dans la création de Royaumes. Les rares Adoptés à en avoir bâtis se sont depuis longtemps retirés des affaires et les Baals semblent ne pas vouloir les obliger à plus de rigueur. Pourtant, la création de Royaumes comme base arrière leur permettrait de rivaliser avec le Culte de Lilith.

Organisation

Si la hiérarchie n'a pratiquement pas changé depuis le règne de Lilith — seul le nombre de Princes a changé —, les domaines, c'est-à-dire les secteurs d'activités, ont été réformés de nombreuses fois et le conseil des Baals hésite à le réformer à nouveau, mais la Renaissance manque encore cruellement d'Adoptés pour qu'ils puissent se le permettre.

HIÉRARCHIE

La hiérarchie est assez simple et se divise en trois grades en plus des Baals et d'un titre honorifique.

- **Le conseil des Baals:** aujourd'hui, au nombre des quatre, les Baals forment le conseil dirigeant de la Renaissance. On ne connaît pas leurs noms et rares

LE LIVRE INTERDIT

Cet ouvrage réunit des textes et des documents exhumés des bibliothèques ésotériques du treizième Arcane Majeur et des Herméthèques sur la demande de Baal-Jeort. Il a pour but de compiler les Rites et les Appels, les différentes factions Selenim ainsi que les recherches et les hypothèses sur la nature de la Lune Noire et sur son origine. Mais ce n'est pas tout. On y trouve aussi un début de cartographie du Champ de Lune Noire où sont indiquées les plus grandes sources de par le monde et un début d'indexation des Royaumes et de leurs bâtisseurs. En un mot, *Le Livre interdit* se veut une véritable encyclopédie de la Lune Noire.

Les Baals ont pris soin d'en faire des copies qu'ils ont dissimulées aux quatre coins du monde.

sont ceux qui les ont rencontrés. Les seules informations fiables à leur sujet sont leur grande « jeunesse » — moins d'un siècle — et la localisation de leur siège, Paris.

- **Juges des Enfers:** au nombre de douze, trois par Baal et par domaine de la Renaissance, ils sont les « bras droits » du conseil. Lorsqu'ils ne sont pas en mission, ils vivent non loin de leur Baal respectif. Les membres de chacun des trios portent les mêmes titres et ont les mêmes fonctions.

Le Minos est le plus violent, il est l'espion, l'assassin et parfois le garde du corps de son Baal. L'Éaque est le messenger, mais aussi le médiateur. Enfin, le Radhamante est un maître en Sciences occultes, en Nécromancie ou en Conjuración. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, l'entente entre les trios est loin d'être amicale, surtout depuis le dernier Conclave Majeur. On raconte même que les Minos s'espionnent entre eux.

- **Assesseurs:** à l'heure actuelle, les Assesseurs sont tous d'assez vieux Adoptés, c'est-à-dire des Selenim restés fidèles aux Sombres Souverains successifs malgré la domination du Culte de Lilith. Leur principale fonction est de diriger et de gérer une Demeure philosophale et une région géographique, mais, à cause du petit nombre d'Adoptés et du travail de réorganisation nécessaire depuis 1996, les Assesseurs se voient régulièrement confier des missions de terrain réservées en temps normal aux Psychopompes.

- **Psychopompe:** c'est le tout-venant des Adoptés. Ils servent la Renaissance au mieux de leurs capacités, sans trop se poser de questions. Une fois leurs années de service accomplies, ils sont libres de

vaquer à leurs propres occupations. Normalement, ils peuvent compter sur le soutien de la Renaissance en cas de problème, qu'il soit financier, ésotérique ou autre.

- **Passeur:** en dehors de leur titre, rien ne distingue les Passeurs des autres Adoptés. C'est une distinction qui récompense un service hors du commun ou, plus fréquemment, une avancée magique significative. Pour en être honoré, il faut, par exemple, avoir consacré quelques années à neutraliser des humains initiés, créé un nouveau Rite ou découvert un nouvel Appel. Un Psychopompe devenant Passeur se voit souvent proposer le grade d'Assesseur.

NOTE: les Adoptés développent la Tradition (Arcane Majeur XIII) — à ne pas confondre avec Arcane Majeur (Arcane-sans-Nom). Les niveaux A, C et M correspondent respectivement aux titres de Psychopompe, Assesseur et Juge des Enfers.

Plusieurs personnalités du treizième Arcane, comme Elh-Saaba, Frère Jean et Neraz-Ra, sont présentées dans Les Figures.

LES DOMAINES

La structure du treizième Arcane Majeur est en pleine réorganisation. À ce jour, il existe quatre grands domaines d'activité. Chaque Adopté travaille au moins dans deux domaines et parfois dans les quatre, ce qui explique que les Baals hésitent à en créer d'autres.

- **La Nécromancie:** il rassemble des Selenim appelés les Charon. Ils étudient les morts et font des recherches en Nécromancie. Depuis le dernier Conclave Majeur et en prévision des guerres de l'Apocalypse, le conseil des Baals a décrété

que chaque Assesseur devait régulièrement compléter les travaux des Charon de sa région et faire parvenir toute nouvelle découverte à la bibliothèque ésotérique parisienne le plus rapidement possible.

- **La Conjuración:** ses membres se nomment « Ceux qui invoquent les Lamies », leurs fonctions sont les mêmes que celles des Charon mais concernent la Conjuración.
- **Le recrutement:** comme son nom l'indique, ce domaine tente de recruter de nouveaux Adoptés. Les Selenim qui s'en chargent s'intéressent beaucoup aux quatre Selenim naturels. Les Baals ont d'ailleurs commandé une étude à l'Assesseur de l'Espagne, Elh-Saaba. Leur Adoption massive pourrait amener le sang neuf nécessaire à une véritable réorganisation.
- **Les cousins:** les membres de ce domaine sont très actifs en ces temps de troubles. Leur but est d'entretenir et de développer les relations entre le treizième Arcane Majeur et les Nephilim. Pour l'instant seules la Tempérance, la Maison-Dieu et l'Étoile ont répondu positivement à leur demande d'entraide.

DEMEURES PHILOSOPHALES

Nom: Hypogée

En Europe, toutes les capitales et la majorité des grandes villes abritent un Hypogée. Il y en a déjà une vingtaine en Amérique du Nord et en Afrique. Les autres régions du monde ne sont pas encore couvertes, mais le domaine du recrutement y travaille activement. Pour exemple, on peut citer l'Hypogée parisien près des Halles et celui de New York situé dans un immeuble délabré du Bronx.

INITIATION

Théoriquement, la Renaissance est ouverte à tous les Selenim, sans distinction d'âge ou de puissance. En pratique, la situation est un peu plus nuancée. L'immense majorité des Selenim anciens n'ont que faire de ce « club de nouveau-nés geignards ». Restent les jeunes Selenim.

Rite d'adoption

Pour qu'une « candidature soit acceptable, il faut qu'elle soit présentée par un Adopté qui servira de parrain. Le passé des nouveaux venus est soigneusement examiné. Si le candidat répond aux conditions, tant mystiques que politiques — les collaborateurs du Culte de Lilith sont toujours écartés —, il est formellement reçu dans la société Selenim.

Les rites d'Adoption prennent généralement place dans un cimetière. La tradition requiert le sacrifice d'au moins un humain, celui-ci devant être vidé de son Ka-Soleil par le candidat jusqu'à ce que la mort ou la folie s'ensuive; mais cette pratique est tombée en désuétude, il n'y a plus que dans les pays où les autorités sont négligentes ou corruptibles qu'elle est encore observée.

Le nouvel Adopté jure fidélité aux Baals, promet de les servir pour l'éternité, et appelle sur lui la vengeance de l'Arcane Majeur s'il venait à divulguer ses secrets. C'est alors que le parrain grave le Stellaire dans le Noyau maudit du futur Adopté, à l'aide d'un couteau d'ombre.

Dans les jours suivant la cérémonie, le nouvel Adopté se verra assigner des devoirs. Du temps des Sombres Souverains, un Adopté devait un an de service à l'Arcane Majeur par décennie. Actuellement, l'état d'urgence aidant, les Baals ont imposé un autre rythme, plus soutenu: « un Adopté sert la Renaissance à plein temps pendant ses deux premières années d'Adoption, puis lui doit six mois par an jusqu'à la fin de l'état d'urgence ». Et celui-ci risque de durer jusqu'à la fin de la Révélation.

Les capacités liées au Stellaire

Contrairement aux autres Selenim, les Adoptés sont capables de discerner les Stellaires au sein des Pentacles. De plus, ils peuvent « sentir » la présence et la direction d'un Hypogée à plusieurs kilomètres de distance. Le Selenim doit passer en Vision-Ka et le joueur doit réussir un test de concentration Peu difficile. La distance à laquelle il peut en détecter une correspond à son niveau d'Initié en kilomètre(s) — 1 km pour les Pas Initiés... 5 km pour les Très Initiés.

FACTIONS INTERNES

Dans cette partie sont présentées différentes factions formées par des Adoptés de la Renaissance déçus par le travail des Baals ou refusant de leur prêter allégeance.

Les Gardiens des Âmes

Cette fraternité n'a rien de secret, mais, comme aucun domaine n'est chargé des morts, plusieurs Adoptés ont décidé de fonder leur propre faction pour échanger leurs expériences et leurs techniques pour s'occuper du bien-être des défunts.

Les Musiciens des Âmes

Ce groupe est une faction interne du domaine de la Conjuración composée d'Adoptés ayant atteint le troisième Cercle de Conjuración. Tout en profitant des bibliothèques ésotériques de l'Arcane Majeur, ses membres évitent de livrer leurs propres découvertes aux Assesseurs, hormis quelques petites choses de temps en temps pour faire taire les soupçons. Ils se rencontrent une fois l'an pour échanger leurs connaissances. Comme beaucoup de « vieux » Selenim, ils refusent l'autorité des Baals qu'ils appellent « les gamins ».

Les Dispensateurs de la Non-Vie

Créée par Baal-Jeort, cette faction secrète d'Assesseurs a pour but de recruter de nouveaux adeptes selon deux méthodes assez radicales. Leur première consiste à accélérer la contamination d'un Onirim pour le faire basculer plus rapidement. Puis, un dispensateur se dévoile pour aider le futur Selenim à passer le cap. Le nouveau Selenim se sent si redevable à son nouveau mentor que, bien souvent, il rejoint la Renaissance sans

se poser de questions. Leur seconde méthode consiste à pratiquer le rite du sacrifice. Ils procèdent toujours de la même manière. Ils repèrent une victime potentielle, la surveillent quelque temps, puis l'enlèvent et la sacrifient lors d'une cérémonie théâtrale où les dispensateurs se font passer pour des adeptes du Culte de Lilith. Ensuite, soit ils laissent leur victime végéter quelques jours et s'arrangent pour qu'elle rencontre un Assesseur, soit ils créent une mise en scène où des Adoptés viennent la délivrer des griffes de ses bourreaux juste après leur transformation.

Les Dispensateurs de la Non-Vie n'ont pas révélé leur existence aux Baals. Ces derniers affirmant haut et fort que ces pratiques ont été abolies, ils craignent qu'ils ne dissolvent leur confrérie.

Le maître de la fraternité se fait appeler l'éveilleur. C'est un éthéré qui entretient de très bonnes relations avec les Zoomorphes de la Lune depuis le Moyen Âge où il sillonnait l'Europe dans des roulottes avec un cirque d'animaux dressés, des Adoptés de la Lune.

RELATIONS

La Renaissance n'entretient aucune relation avec la plupart des Arcanes Majeurs, hormis avec la Tempérance, la Maison-Dieu, l'Étoile et la Lune. Les Baals ne s'intéressent pas aux Ar-Kaïm, sauf à ceux du Serpenteaire, mais ils n'ont pas encore eu le temps de rassembler des informations à leur sujet et comptent sur la Tempérance pour les obtenir. La plupart des initiés des Arcanes mineurs sont des proies de choix, mais dangereuses. Les Baals ont toutefois organisé plusieurs attaques sur des bases des Templiers et Mystères afin de raffermir les liens avec les Nephilim.



LE CULTE DE LILITH

« Nous avons été humiliés, mais nous n'avons pas été vaincus, nous ne sommes pas morts. Comment le pourrions-nous ? On ne tue pas ce qui est déjà mort ! Akhenaton est revenu. Il a fait savoir que les Selenim devaient faire entendre leur voix... Bien ! Alors, nous allons faire entendre la nôtre... Nous sommes les rejetons de Lilith ! Les ombres du monde ! Depuis toujours, nous avons été ignorés, ou pire, méprisés par nos cousins déchus. Les imbéciles ! Nous vivons depuis trop longtemps dans les ténèbres. Le monde peut trembler car bientôt, nous sortirons au grand jour. Les Nephilim ont eu tort de nous ignorer, mais ils ont raison de nous craindre ! L'astre originel va renaître et avec lui notre règne commencera. Et il se fera sous la lumière de la Lune Noire ! »

*Discours d'un Maître du Culte de Lilith
à de nouveaux fidèles,
Dans un village-forteresse du Yémen,
Janvier 2002.*

HISTOIRE

La genèse

Les origines du Culte de Lilith sont très controversées. Les Maîtres (cf. *Hiérarchie*) n'ont jamais évoqué la question en face des Fidèles, mais ont plusieurs fois insinué qu'il remontait au ^{vi}e siècle avant l'Incident Jésus. Il aurait été créé par quelques éthérés, à Baby-lone, après le vol de la treizième Lame par Baal. Pourtant, le Culte de Lilith n'a véritablement été actif qu'à partir du ^{xiii}e siècle.

Des origines à l'âge d'or

En 1204, la quatrième croisade détruisit Byzance. L'Arcane-sans-Nom se déplaça à Rome et les escarmouches commencèrent. Le Culte de Lilith avait recruté des Fidèles en prônant la divinité de Lilith, le respect et la vénération que tous les Selenim, et surtout les incarnés, lui devaient.

Au ^{xiv}e siècle, les escarmouches devinrent si intenses que l'on commença à parler de guerre. Les Selenim les moins puissants, ceux qui n'avaient pas construit de Royaume, durent choisir leur camp. Les

couteaux d'ombres entrèrent dans une danse macabre et de nombreux Déchus devinrent Maudits. Ce fut l'époque des épidémies de peste, à Paris et à Londres. Simples conséquences des batailles pour détruire les cheptels de la faction adverse. Les Nécromants des deux camps levèrent des armées de morts-vivants et les Conjurateurs appelèrent des Entités de plus en plus puissantes et de plus en plus destructrices. Ces deux Sciences occultes firent des bonds spectaculaires durant cette période ; les érudits pensent d'ailleurs que c'est à cette époque que le Culte de Lilith découvrit l'Appel des Hyènes de Ténèbres (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 224) qui allait rapidement devenir leur arme de prédilection. La magie de l'Arcane-sans-Nom faisait pâle figure à côté de celle du Culte de Lilith et, en 1422, le Sombre Souverain préféra s'immoler plutôt que d'assumer la défaite. Il fut remplacé par un pion à la solde du Culte de Lilith qui prit ainsi le contrôle de la société Selenim en Europe et dans le pourtour méditerranéen. Les Enfants et les Maîtres purent alors se concentrer sur leur véritable but.

De l'âge d'or à la chute

Pendant plus de cinq cents ans, le Culte de Lilith régna en maître. Les cultes païens furent détournés, la sorcellerie et les sabbats envahirent toute l'Europe. Les Maîtres mirent au point des rituels permettant de prélever du Ka-Soleil sur des foules entières et du Ka-Lune Noire des Réserves des Selenim, puis de les transmettre au Royaume de Lilith. À chaque nouvelle lune, ces rituels étaient utilisés lors de réunions secrètes. Le but était de nourrir suffisamment l'Imago de Lilith et de le transformer en nouvelle Lune Noire.

En 1996, les Enfants de Lilith étaient prêts à lancer un gigantesque rituel pour faire renaître l'astre originel. Découvrant que le Sombre Souverain, le prince de l'Arcane-sans-Nom, n'était pas la faible marionnette qu'ils pensaient et qu'il complotait dans leur dos, ils décidèrent d'en finir. En une nuit, le Prince et la plupart des responsables de l'Arcane Majeur en Europe et au Maghreb furent dissous dans le Champ maudit au cri de « la Mort est morte ». Le Culte de Lilith triomphant s'apprêta alors à parachever son œuvre, mais l'impossible survint.

En quelques semaines, un groupe de jeunes Selenim nantis du *Livre interdit* (cf. *L'Arcane-sans-Nom*) et, dit-on, des faveurs de Lilith, retrouva la treizième Lame et déjoua les plans du Culte de Lilith, réduisant à néant des siècles de complots et de manipulations. Le peuple Selenim avait de nouveaux chefs, les Baals. Et le Culte de Lilith sombra dans l'oubli... Mais pour quelques années seulement.



CE QUE L'ON MURMURE...

Les Nephilim ont longtemps ignoré l'existence du Culte de Lilith. En fait, ils n'ont jamais fait la différence entre les différentes factions des Selenim. Ils ont toujours considéré leurs cousins comme trop peu nombreux et surtout trop dégénérés pour pouvoir s'organiser convenablement. Aujourd'hui, avec les attaques que le Culte de Lilith a lancées sur les Arcanes Majeurs, de nombreux Nephilim ont « découvert » son existence et s'interrogent sur les liens l'unissant à Lilith, ne pouvant imaginer cette dernière comme opposée aux Déchus. La plupart d'entre eux pensent d'ailleurs que le Culte de Lilith n'est qu'un des nombreux pions du 666.

Les Adoptés de la Renaissance vouent une haine farouche au Culte de Lilith à cause du règne de terreur que les Maîtres ont imposé durant des siècles. Les Baals affirment que Lilith les a désavoués et qu'à force d'agir en son nom, ils vont s'attirer son courroux. Pourtant, depuis leur accession à la tête de la Renaissance, ils n'ont rien fait pour porter un coup décisif aux Maîtres. Si bien qu'il ne faut pas s'étonner que des rumeurs courent autour d'une alliance entre les Baals et le Culte de Lilith pour reprendre la treizième Lame des mains du Dévoreur.

Le renouveau

Malgré ce revers, le Culte de Lilith a conservé une grande influence parmi les Selenim et certaines régions du monde sont restées sous son seul contrôle.

En 2000, avec le retour d'Akhenaton, de nouvelles alliances se formèrent et le Culte de Lilith hésita. Devait-il s'allier au 666, aux Sauriens, aux Yohual-Tecuhltin — les Nephilim d'Amérique Centrale — ou à une autre force ? Un an plus tard, profitant de la relative insouciance des Nephilim à l'égard des Maudits, le Culte de Lilith s'attaqua à diverses Demeures philosophales. Les Déchus furent surpris, autant par les attaques que par le peu de dégâts qu'elles occasionnèrent, mais ils ne comprirent pas que le but du Culte de Lilith était simplement de se faire remarquer, d'annoncer son retour sur l'échiquier occulte. Quelques mois plus tard cette annonce portait ses fruits. Shaitan, le Prince du Diable, rencontra une délégation de Maîtres, et dit-on plusieurs Enfants. En janvier 2002, une alliance fut passée entre les deux factions.

Leur volonté est clairement affichée : l'instauration d'un règne de terreur. Aucune faction, ni aucun peuple n'est à l'abri de leurs attaques. Les Selenim qui croyaient le Culte de Lilith moribond découvrent, horrifiés, qu'il n'en est rien et craignent que leurs actes ne compromettent leurs nouvelles alliances avec les Nephilim.

ORGANISATION, BUT ET MOYENS

Organisation

Le Culte de Lilith compte entre cinq cents et deux milles adeptes selon les sources, ce qui en fait encore une force de premier plan sur l'échiquier occulte. Son pouvoir s'étend sur l'Europe, le Moyen-Orient et les États-Unis d'Amérique et est divisé en secteurs géographiques. La structure hiérarchique, très pyramidale, est la suivante.

- **Les Enfants :** ils sont censés transmettre les volontés de Lilith. Leur nombre exact est inconnu, mais ne doit pas dépasser une vingtaine. Ce sont tous des étherés vivant reclus dans leurs Royaumes. Même si leur puissance réelle est sans doute exagérée par le dogme qui en fait des sortes de saints, intercesseurs auprès de la divinité qu'est Lilith, ils sont sans

doute effroyablement dangereux. Personne ne possède d'informations fiables à leur sujet.

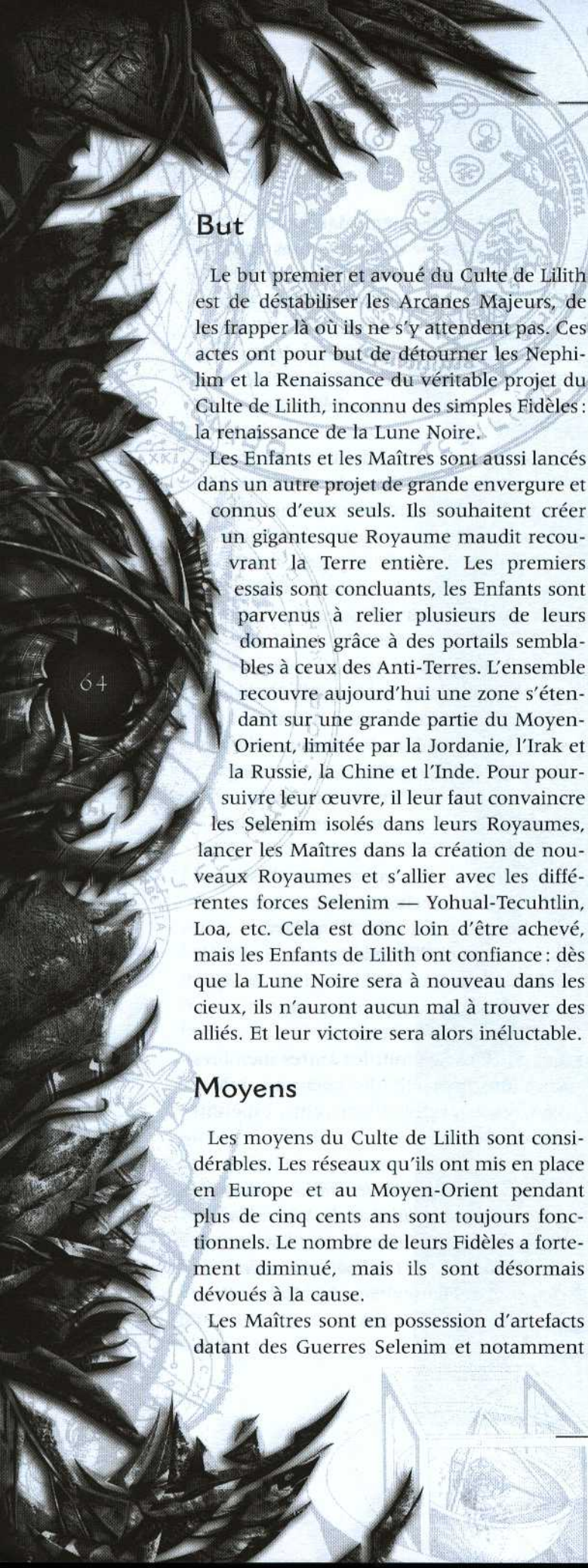
Aucun Selenim n'est devenu Enfant depuis la création du Culte de Lilith. Ce qui ne signifie pas que cela soit impossible, mais seul un étheré ayant bâti un Royaume maudit peut accéder à ce rang.

- **Les Maîtres :** ce sont des incarnés. Ils servent de missionnaires, de légats et d'agents de liaison entre le sommet de la hiérarchie et les rangs inférieurs. Il leur arrive aussi de servir de juges... et de bourreaux quand ils croisent le chemin d'un Selenim « dissident ».

- **Les Vénérables :** ce sont les Selenim qui ont rallié le Culte de Lilith dès le début de sa guerre avec l'Arcane-sans-Nom ou qui l'ont servi avec zèle. Ils ont été récompensés par un rang équivalent à la prêtrise. En pratique, leurs pouvoirs ne s'étendent généralement pas très loin, une poignée de Fidèles dans chaque ville, guère plus. C'est pour cela qu'ils s'attachent souvent à recruter des humains. En effet, la présence d'un grand nombre d'individus prêts à se faire vider de leur Ka-Soleil est un bon « argument de vente » auprès des Selenim.

- **Les Fidèles :** ce sont les autres membres du Culte de Lilith. Ils obéissent à leur Vénérable et, bien souvent, espèrent prendre sa place.

NOTES : techniquement, les Fidèles possèdent la Tradition Culte de Lilith à A, les Vénérables à C et les Maîtres et les Enfants à M. Plusieurs personnalités du Culte de Lilith sont présentées dans le chapitre Les Figures : Enn-Sar, Éternel, Olar-Zath, Seigneur et Uul'baan.



But

Le but premier et avoué du Culte de Lilith est de déstabiliser les Arcanes Majeurs, de les frapper là où ils ne s'y attendent pas. Ces actes ont pour but de détourner les Nephilim et la Renaissance du véritable projet du Culte de Lilith, inconnu des simples Fidèles : la renaissance de la Lune Noire.

Les Enfants et les Maîtres sont aussi lancés dans un autre projet de grande envergure et connus d'eux seuls. Ils souhaitent créer un gigantesque Royaume maudit recouvrant la Terre entière. Les premiers essais sont concluants, les Enfants sont parvenus à relier plusieurs de leurs domaines grâce à des portails semblables à ceux des Anti-Terres. L'ensemble recouvre aujourd'hui une zone s'étendant sur une grande partie du Moyen-Orient, limitée par la Jordanie, l'Irak et la Russie, la Chine et l'Inde. Pour poursuivre leur œuvre, il leur faut convaincre les Selenim isolés dans leurs Royaumes, lancer les Maîtres dans la création de nouveaux Royaumes et s'allier avec les différentes forces Selenim — Yohual-Tecuhtlin, Loa, etc. Cela est donc loin d'être achevé, mais les Enfants de Lilith ont confiance : dès que la Lune Noire sera à nouveau dans les cieux, ils n'auront aucun mal à trouver des alliés. Et leur victoire sera alors inéluctable.

Moyens

Les moyens du Culte de Lilith sont considérables. Les réseaux qu'ils ont mis en place en Europe et au Moyen-Orient pendant plus de cinq cents ans sont toujours fonctionnels. Le nombre de leurs Fidèles a fortement diminué, mais ils sont désormais dévoués à la cause.

Les Maîtres sont en possession d'artefacts datant des Guerres Selenim et notamment

de la majorité des couteaux d'ombres, ce qui les rend extrêmement dangereux vis-à-vis des Nephilim.

Les Enfants sont si puissants qu'ils ne craignent pas grand-monde. Seul un front uni de toutes les autres factions Selenim pourrait leur causer des problèmes et encore... Il faudrait que cette alliance ait le courage de s'attaquer à leurs Royaumes millénaires.

INITIATION

Pour rejoindre le Culte de Lilith, il suffit de rencontrer un Vénérable. Mais depuis que cette faction n'a plus pignon sur rue, il est devenu difficile de les trouver. De plus, les Maîtres sont devenus particulièrement méfiants et ont demandé aux Vénérables de faire des enquêtes approfondies sur les Selenim désireux de devenir Fidèles afin de se prémunir contre les infiltrations. En fait, ce sont souvent les Vénérables qui contactent des Selenim pour leur proposer de rejoindre le Culte de Lilith. En outre, seuls les Maîtres sont aptes à introniser un Fidèle (voir plus bas).

Le Culte de Lilith offre de nombreux avantages à ceux qui le rejoignent, les Enfants et les Maîtres ayant appris à développer des techniques uniques, notamment au niveau de l'Assouvissement. Celles-ci sont inconnues des autres Selenim pour une bonne et simple raison : on ne peut quitter le Culte de Lilith. Tous ceux qui ont essayé ont été détruits.

Les Fidèles

Lorsqu'un Selenim adhère au Culte de Lilith, il se doit de se rendre tous les mois à un rassemblement où un Maître pratique l'Assouvissement maudit ou celui de masse (cf. encart p. 66). De plus, il doit obéir à son Vénérable qui est libre de lui donner les missions qu'il souhaite — attaque d'une Demeure philosophale, récupération d'un artefact aux mains d'une faction occulte quelconque, etc.

En récompense, il est aidé par son Vénérable dans la formation de son cheptel et dès qu'il a réussi une mission, il se voit remettre un artefact maudit contenant un Sort de premier Cercle. Après quelques mois de bons et loyaux services, on leur apprend la localisation du Royaume maudit affilié au Culte de Lilith le plus proche de leur lieu de résidence, ainsi que les harmoniques de la Pavane près de son entrée la plus sûre. Ils sont toutefois tenus de respecter le maître des lieux qui a le droit de vie et de mort sur les Fidèles.

DISCOURS DE RECRUTEMENT D'UN VÉNÉRABLE

« La Renaissance — quel nom ridicule ! — est une coquille vide. Ses réseaux sont infimes à côté de ceux du Culte de Lilith. Les Baals sont des faibles et des usurpateurs. Ils ne possèdent même pas la Lame ! Sinon, ils auraient siégé au Conclave Majeur ! Ils sont incapables de défendre notre voix, le Dévoreur les a manipulés aussi aisément que nous le faisons avec les humains ! Quant aux Déchus... Il a fallu que leur Messie revienne pour qu'ils consentent à s'intéresser à nous. Les lâches ! Ils nous ont méprisés durant des millénaires et il a suffi d'un mot pour qu'ils changent d'opinion. Méfie-toi, ce n'est qu'une façade. Si le Rex Ka s'était véritablement intéressé à notre cause, il ne se serait pas contenté d'un seul Arcane pour nous accueillir. Et puis, que sait-il de notre nature, de nos aspirations ? Non, les Nephilim ne seront jamais nos alliés, croire cela est une erreur. Ils ont une telle peur de la Lune Noire qu'ils espéreront toujours notre extinction. Rejoins le Culte de Lilith et nous t'aiderons à affirmer ta nature, à développer tes Sciences occultes et à bâtir ton Royaume. Ensemble, nous prendrons la place qui est nôtre, celle des dominants. »

les ayant accès à son Royaume. Cet avantage est un des plus importants conférés par le Culte de Lilith et une des raisons qui fait que ce dernier compte encore autant de Fidèles.

NOTE : les caractéristiques de l'artefact de premier Cercle ainsi que la localisation du Royaume et de son accès est laissée à la discrétion du MJ.

Les Vénérables

Plus libres que les Fidèles, les Vénérables doivent toutefois obéissance aux Maîtres. Ils sont chargés de la formation des cheptels dans la zone sous leur contrôle, de la gestion des Fidèles, mais aussi de l'accumulation de renseignements sur les ennemis du Culte de Lilith.

Pour accéder à ce titre, il faut avoir fait ses preuves en tant que Fidèle et avoir atteint le deuxième Cercle de Conjuración ou de Nécromancie. Les plus rapides ont mis deux ans pour accéder à ce statut et ont bien souvent bénéficié de la mort « malheureuse » de leur Vénérable.

Une fois au rang de Vénérable, un Selenim se voit enseigner par les Maîtres de nouvelles techniques d'Assouvissement (cf. *Artefacts et Sorts du Culte de Lilith*) et se voit offrir deux artefacts du deuxième Cercle — les Caractéristiques sont laissées à la discrétion des MJ.

Les Maîtres

La plupart des Maîtres appartiennent au Culte de Lilith depuis sa création. Il faut souvent des dizaines d'années à un Vénérable pour devenir Maître et faire preuve d'une grande détermination et d'un dévouement sans faille envers le Culte de Lilith. De plus, il faut avoir atteint le troisième Cercle de Conjuración ou de Nécromancie. Même s'ils obéissent aux Enfants, ils sont assez libres de leurs faits et gestes et sont les véritables décideurs des plans à court ou moyen termes. Ils sont tous très vieux et très puissants. Ils ont le pouvoir de vie et de mort sur tous les Vénérables qui dépendent d'eux. Ils sont aussi les seuls à pouvoir introniser les Fidèles grâce au Sceau de la foi et à avoir le droit de bâtir un Royaume. Enfin, ce sont eux qui pratiquent le rite de transformation sacrificielle sur les Nephilim. Ils ont accès à toutes les ressources du Culte de Lilith.

RELATIONS

Le Culte de Lilith est en conflit avec les Arcanes Majeurs, mais laisse les Orphelins en paix. Les Nephilim sont souvent considérés comme des êtres fourbes et lâches. Néanmoins, les membres du Culte de Lilith ont des avis divergents à leur sujet. Quelques-uns, assez rares, pensent qu'il faut tous les éliminer, un deuxième groupe plus nombreux, mais largement minoritaire, pense qu'ils doivent traiter d'égal à égal et le dernier, celui qui fait l'opinion, pense qu'il ne faut pas trop s'en occuper pour l'instant ; du moins, tant que l'astre originel n'a pas été « rebâti ». Les Onirim sont le point sur lequel les trois groupes se retrouvent. Tous s'accordent à penser qu'ils devraient être convertis à la Lune Noire et beaucoup ont de

ARTEFACTS ET SORTS DU CULTE DE LILITH

ARTEFACTS

Le Culte de Lilith est spécialisé dans la création d'artefacts maudits. Cela date des Guerres Selenim où les éthérés en fabriquèrent en masse pour armer les incarnés. Certains de ces artefacts contiendraient des Sorts Très Difficiles, cette rumeur est sujette à caution car cela impliqueraient que leurs Réserves dépasseraient la limite maximale.

De plus, durant leur règne absolu, les Maîtres attaquèrent plusieurs fois des Chapelles des Mystères d'Occident et acquirent divers artefacts Nephilim et surtout plusieurs Homoncules. Certains murmurent que les Maîtres connaissent les rituels pour fabriquer, notamment de Selenim, et qu'ils les auraient déjà utilisés sur des dissidents.

RITUELS

GOÛT EXACERBÉ

Ce rituel est enseigné aux Vénérables par les Maîtres. On le doit aux premiers incarnés qui le créèrent en étudiant les techniques d'Assouvissement des éthérés.

Le rituel prend cinq minutes de préparation. Le joueur doit réussir un test d'Initié Assez difficile modifié par Rituels. En cas de réussite, le Selenim peut s'assouvir sur n'importe quelle émotion de même nature — positives ou négatives — que celles de prédilection, sans subir les modificateurs de circonstances. Si l'émotion est de nature opposée, le niveau de Satisfaisant a toujours un malus de deux niveaux (cf. L'Assouvissement). En cas d'Échec, le Selenim ne peut réitérer le rituel avant le lendemain et en cas de Maladresse, il perd deux « puces » de sa Réserve et ne peut s'assouvir avant le lendemain.

ASSOUVISSEMENT DE MASSE

Ce rite permet de multiplier par deux le nombre de « puces » de Ka-Soleil prélevées lors d'un Assouvissement sur un groupe. À noter qu'il ne fonctionne qu'avec les émotions de prédilection du Selenim. Celui-ci doit se concentrer sur les Ka-Soleil du groupe, en Vision-Ka, pendant une minute complète. Puis, le joueur doit réussir un test d'Initié Difficile, modifié par Rituels. En cas d'Échec, son Selenim ne peut réessayer sur ce groupe le même jour. En cas de Maladresse, le joueur retire deux « puces » de la Réserve de son personnage.

ASSOUVISSEMENT MAUDIT

Les Maîtres prétendent pouvoir s'assouvir sur les Réserves des Selenim et pratiquer le Rituel adéquat lors des réunions mensuelles auxquelles sont tenus d'assister les Fidèles et les Vénérables. En réalité, les prélèvements sont effectués par le Sceau de la foi et permettent aux Maîtres de garder le contrôle des Fidèles.

SCEAU DE LA FOI

Appel: Savant

Ka-Lune Noire: Pas Difficile

Entropie: un niveau par an

Visibilité: non

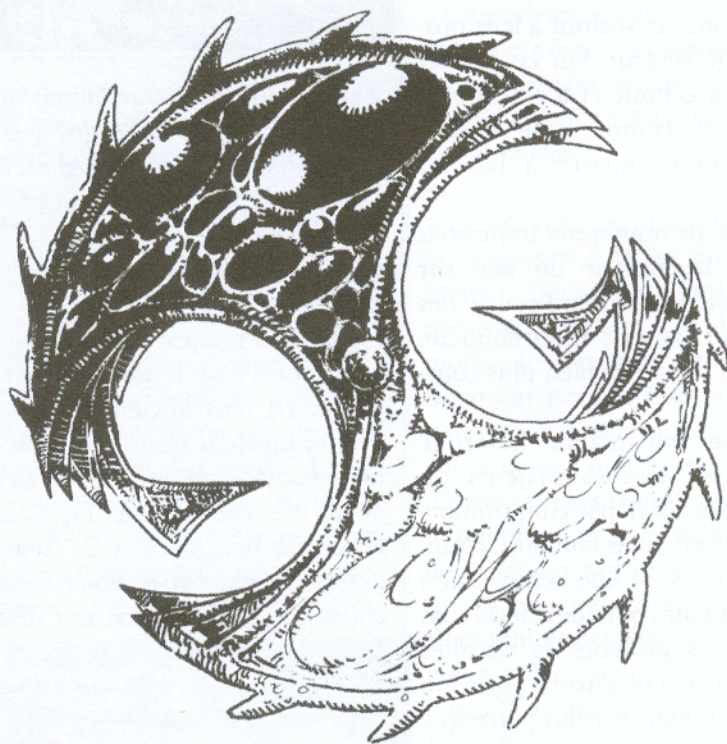
Cette Entité est connue seulement des Maîtres du Culte de Lilith. Elle est semblable à un lombric blanchâtre qui s'intègre au Noyau d'un Selenim consentant et crée un lien avec le Conjurateur qui peut savoir, au prix d'une concentration prenant une action exclusive, où se trouve le Selenim marqué par le Sceau de la foi — une vision fugace du lieu où il se trouve, sa direction et sa distance approximative. Cela fonctionne aussi si le lieu est en dehors du monde profane, mais les indications sont plus floues. Le MJ ou le joueur interprétant le Maître doit toutefois réussir un test d'Initié contre une difficulté correspondante au niveau d'Initié du Selenim marqué.

NOTE : c'est cet Appel qui permet aux Maîtres du Culte de Lilith de traquer les dissidents. L'Entropie peut être considérée comme nulle car le Sceau de la foi se nourrit d'une « puce » à chaque nouvelle lune. Il semble donc impossible de pouvoir quitter au Culte de Lilith, pourtant des légendes parlent d'au moins un Selenim qui y serait parvenu, un certain Orlac-Dar.

la compassion pour les plus marginalisés des Nephilim. Les Ar-Kaïm sont considérés de la même manière que les Nephilim. Le Culte de Lilith ne s'est, pour l'instant, attaqué à aucune faction Selenim autre que la Renaissance. Il compte sur la réussite de ses plans pour être reconnu comme structure dirigeante des Selenim. Les Arcanes mineurs ne savent pas grand-chose du Culte de Lilith. Le contraire est faux. Le Culte de Lilith bénéficie de la Sapience des Enfants de Lilith qui ont combattu les Glaives prométhéens. Autant dire qu'ils connaissent bien les techniques de l'Épée.

A contrario, le Culte de Lilith pense connaître les Templiers et les humains en général et être capable de les contrôler sans effort. Ils ne se sont pas encore rendu compte que l'espèce humaine avait évolué, que les Immortels n'étaient plus les dieux d'antan. Ils sous-estiment la technologie et le rôle des profanes.

Les trois autres Arcanes mineurs et le Culte de Lilith s'ignorent.



666

HISTOIRE

« Quand on m'a demandé de faire des recherches sur le 666, je dois avouer que je n'étais pas très enthousiaste. Depuis des siècles, des rumeurs contradictoires alimentaient sa légende. Tour à tour présenté comme des Nephilim se prétendant hérauts de l'Apocalypse, des Khaïba destructeurs, des Selenim souhaitant ébranler les Arcanes Majeurs ou une faction dissidente d'un Arcane mineur, le 666 n'a été identifié qu'au Conclave Majeur de l'an 2000. Dirigé par cinq Nephilim privés de leur Lune, mais possédant un Noyau maudit, il cherche à permettre aux Primordiaux et surtout à leur prophète, Mu, de revenir. Sur ce dernier point, le 666 a échoué et il est aujourd'hui considéré comme une faction nihiliste souhaitant mettre à bas les Arcanes Majeurs.

Depuis deux ans, de nombreux Immortels croient discerner la marque du 666 sur chaque acte de violence perpétré contre des Nephilim. Pourtant, lors de mon enquête, les choses me sont apparues bien plus complexes.

Le 666 n'est pas une grande fraternité comme le sont les Arcanes Majeurs ou mineurs. Il n'est pas dirigé par cinq Immortels au Pentacle altéré, mais composé d'eux et seulement d'eux. Si le 666 semble bien plus grand, c'est qu'au cours des siècles, de nombreuses factions profanes et occultes ont travaillé et travaillent encore pour lui, souvent à leur insu. Mais surtout parce que le 666 a engendré de nombreuses fraternités d'Immortels qui ont été confondues avec lui. S'il est vrai que certaines ne sont que des ramifications du 666, d'autres se réclament de lui, mais sans être à ses ordres,

NOUS,
MEMBRES DE LA FRATERNITÉ MAUDITE DU 666,
FAISONS SEJOUR VISIBLE ET INVISIBLE EN SAINT-PETERSBOURG,
SOUS LES AUSPICES DE L'APOCALYPSE.

NOUS DÉCLARONS INTERDITES LES VOIES DE LA CONNAISSANCE,
NOUS JEONS À BAS LA CITÉ DES VERTIGES,
NOUS DÉCLARONS LA GUERRE À CEUX QUI ESPERENT ENCORE.

NOUS SOMMES VOTRE NÉMESIS,
VOUS NE NOUS CONNAISSEZ PAS,
NOUS SAVONS TOUT DE VOUS.

LONGTEMPS, VOUS AVEZ PENSÉ DÉTENIR LA CONNAISSANCE.
AUJOURD'HUI, VOICI VENUE L'AUBE DE LA FIN DES TEMPS
ET VOUS N'AVEZ RIEN FAIT.

VOUS AVEZ CRU CERNER LES QUATRE CAVALIERS,
LES MISÉRABLES ARCANES MINEURS,
JAMAIS VOUS N'AURIEZ ENVISAGÉ UNE CINQUIÈME FORCE.
IL EST DÉSORMAIS TROP TARD, L'APOCALYPSE EST EN MARCHÉ,
NOUS EN SOMMES LES EXÉCUTEURS.

TREMBLEZ,
CAR DÉSORMAIS SUR SAINT-PETERSBOURG
RÈGNE LE DEVOREUR.

VOS JOURS SONT COMPTÉS...

666

d'autres encore le combattent ou apportent leur aide à ses victimes. Tous ces groupes forment une véritable nébuleuse née des actes du 666. Ce sont eux que j'ai baptisés les Ombres du 666. »

Genèse

« Pour connaître l'origine du 666, j'ai dû rechercher toutes les références à des Nephilim au Pentacle altéré. La plus ancienne date d'environ mille ans avant l'Incident Jésus. C'est une retranscription d'un texte babylonien que je vous livre ici : "Comme vous devez le savoir, c'est moi qui ai accompagné Pazuzu le fourbe hors de la ville, selon les souhaits de la grande déesse. Si je vous écris, c'est que quelque chose me taraude. J'ai cru discerner des Éléments autour de son Noyau. Je sais que cela est normalement impossible, mais je sais ce que j'ai vu." J'ai donc fait des recherches sur Pazuzu et voici ce que j'ai trouvé : Selenim, il a créé un culte à sa personne à Babylone aux environs de - 1000. Il a été exilé de la cité quelques années plus tard par Lilith en personne, pour des raisons inconnues. Pazuzu réapparaît ensuite à Carthage où il semble avoir participé aux projets des Portes noires et de la Nef d'Apophis. En outre, certains textes indiquent qu'il aurait eu

des relations avec les Fils de la Lune Bleue — la fraternité d'Immortels opposée à l'alliance des Nephilim et des Selenim de Carthage et soupçonnée d'avoir fait échouer leurs projets. Le plus intéressant est le témoignage d'un Selenim ayant vécu dans la cité punique à cette époque. Il m'a affirmé que Pazuzu possédait des Éléments et que son Imago avait une tête de chacal. Comme le Dévoreur. Ce qui tend à prouver que ces deux êtres ne font qu'un et que l'origine du 666 remonte à plus de trois mille ans. »

Le flot de l'Histoire

« Comme je vous l'ai déjà indiqué, les textes évoquant le 666 sont contradictoires. Tout ce que je peux affirmer, c'est que leur nébuleuse s'est créée lentement, jusqu'au milieu du xx^e siècle, époque à laquelle les rejetons sont apparus en masse. En effet, c'est à partir de 1960 que la Tempérance répertorie les premiers cas de Nephilim à des Cruxim maudits, c'est-à-dire contaminés par la Lune Noire. Les circonstances de leur transformation sont floues car la plupart des victimes ne s'en souviennent absolument pas. Les autres racontent avoir rencontré des Cruxim qui leur auraient proposé d'effectuer un rituel devant chasser le Khaïba de leur Pentacle. Après avoir accepté, ils se sont vus injecter une substance qui les plongeait en Ombre en paralysant leur Ka. Une fois sortis de ce coma magique, ils constatèrent que la transformation avait été effectuée.

C'est aussi auprès de la Tempérance que j'ai appris l'existence des greffés. S'il est fort probable que le 666 est à l'origine de ces êtres, ce n'est pas certain. Tout d'abord, comme pour les rejetons, la majorité des victimes n'a aucun souvenir des événements entourant leur transformation. Les deux seuls Selenim volontairement greffés que j'ai rencontrés m'ont révélé avoir été contactés par un greffé alors qu'ils se trou-

vaient dans un des refuges des Relégats (cf. *Organisation*), mais surtout que leur transformation s'était déroulée dans une Anti-Terre. Ils n'ont fait aucune référence au 666. Certains greffés ont appris à utiliser leur Élément au contact des leurs ou de rejetons ; les autres ont refusé de l'utiliser de peur de plonger en Entropie.

Ces deux "familles" d'Immortels sont rejetées. Beaucoup se sont donc rassemblés dans des fraternités qui forment la part la plus visible des Ombres. »

BUT, MOYENS ET ORGANISATION

But

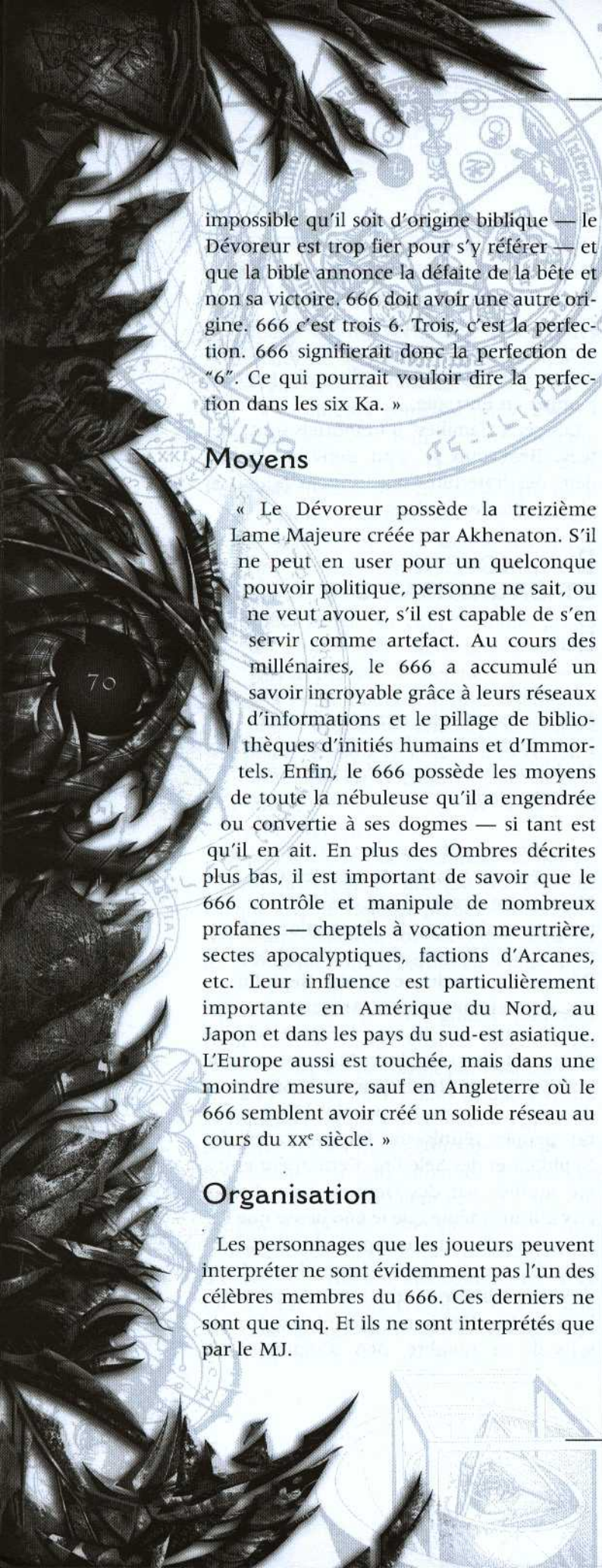
L'Apocalypse n'aura pas de révélation. Rien. Le néant vous emportera tous. La Terre reprendra ses droits. Le temps des Nephilim s'achève. En vérité, je vous le dis, je suis votre Mort.

« C'est avec ces mots que le Dévoreur tira sa révérence à la fin du dernier Conclave Majeur. De prime abord, les buts du 666 paraissent simples : la destruction. Néanmoins, le fait que, dans cette phrase, le Dévoreur ne s'adresse qu'aux Nephilim — pas aux Selenim, ni aux Ar-Kaïm — m'incite à penser que le sens véritable de cette phrase est plus complexe. Mon avis est que le Dévoreur, et plus largement le 666, tente de créer un nouveau peuple d'Immortels, un peuple réunissant les avantages des Nephilim et des Selenim. Cette théorie m'a été soufflée par des Ombres. L'un d'entre eux affirme même que le 666 pense que l'être parfait doit être composé de six Ka, les cinq Éléments et le Ka-Lune Noire. Cette théorie est intéressante au niveau numérolgique. En effet, je me suis interrogé sur le sens de ce nombre, 666. Comme il est

LES VICTIMES DU 666

Le 666 a créé des rituels permettant de faire muter les Pentacles ou les Noyaux.

- **Rejetons :** c'est le nom donné aux Nephilim qui ont vu leur branche de Lune transformée par les rites du 666 en une branche de Lune Noire.
- **Greffés :** c'est le nom donné aux Selenim qui ont une ou plusieurs branches élémentaires greffées à leur Noyau.



impossible qu'il soit d'origine biblique — le Dévoreur est trop fier pour s'y référer — et que la bible annonce la défaite de la bête et non sa victoire. 666 doit avoir une autre origine. 666 c'est trois 6. Trois, c'est la perfection. 666 signifierait donc la perfection de "6". Ce qui pourrait vouloir dire la perfection dans les six Ka. »

Moyens

« Le Dévoreur possède la treizième Lame Majeure créée par Akhenaton. S'il ne peut en user pour un quelconque pouvoir politique, personne ne sait, ou ne veut avouer, s'il est capable de s'en servir comme artefact. Au cours des millénaires, le 666 a accumulé un savoir incroyable grâce à leurs réseaux d'informations et le pillage de bibliothèques d'initiés humains et d'Immortels. Enfin, le 666 possède les moyens de toute la nébuleuse qu'il a engendrée ou convertie à ses dogmes — si tant est qu'il en ait. En plus des Ombres décrites plus bas, il est important de savoir que le 666 contrôle et manipule de nombreux profanes — cheptels à vocation meurtrière, sectes apocalyptiques, factions d'Arcanes, etc. Leur influence est particulièrement importante en Amérique du Nord, au Japon et dans les pays du sud-est asiatique. L'Europe aussi est touchée, mais dans une moindre mesure, sauf en Angleterre où le 666 semblent avoir créé un solide réseau au cours du xx^e siècle. »

Organisation

Les personnages que les joueurs peuvent interpréter ne sont évidemment pas l'un des célèbres membres du 666. Ces derniers ne sont que cinq. Et ils ne sont interprétés que par le MJ.

Si l'un des fondateurs du 666 venait à être tué — dans une longue campagne par exemple —, il ne pourrait en aucun cas être remplacé par l'Immortel d'un joueur, même s'il avait noté à Maître toutes les étapes de la création de son personnage.

Tous les personnages dotés de la Chute « 666 » sont liés aux organisations suivantes, qu'il en soit membre ou que certaines le surveillent pour lui proposer de les rejoindre ou de... le détruire.

LE 666

« **Le Dévoreur** est le chef incontesté du 666. Les rumeurs le disent à l'abri dans un Royaume ou une Anti-Terre. Je n'ai pas trouvé de détails plus précis, mais je me demande s'il y a un lien avec l'Anti-Terre dont m'ont parlé les greffés.

Kröonth serait le bras droit du Dévoreur. Je n'ai trouvé qu'une mention à son nom, dans les archives de la Justice. Il serait lié à un parti d'extrême droite français et impliqué dans des événements ayant entraîné la mort de plus de vingt profanes en France au milieu des années 90. Je n'ai pas réussi à obtenir les noms des trois autres membres du 666. »

OMBRES MAJEURES

« Lors de mes recherches sur les Ombres, deux fraternités ont régulièrement été citées par les rejets et les greffés que j'ai rencontrés :

- **Les Relégats** possède quatre relais dissimulés dans des hôtels ou des cliniques et disséminés à travers le monde — à Berlin, Tokyo, San Francisco et Le Cap. Ces relais lui permettent d'accueillir et de soigner, plus psychologiquement que physiquement, des Khaïba, des Selenim récemment transformés ou des Nephilim mutilés. Bref tous ceux que les Immortels ont pris l'habitude de proscrire. Cette fraternité n'a pas de chef avoué, mais ceux qui l'ont fréquentée citent régulièrement le nom de Fensidiel. Celui-ci serait un Adopté de la Tempérance contaminé par la Lune Noire au cours de ses recherches. Les autres membres des Relégats sont des Nephilim et des Selenim.
- **R.K.A** signifie les Apostats du Rex Ka — *Rex Ka's Apostates*. C'est à Boston que je l'ai vu pour la première fois avant de le croiser à nouveau dans différentes villes de la côte Est et du sud des États-Unis d'Amérique. D'après ce que j'ai pu

apprendre les R.K.A seraient dirigés par un groupe de cinq Immortels: un Selenim, un Satyre, un Hydrim rejeton et deux Ar-Kaïm. Ces Immortels formeraient une fraternité nihiliste qui refuse de reconnaître le Rex Ka. Pour eux, l'Agartha est un leurre et les Arcanes Majeurs des linceuls. Ils ont décidé de vivre en hédonistes et n'hésitent pas à utiliser leurs Sciences occultes en public. Plusieurs d'entre eux sont d'ailleurs recherchés par la police profane dans tous les états de la côte Ouest. La Milice du Christ aurait déjà tenté de les arrêter, sans succès. »

OMBRES MINEURES

« J'ai croisé ou entendu parler à plusieurs reprises d'une dizaine de fraternités accueillantes des rejets ou des greffés. La plupart sont assez semblables aux R.K.A, et je ne les présenterai donc pas. J'en ai retenu trois qui se détachaient des autres. Je dois admettre que quelque chose me trouble: je n'ai pas entendu parler une seule fois d'une fraternité spécialisée dans la recherche d'informations occultes. Comme le 666 contrôle forcément un réseau d'informations non profane, je crains que les Ombres citées dans ces pages ne soient qu'un paravent destiné à détourner les quêteurs de vérité des véritables réseaux du 666 et de son véritable but. C'est une des raisons qui me font penser que le 666 n'est pas un groupe nihiliste et destructeur, qu'il a un but bien précis à atteindre.

• **Les enfants de la Révélation** sont nés de l'interprétation de la dernière phrase du Dévoreur au Conclave Majeur de l'an 2000. Pour eux, le chef du 666 n'a pas annoncé la destruction des Nephilim, mais la fin de leur existence en tant qu'être à cinq Éléments. Il a annoncé une grande mutation des Immortels, l'union de la Lune Noire et des Éléments. Pour les enfants de la Révélation, le Dévoreur est le prophète d'une nouvelle ère, il est celui qui sauvera les Immortels en les faisant changer. Les membres de cette fraternité sont pour une très large majorité des rejets du 666 et des greffés, les autres sont en attente de leur transformation. Pour eux, elle est l'avenir et doit donc se mériter.

• **Les adeptes du 6** sont une branche séparatiste des enfants de la Révélation. Je ne les ai pas rencontrés, mais on m'a raconté des choses assez terribles à

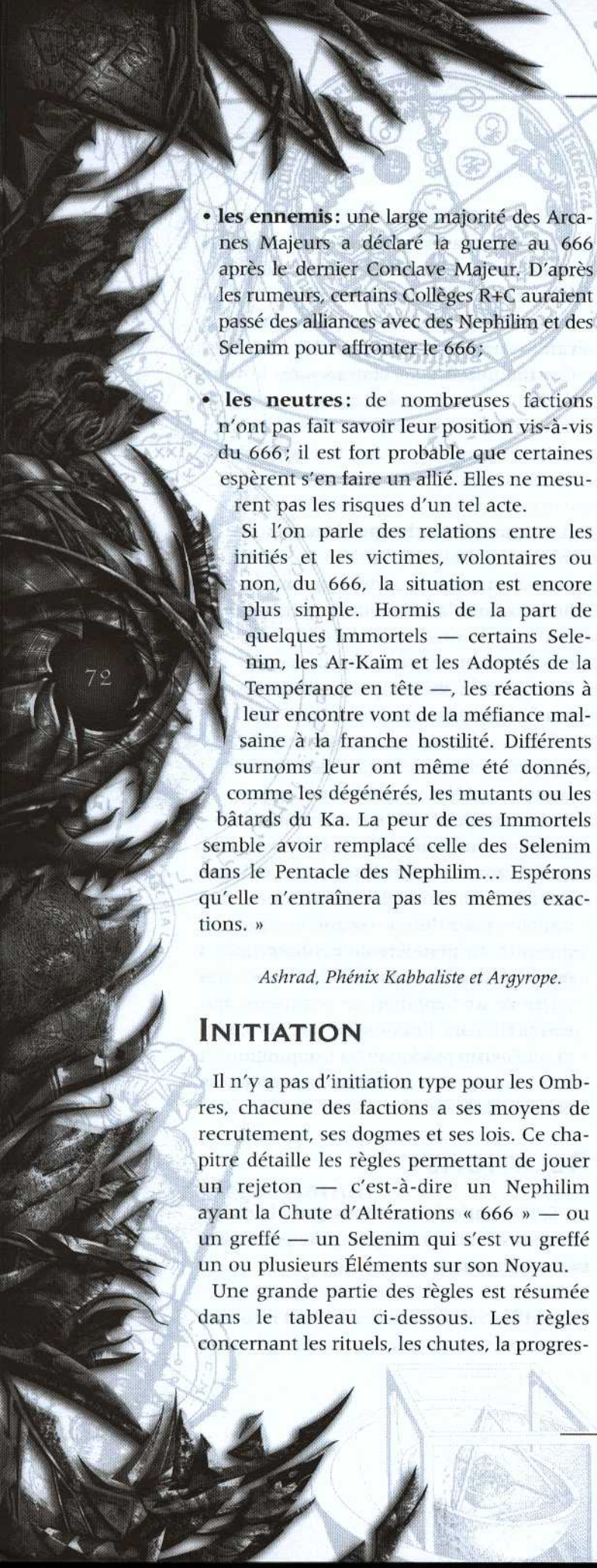
leur sujet. La rumeur dit que les Adeptes du 6 seraient dirigés par des Immortels possédant un Pentacle à cinq Éléments autour d'un Noyau maudit. Ils résisteraient à l'Orichalque et pourraient se réincarner uniquement dans des cadavres. Ces Immortels sont connus sous le nom de Nécronim. Pour les membres de cette fraternité, devenir rejeton ou greffé n'est qu'une étape, le véritable but est de devenir Nécronim.

- **Les guerriers du pardon** seraient trois fraternités qui portent le même nom à travers le monde. Leurs membres ont tous la même histoire. Leurs routes ont croisé celle du 666 et ils ont subi leurs expériences. Devenus des rejets, ils ont passé plusieurs années plongés dans le mépris d'eux-mêmes, désireux de se laisser submerger par la malédiction de la Lune Noire ou la Narcose. Puis, ils sortirent de leur torpeur et apprirent à se servir de leur branche maudite. Ils découvrirent qu'ils pouvaient utiliser une Science occulte Selenim et décidèrent de se rassembler pour lutter contre les Arcanes mineurs. La première de ces fraternités a été créée dans les années 70. Elle est composée de six Nephilim: deux anciens Onirim pratiquant l'Anamorphose, un Pyrim et un Faërim pratiquant la Conjuración, et un Hydrim et un Éolim pratiquant la Nécromancie. »

RELATIONS

« Si l'on parle des relations entre le 666 et les autres factions occultes, on peut assez facilement définir trois camps:

- **les alliés:** leur nombre exact est inconnu, la plupart font partie des Ombres;



• **les ennemis:** une large majorité des Arcanes Majeurs a déclaré la guerre au 666 après le dernier Conclave Majeur. D'après les rumeurs, certains Collèges R+C auraient passé des alliances avec des Nephilim et des Selenim pour affronter le 666;

• **les neutres:** de nombreuses factions n'ont pas fait savoir leur position vis-à-vis du 666; il est fort probable que certaines espèrent s'en faire un allié. Elles ne mesurent pas les risques d'un tel acte.

Si l'on parle des relations entre les initiés et les victimes, volontaires ou non, du 666, la situation est encore plus simple. Hormis de la part de quelques Immortels — certains Selenim, les Ar-Kaïm et les Adoptés de la Tempérance en tête —, les réactions à leur rencontre vont de la méfiance malsaine à la franche hostilité. Différents surnoms leur ont même été donnés, comme les dégénérés, les mutants ou les bâtards du Ka. La peur de ces Immortels semble avoir remplacé celle des Selenim dans le Pentacle des Nephilim... Espérons qu'elle n'entraînera pas les mêmes exactions. »

Ashrad, Phénix Kabbaliste et Argyrope.

INITIATION

Il n'y a pas d'initiation type pour les Ombres, chacune des factions a ses moyens de recrutement, ses dogmes et ses lois. Ce chapitre détaille les règles permettant de jouer un rejeton — c'est-à-dire un Nephilim ayant la Chute d'Altérations « 666 » — ou un greffé — un Selenim qui s'est vu greffé un ou plusieurs Éléments sur son Noyau.

Une grande partie des règles est résumée dans le tableau ci-dessous. Les règles concernant les rituels, les chutes, la progres-

sion des Ka et la gestion des Sciences occultes sont détaillées plus bas.

Les rejetons

Les Nephilim marqués par la blessure « 666 » (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 85) sont appelés les rejetons ou les bâtards du 666. Quel que soit le niveau de la blessure d'Altération, le mélange de ces Ka provoque le dégoût des Immortels parvenant à le discerner.

RITUEL DU 666

Le joueur interprétant un Nephilim subissant le rituel du 666 effectue un test d'Initié (Ka-Lune) Assez Difficile. En cas de Réussite, la branche lunaire se transforme en une branche maudite de même niveau d'Initié, mais le joueur ajoute deux « puces » de Maudit sauf en cas de Coup d'éclat. En cas d'Échec, la Lune se transforme en Lune Noire, mais est inutilisable par le Nephilim. Celui-ci peut réitérer le rituel, mais la difficulté est majorée d'un niveau et les chances de Maladresse d'un point. En cas de Maladresse, le Nephilim succombe à la Lune Noire et devient un Selenim dont le niveau d'Initié correspond à celui de son Ka-lune avant l'expérience.

NOTE: le Nephilim acquiert la Chute d'Altérations « 666 ». Le niveau de celle-ci dépend de la réussite du rituel et des relations entre le Nephilim et la faction ayant réalisé le rituel.

ALTÉRATIONS « 666 »

« 666 » est décrite à la p. 85 du *Livre des joueurs*. Le niveau « • » de cette Chute correspond à un Échec lors du rituel du 666. La branche maudite n'est alors qu'un appendice sans vie, stable, mais inutilisable. Les niveaux supérieurs correspondent à une réussite du rituel.

TECHNIQUEMENT

Le Ka dominant et la Lune Noire progressent indépendamment — le joueur doit dépenser des PdA pour les deux. L'essence occulte d'un rejeton du 666 évolue selon les règles habituelles — lorsqu'un joueur rééquilibre le Pentacle de son personnage en se référant au tableau de Stabilité du Pentacle, il doit faire comme si la branche lunaire n'avait pas changé. Toutefois, si le Nephilim est un Onirim, son neutre favorable est désormais considéré comme son Ka

dominant, les autres branches se réorganisent en fonction de ce changement — en considérant que le Ka-Lune Noire est désormais le neutre favorable.

Les Métamorphoses changent pour devenir plus sombres, particulièrement dans le cas des Onirim.

Si le rituel du 666 a réussi — ou si le Nephilim possède « 666 » à « •• » ou « ••• » —, les rejetons peuvent utiliser une Science occulte Selenim. Celle-ci remplace alors un des autres savoirs magiques. Les niveaux de Compétences occultes perdus sont répartis dans le premier Cercle de Nécromancie ou de Conjuración — ou d'Anamorphose si le Nephilim était un Onirim. Il ne peut en répartir plus de huit; s'il en possédait plus dans la Science occulte Nephilim qu'il vient de sacrifier, il les perd.

Les règles pour apprendre ou lancer des Sorts sont identiques à celles des Selenim, notamment celles concernant les éphémérides. Toutefois, les difficultés sont majorées d'un niveau.

Les greffés

Le 666, ou un de ses alliés, a développé un rituel permettant de greffer des branches de Ka-éléments au Noyau d'un Selenim. Il est possible d'en greffer jusqu'à trois. Au-delà, tous les essais ont conduit au même résultat: dissolution du Noyau et « naissance » d'un Cruxim Très Enkhaibaté et Assez Maudit.

RITUEL

Voici les règles auxquelles est soumis le rituel.

- Il est nécessaire de posséder une Stase contenant un Nephilim — un Nephi-

73

NEPHILIM ET SELENIM, REJETONS ET GREFFÉS

	REJETON	GREFFÉ
Vision-Ka Nephilim	Oui	Oui ⁽¹⁾
Vision-Ka Selenim	Non ⁽²⁾	Oui
Ouïe-Ka	Non ⁽²⁾	Oui
Contamination par la Lune Noire	Oui	Oui
Khaïba	Oui	Non
Ombre	Oui	Non
Dégâts magiques ⁽³⁾		
• d'Orichalque	Oui	Oui
• Élémentaires	Oui	Oui
• de Lune Noire	Oui	Oui
Réincarnation	Oui	Non ⁽⁴⁾
Assouvissement	Oui ⁽⁵⁾	Oui
Réserve de Lune Noire	Oui ⁽⁶⁾	Oui ⁽⁷⁾
Entropie	Oui (x 2)	Oui (x 2)

NOTES:

⁽¹⁾: seul(s) le(s) Élément(s) greffé(s) est(sont) nettement visible(s) en Vision-Ka, mais le Selenim peut utiliser la Vision-Ka sélective sur cet(ces) Élément(s).

⁽²⁾: toutefois, ils voient et entendent les Entités qu'ils appellent, les Morts-vivants, et les Selenim au moins Assez Initiés.

⁽³⁾: les dégâts magiques élémentaires et d'Orichalque ne s'appliquent que sur les Éléments. Ceux de Lune Noire ne s'appliquent que sur le Ka-Lune Noire.

⁽⁴⁾: à la mort de leur Simulacre, ils regagnent leur Stase.

⁽⁵⁾: le goût de prédilection de ces Nephilim est imposé par leur Ka le plus Initié. Les difficultés des tests d'Assouvissement sont majorées d'un niveau et « sa qualité » est minorée d'un niveau de Satisfaisant. Si bien qu'un Nephilim ne peut jamais trouver un Assouvissement Très Satisfaisant.

⁽⁶⁾: leur Réserve maximale est celle d'un Selenim ayant un niveau d'Initié (Ka-Lune Noire) en moins — vingt « puces » au minimum.

⁽⁷⁾: leur Réserve maximale est identique à celle d'un Selenim de même niveau d'Initié moins dix points par greffon.

lim sacrifié à la Lune Noire peut utiliser sa propre Stase si celle-ci contient ses anciens Éléments. À la fin du rituel et quel que soit son résultat, le Selenim est lié à la Stase. Si un Nephilim se trouvait dedans, seule la mort du Maudit peut le délivrer.

- Les branches greffées doivent toutes provenir d'un même Nephilim — donc de la même Stase — et doivent être greffées dans l'ordre du Pentacle, du Ka dominant au neutre défavorable.

Lors du rituel, à chaque greffe, le joueur doit effectuer un test d'Initié d'une difficulté correspondant au niveau d'Initié (Élément devant être greffé, mais majoré automatiquement de deux niveaux) et d'un par Ka déjà greffé.

En cas de Réussite, la branche est greffée et la Réserve maximale du Selenim est diminuée de dix « puces ». En cas d'Échec, la greffe ne fonctionne pas et le joueur retire cinq « puces » du Noyau de son Selenim, plus cinq par branche déjà greffée. En cas de Maladresse, le Selenim se dissout.

NOTE : le Selenim acquiert la Chute « Nouvelle Stase » dont la note dépend de ses relations avec la faction ayant réalisé le rituel. De plus, il peut acquérir la blessure d'Altérations « Greffé ». Son niveau dépend de la réussite du rituel et des relations entre le Selenim et la faction ayant réalisé le rituel.

GREFFÉ

À la création, cette blessure d'Altérations est réservée à des Selenim possédant « Nouvelle Stase » à « •• » ou « ••• ».

Votre Selenim a subi des expériences impies et, depuis, une branche élémentaire issue d'un Pentacle est greffée à son Noyau. Cela provoque irrémédiablement le dégoût

chez les autres Immortels. De plus, votre Selenim a régulièrement — à la discrétion du MJ — des Effets Mnémos provoqués par son greffon. Ceux-ci n'apportent aucun avantage.

- Le greffe a échoué, mais la Réserve maximale du Selenim a été amputée de dix « puces ».
- La greffe a réussi et votre Selenim a échappé à ses geôliers. Il ignore leur identité, mais ceux-ci le traquent. Le Ka-élément greffé est Pas Initié et votre Selenim voit sa Réserve maximale amputée de dix « puces ». S'il en a, il perd un de ses autres savoirs magiques et distribue les niveaux de Compétences occultes de ce dernier en Magie.
- Comme ci-dessus, mais la branche greffée provient d'un Nephilim influent. Ses anciens compagnons, ou sa fraternité, sont à sa recherche et pourraient bien reconnaître l'Élément greffé.

DANS LES RÈGLES

La première branche greffée est considérée comme le Ka dominant. Elle est donc notée par un niveau d'Initié et des « puces ». Elle peut progresser comme celle d'un Nephilim — le joueur doit dépenser des PdA.

Si le Selenim reçoit d'autres greffons, ils respectent la règle de stabilité du Pentacle et sont considérés comme les neutres favorable et défavorable.

Lors de sa première greffe, un Selenim perd l'usage de l'une de ses Sciences occultes, mais les niveaux de Compétences occultes de celle-ci sont répartis dans les Domaines de premier Cercle à concurrence de huit niveaux. Il peut désormais lancer des Sortilèges de son Élément. Chaque nouvelle greffe apporte un niveau de Compétence supplémentaire et permet de lancer de nouveaux Sorts. S'il parvient à se greffer trois branches, un Selenim peut apprendre l'Alchimie.

Les règles pour apprendre ou lancer des Sorts sont identiques à celles des Nephilim — notamment celles sur les modificateurs astrologiques. Toutefois, les résultats à obtenir sont majorés d'un point.



Frère Jean

PISSÉ

L'ORIGINE D'UN SELENIM

La naissance est une expérience propre à chaque Selenim. Elle a pu être motivée par l'impuissance face à l'Orichalque, elle peut être synonyme de sacrifice ou bien n'avoir pour simple raison que la concentration d'énergies magiques. En fonction de son origine, un Selenim a développé diverses affinités pour certains aspects magiques ou, au contraire, il s'est vu limiter certains champs d'actions.

LES INCARNÉS ISSUS D'UN BASCULEMENT

Ces anciens Nephilim ont connu un long processus de contamination, ayant entraîné la disparition de leurs Éléments. Ils ont assisté à la disparition de leur Ka sans pouvoir rien n'y faire. Inexorablement, ils ont vu leur Pentacle se démembrer sous l'action parasite de la Lune Noire. De cette transformation, ils gardent un amer regret, qu'ils expriment soit par la mélancolie, soit à travers de violentes pulsions destructrices.

Ces incarnés peuvent manifester les Aspects de leur Imago, en dépensant une « puce » de KLN de moins que nécessaire. Cette particularité s'explique du fait que leur Imago possède une certaine indépendance, restes de la conscience de Lune Noire qui est la cause de leur basculement.

Pentacle, enfermés dans une Stase qui ne représente plus rien pour eux.

Vestiges de cette maîtrise perdue des Champs magiques, ces incarnés peuvent distinguer les différents types de Ka, sans avoir besoin de se concentrer, lorsqu'ils sont en Vision-Ka.

Leur transformation forcée ne leur a pas permis de s'accorder aux influences astrologiques de la Lune Noire. Les modificateurs de circonstance de l'éphéméride Selenim sont réduits d'un niveau.

LES NATURELS

La naissance des Selenim naturels a été marquée par la concurrence et l'individualisme. Ces sentiments continuent d'orienter le caractère de ces Déchus. Survivre fut leur unique motivation jusqu'à ce qu'ils puissent sortir de l'Anti-Terre qui les avait générés.

Les Selenim naturels disposent d'un modificateur de circonstance de + 2 sur tous leurs tests d'Assouvissement basés sur



Ils souffrent d'une certaine difficulté pour pratiquer la Conjuración. Les Entités sont très proches de cette conscience de Lune Noire qui dévora son Pentacle. Pour tout test utilisant l'une des Compétences de Conjuración, ces Selenim connaissent un modificateur de circonstance de - 1.

LES INCARNÉS ISSUS D'UN SACRIFICE

Les Nephilim qui ont vu leur Pentacle déchiré par les couteaux d'ombre sont en général très instables. N'ayant pas supporté leur transformation en Selenim, les privant du pouvoir de manipuler les Champs élémentaires, leur caractère oscille en permanence. Certains tentent désespérément de retrouver leur

des Émotions négatives. Être né dans les Anti-Terres leur a donné cet avantage, celui de connaître mieux que quiconque les peurs de l'humanité.

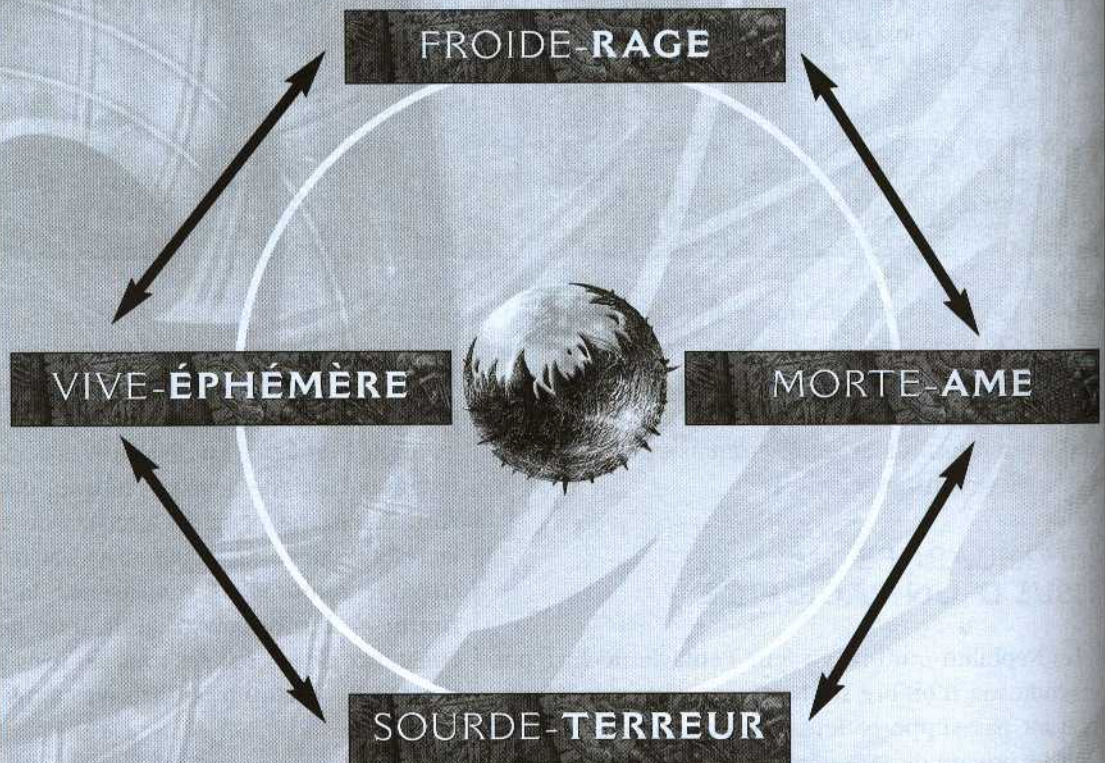
Paradoxalement un Selenim naturel est terrifié à l'idée de devoir retourner dans les Anti-Terres. La peur d'y perdre son simulacre et de devoir à nouveau se battre pour survivre diminue sa maîtrise de la Lune Noire — il subit un modificateur de circonstance de - 1 sur ses tous ses tests d'Initié (KLN) lorsqu'il se trouve dans une Anti-Terre.

100 % RÔLE

Nous ne vous proposons pas de règle pour gérer les Enfers et les Limbes. Ces textes sont là pour vous aider à interpréter un fils de la Lune Noire. Par exemple, vous pouvez enrichir l'historique de votre Selenim en définissant les Enfers correspondant aux principaux événements de son passé. Vous pouvez également réfléchir à la façon dont il a échappé au gouffre : quelles retraits ? À quels moments ? Avec l'aide de quels Immortels ?... Enfin, les Enfers — à l'instar des humeurs pour les Nephilim — vous offrent des supports pour définir et décliner l'état d'esprit actuel de votre personnage, et les Limbes des orientations pour simuler son évolution. Ainsi, vous choisirez peut-être de vous appuyer sur la sourde-terreur pour jouer votre Selenim, puis quelques parties plus tard vous aurez envie de vous diriger vers la vive-éphémère en passant par le Limbe correspondant, enfin encore plus tard penserez-vous à un retour vers la sourde-terreur, à moins que froide-rage ne vous tende les bras pour mieux vous précipiter ensuite dans la morte-âme...

78

LE CERCLE DES ENFERS



FACE À L'ÉTERNITÉ

Bien des mortels rêvent de la vie éternelle... Et bien des Selenim souffrent de l'abîme sans fond de l'immortalité. Condamné à perdre le fil du temps, à contempler impuissant la disparition de ses compagnons de quêtes — humains mourants ou Nephilim retournant en Stase —, un Selenim réalise finalement qu'il est seul, seul face à l'éternité, et que c'est là sa véritable malédiction. Il comprend alors que la Stase des Nephilim est en fait une chance : au-delà de la prison, un espace d'inexistence pour oublier, régulièrement mourir et régulièrement renaître.

L'état d'esprit — l'Enfer — d'un Selenim est marqué par sa perception de lui-même et de son environnement. Ainsi, on distingue quatre Enfers — la froide-rage, la morte-âme, la sourde-terreur et la vive-éphémère — et huit Limbes, humeurs transitoires entre deux Enfers. Même un Selenim à la volonté la plus solide ne peut supporter indéfiniment la ronde diabolique des Enfers et des Limbes ; sur le bord du chemin, le gouffre l'attend patiemment, prêt à l'engloutir...

La froide-rage

La colère habite l'âme du Selenim. Être supérieur jamais coupable ni responsable, il rejette ses moindres problèmes sur les autres : la violence et la cruauté constituent ses principaux modes d'expression. Le reste du monde doit payer... Peu importe quoi mais toujours à un prix élevé.

La morte-âme

Bonjour, tristesse... Le fatalisme l'emporte. À quoi bon ? Être maudit dans un monde déchu, le Selenim perd tout espoir, toute envie. Tout devient sombre, plus rien ne compte. Le temps s'arrête. C'est l'heure du désespoir et des sanglots.

La sourde-terreur

Qui suis-je ? Pourquoi moi ? Quel est le sens de mon existence ? Le doute s'empare du Selenim. La flamme solaire des mortels semble si vive, la Sapience des Nephilim si riche, l'énergie des Arkaim si étincelante. Même les autres Selenim appa-

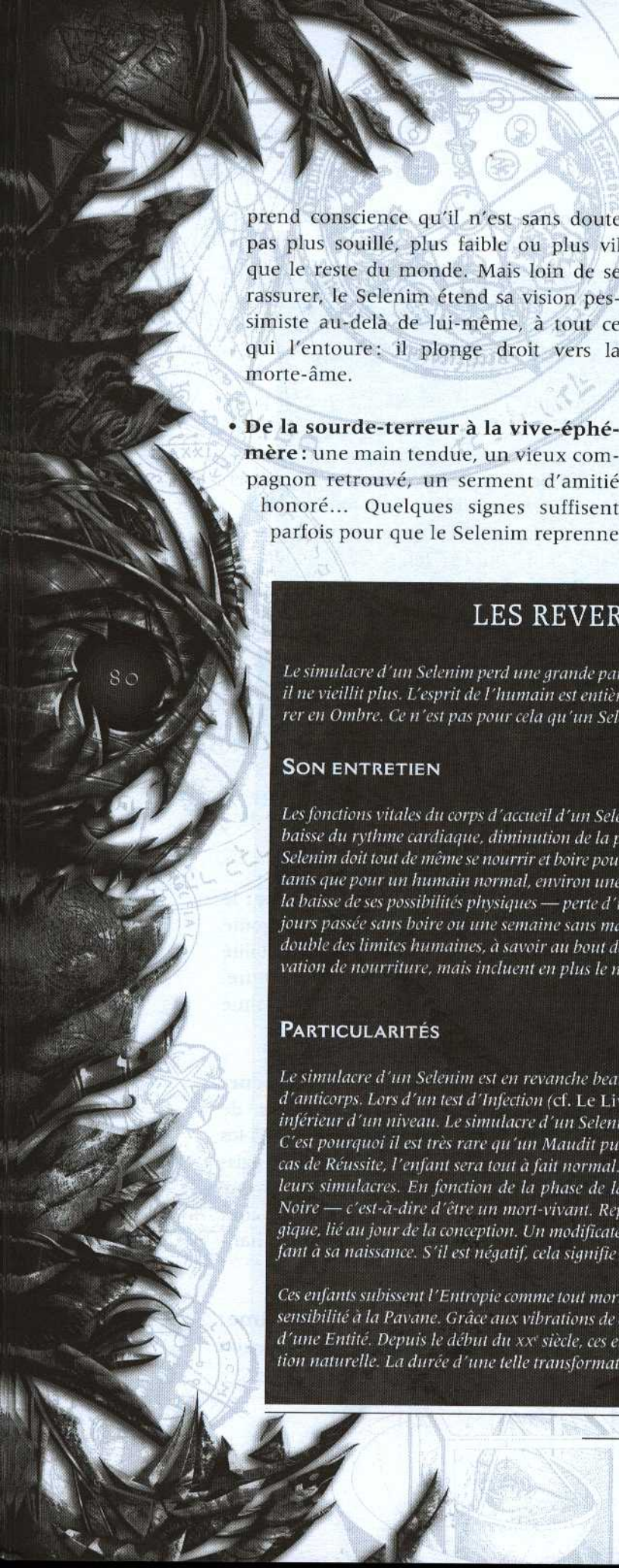
raissent plus sûrs, plus confiants. La crainte succède au doute. La paranoïa s'installe : la peur déferle avec son cortège d'effroi et de terreur.

La vive-éphémère

L'éternité pour contempler, l'éternité pour apprendre, l'éternité pour partager... L'éternité pour vivre ! Le Selenim prend conscience de cette chance inouïe. Acteur et observateur privilégié d'un monde plein de richesses, il s'enivre de cette jouissance. Un bonheur teinté de nostalgie car il sait que cette joie est sans lendemain et que déjà les Limbes le guettent.

Les Limbes

- **De la froide-rage à la morte-âme :** le Selenim prend conscience que sa colère — et souvent ses exactions — ne constitue qu'un exutoire stérile. Il glisse doucement dans la morte-âme.
- **De la morte-âme à la froide-rage :** le Selenim émerge de sa torpeur. Dégoûté par son état, il en rejette la responsabilité sur les autres, sur le monde qui l'entoure. Peu à peu, sa rancœur grandit et se mue en colère, en froide-rage.
- **De la morte-âme à la sourde-terreur :** le Selenim s'interroge. Il voit autour de lui, les autres Immortels — y compris les autres Selenim — qui vivent et qui agissent. Son cœur se serre : il réalise que peut-être il est seul en cause, que tout vient de lui, de ses faiblesses, de ses handicaps. Vient alors la sourde-terreur.
- **De la sourde-terreur à la morte-âme :** dans un sursaut de lucidité, le Selenim



prend conscience qu'il n'est sans doute pas plus souillé, plus faible ou plus vil que le reste du monde. Mais loin de se rassurer, le Selenim étend sa vision pessimiste au-delà de lui-même, à tout ce qui l'entoure: il plonge droit vers la morte-âme.

- **De la sourde-terreur à la vive-éphémère:** une main tendue, un vieux compagnon retrouvé, un serment d'amitié honoré... Quelques signes suffisent parfois pour que le Selenim reprenne

confiance. Son regard change. Lui est aussi est porteur de richesses et de vitalité. Alors, l'obscurité de la sourde-terreur recule devant les lumières de la vive-éphémère.

- **De la vive-éphémère à la sourde-terreur:** des inquiétudes viennent troubler la vive-éphémère. Le Selenim mérite-t-il ce bonheur? Combien de temps cet état de grâce durera-t-il? À qui la faute si la joie s'estompe déjà? Le Selenim se sent coupable, indigne... La sourde-terreur s'installe.

- **De la vive-éphémère à la froide-rage:** le Selenim sent qu'inexorablement la joie lui échappe. Il lui faut un coupable. Ce ne peut être lui! Ce sont donc forcément les autres: injustement, le reste de l'univers

LES REVERS DE L'INCARNATION

Le simulacre d'un Selenim perd une grande partie de son humanité lors de l'incarnation. D'un point de vue physique, il ne vieillit plus. L'esprit de l'humain est entièrement détruit — ce qui explique pourquoi les Selenim ne peuvent entrer en Ombre. Ce n'est pas pour cela qu'un Selenim peut négliger son simulacre: il doit l'entretenir.

SON ENTRETIEN

Les fonctions vitales du corps d'accueil d'un Selenim fonctionnent au ralenti, comme dans le cas d'un coma profond — baisse du rythme cardiaque, diminution de la pression artérielle, fonctionnement chaotique de la respiration. Mais le Selenim doit tout de même se nourrir et boire pour faire fonctionner ses fonctions corporelles. Ses besoins sont moins importants que pour un humain normal, environ une fréquence deux fois moindre. Ne pas entretenir son simulacre entraîne la baisse de ses possibilités physiques — perte d'un niveau d'Agile, d'Endurant et de Fort — pour toute période de trois jours passée sans boire ou une semaine sans manger. Il en va de même pour la fatigue. Celle-ci ne se fait sentir qu'au double des limites humaines, à savoir au bout de deux jours. Les modificateurs de circonstance sont identiques à la privation de nourriture, mais incluent en plus le niveau d'Intelligent.

PARTICULARITÉS

Le simulacre d'un Selenim est en revanche beaucoup plus sensible aux maladies, car il ne développe quasiment plus d'anticorps. Lors d'un test d'Infection (cf. Le Livre des joueurs, p. 147), le Selenim considère son niveau d'Endurant inférieur d'un niveau. Le simulacre d'un Selenim ne devient pas stérile, mais son cycle hormonal est fortement réduit. C'est pourquoi il est très rare qu'un Maudit puisse concevoir un enfant — un « 1 » obtenu sur le lancer du D20. En cas de Réussite, l'enfant sera tout à fait normal. La chose est plus complexe lorsque deux Selenim unissent la chair de leurs simulacres. En fonction de la phase de la Lune, l'enfant aura une chance de naître contaminé par la Lune Noire — c'est-à-dire d'être un mort-vivant. Reportez-vous à l'éphéméride Selenim pour calculer le décalage astrologique, lié au jour de la conception. Un modificateur de circonstance indique la quantité de Lune Noire que possède l'enfant à sa naissance. S'il est négatif, cela signifie que l'enfant n'a pas hérité de Ka-Lune Noire.

Ces enfants subissent l'Entropie comme tout mort-vivant. En outre, ils grandissent normalement, mais développent une sensibilité à la Pavane. Grâce aux vibrations de cette dernière, ils sont capables de sentir la présence d'un Royaume ou d'une Entité. Depuis le début du ^{xx}e siècle, ces enfants sont souvent devenus des Selenim naturels. C'est la une évolution naturelle. La durée d'une telle transformation est laissée à la discrétion du MJ.

est contre lui. Le monde ne mérite plus ni son amour ni son attention, seulement sa froide-rage.

- **De la froide-rage à la vive-éphémère:** le bourreau éprouve de la peine et se prend de sympathie pour ses victimes. Les remords l'assaillent et le Selenim fait acte de repentir. Il se prend à aimer la vie, sa vie. Comme une récompense, émerge la vive-éphémère.

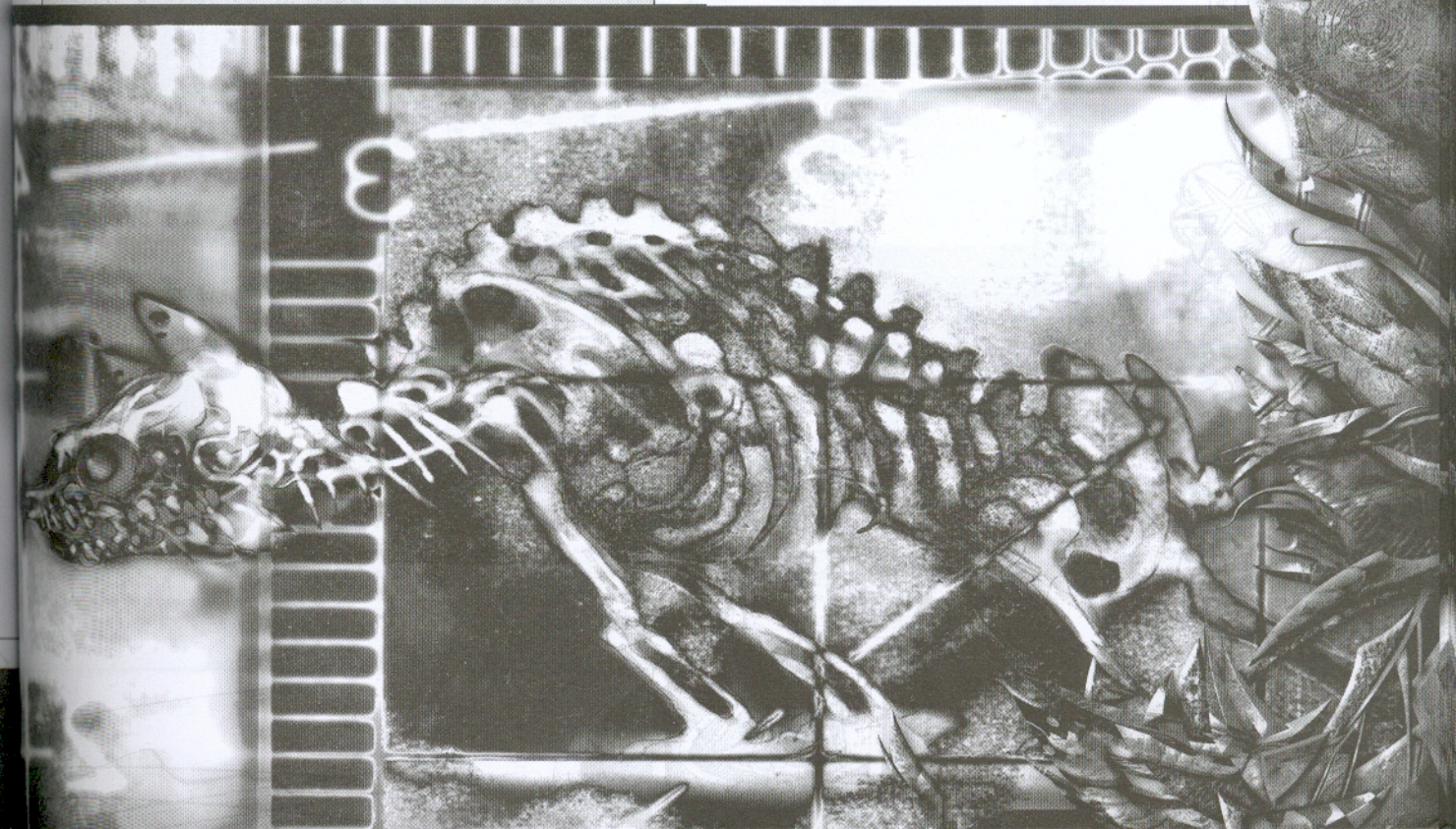
Le gouffre

Les Enfers et les Limbes se succèdent en une spirale sans fin. Généralement, un Enfer ou un Limbe dure de plusieurs années à plusieurs siècles. On rencontre certains Selenim, à la personnalité plus instable, pour lesquels cette durée s'exprime plutôt en mois. Parfois, il arrive aussi qu'un Selenim passe brutalement d'un Enfer à un autre — avec ironie et cynisme, les Selenim appellent cette « saute d'humeur » un basculement... De tels incidents sont sans grandes conséquences et font partie du quotidien des Selenim.

Le véritable danger est appelé le gouffre. En effet, même les âmes Selenim les plus fortes n'arrivent pas à supporter la perpétuelle farandole émotionnelle des Enfers et des Limbes. La folie guette les fils de la Lune Noire. Un jour, dans leur esprit, quelque chose se casse. Les Limbes — attitudes-tampons permettant une transition mesurée entre deux Enfers — disparaissent: seuls restent les quatre Enfers. La

démence peut alors prendre deux formes. Soit la schizophrénie: le Selenim passe d'un Enfer à l'autre sans raison concrète et surtout à une vitesse affolante, d'une poignée de secondes à quelques heures! Soit l'obsession: le Selenim se fixe alors sur un Enfer avec une telle démesure et des comportements tellement excessifs qu'il devient complètement aliéné à la réalité! La schizophrénie et l'obsession conduisent inévitablement le Selenim à sa perte. Un éclat de conscience permet parfois au Selenim de mettre dignement fin à ses jours avant que les règles implacables de l'Histoire invisible ne le broient.

Pour échapper au gouffre, les Selenim doivent régulièrement se couper du monde réel. C'est pour cela qu'un Selenim disparaît de temps en temps de la scène occulte. Ses absences sont en fait des retraites au fond d'une Anti-Terre éloignée des réalités matérielles, dans son royaume — ou dans celui d'un souverain acceptant de l'abriter — ou même dans une Stase pour certains Yohual-Tecuhltin...



De : " Ephher N'Seïka "
A : " Argyrope " < argyrope@azothlists.rev >
Objet : [Argyrope] [Codex] 02-Intro-ARCS.rtf

Envoyé : lundi 3 décembre 2001 9:41
PJ : 02-Intro-ARCS.rtf

Chers amis,

Suite à votre demande, voici, en pièce jointe, la dernière version de mes écrits introductifs sur les arcs historiques.

D'ailleurs, j'ai une hypothèse concernant la relation – ou plutôt l'absence de relation, devrais-je dire – entre les Selenim et les arcs. Les Kaïm étaient intimement unis à l'univers, et donc à ces fameux arcs. La chute a frappé ce lien, le réduisant presque à néant : dans les premiers temps des Guerres élémentaires les Nephilim imaginèrent même qu'ils étaient définitivement coupés du cosmos et qu'ils avaient cessé d'être des êtres doués de Sapience. Au sortir des grandes batailles fratricides, les Nephilim se redécouvrirent enfants du monde. C'est Akenaton qui parachèvera cette œuvre. Le Pharaon plaça chacune des vingt-deux grandes familles spirituelles sous l'augure d'un Arcane Majeur – chaque Arcane Majeur se plaçant lui-même sous l'influence d'un arc ; vous connaissez cela aussi bien que moi, je ne vous fais pas l'affront de rappeler ces correspondances. Ces symboles allaient désormais marquer de manière profonde la société Nephilim et ainsi rétablir le lien entre les Décus et les arcs ! Conséquence volontaire ou involontaire ? Fort de mon respect pour Akenaton, je me plais à penser que ce fut volontaire, mais rien ne le confirme. La place qui sera faite aux Selenim – uniquement le treizième Arcane Majeur, une erreur du Pharaon ou une mauvaise interprétation de sa volonté ? – sera insuffisante pour marquer également la fraternité Selenim. C'est donc pour cela que les Selenim ne tireraient pas bénéfice – au contraire de leurs frères Nephilim – des influences des arcs historiques. Je pense que cette analyse éclaire sous un nouveau jour le combat que mènent aujourd'hui Orkuz et Bisclavret...

Dans l'attente de lire vos réactions, sincères salutations.

Ephher N'Seïka



Ce texte est le fichier lié du e-mail page précédente.

LES CLEFS DE L'HISTOIRE INVISIBLE

L'IMPLICATION DANS L'HISTOIRE INVISIBLE

Le vécu d'un Selenim, à l'inverse de celui d'un Déchu, n'est pas affecté par les arcs historiques. Cette particularité est peut-être liée au phénomène expliqué par Ephér N'Seïka ci-avant. Déterminer le Passé d'un Selenim ne répond donc à aucune contrainte.

En fonction de la date d'apparition de votre Selenim vous allez pouvoir déterminer le nombre de Points de Passé (PdP) dont vous disposez pour choisir des avantages. Ces derniers reflètent l'implication de votre Selenim durant les divers événements de l'Histoire invisible. Plus votre personnage

s'est posé comme un acteur de l'échiquier occulte, plus il en a retiré d'expérience.

De plus, en fonction de la note que le joueur a attribuée à l'étape du Passé lors de la création de personnage, il dispose de PdP supplémentaires.

Passé	PdP supplémentaires
•	+ 2
••	+ 4
•••	+ 6

Pour obtenir le total de ses PdP, le joueur ajoute ceux qui sont liés à la naissance de son Selenim et ceux qui dépendent du Passé de celui-ci.

AVANTAGES

Après avoir déterminé le nombre de PdP de votre Selenim, vous devez investir ces « puces » dans les avantages ci-dessous.

Les « puces » de Passé permettent de développer l'histoire de votre personnage et d'acquérir de multiples avantages : des Compétences et des Traditions — 1 PdP pour une acquisition au niveau A, 2 PdP pour passer d'A à C, 4 PdP de C à M —, des Compétences occultes, accessibles uniquement si le Selenim

POINTS DE PASSÉ PAR TYPE DE SELENIM

TYPE DE SELENIM	PÉRIODE(S) VÉCUE(S)	PdP
Naturel	Révélation	2
Ancien Nephilim ⁽¹⁾	Révélation + deux périodes de l'Histoire invisible	Avantages Nephilim + 2
Éthérés	En fonction de son Aspect ⁽²⁾	(Note de chute d'Aspect x 3) + 2

⁽¹⁾ : pour déterminer les avantages que votre Selenim a acquis alors qu'il était un Déchu, reportez-vous au Codex des Nephilim. Après avoir déterminé ses « puces » de Passé, vous les diviserez par deux, arrondi à l'entier supérieur — cette perte symbolise les séquelles de sa transformation en Selenim. Vous pourrez alors répartir ses PdP parmi les avantages Nephilim. Il ne vous reste plus qu'à dépenser 2 PdP dans les avantages Selenim.

⁽²⁾ : L'Aspect d'un éthéré varie entre zéro et trois « puces », soit entre deux et onze PdP.

possède au moins un niveau dans la Voie occulte associée — 1 PdP pour un niveau A, 4 PdP pour passer d'A à C — des alliés — ou tout du moins des anciens alliés, le resteront-ils aujourd'hui? —, des artefacts, des Anti-Terres — la localisation et ou le fonctionnement d'une Porte —, des Figures et des avantages liés à son implication dans le monde occulte contemporain.

• Compétences

Connaissance (psychologie)	1/2/4
Rituels	1/2/4

• Traditions

Arcane Majeur (Arcane-sans-Nom)	1/2/4
Plans subtils (Anti-Terre)	1/2/4
Science occulte (Anamorphe)	1/2/4
Science occulte (Conjuration)	1/2/4
Science occulte (Nécromancie)	1/2/4

• Compétences occultes

Anamorphose	2/4
Conjuration	2/4
Nécromancie	2/4

• Alliés

Argyrope	3
L'enfer	3
L'Hospice des Cousins	3
La fraternité de Dorian	3
La Ligue d'Acier	3
Les arpenteurs de la Pavane	3
Les fils des Primordiaux	3
Les Pérégrins d'EntreMondes	3

• Artefacts

La main de gloire	2
Les runes de l'ultime malédiction	2
Le miroir des abominations	2
Le gant d'obsidienne	3
Le crâne des sombres apartés	3
L'encensoir de la Pavane	3
La médaille du voleur d'âme	3
L'Éclat de Lune Noire	4

• Anti-Terres

L'Autre côté du miroir	3
Le Cauchemar des morphéïdes	3
Le poids de la Faute	3
Le Puits de la peur	3
Les Ruines	3

• Figures

Bisclavret	6
Lady Jane	6

Lilith	6
Pandora	6
Rebis	6
Tezcatlipoca	6
Vorshaarkaar	6
Vul-Caïn	6
Sans-repos	2, 3 ou 4
Cheptel d'humains	2, 3 ou 4
Cimetière	2, 3 ou 4
Portail pavanique	2, 3 ou 4
Base du Royaume	2, 3 ou 4

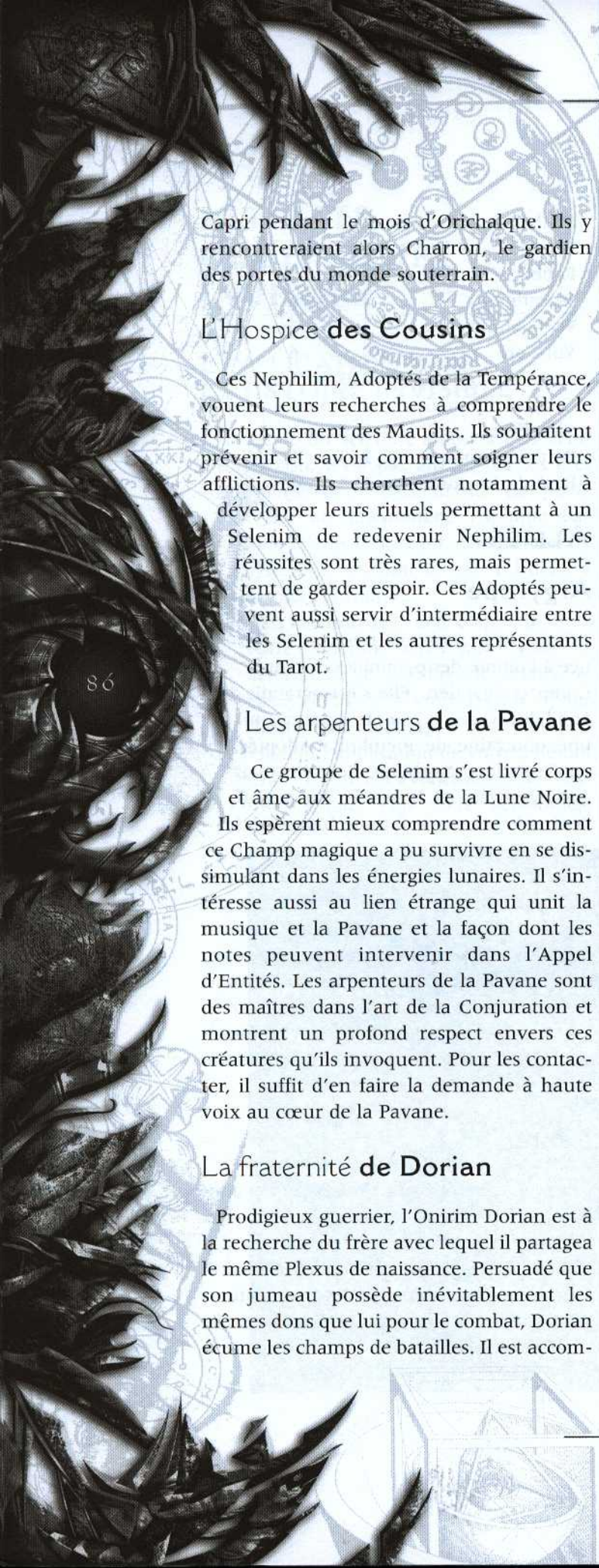
ALLIÉS

Argyrope

Cette petite fraternité très secrète est née à l'ombre des pyramides durant le Compact égyptien. Elle s'est agrandie au fil des siècles et compte aujourd'hui une quinzaine de membres: Adoptés ou Orphelins, Nephilim, Selenim mais aussi Ar-Kaïm et humains. En plus de l'entraide inhérente à toute fraternité, les Argyrope ont pour but d'écrire une encyclopédie exhaustive de l'Histoire invisible et de la diffuser au plus grand nombre. Plongés dans le passé, c'est pourtant vers l'avenir qu'ils se tournent. Des rumeurs ont couru évoquant Arkana, un mystérieux groupe maître occulte des Argyrope. Très discrets, les Argyrope ne peuvent être contactés qu'indirectement via une maison d'édition située près du Père-Lachaise à Paris.

L'enfer

L'enfer, une caravane bohémienne dont l'atmosphère pesante résiste même aux joies des acrobaties et des jongleries... Ces Bohémiens sont investis d'une mission lourde à porter, recueillir des informations sur l'Hadès, qui les conduit souvent vers de sombres rivages. L'enfer fait une pause à



Capri pendant le mois d'Orichalque. Ils y rencontreraient alors Charron, le gardien des portes du monde souterrain.

L'Hospice des Cousins

Ces Nephilim, Adoptés de la Tempérance, vouent leurs recherches à comprendre le fonctionnement des Maudits. Ils souhaitent prévenir et savoir comment soigner leurs affections. Ils cherchent notamment à développer leurs rituels permettant à un Selenim de redevenir Nephilim. Les réussites sont très rares, mais permettent de garder espoir. Ces Adoptés peuvent aussi servir d'intermédiaire entre les Selenim et les autres représentants du Tarot.

Les arpenteurs de la Pavane

Ce groupe de Selenim s'est livré corps et âme aux méandres de la Lune Noire. Ils espèrent mieux comprendre comment ce Champ magique a pu survivre en se dissimulant dans les énergies lunaires. Il s'intéresse aussi au lien étrange qui unit la musique et la Pavane et la façon dont les notes peuvent intervenir dans l'Appel d'Entités. Les arpenteurs de la Pavane sont des maîtres dans l'art de la Conjuración et montrent un profond respect envers ces créatures qu'ils invoquent. Pour les contacter, il suffit d'en faire la demande à haute voix au cœur de la Pavane.

La fraternité de Dorian

Prodigieux guerrier, l'Onirim Dorian est à la recherche du frère avec lequel il partagea le même Plexus de naissance. Persuadé que son jumeau possède inévitablement les mêmes dons que lui pour le combat, Dorian écume les champs de batailles. Il est accom-

pagné d'une compagnie informelle composée d'Immortels et d'humains amateurs de sensations fortes. La fraternité de Dorian peut être contactée par les petites annonces de magazines spécialisés.

La Ligue d'Acier

Ce groupuscule, vraisemblablement composé d'Alchimistes spécialistes du Feu et du Métal, a tissé un grand nombre d'alliances et d'amitiés. Il est en effet connu pour aider volontiers des Immortels — y compris des Selenim — en échange de services ultérieurs. La Ligue d'Acier peut être contactée dans une fabrique d'automates à Tolède.

Les fils des Primordiaux

Ces étranges Selenim ont une passion dévorante à l'égard de tout ce qui touche aux Sauriens, ces premiers êtres de Lune Noire. À travers leurs nombreux voyages, ils tentent de rassembler les différents témoignages laissés par ces créatures. Une faction des fils des Primordiaux tente de retrouver les enseignements perdus de Mu et notamment le rituel qu'il a employé pour créer la Lune Noire. C'est une véritable mine de renseignements sur tout ce qui touche aux ancêtres des Selenim. Il est possible de les rencontrer par le biais des dirigeants du Culte de Lilith.

Les Pérégrins d'EntreMondes

Cette fraternité de Nephilim cherche à cartographier les Plans subtils. Ils sont considérés comme des experts en la matière par la communauté des Immortels et sont respectés de tous. Une rumeur prétend que la fraternité a été créée par Entée d'Orion. Les Pérégrins s'intéressent depuis quelque temps aux Anti-Terres et ont donc ouvert leur fraternité aux Selenim. Ils communiquent entre eux par le biais de leur Compas. Ils peuvent être contactés chaque année dans une Tourbière liée à la chute du roi Arthur, la nuit de Samain, le 31 octobre.

ARTEFACTS

La main de gloire

Cet artefact prend la forme d'une main desséchée, conservée depuis de nombreuses années d'après des techniques de momifications antiques. Elle agit dans les Anti-Terres comme un Compas, à cette différence près qu'elle ne nécessite pas qu'on se la plante dans le corps. Elle possède une Réserve de deux « puces » de KLN.

Les runes de l'ultime malédiction

Ces trois runes, gravées dans des morceaux de pierre volcanique, permettent d'intensifier une malédiction jetée par un Selenim (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 119). Cet artefact, contenant trois « puces » de KLN — une dans chacune des pierres — augmente le modificateur de circonstance de - 1.

Le miroir des abominations

Ce miroir de petite taille est entouré d'un cadre de bronze. Regarder à travers le miroir des abominations permet aux Selenim d'apercevoir les portes qui relient les Anti-Terres au monde profane, ainsi qu'une image figée de son paysage. Le miroir dispose de trois « puces » de KLN.

Le gant d'obsidienne

Ce gantelet de cuir noir est utilisé par les Anamorphes pour créer de nouveaux Morphes. Sculpter la forme de l'appendice qu'il désire créer à l'aide du gant permet de diminuer le coût de construction d'un Morphe de deux par « puce » de KLN dépensées. Cet artefact possède quatre « puces » de KLN.

Le crâne des sombres apartés

Ce crâne, d'aspect classique, est le produit des recherches des grands Nécromants. Il permet de lancer gratuitement — sans dépenser les deux « puces » de KLN requis, le rite Conversation jusqu'à cinq fois par jour. En plus de cet avantage, le crâne des sombres apartés permet de baisser d'un niveau le Tourment du mort avec lequel il s'entretient — avec au minimum Pas Tourmenté. Le Selenim pose ses ques-

tions au crâne qui les répète au fantôme sollicité. Le crâne possède quatre « puces » de KLN dans sa Réserve.

L'encensoir de la Pavane

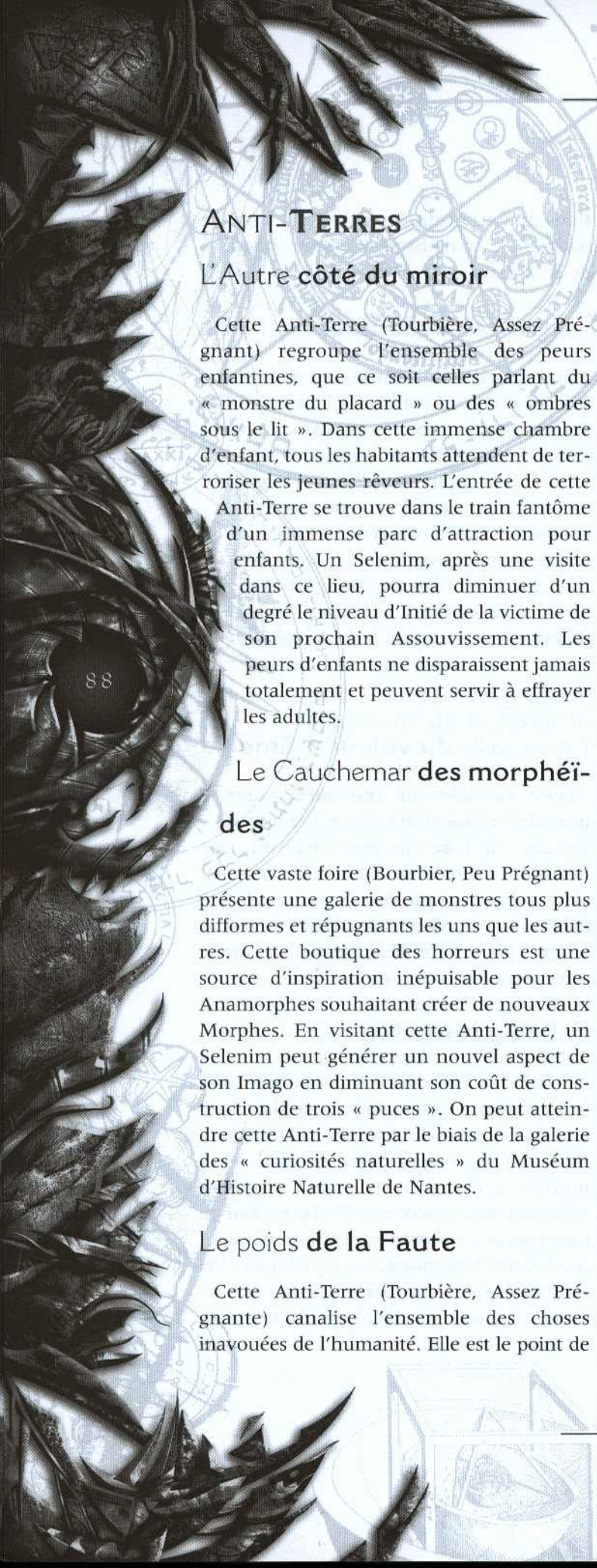
Ce gros encensoir en argent dégage des fumées propices à la Conjuración. Tous les Appels lancés avec cet accessoire voient leur degré de réussite augmenté de deux « puces » — pour ceux du premier Cercle — ou d'un point — pour ceux du deuxième Cercle. Ces émanations sont toxiques pour le simulacre, qui encaisse une case de blessure pour chaque minute passée, au-delà d'un quart d'heure d'exposition à la fumée, dans un lieu clos. L'encensoir est composé de cinq « puces » de KLN.

La médaille du voleur d'âme

Cette médaille, qui ressemble à une pièce de monnaie inconnue, représente un homme en robe de bure, menant une barque. Lorsqu'un Selenim s'assouvit sur son porteur, il ajoute deux « puces » de Ka-Soleil au total prélevé. La médaille du voleur d'âme possède une réserve de deux « puces » de KLN.

Éclat de Lune Noire

Un éclat de Lune Noire est une chose rare. Il s'agit d'un morceau de la Lune Noire originelle, né de sa destruction par les Kaïm. Beaucoup d'occultistes et de factions d'Immortels recherchent de tels artefacts. Dépenser une « puce » de l'éclat permet de diminuer d'un niveau tout test impliquant le KLN. Un éclat possède cinq « puces » de Ka, mais ne se recharge qu'au rythme d'une « puce » au début de chaque mois lunaire.



ANTI-TERRES

L'Autre côté du miroir

Cette Anti-Terre (Tourbière, Assez Prégnant) regroupe l'ensemble des peurs enfantines, que ce soit celles parlant du « monstre du placard » ou des « ombres sous le lit ». Dans cette immense chambre d'enfant, tous les habitants attendent de terroriser les jeunes rêveurs. L'entrée de cette Anti-Terre se trouve dans le train fantôme d'un immense parc d'attraction pour enfants. Un Selenim, après une visite dans ce lieu, pourra diminuer d'un degré le niveau d'Initié de la victime de son prochain Assouvissement. Les peurs d'enfants ne disparaissent jamais totalement et peuvent servir à effrayer les adultes.

Le Cauchemar des morphéïdes

Cette vaste foire (Bourbier, Peu Prégnant) présente une galerie de monstres tous plus difformes et répugnants les uns que les autres. Cette boutique des horreurs est une source d'inspiration inépuisable pour les Anamorphes souhaitant créer de nouveaux Morphes. En visitant cette Anti-Terre, un Selenim peut générer un nouvel aspect de son Imago en diminuant son coût de construction de trois « puces ». On peut atteindre cette Anti-Terre par le biais de la galerie des « curiosités naturelles » du Muséum d'Histoire Naturelle de Nantes.

Le poids de la Faute

Cette Anti-Terre (Tourbière, Assez Prégnante) canalise l'ensemble des choses inavouées de l'humanité. Elle est le point de

conjonction des petites choses qui font honte, de ce qui ne doit surtout pas être su. Un Selenim visitant le poids de la Faute disposera d'un modificateur de circonstance de + 2 sur son prochain test de Connaissance (Psychologie) utilisée dans le dessein de discerner un mensonge ou un fait dissimulé par son interlocuteur. L'une de ses portes se trouve dans un confessionnal de la cathédrale de Chartres.

Le Puits de la peur

Cette Anti-Terre (Tourbière, Peu Prégnante) s'organise autour d'un puits dans lequel chutent les âmes des rêveurs. Le plus grand silence y règne et le seul mouvement observable est celui des chutes incessantes. Ce lieu est la cristallisation de l'un des fantasmes de l'humanité, celui d'être terrifié à l'idée d'avoir peur. Observer ces rêveurs permet au Selenim de s'assouvir de cette peur, générée par l'esprit humain lui-même, et d'augmenter sa Réserve de quatre « puces » de KLN. Pour franchir l'une des portes de ce Plan subtil il suffit de se jeter dans le vide, en sautant depuis le plus haut niveau du pont du Gard.

Les Ruines

Les Ruines (Bourbier, Pas Prégnant) sont nées lors de la Seconde Guerre Mondiale, des multiples peurs ressenties par les hommes de voir leurs villes détruites par les bombardements. Cette Anti-Terre se développe un peu plus à chaque conflit. Son paysage est celui d'une ville partiellement détruite, où les bruits de sirènes et de moteurs d'avions règnent en maître. Il n'y a aucun habitant, juste les rêveurs qui assistent impuissants à la destruction de cette ville. Voyager dans cette Anti-Terre permet de rencontrer de nombreuses Entités de l'Appel de l'Annihilateur (cf. *Le Livre des joueurs*, pp. 225-227). Cette rencontre permet de bénéficier d'un modificateur de circonstance de + 2 au prochain test de Conjuration lié une créature de cette Appel. Une porte existe encore dans l'ancien quartier de Brest, ayant survécu aux bombardements.

FIGURES

Bisclavret

Ce Selenim peut être rencontré en contactant l'un des Adoptés de la Lune. Ces derniers se regroupent dans les parcelles encore sauvages des forêts.

Lady Jane

Pour rencontrer Lady Jane (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 237), le Selenim doit réciter l'un des passages d'Alice au Pays des Merveilles dans un *cottage* anglais. Il verra alors apparaître le chat invisible du conte de Lewis Carroll qui transmettra le message à sa maîtresse.

Lilith

Lilith (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, pp. 47 et 239-240) peut être contactée après une prière dans les ruines de Babylone, près de la porte d'Ishtar. Elle ne se manifeste que par une voix féminine, émergeant des Champs maudits.

Pandora

Cette Nephilim, Adoptée de la Tempérance, peut être tout simplement contactée par le biais de l'un des autres membres de son Arcane. Elle ressentira l'appel d'un Selenim blessé si celui-ci se trouve à proximité d'un Plexus de Terre.

Rebis

Pour rentrer en contact avec Rebis (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, pp. 48 et 177), le Nephilim doit mode-

ler une statuette d'argile représentant le puissant Nephilim. Elle devra être déposée dans un lieu où la souffrance est importante (hôpital, sanitarium, asile, etc.).

Tezcatlipoca

Contacter Tezcatlipoca n'est pas une simple gageure. Il faudra que le Selenim sacrifie un humain sur l'autel de l'une des pyramides aztèques qui lui était consacrée. Le contact de sang avec la pierre froide retentira dans les lieux les plus secrets de la forêt environnante pour atteindre le refuge du puissant Yohualt-Tecuhtlin.

Vorshaarkaar

Une simple bouteille à la mer, jetée dans n'importe quel océan du globe, arrive toujours à trouver le navire de Vorshaarkaar. Mais le délai sera plus ou moins long. Pour bénéficier d'une réponse rapide, le Selenim devra s'intéresser à la météorologie marine, afin de déterminer la prochaine tempête. C'est là que le corsaire mènera son navire, pour y affronter les éléments déchaînés.

Vul-Caïn

Il faut acheter sa rencontre avec Vul-Caïn avec un fragment d'Orichalque. Plus celui-ci sera pur et important, plus vite l'un des membres des Orichalquiens viendra à la rencontre de votre Selenim. Il sera ensuite guidé vers l'atelier de forge de celui qui modèle le métal de Saturne.

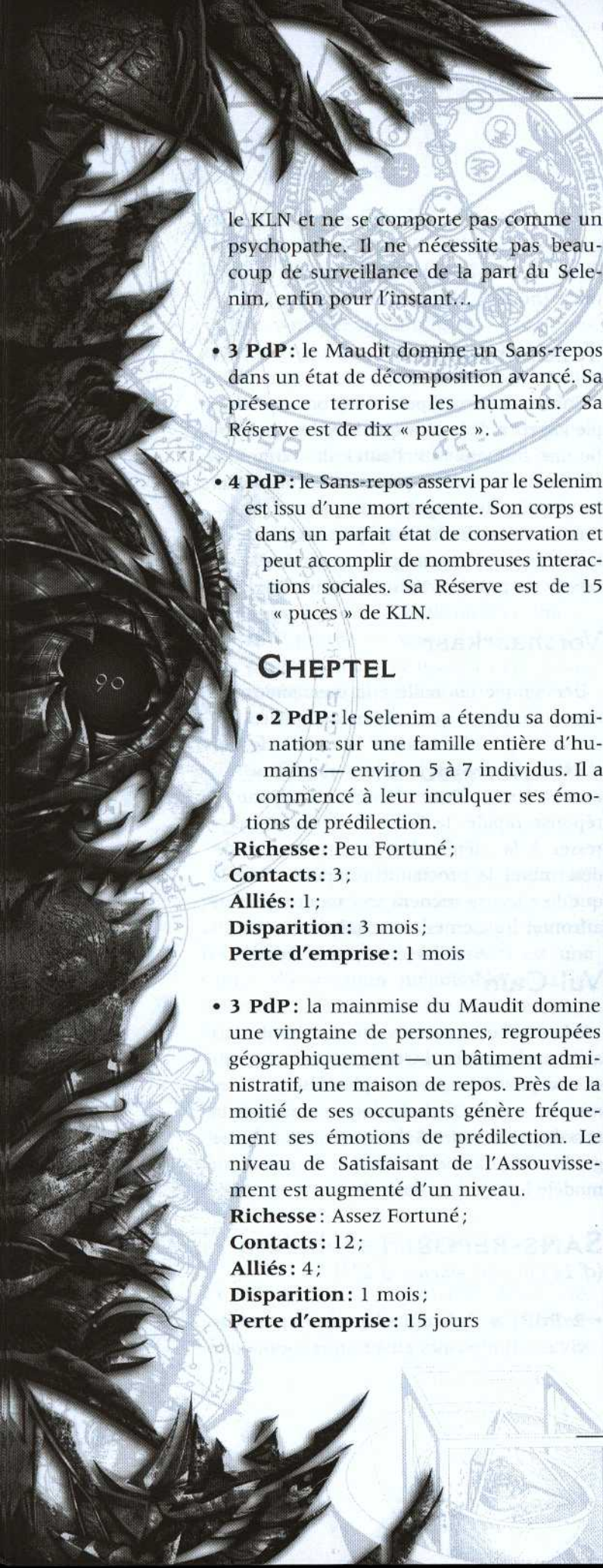
SANS-REPOS

(cf. *Le Livre des joueurs*, p. 211)

- **2 PdP:** le Selenim dispose d'un mort-vivant. Il n'est pas encore très souillé par

À PROPOS DES FIGURES

Les Figures sont des personnages de premier plan de l'univers de Nephilim Révélation. Elles sont impliquées dans des intrigues occultes de la plus haute importance. Si vous en choisissez une comme « avantage » de passé, elle ne se déplacera pas à la moindre des demandes de votre personnage — même si à votre niveau cela vous semble essentiel, elle pourrait en effet mettre en péril des intrigues qui dépassent l'imagination ! Les Figures ne sont pas — enfin pas toutes ! — douées d'ubiquité : même si elle décide de répondre à votre appel — directement ou en vous adressant un message —, il lui faudra certainement du temps.



le KLN et ne se comporte pas comme un psychopathe. Il ne nécessite pas beaucoup de surveillance de la part du Selenim, enfin pour l'instant...

- **3 PdP**: le Maudit domine un Sans-repos dans un état de décomposition avancé. Sa présence terrorise les humains. Sa Réserve est de dix « puces ».

- **4 PdP**: le Sans-repos asservi par le Selenim est issu d'une mort récente. Son corps est dans un parfait état de conservation et peut accomplir de nombreuses interactions sociales. Sa Réserve est de 15 « puces » de KLN.

CHEPTTEL

- **2 PdP**: le Selenim a étendu sa domination sur une famille entière d'humains — environ 5 à 7 individus. Il a commencé à leur inculquer ses émotions de prédilection.

Richesse: Peu Fortuné;

Contacts: 3;

Alliés: 1;

Disparition: 3 mois;

Perte d'emprise: 1 mois

- **3 PdP**: la mainmise du Maudit domine une vingtaine de personnes, regroupées géographiquement — un bâtiment administratif, une maison de repos. Près de la moitié de ses occupants génère fréquemment ses émotions de prédilection. Le niveau de Satisfaisant de l'Assouvissement est augmenté d'un niveau.

Richesse: Assez Fortuné;

Contacts: 12;

Alliés: 4;

Disparition: 1 mois;

Perte d'emprise: 15 jours

- **4 PdP**: le cheptel du Selenim est assez important, il regroupe une cinquantaine de personnes — une école, un hôpital de campagne. Ils sont tous conditionnés à éprouver les émotions de prédilection du Selenim. Le niveau de Satisfaisant de l'Assouvissement est augmenté de deux niveaux.

Richesse: Fortuné;

Contacts: 24;

Alliés: 8;

Disparition: 15 jours;

Perte d'emprise: 1 semaine

CIMETIÈRE

- **2 PdP**: le Maudit s'occupe d'un petit cimetière — environ une cinquantaine d'occupants. Les morts y sont de peu d'importance et plutôt paisibles — Pas Tourmenté. Ils possèdent une dizaine de Compétences au niveau A — déterminées aléatoirement — dont ils peuvent faire profiter leur maître.

- **3 PdP**: le cimetière du Selenim est d'une plus grande importance que celui présenté au-dessus. En plus de bénéficier des mêmes avantages, les

LE CHEPTTEL D'UN SELENIM

Le cheptel désigne un groupe d'humains sur lequel le Selenim a l'habitude de s'assouvir. Ils sont en général conditionnés pour éprouver les émotions de prédilection du Maudit. Posséder un groupe d'humains permet d'obtenir une plus grande satisfaction lors de son Assouvissement. Ce groupement est long à mettre en place, sauf si le Selenim détourne un existant, mais offre beaucoup d'avantages au Selenim qui l'entretient.

Ces cheptels peuvent prendre plusieurs formes: celui d'une secte satanique, d'un regroupement d'étudiants passionnés par le fantastique, d'un groupe idéologique ou d'habitants d'un même quartier. L'implication du Selenim est tout aussi variable: il peut apparaître comme le mentor de ce groupe, rester dans l'ombre et orienter, ou bien n'être qu'un simple spectateur.

En plus de servir de « garde-manger », il peut aussi servir les actions du Selenim. Un cheptel est défini par les mêmes règles que le Social d'un simulacre (cf. Le Livre des joueurs, p. 114). Il dispose donc d'un niveau de Richesse — aisément facile à détourner par l'Immortel — et d'un niveau de Proche — générant des Alliés et des Contacts parmi les fidèles. Ces avantages disparaissent si le Selenim néglige pendant une trop longue période son cheptel.

Ces groupes, généralement de petite importance, n'attirent que très rarement l'attention des Arcanes Majeurs et mineurs.

fantômes possèdent cinq Compétences à C et deux Traditions à A.

- **4 PdP:** le Selenim assure sa domination sur un cimetière d'assez grande importance, d'environ mille fantômes. Il dispose, en plus des deux informations précédentes, de morts Peu Tourmentés possédant deux Compétences à M et une Tradition à C.

PORTAIL DE PAVANE

- **2 PdP:** le Selenim a développé un lieu où l'ambiance est propice à l'exercice de la Conjuración du premier Cercle. Il dispose d'un modificateur de circonstance de + 2 pour chaque Appel effectué depuis ce « portail ».
- **3 PdP:** ce type de portail permet de bénéficier d'un modificateur de circonstance de + 2 pour l'Appel des Entités du deuxième Cercle.
- **4 PdP:** cette fenêtre ouverte vers la Pavane permet d'effectuer l'Appel d'une Entité en diminuant d'un palier son niveau d'Initié, indépendamment du Cercle de la créature.

BASE DU ROYAUME

(cf. *Le Livre du Meneur de jeu*, p. 202)

- **2 PdP:** le Selenim se rend régulièrement dans un lieu dont il espère pouvoir un jour servir de base pour la création de son Royaume. Ce lieu est Peu Fréquenté — environ une quarantaine de personnes — et Pas Intense, au niveau émotionnel. Ces données sont une base que le Selenim devra développer.
- **3 PdP:** le lieu que fréquente le Selenim est Assez Fréquenté — environ quatre-vingt-dix personnes y résident — et Peu Intense au niveau émotionnelle. Ces données sont une base, que le Selenim devra développer.
- **4 PdP:** le Selenim est accoutumé à un lieu Fréquenté — regroupant près de cinq cents personnes — avec un niveau d'émotion Assez Intense. Ces données sont une base, que le Selenim devra développer.





REVELATION

VIVRE DANS UN MONDE OCCULTE ET CONTEMPORAIN

Les cloches de Notre-Dame sonnent, il est dix-huit heures. Ces imbéciles ont deux heures de retard ! J'ai déjà fait deux fois le tour du quartier et je commence sérieusement à perdre patience. On a beau avoir l'éternité devant soi, on n'en devient pas patient pour autant. Et puis, je préfère éviter de me faire encore remarquer. Les adeptes de Krishna qui chantent sur la place Saint-Michel m'ont adressé un drôle de regard tout à l'heure. Il faut dire que je me suis un peu trop assouvi sur le plus illuminé d'entre eux et qu'il est tombé inconscient à mes pieds. Pris par l'extase, je suis resté immobile, sans doute un sourire aux lèvres, pendant que ses compagnons se précipitaient sur lui... c'est la première fois que j'en voyais perdre leur sourire. Je préfère me méfier de ces groupes *new age*... Il n'est pas rare qu'ils dissimulent de vrais initiés. J'en ai rencontrés à San Francisco qui cachaient une obédience et, à Turin, un groupuscule néo-païen avait vu ses croyances et ses dogmes détournés par une Chapelle du Septentrion. Je ne connais pas encore assez la France pour connaître les méthodes qu'y utilisent les Arcanes mineurs, et je préfère me méfier, surtout ici. Le quartier se nourrit de la jeunesse parisienne et les sociétés secrètes aiment endoctriner les humains le plus tôt possible. Quand je dis sociétés secrètes, je parle au sens large.

façon de parler, souvent pédante et péremptoire ». J'ai horreur de l'entendre dire ça. À chaque fois, je la regarde avec le même air excédé et à chaque fois, elle fait celle qui a gaffé, s'excuse et affiche son sourire le plus charmant... Elle est âgée de plus d'un siècle et se comporte toujours comme une gamine. J'ai plusieurs fois essayé de lui expliquer pourquoi les Nephilim étaient comme ça, leurs angoisses face à l'avenir, face à cette humanité qui ne cesse de grandir alors que leur peuple meurt à petit feu, le fait qu'ils étaient jadis les dieux et qu'aujourd'hui, ils ont presque tout perdu. Elle n'a pas compris. Comment le pourrait-elle ? Elle n'a jamais été Nephilim, elle n'a jamais ressenti l'incroyable force qui se dégage d'un Nexus des origines ou cette sensation grisante quand les Champs magiques et le Pentacle se mêlent pour accoucher d'un Sort. Cela fait plus de mille ans que je suis Selenim et pourtant, ces sensations me manquent toujours aussi cruellement. Heureusement, nous avons la Pavane, le Chant des morts. Cette musique émanant des profondeurs du Champ fuligineux est le plus merveilleux des onguents.

RÉVÉLATION

Tout à l'heure, j'ai vu des Nephilim sur les quais. Ils vendaient des livres parlant de la venue imminente des extraterrestres... Sans doute des Adoptés de l'Étoile.

Bref, cela fait plus de deux heures que j'attends que les Nephilim dont m'a parlé Lucy pointent le bout de leur Pentacle. Elle n'a pas été très prolixe à leur sujet, elle m'a juste dit qu'ils avaient besoin d'un Embaumeur suffisamment puissant pour contraindre un mort fort tourmenté. Quand je lui ai demandé quel genre de Nephilim ils étaient, elle n'a pu s'empêcher de me sortir son sempiternel : « Ce sont des Nephilim, quoi ! Avec leurs certitudes et leur

Mille ans, je ne pensais pas que l'éternité était aussi longue. Au début, j'étais avide d'apprendre, de découvrir. Je me suis éloigné des conflits occultes et me suis mêlé aux humains. Je me suis lancé dans l'apprentissage des arts. La peinture, la sculpture, l'architecture, la musique, mais aussi l'art du combat, le travail de la pierre et du métal. Après quelques siècles, la solitude commença à me peser. Je ne pouvais m'attacher à aucun humain car ils étaient voués à mourir... J'avais bien essayé de faire des

morts-vivants, mais aucun ne supporta sa condition et tous me demandèrent de les tuer, préférant vivre une éternité de néant, plutôt que de voir leur corps se décomposer et leur mémoire régresser. Je voulus reprendre contact avec des Selenim, mais une guerre les déchirait et je repris rapidement mes distances. Les sociétés humaines changèrent, mais à chaque fois j'y retrouvais les mêmes peurs, les mêmes haines et les mêmes conflits. Ce n'est qu'à la fin du XIX^e siècle que je replongeai dans les milieux initiés, bien malgré moi.

À cette époque, je vivais en Angleterre. Je m'étais installé dans une grande demeure bourgeoise après le braquage de plusieurs bijouteries parisiennes. Il faut savoir que j'ai longtemps vécu en France. Les Selenim, contrairement à leurs cousins Déchus, peuvent s'installer durablement dans un lieu. Sans Métamorphe, nous passons inaperçus, du moins tant que nous restons discrets en nous assouvissant et en prenant soin de déménager tous les dix ou quinze ans, pour éviter de se faire repérer à cause de notre « non-vieillesse ». Les choses sont un peu plus compliquées aujourd'hui. Même s'il est plus facile d'avoir des faux papiers que par le passé, il est aussi plus facile aux autorités profanes et aux Arcanes mineurs de les détecter comme faux et de pister quelqu'un à travers le monde. Les caméras de surveillance, les cartes bancaires, le fichage systématique sont de véritables plaies. C'est pour ça que j'utilise uniquement du liquide, pas de banque, pas de distributeur... Mais les profanes se méfient d'autant plus. Il faut le dire, la technologie bouffe notre liberté, autant celle des profanes que celle des Immortels ! Le pire vient sans doute des téléphones fixes ou portables. Même le plus

réfractaire des Immortels, à moins qu'il ne vive en ermite, en possède un... Leur utilité n'est plus à démontrer et pourtant, ils sont une terrible source d'ennuis. Combien de Selenim se sont fait piéger par le Temple à cause d'eux ? À cause d'eux, l'anonymat dont nous profitons n'est plus aussi flagrant aujourd'hui.

En 1886, je m'installai donc à Londres. C'était l'ère du spiritisme. Les profanes se plongeaient dans l'occultisme et dissertaient sur les ouvrages écrits par des Initiés qui emplissaient les rayonnages de leurs bibliothèques. Leurs interprétations étaient souvent grotesques, mais parfois elles étaient effrayantes de justesse. Je créai un club spirite comme il y en avait tant. Mes dons pour la Nécromancie me donnaient les atouts d'un médium et je comptais ainsi avoir un cheptel discret et consentant, enfin dans une certaine mesure. C'est ainsi que je replongeai dans les méandres du monde occulte. Il était difficile de discerner les profanes des initiés ; les uns et les autres fréquentaient les mêmes lieux et les mêmes clubs et cela me fit commettre une erreur. Des R+C noyautèrent mon club et, lorsque je les découvris, ils avaient déjà appris tant de choses que je n'avais d'autre choix que les éliminer. Malheureusement, cet acte m'attira plus d'ennuis. Poursuivi par leur Collège, je dus quitter l'Angleterre, partir pour les États-Unis d'Amérique où je me fis oublier. Je ne revins en Europe que dans les années 20, je retournai alors à Paris et fit la rencontre de Lucy. Elle était la première naturelle que je rencontrai. Son innocence teintée d'insouciance et son humanité, bien plus importante chez les naturels que chez les incarnés, me plurent. Je devins un peu son grand frère, son mentor en quelque sorte et lui appris une partie de l'Histoire invisible, même si bien souvent cela l'ennuyait profondément. Puis, elle rencontra sa Fulgurance en la personne d'un Onirim, Sassrek. Nous nous vîmes de moins en moins souvent et je repris ma vie de solitaire.

Il y a quelques années, je suis retourné à Londres. Je souhaitais acquérir la demeure que j'avais dû abandonner un siècle auparavant. Malheureusement pour moi, le Collège Rose+Croix avec qui j'avais eu des ennuis était toujours en activité et surveillait mon ancienne demeure. Je savais les R+C tenaces, mais pas à ce point... Ce n'est qu'en manifestant la totalité de mon Imago que je survécus au

piège qu'ils m'avaient tendu et j'étais donc revenu à Paris pour demander son aide à Lucy. C'est ainsi qu'elle me parla d'un groupe de Nephilim ayant besoin d'un Selenim pour parler à un mort. Lucy avait essayé, mais n'avait pas réussi à le plier à sa volonté. En échange de ce petit coup de main, ils m'aideraient à me débarrasser des R+C.

C'était hier et c'est pour ça que j'attends près de la place Saint-Michel depuis deux heures et demie... J'en ai marre. Je prends mon portable et appelle Lucy. Je sais que je ne devrais pas, mais bon, elle a peut-être des informations. Je sens une pointe d'agressivité dans sa voix... Elle devait être en train de s'assouvir sur un des masochistes qui fréquentent sa demeure. Je lui dis que les Déchus ne sont toujours pas là. Elle me répond froidement qu'ils l'ont appelée, il y a une heure, pour lui dire qu'ils avaient un léger contretemps dû à « un profane curieux et collant ». Elle me donne un numéro pour les joindre. Merde! Elle aurait pu le faire plus tôt! Je me retiens de le lui dire. Elle a l'air suffisamment excédée comme ça. Je raccroche et m'apprête à appeler les Nephilim au moment où je les aperçois sur le pont. Je n'ai pas besoin de passer en Vision-Ka pour m'assurer que c'est eux, ils sont trop peu discrets. Considèrent-ils leurs Métamorphoses si visibles qu'ils n'ont pas besoin d'essayer de se fondre dans la masse? En avant, je devine Vatra, le Djinn du groupe, minijupe en cuir et *Doc Martens* 18 trous aux pieds, à l'arrière Dae Dalus, le Satyre, plus poilu qu'un bouc et presque aussi odorant, et à côté de lui, Hamlet, un Ange vêtu de lin blanc. Les Nephilim sont vraiment esclaves de leur Ka dominant. Un jour, je fis cette réflexion à une amie Ondine quelque peu impulsive, elle me rétorqua aussi sec: « Et les Selenim?! Toujours habillés en noir, toujours l'air triste, toujours à traîner dans les cimetières et à attendre, avidement, qu'un humain éprouve une émotion forte pour vivre un pathétique orgasme magique! ». J'avoue que c'était une récente amie et qu'elle croyait encore à tous ces clichés que les Nephilim ont sur nous. « Nous nous habillons en noir parce que nous préférons vivre la nuit et que c'est la couleur la plus discrète. Si nous paraissions tristes, c'est que nous connaissons le poids de l'éternité et si nous aimons les cimetières, c'est que la compagnie des morts nous rassure en nous rappelant que notre éternité pourrait être bien pire. Enfin, en

ce qui concerne l'Assouvissement, sache que c'est un moyen de survie, que les humains en souffrent rarement et que ce que tu appelles un pathétique orgasme est une sensation que jamais tu ne ressentiras. » J'ai ajouté une tirade sur la fierté et l'égoïsme des Nephilim, sur leur fâcheuse habitude à croire qu'ils savent et sur leur constant air de supériorité. Nous nous étions rapidement réconciliés grâce à l'intervention d'un groupe de Manteaux Noirs très agressifs, mais pas très intelligents.

Une fois les présentations faites, mes « nouveaux amis » Nephilim me conduisent jusqu'au Père-Lachaise dans une voiture qui m'a tout l'air volée. Je déteste ce moyen de transport... S'ils étaient Selenim, nous aurions pris le métro. Toutes ces personnes entassées, toutes ces émotions qui s'entremêlent. Tristesse, joie, colère, stress, amour, ivresse... Un véritable supermarché. Mais non! Nous voyageons dans une voiture volée. C'est tellement plus pratique! Après les Nephilim s'étonnent que nous soyons renfermés. De plus, vu comment le Djinn conduit, ce serait un miracle que la police ne nous arrête pas.

Et le miracle fut! Et avec lui advint ce que je me permettrais de nommer un « anté miracle ». Je ne sais pas quelle probabilité nous avons, peut être une chance sur un million. En tout cas, nous sommes tombés dessus.

À un feu rouge, Vatra descend acheter des cigarettes, pas troublée le moins du monde par le fait qu'elle laisse la voiture au milieu de la voie. Je la suis du regard et aperçois trois hommes vêtus de longs manteaux

96

noirs. Ils la voient. L'un d'eux sort un portable, un autre sort un carnet et griffonne quelque chose en regardant notre voiture. Je commence à siffler un air pour appeler les Princes de la douce décomposition pendant que Dae Dalus sort un Métal de sa veste et que Hamlet murmure : « *Je modifie le portable du Templier, pluie-eau, pour qu'il devienne liquide.* » Quelques secondes plus tard, les trois Templiers avaient pris la fuite, le premier lorsqu'il avait senti des rides sur son visage, le deuxième lorsque ses habits avaient pris feu et le dernier simplement parce que son portable était devenu de l'eau pure. Lorsque Vatra sortit du bureau de tabac, tout était fini. Les passants n'avaient pas eu le temps de comprendre ce qui s'était passé. Je le sais parce que je l'ai senti au goût de leurs émotions, ils étaient plongés dans le doute et la confusion.

Vatra n'a toujours pas fini de maugréer lorsque nous entrons dans le cimetière. Elle a loupé un combat et ça l'énerve. Quand je disais que les Déchus étaient esclaves de leur Ka dominant... Les Nephilim m'expliquent enfin ce qu'ils veulent de moi. Ils sont à la recherche de la Stase d'un de leurs Compagnons, un stylet de lecture de la Torah. Ils ont remonté sa piste jusqu'à un antiquaire, mort il y a plus de vingt ans. Ils veulent savoir s'il l'a vendu et à qui. Une fois devant la tombe, il ne me faut pas longtemps pour comprendre pourquoi Lucy a échoué. Ce mort est très tourmenté et semble revivre les circonstances de sa mort en boucle. Je propose aux Nephilim de revenir à la nuit tombée, ils acceptent. Même le Djinn n'y trouve rien à redire, ça me rend heureux d'être considéré par des Nephilim, cela fait tellement longtemps que ça ne m'est pas arrivé.

La nuit vient de tomber. Nous sommes à nouveau devant la tombe. Le Djinn qui surveille les environs grâce à des créatures de Kabbale nous fait savoir qu'un gardien et un chien s'approchent. Je demande à Dae Dalus s'il peut se charger de l'animal. Trente secondes plus tard, celui-ci lui lèche le visage en remuant la queue pendant que son maître dort paisiblement entre deux tombes. Enfin tranquille, je plonge dans la Pavane et m'attaque au fantôme. Je vous passe les détails, il faut bien que je garde mes petits secrets, et je finis par apprendre ce qui le plonge dans le tourment : sa boutique a brûlé alors qu'il la destinait à ses enfants. Je lui dis que ses enfants vont bien, qu'ils ont fait de brillantes études et qu'ils ont trouvé l'amour. Ça a l'air de lui convenir, il est si heureux que je n'ai pas besoin de le soumettre ou de fouiller sa mémoire pour obtenir ce que je veux. Il a vendu le stylet à un de ses amis, un riche aristocrate parisien. Je sors de transe et nous quittons le cimetière. Le chien suit toujours Dae Dalus.

Deux jours plus tard, les Nephilim arrivent chez Lucy avec le stylet et me demandent comment me remercier. Je leur parle de mon petit problème avec les R+C londoniens. Hamlet m'apprend qu'il a des contacts sur place et les deux autres proposent de nous accompagner là-bas, mais avant, ils doivent réincarner leur ami, Nathaniel, ce qui ne devrait prendre que quelques jours.

En fait, il me faudra attendre un mois, le temps qu'ils règlent des problèmes « d'ordre templier » à Strasbourg...



LES FIGURES

L'Histoire invisible est l'œuvre collective des factions occultes. Mais parfois, il suffit d'une seule personne pour qu'elle prenne des directions improbables. Les Figures sont ces êtres qui impriment leur marque dans le monde. Ce chapitre vous présente des synthèses rapides de la connaissance générale d'un Selenim sur les principales personnalités citées dans *Le Livre des joueurs* et sur d'autres dont les secrets sont dévoilés dans *Le Livre du Meneur de Jeu* ou dans *Les Figures*, un supplément publié pour la deuxième édition.

AKHENATON

Figure emblématique des Immortels, Akhenaton jouit d'un prestige important chez les Selenim. En effet, la création du treizième Arcane Majeur, dédié aux Selenim, fut le premier geste « politique » fort



Akhenaton

d'une figure Nephilim en direction de ses cousins Maudits. Depuis, l'existence même de l'Arcane Majeur devrait être un message de tolérance relayé par les Adoptés des autres familles d'Immortels. Ce n'est, hélas, pas souvent le cas...

ALCINIAS

En 1996, les Baals, peu de temps après leur accession à la tête de la Renaissance, mirent à prix la tête d'Alcinias, un Onirim chef des fils de la Lune Bleue, une confrérie hostile à la Lune Noire. Ils l'accusèrent d'une liste incroyable d'exactions contre les Selenim, à commencer par la chute de Carthage. Cette décision provoqua un tollé chez les Nephilim de la Justice ! Malgré l'appel des Baals, Alcinias — sans doute un nom d'emprunt — court toujours...

ANKOU (L')

Figure emblématique de la Bretagne armoricaine, l'Ankou vit à l'écart de l'agitation occulte — gare pourtant à ceux qui auraient l'outrecuidance de venir semer le trouble sur ses terres ! L'âme bretonne est empreinte de la crainte de son ancestral seigneur. Pourtant, l'Ankou, loin d'être un prédateur, a une profonde affection pour l'humanité. Si les Bretons pouvaient écouter leurs morts, ils entendraient les louanges des défunts à leur protecteur dans l'au-delà. L'Ankou maîtrise la Nécromancie à très haut niveau et avec une science inégalée.

BAAL

Jeune Selenim ambitieux, Baal vola la treizième Lane à Lilith et partit fonder

Carthage. Son heure de gloire fut courte — entre le ^{vi}e et le ⁱⁱe siècle avant l'Incident Jésus — mais riche. Associé à des Nephilim, il fit de Carthage un centre de recherche sur la Lune Noire. Trop en vue, la cité devint la cible des Mystes de Rome et d'autres Nephilim; elle finit par être détruite. On ignore ce que Baal est alors devenu.

BAALS (LES)

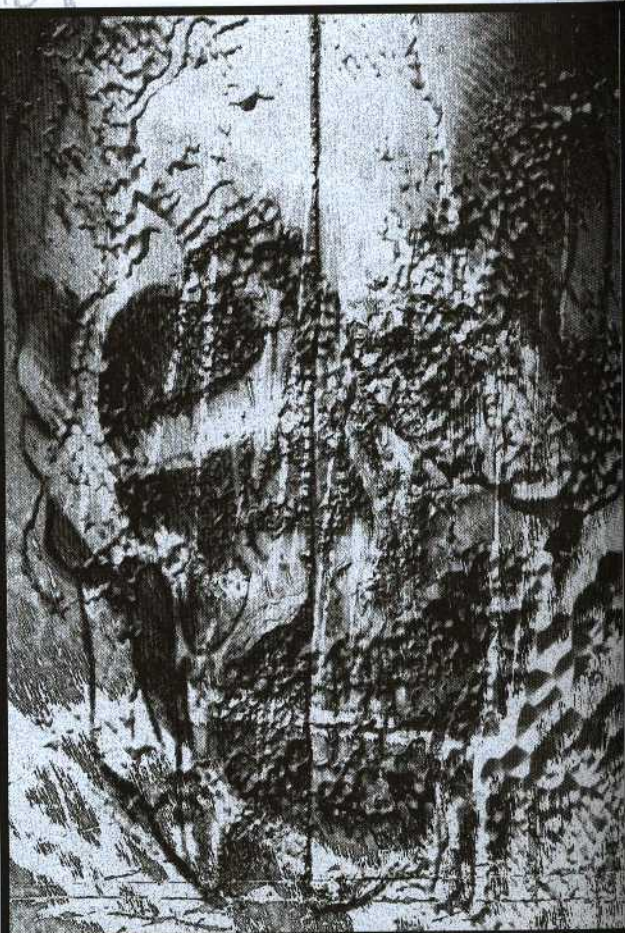
Ces quatre jeunes Immortels, devenus Selenim dans la seconde moitié du ^{xx}e siècle, sont devenus les Princes de la Renaissance en 1996. Considérés comme quantité négligeable par le Culte de Lilith, ils attirèrent sur eux l'attention de Lilith, conduisirent son culte à sa perte et refondirent le treizième Arcane Majeur. Mais le groupe dirigeant, rejoint par le Dévoreur dès 1996, est aujourd'hui au bord de l'explosion à cause de la trahison de cet allié...

BRESS

Héros *fomor* de la première bataille de Mag Tured, Bress gouverna l'alliance Nephilim et Selenim d'Érin... Jusqu'à la deuxième bataille de la plaine des piliers. Sa défaite contre Lug, un Onirim champion des *Thuatha de Danann*, entacha sa réputation. Mais à l'heure des Guerres de l'Apocalypse, les Selenim se cherchent des chefs de file charismatiques détachés de la lutte entre la Renaissance et le Culte de Lilith: une situation qui pourrait permettre à Bress de faire un retour en force.

BARON SAMEDI

De son Royaume maudit d'Haïti, Baron Samedi exerce son influence dans une



Baron Samedi

grande partie du monde grâce aux cultes vaudou. Récemment, la Milice du Christ — une importante faction de Templiers — s'est présentée devant le Grand Maître pour rapporter un incontestable succès: ils prétendent avoir détruit le terrible Selenim. Il n'en est rien, mais cela seuls les Loa le savent.

BISCLAVRET

Représentant de la Lune au Conclave de Saint-Pétersbourg, Bisclavret cultive les singularités. Selenim, Adopté d'un Arcane Majeur autre que la Renaissance, il dirige la faction des zoomorphes maudits alors que son simulacre est un humain! Il lutte pour l'intégration des Selenim dans tous les Arcanes Majeurs. Avec Orkuz, il forme le duo montant de la grande réconciliation entre Selenim et Nephilim.



Le Dévoreur

CHARRON

Charron n'est que rumeurs. La très forte présence du passeur des âmes dans la culture des peuples méditerranéens confirme incontestablement son existence. Mais où vit-il ? Quels sont ses motivations ? Que signifie la légende de l'obole que les morts doivent lui offrir ? Le seul fait attesté, qui rajoute encore au mystère, est que la Justice veille farouchement à la préservation de ces secrets.

DÉVOREUR (LE)

Représentant le treizième Arcane Majeur à Saint Petersbourg, le Dévoreur a baissé son masque lors du Conclave Majeur. Chacun découvrit que le Dévoreur n'était pas un Selenim mais un Nephilim au Ka-Lune transformé en Ka-Lune Noire et qu'il était le chef du 666 — les conjurés préparant le retour de Mu. Ses projets échouèrent, et le Dévoreur bascula définitive-

ment dans la folie. Son but est désormais d'éradiquer les Nephilim ! Son influence au sein de la Renaissance est en chute libre. Néanmoins, ses nombreux réseaux nihilistes vont inévitablement lui permettre de faire des dégâts considérables tant chez les Selenim que chez les Nephilim.

DONIMO

Après la Chute, l'histoire de Donimo commença en Hyperborée. On ignore quels événements conduisirent la destruction du sanctuaire, mais, dans ce drame, Donimo embrassa la Lune Noire. Le reste de sa vie est difficile à cerner : il apparaît en effet proche des Alchimistes et en quête de l'Atalante fugitive. Ses secrets seraient dissimulés dans un livre *Atalanta Fugiens* de Michaël Maïer, un alchimiste roscrucien du XVII^e siècle.

DRACKA

« Les éthérés sont des héros qu'il faut honorer pour leur courage et leur sacrifice. [...] Dans leur ensemble, les Selenim mettent rarement en danger la Loi de l'Hermétisme édictée par la Justice pour protéger les secrets du monde invisible ». Dracka, Prince de la Maison-Dieu, est l'un des rares souverains arcaniques à juger les Selenim sur leurs actes et non en fonction de ses propres phobies. Cette ouverture d'esprit a fait de Dracka une des figures Nephilim les plus estimée par les fils de la Lune Noire... Une aura qui s'étend aux adoptés de la Maison-Dieu de manière générale

DRACUL

Célèbre Selenim de l'Europe centrale, Dracul disparut alors que son Royaume maudit fut dévasté lors des invasions

turques du ^{xv}^e siècle. Il est possible que Dracul soit encore en « vie » plongé dans une sorte de coma au sein des ruines de son Royaume. Certains songent parfois à un plan pour permettre son réveil. Un tel projet est une folie car le souverain s'illustra surtout pour sa sauvagerie... Et Haine se trouverait sans aucun doute sur la route de tels inconscients.

ELH-SAABA

Elh-Saaba est devenu Selenim, puis Adopté du treizième Arcane Majeur durant l'alliance carthaginoise. Assesseur d'Espagne à partir du ^x^e siècle, il s'exila dans les Anti-Terres pour échapper au Culte de Lilith et n'en ressortit qu'au début de la Révélation. En 1996, il parvient à sauver une partie de la bibliothèque occulte de son Hypogée ainsi que la plupart des Adoptés sous ses ordres grâce à sa connaissance des Anti-Terres.

ENTÉE D'ORION

Maître à penser des arpenteurs de Plans subtils, Entée d'Orion a souvent créé la surprise en affirmant son amitié pour les Selenim et son intérêt pour la richesse des Anti-Terres. Une position qui aurait pu faire bouger bien des mentalités... Hélas, l'histoire de cet Onirim s'enlise dans son antagonisme avec Uriel, un autre Onirim pourtant lui aussi favorable aux Selenim.

ENN-SAR

Enn-Sar est un Maître du Culte de Lilith. Il a tenté de prendre le contrôle de l'Arcane-sans-Nom lors de sa restructuration et a échoué. Aujourd'hui, il vit sur la côte est des États-Unis d'Amérique où il compte



Le Pélican, serviteur de L'Eth

établir un Royaume, mais hésite entre New York, Boston et Miami. En attendant, il coordonne les Vénérables afin de saper l'influence montante de la Renaissance dans la région.

ÉTERNEL

Au cours de son existence, Éternel accumula les déceptions vis-à-vis des Kaïm puis des Nephilim. Hostile au Sentier d'Or, il quitta Atlantys et s'exila. Pourtant, lors des Grandes Chasses, il n'hésita pas un instant : il se sacrifia à la Lune Noire pour sauver ses frères déchus. Écœuré par le manque de reconnaissance des Nephilim, il s'éloigna du monde profane pour fonder son Royaume maudit au-dessus de l'actuel Yémen. Il est l'un des fondateurs du Culte de Lilith et l'unique Enfant de Lilith à avoir dévoilé son identité. Au début de l'année 2000, il a contacté la plupart des Arcanes Majeurs pour leur signifier qu'il refusait de faire un quelconque compromis avec eux. Son histoire l'a convaincu que les Nephilim ne respec-



Lilith

taient jamais les pactes. Il s'est notamment fait trahir par un groupe de Pyrim qu'il avait accepté de protéger et surtout par le Soleil. Le Prince de celui-ci, Shemesh, a fait assassiner deux de ses plus fidèles compagnons à Babylone peu de temps après le vol de la treizième Lame par Baal. Tout cela sans parler du nombre d'exactions commises par des Nephilim à l'égard des Onirim ou des Selenim dont Éternel a entendu parler ou observé les conséquences. Il est un ennemi farouche des Arcanes Majeurs et ne cache pas sa haine pour le Rex Ka.

ETH (L')

L'Eth apparaît dans la « mythologie » R+C. Il est présenté comme le double négatif du premier homme, Ram. L'Eth doit affronter ce premier homme au cours d'un duel cosmique dont l'issue déterminera l'avenir de l'humanité. Plan réel ou Mensonge R+C supplémentaire ? Des rumeurs, recueillies auprès des quelques rares Bohémiens

osant fréquenter les Selenim, indiquent que l'Eth serait un être de Lune Noire : un Selenim, un Saurien survivant, une Entité indépendante... ?

FENSIDIEL

Faërim de la Tempérance, victime des expériences du 666, Fensidiel possède un Pentacle altéré dont la branche lunaire fut remplacée par le Ka-Lune Noire. Il est connu pour sa compassion envers les Immortels proscrits — nouveaux Selenim acceptant mal leur condition, Khaïba, autres Nephilim au Pentacle altéré, etc. — et sa capacité à les reconforter.

FRÈRE JEAN

Personne ne connaît le véritable nom de Frère Jean. Il fut l'un des proches de Baal-Jeort, le dernier Prince de l'Arcane-sans-Nom avant les Baals. Grâce à ces derniers, il échappa *in extremis* au massacre des dirigeants du treizième Arcane en 1996. C'est un Selenim jovial et sympathique, mais capable d'une certaine cruauté. Il habite dans son Royaume maudit situé au-dessus du centre de Paris. Adopté de la Renaissance, il est l'Assesseur de la région parisienne.

HÉCATE

Énigmatique initiatrice de Vul-Caïn, l'éthéré fondateur des Orichalquiens, Hécate ne semble avoir fait que cette seule et unique apparition dans l'histoire Selenim. Vul-Caïn se tait, laissant libre cours aux plus fols phantasmes renforcés par la présence d'Hécate dans la liturgie des Mystères.

Haine

Haine est tristement célèbre pour les expériences sociologiques cauchemardesques conduites dans son Royaume maudit de Roumanie, expériences qui débordèrent largement dans le monde profane. En 1989, son cheptel se révolte, et, en 1990, un simulacre de procès aboutit à l'exécution sommaire du souverain. Les plus paranoïaques pensent que tout cela est factice et ne constitue que le prolongement des recherches du roumain fou.

INNOMÉ (L')

L'Innomé est le seul Selenim connu pour avoir vécu à Akhet-Aton et avoir côtoyé Akhenaton. Le Pharaon lui remit la treizième lame qu'il garda plus de trois siècles avant de la remettre à Lilith. Le voile entourant le Selenim est épais. L'Innomé était-il le premier Prince de l'Arcane Majeur ? Que signifie le rapport de ce Selenim sans nom avec justement le treizième Arcane Majeur qui fut si longtemps appelé Arcane-sans-nom ? Que devint l'Innomé après avoir confié la lame majeure à Lilith ? Certains pensent que Lilith déroba la lame à l'Innomé qui ensuite, sous le nom de Baal, la lui reprit à son tour.

JÉSUS

Jésus est le fruit de milliers d'années de travail des Esséniens, Nephilim et humains précurseurs de la Kabbale. Les Esséniens profitèrent d'une Conjonction inégalable pour incarner un Nephilim dans un fœtus. Le cobaye — grâce à sa rencontre avec Lilith lors de l'épisode biblique de la Passion — échappa à la folie de ses géniteurs pour développer son propre message ésotérique.



Lady Jane

LADY JANE

Lady Jane « bascula » alors qu'elle avait dû s'incarner dans le corps d'une fillette de sept ans. Pour fuir la réalité, elle édifia un Royaume maudit reflet de l'Angleterre du XIX^e siècle. Après un long repli sur elle-même, elle finit par sortir de sa torpeur motivée par un objectif ambitieux : redevenir Onirim ! Son rêve, un peu fou, a trouvé un écho dans les rangs Selenim et déjà plusieurs enfants de la Lune Noire ont rejoint la « petite fille au songe d'espoir ».

LILITH

Pendant les Guerres élémentaires, au cours d'un affrontement entre des Glaives prométhéens et des Selenim naturels, Lilith découvrit que la Lune Noire protégeait de l'Orichalque. Le Kaïm inventa alors les rituels de basculement et parvint à convaincre quelques-uns de ses frères : les Selenim naquirent.



Morphée

Grâce à ce sacrifice, les Nephilim échappèrent au carnage des grandes Chasses et survécurent. Un épisode honteusement oublié ou minimisé par les Nephilim... Lilith, reine de Babylone, deviendra Princesse du treizième Arcane Majeur et disparaîtra — pour l'Agartha? — au ^{xiii}e siècle avant l'Incident Jésus.

LION VERT (LE)

Le coléreux Pyrim se rendit célèbre dans les batailles des Guerres élémentaires. Pourtant, le Lion Vert aspire à la paix et rêve à des sanctuaires de concorde. Il construit de nombreux havres où les Selenim étaient enfin accueillis comme des frères. Hélas les Nephilim, par manque d'empathie, ne parviennent pas à comprendre cet être d'exception et condamnent inévitablement ses projets à l'échec.

MARTIGNY (DE)

Figure trouble du monde occulte contemporain, Jacques de Martigny fut un observateur attentif — et un informateur précieux — de la communauté Selenim: un fait rare pour un humain. Cette étrange situation ne dura qu'un temps. Un jour, Jacques de Martigny disparut. Avait-il approché de trop près quelque secret de la Lune Noire et de ses fils? Il est activement recherché par Argyrope, une fraternité de mortels et d'Immortels encyclopédistes de l'Histoire invisible.

MERLIN

Le célèbre Prince de la Force, disparu dans le tumulte des Arthuriades, est revenu depuis sur le devant de la scène occulte. Les Selenim suivent avec attention les déclarations du Faërim. En effet, son influence est grande au sein de la communauté Nephilim: une prise de position en « faveur » des Selenim permettrait d'accélérer les rapprochements entre cousins engagés depuis le début de la Révélation.

MORPHÉE

Ardent défenseur des Onirim, Morphée déçut les Selenim: ils s'aperçurent très vite que la tolérance des différences prônée par Morphée s'arrêtait aux portes de la Lune Noire. Prisonnier de ses propres peurs, l'Onirim appelle même le Ka fuligineux, la Morte Souillure!

MU

La voix de Mu s'éleva dans les forêts-cathédrales sauriennes des millions d'années avant notre ère. Le Saurien s'imposa

comme le roi-prophète absolu de son peuple. Sous son impulsion, les Sauriens décidèrent de créer un nouvel astre, la Lune Noire. Nouveaux venus sur la Terre, les Kaïm mirent fin au rêve dément en détruisant l'astre maudit. Mu et les siens périrent dans l'explosion de la Lune Noire. Enfin, selon l'Histoire invisible officielle car, dans les faits, des consciences dorment et parfois même s'éveillent dans les Champs magiques...

NERAZ-RA

Ce puissant Selenim, ancien Pyrim transformé par contamination durant les Guerres élémentaires, il est l'un des quatre Minos du treizième Arcane. Cruel et sanguinaire, expert en assassinat et en chantage, il possède un des meilleurs réseaux de renseignements ésotériques d'Europe. Les Baals ont l'impression qu'il s'éloigne de l'Arcane Majeur depuis deux ans, mais ne savent pas comment réagir.

OLAR-ZATH

Olar-Zath était un Adopté de l'Empereur. Victime des expériences des Mystères d'Occident durant l'empire romain, il est devenu Selenim, mais a très vite accepté sa nouvelle nature qui lui permettait plus encore de pratiquer la manipulation de masse. Aujourd'hui, il est le Vénérable de la Floride et obéit donc aux ordres de Enn-Sar. Cette situation pourrait bien changer car les Enfants pensent bientôt l'élever au rang de Maître du fait de ces exploits dans la formation de cheptels. C'est à lui que le Culte de Lilith doit la création et la multiplication des petites villes sécuritaires réservées aux retraités qui ont fleuri ces dernières années aux États-Unis d'Amé-



Orkuz

rique. Les Enfants aimeraient qu'Olar-Zath réalise le même exploit en Europe.

ORKUZ

Depuis le dernier Conclave Majeur, Orkuz s'est imposé, avec Bisclavret, comme le principal interlocuteur entre les Nephilim et les Selenim. À l'écart du treizième Arcane Majeur et du Culte de Lilith, ce Selenim a rapidement séduit ses frères las des guerres entre factions et les Princes. Mais son nom n'étant connu que depuis deux ans, ses détracteurs imaginent que sa neutralité n'est qu'une façade et qu'il pourrait fort bien être l'agent de forces occultes, peut-être même de la Renaissance ou du Culte de Lilith !

ORLAC-DAR

Ancien Maître du Culte de Lilith pour la Sicile, Orlac-Dar est connu pour s'être retourné contre sa



Rebis

hiérarchie. Ses coups d'éclat en Sicile, en Espagne et en Italie, ont provoqué une telle colère chez les Enfants de Lilith qu'ils seraient intervenus personnellement pour le détruire.

PANDORA

Ancienne compagne de Donimo, Pandora n'a pas accepté la transformation de son frère d'âme. La Faërim, adoptée de la Tempérance, se consacre désormais à trouver un moyen d'inverser ce phénomène. Récemment, Pandora s'est rapprochée de Lady Jane; une collaboration devrait voir le jour.

QUETZALCÓATL

Au cours du x^e siècle, deux puissants éthérés — Tezcatlipoca, Seigneur du vent nocturne, de la guerre et des jaguars et Quetzalcóatl, le Serpent à plumes — s'affrontèrent en Amérique centrale. Quetzalcóatl dut s'incliner et fut exilé à Tlillan Tla-

pallan. Percevant Quetzalcóatl comme un sage — à la différence de Tezcatlipoca incarnant plutôt une figure guerrière —, et imaginant que Tlillan Tlapallan devait être une Anti-Terre ou un Royaume, des Selenim se mirent à la recherche du Serpent à plumes. On n'entendit plus jamais parler d'eux!

REBIS

Affublé d'une forme monstrueuse d'être bicéphale, Rebis fut rejeté par ses propres frères déchus. Habitues à l'esthétisme particulier de la Lune Noire, les Selenim développèrent très tôt des liens d'amitié avec le Faërim. Ce n'est que lorsque Rebis afficha au grand jour son appartenance au Glorieux Alliage, le cercle des maîtres de l'Alchimie, que les Nephilim s'affranchirent comme par enchantement de leurs préjugés. Rebis, lui, n'oublia pas ses premiers véritables amis.

SEIGNEUR

Seigneur est devenu Selenim volontairement pour échapper à la vindicte du Temple. Même s'il n'est pas un membre officiel du Culte de Lilith, il tient le rôle de Vénérable pour tout le nord de la France depuis la création de son Royaume maudit au xvii^e siècle. Celui-ci est sans doute le plus grand d'Europe de l'Ouest et s'étend au-dessus de toute la région parisienne. Sa puissance est donc considérable et s'il n'a jamais accepté d'entrer dans le Culte de Lilith, c'est simplement parce qu'il refuse d'avoir à obéir à quelqu'un. Les Enfants de Lilith l'ont compris et n'ont pas insisté de peur de le voir se retourner contre eux.

SHEMESH

Shemesh est connu pour sa conception toute particulière de l'hospitalité. Recueilli par les Selenim d'Amérique centrale après la Chute, le Pyrim déroba les secrets occultes de ses hôtes et s'enfuit vers le levant. Poursuivi par la colère des Selenim sud-américains, il ne trouva son salut qu'en devenant Prince du Soleil et, à ce titre, en obtenant la protection d'un autre Prince : Lilith.

Sîn

Membres des premiers compagnons de Lilith, Sîn régna à ses côtés à Babylone. Vers - 1000, il fut écarté du pouvoir au profit de Shemesh. Certains pensent qu'il finit par se venger, sous le nom de Baal, en dérobant la treizième lame majeure à son ancienne reine. D'autres estiment qu'il ne cessa de rester fidèle à Lilith et qu'il fut le bras vengeur de la sombre déesse pour détruire Carthage. La vérité s'est perdue dans les limbes de l'histoire.

SURYO

Suryo réussit à renouveler, quelques siècles plus tard, le triste « exploit » de Shemesh. C'est lui qui amena ce dernier en Amérique centrale; néanmoins, considéré comme non responsable des actes de son frère, le Nephilim avait été pardonné et était resté parmi les Selenim. Pour s'enfuir, plus tard, à son tour avec le reste de leurs secrets! Comme il se doit, Shemesh lui offrit une place de choix dans le Soleil! Depuis, la popularité des Nephilim est très faible chez leurs cousins d'Amérique centrale...



Tubalcaan

TEZCATLIPOCA

Au cours du ^xe siècle, l'Amérique centrale voit s'affronter deux éthérés Tezcatlipoca et Quetzalcóatl. Vainqueur, Tezcatlipoca, le Seigneur d'Au-delà l'Onde Amère, régna alors sans partage sur ces terres maudites. Au ^{xvi}e siècle, l'arrivée des Conquistadors et l'évangélisation du continent entraîna le déclin du souverain. On le dit aujourd'hui moribond et réfugié au fond de la forêt tropicale.

TUBALCAAN

Commandant des troupes d'élite égyptiennes lors du règne d'Akhenaton, Tubalcaan infiltra les Mystes pour dérober leurs secrets et fonder les Chevaliers invisibles et le Temple de la vie, prémisses de l'Arcane du Bâton. Il fallut la conjuration d'une Entité, le Chien de Sirius, pour parvenir à l'abattre. Curieuse amnésie, les Nephilim oublièrent vite



Uriel

qu'une nouvelle fois leur salut vint de la Lune Noire...

UUL'BAAN

Ce Selenim est le Vénérable officiel du Culte de Lilith pour Paris et le Nord de la France. En réalité, Uul'baan n'est que le serviteur d'un puissant Maudit connu sous le nom de Seigneur. Elle flirte avec le troisième Cercle d'Anamorphose et aimerait voir Seigneur périr afin de devenir l'interlocuteur privilégié du Culte de Lilith en France, ce qu'il devrait être depuis longtemps. Mais elle craint l'échec et la dissolution et cherche donc un groupe d'Immortels, de préférence Nephilim ou Ar-Kaïm, aisément manipulables pour faire le travail à sa place.

URIEL

Admirateur de l'époque de la Table ronde, l'Onirim Uriel s'illustra au ^{xvi}e siècle. D'abord à Londres où il parvint à créer sa Nouvelle Camelot dans une atmosphère de réconciliation entre Nephilim et Selenim. Mais le Nephilim sombra dans la folie, trahit ses alliés et fuit en Europe, où de Prague à Cracovie il se trouva impliqué dans nombre d'histoires troubles mêlant Alchimie et Templiers.

VUL-CAÏN

Vul-caïn devint un éthéré pour exorciser — dans le combat contre les Glaives prométhéens — son dégoût pour son état de Kaïm déchu. Pourtant, même la victoire avait un goût de cendres... Ses errances le conduisirent sur les chemins de l'Hadès; il y rencontra Hécate, qui l'initia aux secrets de l'Orichalque. Il fonda alors la confrérie des Orichalquiens dont il est resté le chef incontesté.

VORSHAARKAAR

Jombala le terrible! Un nom qui claque comme un pavillon noir! Un nom, à partir du ^{xvi}e siècle, qui évoque la mer et les pirates... C'est ainsi que Vorshaarkaar — qui pourtant bascula bien longtemps auparavant en Égypte lors du règne d'Akhenaton — entra dans l'histoire ou plutôt dans la légende. Depuis, le mythe ne cesse de s'enrichir pour évoquer aujourd'hui un Vorshaarkaar capitaine d'un navire-Royaume maudit écumant les mers de l'ici et de l'au-delà.

LES GUERRES DE L'APOCALYPSE

Vénéré Baal,

J'ai eu l'opportunité de récemment me procurer — je sais que vous préférez que je reste évasif sur ce type de détails — une copie d'un dossier de Sav'Tehin, un Hermétéciaire de la Papesse⁽¹⁾. Je le trouve extrêmement intéressant. En effet, dans cet opus, Sav'Tehin analyse les grandes lignes directrices probables des Guerres de l'Apocalypse, cette période de la Révélation dans laquelle nous sommes engagés. Comme toujours, les réflexions de nos « frères » déchus illustrent à la fois leur sagacité et leurs limites. Je sais que, si ce document retient votre attention, vous souhaitez l'étudier avec votre Rhadamanthe. Plutôt que de vous surcharger avec l'intégralité du dossier, je vous transmets une synthèse accompagnée d'extraits, d'une sélection de pièces jointes et de mes commentaires. Afin de faciliter votre tâche, si vous désiriez vous en référer au texte initial, j'ai gardé la même trame et les mêmes chapitres que l'Hermétéciaire.

Votre dévoué serviteur,
Dynas de Dinan, Éaque de la Renaissance

(1) : le dossier de Sav'Tehin est présenté dans Le Codex des Nephilim, mais il n'est pas nécessaire de posséder ce supplément pour comprendre les écrits de Dynas de Dinan exposés ici. En cours de jeu, il s'avérera particulièrement amusant que les joueurs de Nephilim découvrent que les documents de Sav'Tehin ont été commentés par un Selenim. Un dialogue peut également s'établir entre joueurs de Nephilim et de Selenim pour confronter la vision de leurs personnages sur les Guerres de l'Apocalypse.

LA GUERRE INVISIBLE

« Puisant son inspiration et sa verve dans *La Bible*, Sav'Tehin évoque les ennemis des Nephilim sous la forme de quatre cavaliers et de trois dragons. »

Les quatre cavaliers

« Sav'Tehin s'appuie sur un écrit, présenté ci-joint, d'un Adopté de la Maison-Dieu. Les Cavaliers sont les Arcanes mineurs. Ne nous y trompons pas ! Il s'agit des ennemis des Nephilim mais aussi ceux des Selenim ! Pendant longtemps — trop longtemps peut-être... — nous nous sommes tenus à l'écart de la lutte contre les Arcanes mineurs. Bien sûr, c'est compréhensible : chaque fois que nous avons aidé les Nephilim contre leurs adversaires humains, nous avons toujours reçu en retour peu de gratitude, quand ce ne fut pas carrément de l'opprobre. Néanmoins, il est impératif que nous nous engagions directement dans le combat. Les Arcanes mineurs sont porteurs de dangers que nous avons sans doute sous-estimés — peut-être en imaginant que notre immunité à l'Orichalque nous mettait à l'abri de tous les maux. De trop nombreux Selenim qui côtoyaient les Mystes ont disparu, les expériences R+C sur l'humanité pourraient demain avoir des conséquences pour notre Assouvissement, la mainmise du Temple sur le monde profane commence à rendre difficile notre existence à travers les siècles, la récurrence des messages synarques — notamment via l'église catholique — contre le « mal » illustre parfaitement la haine du Denier à notre rencontre... Sortons de l'ombre, frappons, et retournons ensuite dans les ténèbres où personne ne peut nous suivre. »

Les trois dragons

« Pour Sav'Tehin, trois autres ennemis existent. En fait, il n'en identifie que deux mais, comme *L'Apocalypse* de saint Jean mentionne trois dragons, il en conclut tout simplement qu'il y en a forcément trois ! Le mélange de Sapience et de bêtise des Déchus ne cessera jamais de me surprendre. Bref, les deux menaces citées sont les DraKaon et les Sauriens. Nous pourrions nous sentir peu concernés par un éventuel réveil des DraKaon. Là aussi méfions-nous, le monde occulte contemporain est différent de celui du passé : tout va

plus vite et tout est plus étroitement lié. Quant aux Sauriens, j'y reviendrai plus loin dans le passage *Ombres lunaires*. »

Le Graal primordial

« Cette partie développe le thème, récurrent chez les Déchus, du monde magique : Champs élémentaires, Plexus, Nexus, Akasha... Cette nostalgie des temps d'avant la Chute se montre aussi insipide et inutile qu'on peut l'imaginer. Seule information intéressante : la manifeste incapacité de Nephilim, très attachés à la Tradition et aux mensonges de l'Histoire invisible, à s'adapter aux bouleversements apportés par la Révélation. »

AU CŒUR DES ÉTHERS

« Je n'évoque ce chapitre, et je ne joins les propos d'un Adopté de l'Étoile recueillis par Sav'Tehin, que pour illustrer l'irréalisme dans lequel nombre de Nephilim ont sombré. Même si les efforts d'Orkuz et de Bisclavret aboutissent, la collaboration entre Selenim et Nephilim s'avérera inévitablement ardue si nous sommes confrontés à de tels délires. En bref, les Nephilim s'intéressent aux étoiles ! Sans doute que la Tempérance nommera cette folie douce l'Effet-ArKaïm. Passons... »

AU CŒUR DES ÉTHERS

« Au cœur des Éthers ? Si tu veux... En fait, il s'agit de la grande migration ! Nous en parlons depuis l'Épopée messianique et dis-toi bien que si l'Exode sidéral, comme ils disent, peut aujourd'hui être envisagé, c'est grâce aux flèches prophétiques que nous avons essaimées dans l'humanité lors de l'algébrique des étoiles. Le message de la dixième Vigie est sans appel : nous voici entrés dans l'époque des prophéties, l'âge de l'Éponyme est proche. Déjà les secrets détenus par les spectres invisibles sont révélés aux spectres visibles : le retour de l'Iz est amorcé et les jours de l'Eth sont comptés. Bientôt Dame Univers parlera à ses sœurs. Ensemble, tous les fils du prophète reconstruiront les Phares stellaires. Alors nous retrouverons l'œuf cosmique et viendra Agartha, le temps des ancêtres des Kaïm, les Voors. »

Extrait du dossier de Sav'Tehin.

OMBRES LUNAIRES

« Sav'Tehin rappelle les conclusions du Conclave Majeur de l'an 2000 : l'Apocalypse est placée sous le signe de la Lune Noire. Il réagit évidemment en Nephilim et voit dans cette déclaration un sombre augure. J'avoue supporter de plus en plus difficilement cette ridicule et pitoyable interprétation ; mes limbes doivent être en train de me conduire vers la froide-rage ! Revenons aux Ombres lunaires... Aspect positif du Conclave majeur, notre Arcane a retrouvé son nom, la Renaissance. Aspect plus mitigé, cette déclaration qui fait de la Lune Noire la marque de la Révélation. Les Immortels se tournent vers nous pour avoir des réponses. Or il faut bien avouer que nous n'y voyons pas très clair ! Ce qui est impossible à expliquer sous peine de perdre en crédibilité voire de passer pour de simples menteurs. Pour alimenter un éventuel débat, je jette sommairement par écrit les quelques éléments de cette nébuleuse en ma possession. »

La Renaissance

« À peine ressuscité, l'Arcane Majeur a vacillé sur ses fondations lorsqu'un de ses Baals, le Dévoreur, s'est révélé être le chef du 666. En pleine crise, la Renaissance n'a désormais plus d'autre choix que d'abandonner son système de pouvoir partagé et de confier les responsabilités à un seul des Baals — à ce sujet, nous avons, votre Minos et moi, à vous entretenir d'un projet... »

Le 666

« Le 666 a dévoilé son jeu lors du Conclave Majeur. Il s'en est fallu de peu qu'il arrivât à ses fins et permît le retour de

NOS ENNEMIS FACE AUX GUERRES DE L'APOCALYPSE

LE PREMIER CAVALIER : LA COUPE



L'inquiétude gagne les rangs des R+C. Bien que nous ayons du mal à trouver la vérité dans les labyrinthes de leurs Mensonges, nous savons que leur démarche est avant tout profondément ésotérique : dans leur arrogance, ils s'imaginent investis de la mission de conduire l'humanité à un stade supérieur. Ils craignent que la Révélation ne soit source de bouleversements susceptibles de détruire les schèmes qu'ils ont patiemment implantés dans l'inconscient collectif. Il n'est pas impossible que nous puissions influencer sur leurs positions actuelles vis-à-vis de Nephilim — que les R+C pourraient identifier comme des alliés dans la sauvegarde de la Tradition.

LE DEUXIÈME CAVALIER : LE BÂTON



G, le Grand Maître, a été abattu, le Grand Plan a été déjoué... Les Templiers sont au plus mal et nous pouvons nous attendre à d'importantes luttes internes entre dignitaires, obédiences et bailliages. Néanmoins méfions-nous car le Bâton est blessé, mais il n'est pas mort ! Et un animal blessé peut devenir fou furieux : il ne serait alors plus question ni d'honneur et ni de guerre feutrée.

LE TROISIÈME CAVALIER : LE DENIER



L'hydre synarque continue d'échapper à nos filets. Nous avons peut-être une piste contenue dans la description du troisième cavalier dans L'Apocalypse selon saint Jean : « une mesure de blé pour un denier, et trois mesures d'orge pour un denier ; quant à l'huile et le vin, n'y touche pas » (Apocalypse 6:6). Cette phrase rappelle étrangement les codes alchimiques. Mais quel rapport avec le Denier ? Il faut d'urgence faire travailler nos phalangistes alchimistes sur cette question.

LE QUATRIÈME CAVALIER : L'ÉPÉE



Nos plus vieux ennemis... Nous les côtoyons depuis la Chute et ils nous semblent n'être que des forces d'un temps révolu. Or l'Épée brisée a été reconstruite dans les forges de NéoDelphia. La réunification de ses innombrables factions et groupuscules pourraient engendrer un raz de marée mystique. D'autant plus que la liturgie myste semble désormais quitter ses positions passéistes pour s'intégrer avec vivacité aux forces du présent. Ainsi les symboles des Mystères pénètrent aujourd'hui en masse le mouvement new age : il serait inconscient de considérer qu'il ne s'agit pas d'une stratégie délibérée de l'Épée.

Aran Zanog, Béamiste de la Maison-Dieu

Mu ! Le Dévoreur tient les Nephilim pour responsables de cet échec. Toutefois sa folie ne s'embarrassera pas de nuance. Issu de notre Arcane Majeur, en possession de notre Lame, le 666 s'apprête à devenir notre pire cauchemar. »

Le Culte de Lilith

« Le bourreau millénaire du treizième Arcane Majeur a perdu de sa superbe. Mais un cadavre qui bouge encore n'est pas vraiment un cadavre ! Évidemment la toute-puissante organisation qui dictait sa loi à tous les Fils de la Lune Noire n'est plus. Mais les dirigeants n'ont pas tous disparu, leurs réseaux sont encore partiellement en place et les Royaumes des fondateurs constituent toujours des bases arrière inexpugnables. Et l'Arcane Majeur n'est pas au mieux de sa forme. L'heure est plutôt à la négociation. »

Les Sauriens

« Les Sauriens n'ont pas tous été tués par les Kaïm lors des événements qui conduisirent à la destruction de l'astre Lune Noire. Même les Nephilim ont fini par renoncer récemment à cette illusion — ce mensonge ? — de l'Histoire invisible. Nous, Selenim, le savons depuis longtemps mais, finalement, nos connaissances sur les Sauriens sont maigres : où sont-ils ? Combien sont-ils ? Agissent-ils dans le monde occulte contemporain ?... Nous ne le savons pas. Nous possédons quelques bribes d'informations grâce au *Livre de l'Exil*, des prétendues prophéties de Lilith retrouvées quelques siècles avant l'Incident Jésus. Débarrassé de son vernis mystico-délinant — on croirait *Le Livre de l'Exil* écrit par un Nephilim — cet ouvrage laisse apparaître des pistes de recherches : le nom "Primordiaux" utilisé pour dési-

gner les "Sauriens des premiers âges" ; la prédiction de leur retour, menace pour les Selenim ; la mention d'une "Pierre sacrée qui ne doit pas quitter le temple sacré" protectrice des Selenim ; l'existence d'une grande pyramide construite "Au-Delà l'Onde Amère" et enfin l'apparition d'acteurs "dont même les oracles n'osent parler" sur la scène occulte. Je pense qu'il faut rapidement mobiliser nos adoptés les plus fiables sur ces éléments d'investigation. L'appellation "Primordiaux" pour les Sauriens est également à mettre en lien avec les fils des Primordiaux : ce groupe de Selenim enquête depuis des siècles sur la race de Mu. Hélas, il est clair qu'il est complètement assujéti au Culte de Lilith. Il est impératif de l'infiltrer de toute urgence... »

L'Eth

« Il y a là un mystère qu'il nous faut percer. Ce mythe R+C, double négatif du Premier Homme (!?) est présenté comme l'une des clés de l'avenir de l'humanité. Selon les Bohémiens, cet être serait lié à la Lune Noire. Faut-il y voir un rapport avec les récits de certains de nos Adoptés qui affirment avoir croisé des Initiés de la Coupe utilisant une science occulte à partir de Ka-Lune Noire ? »

Les « autres »

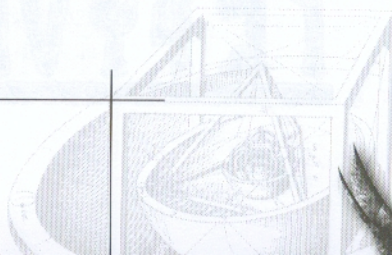
« Les Loa d'Haïti, les Yohual-Tecuhtlin d'Amérique centrale, les Khan d'Asie et peut-être d'autres encore : nos frères sont disséminés sur toute la planète. Notre vision s'est longtemps restreinte au vieux

continent et au monde arabe. Pourtant, les Fils de la Lune Noire ne vivent pas tous en Amérique du Nord, en Europe et au Proche ou Moyen-Orient. Le choc culturel risque d'être violent, d'autant plus violent que dans le monde occulte contemporain les enjeux de pouvoir se généralisent et que les anciennes frontières ésotériques ne signifient souvent plus grand-chose. »

D'OR ET DE BRUME

« Sav'Tehin termine en rappelant que : "Depuis le Conclave majeur, deux pièces supplémentaires sont apparues sur l'échiquier occulte : les Tziganes, la cinquième famille de Bohémiens, et les Cavaliers du Rex Ka, que l'on dit Adoptés du Monde." Je m'interroge sur les répercussions que ces nouveaux venus provoqueront. Nous pouvons peut-être en attendre des bienfaits. En effet, dans le plus grand secret, des Tziganes viennent de contacter notre Arcane et l'un des Cavaliers, se réclamant de l'Authentique Fidélité, multiplie les déclarations où il fustige l'acharnement contre la Lune Noire. À l'avenir de répondre. »

Dynas de Dinan, Éaque de la Renaissance



CREATION DE
PERSONNAGE

Ce chapitre détaille la création d'un Selenim. Les parties *Initiation*, *Chutes* et *Finitions* correspondent aux étapes de la création d'un tel personnage (cf. *Le Livre des joueurs*, pp. 72-107). La dernière partie, *Compléments* correspond aux ajouts développés dans ce supplément.

Afin de clarifier la notation des différentes étapes de la création d'un personnage, celles-ci proprement dites sont notées Apprenti, Compagnon ou Maître et associées aux « puces » des blessures — soit « • »

case *Réserve de Lune Noire*. En face de « Réserve maximale », il écrit « 40 » et il noircit vingt « puces », soit deux lignes; celles-ci correspondent à la Réserve actuelle de son Selenim qui fluctuera en fonction de sa pratique des Sciences occultes, de son Entropie, de son Assouvissement, etc.

CRÉATION DE PERSONNAGE

pour une étape notée à Apprenti, soit « •• » pour une étape notée à Compagnon, et soit « ••• » pour une étape notée à Maître — alors que les Compétences et les Traditions utilisent leur propre notation, soit P pour Profane, A pour Apprenti, C pour Compagnon et M pour Maître.

NOTE: toutes les références sont issues du Livre des joueurs de Nephilim: Révélation. Cette création de personnage tient compte de l'errata paru avec L'Écran du MJ.

LA SAPIENCE

Dimitri a décidé de jouer un Selenim.

INITIATION

Il doit commencer par choisir son niveau d'Initié, c'est-à-dire, à la fois la « puissance » de son Noyau et la taille de sa Réserve. Il décide de jouer un Selenim Peu Initié. En haut de sa feuille de personnage, il écrit « Apprenti » ou « • » en face d'« Initiation », Peu Initié en face de « Ka-Lune Noire » et ne noircit aucune « puce ».

Pour connaître la capacité maximale de la Réserve de son Selenim, il se réfère au tableau Noyau et Ka-Lune Noire de la p. 77 du *Livre des joueurs*. Celui-ci indique que la Réserve maximale de son personnage est de quarante « puces », mais que sa Réserve actuelle n'est que de vingt « puces ». C'est-à-dire qu'au début du jeu, son Selenim n'aura que vingt « puces » noircies dans sa Réserve. Dimitri reporte ces indications sur sa feuille de personnage, dans la

ASPECT

Dimitri doit attribuer une note d'Aspect à son Selenim. Celle-ci permet de déterminer deux choses: l'« âge » du personnage, c'est-à-dire sa date de naissance dans le cas d'un Selenim naturel ou sa date de transformation dans le cas d'un ancien Nephilim, et un nombre de Compétences acquises au fil des siècles. Attention! La note d'Aspect ne peut être inférieure à celle d'Initiation. Comme son personnage est Peu Initié, Dimitri est libre dans le choix de celle-ci. En se référant au tableau « L'Aspect du Selenim » (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 77), Dimitri voit qu'il peut choisir de jouer un Selenim naturel, né spontanément du Champ maudit, ou un ancien Nephilim transformé en Selenim. Séduit par l'idée de jouer un personnage très âgé, il se décide pour cette dernière option. Il en profite pour déterminer sa date de transformation... 1344. En haut, de sa feuille de personnage, Dimitri écrit « Maître » ou « ••• » en face d'« Aspect » et coche la case Ancien Nephilim sous « Origine ».

La note d'Aspect détermine un certain nombre de Compétences acquises par le Selenim, mais Dimitri décide d'y revenir plus tard afin de les choisir toutes en même

temps (cf. *Le Passé*). De plus, la note d'Aspect qu'il a choisie va lui permettre d'avoir un choix plus large dans les événements-clefs auxquels a participé son Selenim. Il y reviendra plus tard (cf. *Finitions*).

VOIE OCCULTE

Dimitri doit maintenant choisir la Voie occulte de prédilection — Nécromancie, Conjuraison ou Anamorphose — de son Selenim. Est-il Embaumeur (Nécromant de deuxième Cercle), Dresseur (Conjurateur de deuxième Cercle) ou Imago (Anamorphe de deuxième Cercle) ? Pour éclairer son choix, Dimitri lit la description de chacun de ces types de personnages (cf. *Le Livre des joueurs*, pp. 51-52) et se décide pour l'Anamorphose. Comme il souhaite que son Selenim soit bien avancé sur sa Voie de prédilection, il choisit de noter cette étape à Compagnon. Son Selenim est donc un Compagnon Imago. Il choisit également de prendre deux autres savoirs magiques pour son Selenim, la Nécromancie qu'il note à Maître, et la Conjuraison qu'il note à Apprenti. Sur sa feuille de personnage, sous *Voie(s) occulte(s)*, il note donc Compagnon Imago, Maître Fossoyeur et Apprenti Charmeur.

Compétences occultes

Dimitri doit maintenant répartir les niveaux de Compétences occultes de son Selenim et les noter sur sa feuille de personnage. Comme la Voie de prédilection de son personnage est l'Anamorphose, il possède huit niveaux à répartir entre les Compétences occultes du premier Cercle — Visage, Extrémités et Peau — et trois dans celles du deuxième Cercle — Membres, Tronc et Appendices. Autrement dit, son

personnage doit avoir deux M dans deux des Compétences occultes du premier Cercle et un C dans la dernière. Pour le deuxième Cercle, Dimitri a plus de choix : une Compétence occulte à M ou une à C et une à A ou encore les trois à A. Avant de se décider, Dimitri lit la description de ces Compétences occultes, les Morphes (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 227). Puis, il fait les choix suivants : Visage M, Extrémités M et Peau C ; Tronc A, Membres C et laisse donc Appendices à P — à ce niveau, son Selenim ne peut pas construire d'Aspect Appendices, il lui faut attendre d'être à A, (cf. *Le Livre des joueurs, Conditions*, p. 228). Dimitri a cinq niveaux de Compétences à répartir entre celles du premier Cercle de Nécromancie — Spiritisme, Clairvoyance et Animation. Il a quatre niveaux acquis par son Selenim au cours des siècles — correspondant au fait que celui-ci est Maître Fossoyeur — et un niveau gratuit (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 77). À noter qu'un Selenim ne peut posséder deux Compétences de premier Cercle à A. Après lecture des Desmos de premier Cercle (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 207), il décide que son Selenim possède les Compétences suivantes : Spiritisme A, Clairvoyance C et Animation C.

Enfin, Dimitri doit répartir deux niveaux — un gratuit et l'autre dû au fait que son Selenim est Apprenti Charmeur — dans les Compétences occultes du premier Cercle de Conjuraison — Appels du Pacifiste, du Savant et du Tortionnaire. Comme il n'a que deux niveaux et que son Selenim ne peut posséder deux Compétences occultes du premier Cercle à A, il est obligé les mettre dans un même Appel. Il lit les descriptions des Compétences occultes de Conjuraison (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 216) et décide que son Selenim possède Appel du Savant C. Une fois cela fait, Dimitri reporte ses choix sur sa feuille de personnage : en Nécromancie, il écrit Spiritisme A, Clairvoyance C et Animation C ; en Conjuraison, il note Appel du Savant C ; en Anamorphose, Visage M, Extrémités M, Peau C, Tronc A, Membres C et Appendices P.

Sorts

Dimitri doit maintenant choisir les Sorts gravés dans le Noyau de son Selenim.

Il commence par la Nécromancie et compte le nombre de niveaux de Compétences occultes de son Selenim. Comme ce dernier en possède cinq, il a cinq Rites de gravés dans son Noyau. Évidemment,

ceux-ci appartiennent aux Desmos qu'il connaît. Dimitri lit les descriptions des Rites (cf. *Le Livre des joueurs*, pp. 209-211) et prend pour son personnage : « Conversation » parmi les Rites de Spiritisme, « Esprit Frappeur » et « Frappe thanatonaute » parmi les Rites de Clairvoyance, « Éveil d'un Sans-repos » et « Entropie ralentie » parmi ceux d'Animation.

Dimitri passe aux Sorts de Conjuración. Son Selenim n'en possède que deux et ce sont forcément des Appels du Savant. Dimitri se décide pour « Les Yeux omnivoyants » et « Les Inlassables Auditeurs aux yeux candides » (cf. *Le Livre des joueurs*, pp. 219-221).

Enfin, Dimitri termine par l'Anamorphose et compte le nombre de niveaux de Compétences occultes de son Selenim. Comme il en possède douze, son Imago est composé de douze Aspects. Évidemment, ceux-ci appartiennent aux Morphes connus.

Dimitri commence par imaginer son Imago, il souhaite qu'il ait une forme reptilienne et va donc privilégier ce type d'Aspects. Dans les Aspects du Visage (cf. *Le Livre des joueurs*, pp. 230-231), il prend « Regard de salamandre » et « Beauté Ténébreuse » ; dans ceux des Extrémités (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 231), « Épines dorsales », « Langue venimeuse » et « Griffes » ; dans ceux de la Peau (cf. *Le Livre des joueurs*, pp. 231-232), « Peau reptilienne » ; dans ceux des Appendices, il prend « Queue ». Dimitri fait une pause et imagine l'Imago déjà formé : il lui plaît. Il lui reste cinq Aspects à prendre, ceux-là ne seront pas esthétiques, mais efficaces. Tous les Sorts choisis doivent être inscrits sur la feuille de personnage. Ajouter les pages du *Livre des Joueurs* où ils se trouvent peut s'avérer extrêmement pratique.

LE PASSÉ

Dimitri doit choisir une note de Passé à attribuer à son Selenim. Celle-ci détermine un nombre de Compétences acquises par son Selenim au cours des siècles. Ce nombre s'ajoute à celui déterminé par la note d'Aspect. Dimitri a noté ce dernier Maître, il se dit qu'il a déjà beaucoup de Compétences à répartir et qu'il aura suffisamment de Chutes à Maître à choisir, il décide alors de ne noter le Passé qu'à Apprenti. Ceci va lui permettre de choisir deux Compétences ou Traditions à C, ou une seule à M.

Compétences et Traditions

Dimitri doit maintenant choisir les Compétences et les Traditions de son Immortel. Il note au fur et à mesure les niveaux de ces dernières sur sa feuille de personnage dans la colonne la plus à gauche du tableau des Compétences et Traditions de la feuille de simulacre — le verso de la feuille de personnage, qui est commun à tous les Immortels.

Il peut d'ores et déjà inscrire que son Selenim possède les Traditions Science occulte (Anamorphose) à C, Science occulte (Conjuración) à A et Science occulte (Nécromancie) à A. En effet, lorsqu'un Selenim connaît une Science occulte, il acquiert la Tradition correspondante à un niveau égal au Cercle le plus élevé où il a au moins un niveau de Compétence occulte (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 260).

Les Selenim ont le droit à un certain nombre de Compétences et de Traditions gratuites au niveau A, Dimitri décide de ne choisir ces dernières qu'à la fin. La note d'Aspect du personnage de Dimitri est Maître permet d'obtenir huit Compétences à C et cinq à M parmi toutes les Compétences et une liste fermée de Traditions (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 77). Dimitri fait les choix suivants pour son Selenim : Armes (De mêlée) M, Arts martiaux M, Discrétion M, Passe-Passe M, Vigilance M, Armes (De poing) C, Art (Comédie) C, Art (Peinture) C, Connaissance (Histoire) C, Connaissance (Religion chrétienne) C, Rituels C, Arcane mineur (Coupe) C, Plans subtils (Anti-Terre) C.

La note de Passé du personnage de Dimitri est Apprenti, elle donne droit à deux Compétences ou Traditions à Compagnon ou une à Maître. Dimitri choisit Arcane mineur (Bâton) C et Arcane Majeur (Arcane-sans-Nom) C.

En résumé

Il ne reste plus à Dimitri qu'à choisir les Compétences et les Traditions que son Selenim acquiert « gratuitement » à A. Attention, il ne peut prendre qu'une seule fois celles qui demandent une précision, comme Art, Sport ou Arcane Majeur.

Dimitri ajoute sur sa feuille de simulacre les Compétences suivantes à A: Armes (D'épaulé), Art (Musique), Connaissance (Psychologie), Équitation (Cheval), Esquive, Lancer, Piloter (Moto), Savoir-faire (Serrurier), Sciences (Soins), Sports (Natation), Survie (Montagne) et Usages (Noblesse).

Puis, il note les Traditions suivantes à A: Arcane Majeur (Diable), Arcane mineur (Denier), Ésotérisme, Histoire invisible (Guerres secrètes), Langue (Allemand), Plans subtils (Akasha) et Science occulte (Magie).

Voici la liste des Compétences et Traditions du Selenim de Dimitri: Armes (D'épaulé) A, Armes (De mêlée) M, Armes (De poing) C, Art (Comédie) C, Art (Musique), Art (Peinture) C, Arts martiaux M, Connaissance (Histoire) C, Connaissance (Psychologie) A, Connaissance (Religion chrétienne) C, Discretion M, Équitation (Cheval) A, Esquive A, Lancer A, Passe-Passe M, Piloter (Moto) A, Rituels C, Savoir-faire (Serrurier) A, Sciences (Soins) A, Sports (Natation) A, Survie (Montagne) A, Usages (Noblesse) A, Vigilance M, Arcane Majeur (Arcane-sans-Nom) C, Arcane Majeur (Diable) A, Arcane mineur (Bâton) C, Arcane mineur (Coupe) C, Arcane mineur (Denier) A, Ésotérisme A, Histoire invisible (Guerres secrètes) A, Langue (Allemand) A, Plans subtils (Akasha) A, Plans subtils (Anti-Terre) C, Science occulte (Anamorphose) C, Science occulte (Conjuration) A, Science occulte (Nécromancie) A et Science occulte (Magie) A.



LES CHUTES

Dimitri doit maintenant s'atteler aux Chutes de son Selenim. Il récapitule dans un premier temps ses choix de Sapience afin de construire le tableau utilisé pour présenter les archétypes.

Dimitri doit choisir en premier la Chute associée à sa note d'Initiation. Il regarde sa feuille de personnage : son Selenim a Apprenti en Initiation. D'après le tableau ci-dessus, il doit choisir entre une blessure d'Altérations ou un ennemi du Bâton à « • ». Il lit les différentes Chutes et se décide pour « Narcose réminiscente ». Il l'inscrit sur sa feuille de personnage dans la case « Chutes » : il écrit « Narcose réminiscente » sur la première ligne et noircit une « puce ».

Pour la Chute d'Aspect (Maître), il a le choix entre une blessure Incarnations ou un ennemi de l'Épée. Il prend « Nouvelle Stase » à « ••• » et demande à son MJ, d'une manière désinvolte, quelle faction possède la Stase de son personnage. Celui-ci lui répond par un grand sourire avant de griffonner quelques mots sur sa feuille de chronique.

Dimitri passe maintenant à la Voie occulte. Il a noté l'Anamorphose et la Nécromancie à Maître et la Conjuración à Apprenti, ce qui lui fait trois Chutes à choisir entre celles d'Altérations, de Mésalliances, d'ennemis de la Coupe et/ou du Denier. Il prend : « Collaboration avec le Denier » à « • » et « Dette envers la Coupe » à « ••• » comme Ennemi et « Recherché » à « ••• » comme Mésalliance. Pour cette dernière Chute, le MJ de Dimitri lui propose que son Selenim ait trahi le Culte de Lilith par le passé. Dimitri la description de celui-ci (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 44) et accepte. Il reste une Chute de Passé à choisir, Dimitri prend « Message d'espoir » à « • ».

LES CHUTES

--- CHUTE ---

SAPIENCE		NOTE	BLESSURES	ENNEMIS
INITIATION	Ka-Lune Noire (Peu Initié)	•	Altérations	OU Bâton
ASPECT	Ancien Nephilim (transformé en 1344)	•••	Incarnations	OU Épée
VOIE(S) OCCULTE(S)	Maître Imago Maître Fossoyeur Apprenti Charmeur	••• ••• •	Altérations ou Mésalliances	OU [Coupe ou Denier]
PASSÉ	Apprenti	•	Incarnations ou Mésalliances	OU [Au choix parmi ceux qui n'ont pas encore été pris]

FINITIONS

Dimitri a encore quelques petites choses à faire : choisir les événements-clefs auxquels son Selenim a participé, tirer sa Stase au sort — son Selenim a la Chute « Nouvelle Stase » —, choisir un simulacre et pour finir, le nom de son Immortel.

Pour les événements-clefs, Dimitri doit en prendre autant que son Selenim a de Chutes, soit six. Si son Selenim était un naturel, il devrait se restreindre aux événements-clefs de la Révélation, mais comme c'est un ancien Nephilim, il peut en prendre dans deux autres périodes d'incarnation qu'il choisit : « Les Guerres secrètes » et « Les Nouveaux Mondes ». Aidé par son MJ, il essaye d'associer au mieux les Chutes et les événements-clefs. Il en prend donc deux dans les Guerres secrètes : « Guerre de cent ans » — période durant laquelle son Nephilim est devenu Selenim — et « Le temps des cathédrales ». Puis, il en choisit deux appartenant aux Nouveaux Mondes : « La Rose-Croix » et « Les Conquistadors ». Enfin, il en choisit deux durant la Révélation, d'abord « Les années

noires », puis... il lui reste à trouver un événement lié à la Chute « Recherché par le Culte de Lilith » et rien ne lui convient dans ceux proposés. Son MJ lui en propose un sur mesure : la chute du Culte de Lilith en 1996, mais ajoute qu'il doit le noter sous la mention « La toile des Parques » — le MJ peut se référer à la p. 263 du *Livre des Joueurs* pour en comprendre la raison.

Le Selenim de Dimitri se résume donc de la façon suivante.

Pour la Stase, Dimitri lance le D20 (cf. *Le Livre des joueurs*, pp. 104-105) et obtient « 7 ». Comme son personnage est un Selenim, il se réfère à la liste de la Révélation, constate que c'est une cuillère et le note sur sa feuille de personnage. Pour le simulacre, Dimitri décide de le construire de toutes pièces, avec son MJ et en accord avec les règles proposées dans *l'errata*. Comme son personnage est un Selenim, il n'a que le sexe et les Caractéristiques à choisir (cf. la note p. 107 du *Livre des joueurs*). Le simulacre de Dimitri s'appelle Thibault de Carransac, il est Assez Fort, Résistant, Assez Agile, Peu Intelligent et Assez séduisant. Son MJ, sans doute emporté par une crise de folie passagère lui intimant la bonté, lui accorde un niveau de Caractéristique supplémentaire que Dimitri s'empresse d'ajouter à Agile. Enfin, il reste à donner un nom au Selenim : Ank-phydion.

Dimitri a terminé... Enfin presque, car il souhaite utiliser les développements proposés dans le chapitre *Passé* de ce supplément.

FINITIONS

SAPIENCE

NOTE DE CHUTE

CHUTE (événement-clef)

INITIATION : Ka-Lune Noire (Peu Initié)

ASPECT : Ancien Nephilim (né en 1344)

VOIE(S) OCCULTE(S) :

Maître Imago

Maître Fossoyeur

Apprenti Charmeur

PASSÉ : Apprenti

•
•••
•••
•••
•
•

Narcose réminiscente (Guerre de Cent ans)

Nouvelle Stase (Les années noires)

Recherché par le Culte de Lilith (La toile des Parques)

Dette envers la Coupe (La Rose-Croix)

Collaboration avec le Denier (Le temps des cathédrales)

Message d'espoir (Les Conquistadors)

COMPLÉMENTS...

À L'ASSOUVISSEMENT

Dimitri doit choisir les émotions de prédilection d'Ank-phydion (cf. *L'Assouvissement*). En toute logique, il commence par déterminer l'Enfer actuel (cf. *Le Passé*) de son Selenim. Les raisons qui ont amené son personnage à cet état seront déterminées plus tard, lorsque Dimitri lui aura construit un historique détaillé.

Comme Enfer, il choisit la vive-éphémère, puis, comme émotions de prédilection, celles d'exaltation, de liesse et de mélancolie, c'est-à-dire les émotions positives analogiquement liées à la Terre.

AU PASSÉ

Ank-phydion est un ancien Nephilim devenu Selenim en 1344. En se référant à « L'implication dans l'Histoire Invisible » dans le chapitre *Le Passé* de ce supplément, Dimitri constate que son personnage en tant qu'ancien Nephilim lui donne le droit de dépenser des Points de Passé (PdP) dans les avantages Nephilim liés aux arcs historiques. Il doit donc se référer au *Codex des Nephilim*.

« La Guerre de cent ans » et « Les Conquistadors » appartiennent à l'arc de la conquête, « Le temps des cathédrales » à celui du Trône d'or et les trois autres

sont des Anaphé. Dimitri peut donc choisir sous quel arc son personnage a vécu ces événements. Il place « La toile des Parques » sous l'arc de la Conquête et les deux derniers sous celui du Trône d'or afin qu'Ank-phydion soit Apprenti dans ces arcs. Cela donne 3 PdP par arc qu'il faut diviser par deux, en arrondissant au-dessus, soit 2 PdP par arc. Dimitri prend : Arcane Majeur (Empereur) à A et Arcane Majeur (Force) à A dans l'arc de la Conquête et la dague qui sépare la vérité du mensonge dans l'arc du Trône d'Or.

Il lui reste 2 PdP à dépenser dans les avantages Selenim auxquels viennent s'en ajouter six dus à la note d'Aspect de son personnage, soit un total de 8 PdP qu'il utilise comme suit : le gant d'obsidienne, 3 PdP, les runes de l'ultime malédiction 2 PdP, un cheptel d'humains à 3 PdP.

Il ajoute les Traditions et les artefacts sur sa feuille de personnage, ainsi que son cheptel qu'il devra développer plus avant.

La création du personnage de Dimitri est terminée. Il peut désormais jouer à *Nephilim : Révélation*.





GRAVE	FOCUS	ARTIFACT	MITES	DESMOS	COÛT
☐	☐	☐	Aliéné nyctalope	Corruption	8
☐	☐	☐	Armure de l'astre saurien	Corruption	12
☐	☐	☐	Assaut astral	Astral	10
☐	☐	☐	Conversation	Spiritisme	2
☐	☐	☐	Don sinistre	Corruption	8
☐	☐	☐	Entropie ralentie	Animation	5
☐	☐	☐	Esprit frappeur	Clairvoyance	5
☐	☐	☐	Éveil d'un Sans-repos	Animation	5
☐	☐	☐	Frappe thanatonaute	Clairvoyance	5
☐	☐	☐	Gardien astral	Astral	2 par centimètres cube d'objet
☐	☐	☐	Griffes de l'agonie	Animation	8
☐	☐	☐	Hantise	Clairvoyance	10
☐	☐	☐	Hystérie hideuse	Possession	8
☐	☐	☐	Ignoble ravitaillement	Corruption	15
☐	☐	☐	Infâme subterfuge	Possession	7
☐	☐	☐	Infect rassasiement	Animation	5
☐	☐	☐	Inlassable retour	Animation	8
☐	☐	☐	Le froid messenger	Spiritisme	1 par mot
☐	☐	☐	Léthargie morbide	Possession	8
☐	☐	☐	Linceul d'acier	Animation	7
☐	☐	☐	Localisation	Spiritisme	2
☐	☐	☐	Macchabée subreptice	Corruption	10
☐	☐	☐	Malédiction de Lilith	Corruption	5 + « puces » transférées au mort-vivant.
☐	☐	☐	Mémoire	Possession	8
☐	☐	☐	Mirage de la conscience torturée	Clairvoyance	8
☐	☐	☐	Mort-vivant visionnaire	Corruption	5
☐	☐	☐	Obéissance traîtresse	Astral	8
☐	☐	☐	Oubli hypnotique	Possession	10
☐	☐	☐	Parasite impie	Possession	8
☐	☐	☐	Pilleur de tombe	Astral	3 par heure
☐	☐	☐	Réduction en sels essentiels	Spiritisme	10
☐	☐	☐	Reflets d'outre-tombe	Clairvoyance	7
☐	☐	☐	Réincarnation temporaire	Astral	15
☐	☐	☐	Séjour akashique	Astral	1 par jour
☐	☐	☐	Sérénité	Clairvoyance	8
☐	☐	☐	Tentacules du trépassé	Animation	7
☐	☐	☐	Ultime conseil	Spiritisme	5
☐	☐	☐	Unisson	Spiritisme	3 par mort sollicité
☐	☐	☐	Vision des yeux morts	Spiritisme	5
☐	☐	☐	Vol de l'âme	Possession	10
☐	☐	☐	Voyage dans l'astral	Astral	8



ÉVOCACTIONS & MANŒUVRES OCCULTES



Faction occulte _____
Titre occulte _____

ORICHALQUIENS

Sombre Alliance _____
Étouffement _____
Cercle saturnal _____
Sombre Création _____

DRACOMAIQUES

Dracologie _____
Dracomachie _____
Dracosophie _____

MANŒUVRES MAUDITES

MANŒUVRE	PRÉ-REQUIS	PRÉCISION	ACTION	DÉGÂTS	PAGE ⁽¹⁾
Je suis ton pire cauchemar	Ombre fuligineuse A	+ 0	Exclusive	aucun	37
J'étouffe la lame de Saturne	Étouffement C	- 1	Exclusive	aucun	52

⁽¹⁾: ces pages renvoient au *Codex des Selenim*.

MANŒUVRES DRACOMAIQUES

MANŒUVRE	PRÉ-REQUIS	PRÉCISION	ACTION	DÉGÂTS	PAGE ⁽¹⁾
J'asservis le Dragon	Dracomachie A ; effet-Dragon Peu Puissant (5)	- 2	Exclusive	aucun	36
Je dompte le Dragon	Dracomachie A ; Initié > Puissant	+ 0	Exclusive	aucun	38
Je projette mon Ka	Dracomachie C ou M	- 3	Exclusive	spécial	40
Je cristallise le dernier Souffle du Dragon	effet-Dragon asservi	+ 0	Exclusive	aucun	40

⁽¹⁾: ces manœuvres sont associées à une Voie occulte présentée dans *Le Codex des Nephilim*.

CARACTÉRISTIQUES ET COMPÉTENCES DES ENTITÉS

KA-LUNE NOIRE	NIVEAU DES CARACTÉRISTIQUES	NOMBRE DE COMPÉTENCES	NIVEAU DES COMPÉTENCES
Pas Initié	Peu / Peu / Pas	2	C
Peu Initié	Assez / Assez / Peu	2	C
Assez Initié	« ... » / « ... » / Assez	3	C
Initié	Très / Très / « ... »	3	M
Très Initié	Très / Très / Très	3	M

NOTE : les Entités n'ont pas de Caractéristique Intelligent ou Séduisant.

ARTIFACT
FOCUS
GRAVE

FACS			ÉVOICATIONS	APPEL	KLN	ENTROPIE	VISIBILITÉ
☐	☐	☐	Anémone d'or, dérisoire récompense des rêveurs défunts (L')	Pacifiste	Peu Difficile	1 niveau/5 jours	non
☐	☐	☐	Celui qui arpente le sentier obscur	Savant	Peu Difficile	1 niveau/5 jours	oui
☐	☐	☐	Celui qui entrave le Verbe	Tortionnaire	Peu Difficile (– 1)	1 niveau/5 jours	non
☐	☐	☐	Celui qui sait se rendre aimable	Pacifiste	Pas Difficile (– 2)	1 niveau/5 heures	non
☐	☐	☐	Ceux dont le nom n'est jamais évoqué	Annihilateur	Très Difficile (– 2)	1 niveau/5 min	oui
☐	☐	☐	Ceux dont le toucher est un fer rouge	Soldat	Assez Difficile (– 1)	1 niveau/5 min	oui
☐	☐	☐	Ceux qui révèlent les démons dissimulés	Fou	Difficile	1 niveau/5 jours	non
☐	☐	☐	Ceux qui rôdent sous les gibets	Annihilateur	Assez Difficile (– 2)	1 niveau/5 heures	oui
☐	☐	☐	Choristes harmonieux de l'éternité (Les)	Pacifiste	Peu Difficile (– 1)	1 niveau/5 jours	oui
☐	☐	☐	Colosses de chair morte (Les)	Soldat	Assez Difficile	1 niveau/5 min	oui
☐	☐	☐	Dévoreur obtus, terreur des démons indisciplinés (Le)	Annihilateur	Difficile	1 niveau/5 heures	oui
☐	☐	☐	Double de souffrance (Le)	Pacifiste	Pas Difficile (– 2)	1 niveau/5 min	non
☐	☐	☐	Être de noirceur qui engendre la terreur (L')	Fou	Difficile (– 1)	1 niveau/5 jours	oui
☐	☐	☐	Froid bibliothécaire des âmes perdues (Le)	Savant	Peu Difficile	1 niveau/5 mois	oui
☐	☐	☐	Guides taciturnes aux pieds légers (Les)	Savant	Peu Difficile (– 2)	1 niveau/5 jours	oui
☐	☐	☐	Horreur qui murmure des secrets effroyables dans l'ombre (L')	Savant	Peu Difficile (– 1)	1 niveau/5 heures	oui
☐	☐	☐	Horreur qui vient de l'ombre (L')	Soldat	Assez Difficile	1 niveau/5 heures	oui
☐	☐	☐	Hyènes de ténèbres (Les)	Soldat	Très Difficile (– 1)	1 niveau/5 min	oui
☐	☐	☐	Impavides soldats aux cœurs d'airain (Les)	Soldat	Difficile (– 1)	1 niveau/5 jours	oui
☐	☐	☐	Impitoyable juge des crimes oubliés (L')	Savant	Pas Difficile	1 niveau/5 heures	oui
☐	☐	☐	Inlassables auditeurs aux yeux candides (Les)	Savant	Peu Difficile (– 1)	1 niveau/5 mois	oui
☐	☐	☐	Lierre d'obsidienne, Collecteur du don obscur (Le) ^(*)	Loa Guédé	Assez Difficile (– 2)	1 niveau/5 heures	non
☐	☐	☐	Lierre qui fige les âmes (Le)	Tortionnaire	Peu Difficile (– 2)	1 niveau/5 heures	oui
☐	☐	☐	Maléfiques suzerains de l'apathie (Les)	Annihilateur	Assez Difficile	1 niveau/5 jours	non
☐	☐	☐	Mille visages de la torture (Les)	Tortionnaire	Assez Difficile (– 2)	1 niveau/5 min	oui
☐	☐	☐	Ministres de la haine écarlate (Les)	Fou	Difficile	1 niveau/5 jours	non
☐	☐	☐	Miroir de dégénérescence (Le)	Fou	Très Difficile	1 niveau/5j	oui
☐	☐	☐	Mouvances sépulcrales, Protectrices du cheptel (Les)	Pacifiste	Assez Difficile	1 niveau/5 min	oui
☐	☐	☐	Murènes toujours affamées (Les)	Annihilateur	Très Difficile	1 niveau/5 min	oui
☐	☐	☐	Noirceur aux yeux brasillants (La)	Soldat	Assez Difficile (– 2)	1 niveau/5 heures	oui
☐	☐	☐	Pernicieux serpents qui prospèrent dans la putréfaction (Les)	Annihilateur	Difficile	1 niveau/5 min	oui
☐	☐	☐	Pierre de l'insensible (La)	Pacifiste	Peu Difficile	1 niveau/5 jours	oui
☐	☐	☐	Princes de la douce décomposition (Les)	Annihilateur	Assez Difficile	1 niveau/5 min	non
☐	☐	☐	Purulente infamie (La)	Soldat	Assez Difficile	1 niveau/5 heures	oui
☐	☐	☐	Redoutables fileuses au souffle de glace (Les)	Tortionnaire	Peu Difficile (– 1)	1 niveau/5 heures	non
☐	☐	☐	Ricanants voleurs d'attention (Les)	Tortionnaire	Peu Difficile (– 2)	1 niveau/min	non
☐	☐	☐	Ronces qui durcissent les chairs (Les)	Tortionnaire	Assez Difficile (– 2)	1 niveau/5 heures	oui
☐	☐	☐	Sceau de la foi (*)	Savant	Pas Difficile	1 niveau/an	non
☐	☐	☐	Serviteurs qui engendrent le chaos (Les)	Tortionnaire	Peu Difficile (– 2)	1 niveau/5 jours	non
☐	☐	☐	Sinistres rongeurs des âmes insatisfaites (Les)	Fou	Assez Difficile	1 niveau/5 jours	non
☐	☐	☐	Ténèbres annonciatrices de chagrin (Les)	Fou	Assez Difficile	1 niveau/5 jours	oui
☐	☐	☐	Tortionnaire raffiné du pays des cauchemars (Le)	Fou	Assez Difficile (– 2)	1 niveau/5 jours	non
☐	☐	☐	Voix enchanteresses qui effacent les douleurs (Les)	Pacifiste	Pas Difficile	1 niveau/5 heures	non
☐	☐	☐	Yeux omnivoyants (Les)	Savant	Peu Difficile (– 2)	1 niveau/5 jours	oui

[illegible]

LES GUERRES ÉLÉMENTAIRES						
CONQUÊTE	ERRANCE	TRÔNE	SCEAU	ORGUEIL	FIDÉLITÉ	HÉDONISTE
L'arche de Noé (env. - 8000 à env. - 5000)			X			
Les fils des étoiles (env. - 8000 à env. + 500)				X		
Les guerres Selenim (env. - 6400 à env. - 6000)	X	X	X	X	X	X
L'ombre de Rebis (env. - 7000 à env. - 6700)					X	
Le bouclier de lune (env. - 6000 à env. - 5000)					X	
Les Défricheurs (env. - 6000 à env. - 5000)	X					
Les clans (env. - 5900 à - 2000)	X					
Le sanctuaire boréal (env. - 8000 à env. - 5500)		X				
La Venise des glaces (env. - 7300 à env. - 6900)		X				
La promesse de l'Hadès (env. - 6300)	X					
Le premier âge d'Erim (env. - 5500 à env. - 5000)	X				X	
Les cousins ennemis (env. - 6100 à env. - 1200)					X	
La chute d'Eden (env. - 6500)						
La tour de Babel (env. - 5800 à env. - 5200)			X	X		
Le premier havre de concorde (env. - 5900 à env. - 5800)						
LES COMPACTIS SECRETS						
CONQUÊTE	ERRANCE	TRÔNE	SCEAU	ORGUEIL	FIDÉLITÉ	HÉDONISTE
Les 2 ^e et 3 ^e âges d'Erim (env. - 5000 à env. - 4000)						
Les prémisses du sanctuaire du couchant (env. - 4000 à env. - 800)			X			
La voie du Dragon (env. - 4000 à env. - 800)	X					X
Le compromis d'Égypte (env. - 3200 à env. - 1350)						
La place de la vérité (env. - 2700 à env. - 1350)		X				
Thoron du disque solaire (env. - 1350 à env. - 1300)	X	X	X	X	X	
Les Gardiens de la Sapience infinie (env. - 3200 à env. - 1300)		X				
L'Aion des Podaricides (env. - 2000 à env. - 1500)				X		
L'Aion des Atrides (env. - 1500 à env. - 1200)		X				
Le souffle des Muses (env. - 1500 à env. - 1300)					X	
Les cités-états des Pourvoyeurs d'Esprit (env. - 3500 à env. - 1800)	X					
Le trône de Lilith (env. - 1800 à env. - 1000)					X	
Les sages blancs du roi du monde (env. - 3000 à env. - 1300)						X
Le deuxième havre de concorde (env. - 2300 à env. - 1500)				X		
Le Compromis du Tao et du Te (env. - 2000 à env. - 1900)			X			
L'HERMÉTISME						
CONQUÊTE	ERRANCE	TRÔNE	SCEAU	ORGUEIL	FIDÉLITÉ	HÉDONISTE
Le sanctuaire du couchant (env. - 800 à - 58)						
La guerre du couchant (- 58 à + 43)	X		X			
La chute de Troie (- 1184)	X					
L'émergence de Rome (- 753 à env. - 600)						X
Le monde romain (env. - 600 à env. + 410)	X					
Le lion de Macédoine (- 343 à - 323)						X
L'exode (env. - 1250 à env. - 1200)		X				
Le règne de Salomon (- 970 à - 930)						X
L'incident Jésus (aux alentours de l'an 0)	X	X	X	X	X	X
Le trône d'ombre et de lumière (env. - 1000 à env. - 650)					X	
Le trône de lumière (env. - 650 à - 562)	X					
Les serviteurs des ténébres (- 1200 à env. + 900)		X				
La chute de Carthage (- 146)						
Les nobles vérités (- 504 à - 487)				X	X	
La grande Muraille (- 221 à - 210)			X			

LES GUERRES SECRETES						
CONQUETE	ERRANCE	TRONE	SCEAU	ORGUEIL	FIDELITE	HEDONISTE
La fin des phares cosmiques (env. 400 à env. 500)				X		
Les arthuriades (420 à 450)		X				
Le retour des Bohémiens (env. 800 à env. 1400)	X					
La révélation alchimique (1000)	X	X	X	X	X	X
Le temps des abbayes (1000 à 1100)		X				
Les croisades (1095 à 1270)	X					
Le temps des cathédrales (1100 à 1600)		X				
Les enfants du Graal (1100 à 1244)			X			
La chute du Temple (1294 à 1314)	X	X	X	X	X	X
La guerre de cent ans (1337 à 1453)	X					
Le prophète des soumis (612 à 632)						X
Le refuge maya (env. 200 à env. 900)			X			
Le soleil de ténébres (env. 900 à 1524)						X
Le sanctuaire des enfants de Phu (env. 900 à env. 1200)				X	X	
La horde d'or (1224 à 1265)						
LES NOUVEAUX MONDES						
CONQUETE	ERRANCE	TRONE	SCEAU	ORGUEIL	FIDELITE	HEDONISTE
Les portes de l'Alhambra (env. 1400 à 1492)				X		
Le couffin d'or (env. 1400 à 1612)						X
La Renaissance (env. 1400 à env. 1600)				X		
Les guerres de religion (env. 1500 à env. 1600)	X					
La Nouvelle Camelot (1551 à 1582)			X			
La Rose-Croix (1614 à env. 1789)	X	X	X	X	X	X
Le roi-soleil (1638 à 1715)				X		
Le siècle des Lumières (1700 à 1800)	X					
Le poids de son regard (1815 à 1866)						X
L'aube dorée (1888-1900)						X
Le nouveau continent (1400 à 1492)	X					
Les guerres indiennes (1662 à 1812)						
La conquête de l'Ouest (1812 à 1890)					X	
Les cités d'or (env. 1400 à 1533)			X			
Les conquistadors (1520 à 1533)	X					
LES REVELATIONS						
CONQUETE	ERRANCE	TRONE	SCEAU	ORGUEIL	FIDELITE	HEDONISTE
La grande guerre (1914 à 1918)	X	X	X	X	X	X
Les années noires (1933 à 1945)	X	X	X	X	X	X
Le gouvernement mondial (1945 à aujourd'hui)	X	X	X	X	X	X
La menace communiste (1947 à 1985)	X	X	X	X	X	X
La communauté européenne (1957 à aujourd'hui)	X	X	X	X	X	X
La terre promise (1948 à 1987)	X	X	X	X	X	X
Les années rugissantes (1919 à 1929)	X	X	X	X	X	X
Le Papillon Obsidienne (1931)	X	X	X	X	X	X
La nouvelle frontière (1960 à 1969)	X	X	X	X	X	X
Le toit du monde	X	X	X	X	X	X
Le Souffle du Dragon (1994 à aujourd'hui)	X	X	X	X	X	X
La toile des Parques (1996)	X	X	X	X	X	X
Loa (1997)	X	X	X	X	X	X
L'Assemblée du Seuil (1998)	X	X	X	X	X	X
Les Chroniques de l'Apocalypse (1999)	X	X	X	X	X	X



NOUS AVONS CONNU LA LÉGENDAIRE ATLANTIDE
ET NOUS AVONS TRAVERSÉ LES SIÈCLES EN QUÊTE
D'ÉMOTIONS HUMAINES, DE PEUR ET DE JOIE.

ET IL EST TEMPS POUR NOUS DE NOUS DEVOILER,

DE LIVRER NOTRE ÂME AU MONDE,
DE REVENDIQUER NOS ORIGINES...

NOUS SOMMES IMMORTELS.
NOUS VIVONS PARMI VOUS.
NOUS SOMMES LES SELENIM.

LE *CODIX DES SELENIM* EST DESTINÉ À TOUS LES JOUEURS QUI INTERPRÈTENT
DES SELENIM AINSI QU'À TOUS LES MJ DE *NEPHILIM: RÉVÉLATION*.
IL ÉCLAIRE SUR LES DIFFÉRENTS ASPECTS DE LA CULTURE SELENIM
AFIN QUE LES JOUEURS CHOISISSENT LE TON DE LEUR PERSONNAGE.

CE SUPPLÉMENT CONTIENT :

- des règles pour créer et jouer des Maudits qui manipulent l'Orichalque, des adeptes du vaudou – les mystérieux Loa Guédé –, des Immortels frappés par la marque du 666;
- de nouvelles Compétences occultes, de nouveaux Sorts et des manœuvres magiques;
- des informations historiques sur l'Arcane XIII et le Culte de Lilith;
- des témoignages sur les thèmes qui préoccupent les Selenim – Agartha, Akhenaton, les Plans subtils, les Déchus, la treizième Lune, l'Apocalypse...
- des conseils pour survivre dans le monde occulte contemporain;
- des informations sur les principales Figures de Nephilim: Révélation;
- et de très nombreuses aides de jeu – listes de tous les Sorts, compléments à la feuille de personnage, etc.



23,50 €

ISBN: 2-84476-118-6

MULTISIM
édition

www.nephilim-rpg.com