



18

17

16

15

14

13

la mort

la tempérance

le diable

la maison-dieu

l'étoile

la lune

le soleil

LE GRAND CODEX DES ADOPTÉS

Volume XIII

La Mort

Sommaire

Présentation.....	2
Adoption	3
L'esprit de la Lame	4
Histoire.....	5
Organisation	9
Initiation.....	13
Pratiques.....	16
Figures	20
Demeures philosophales	22
Relations	26
PNJ	32

Crédits

Rédaction

TRISTAN LHOMME

Couverture

FRANCK ACHARD

Maquette

SIR HILL JOHNBACK

Collection dirigée par

STÉPHANE ADAMIAK

Présentation

« Premier Axiome : la Bibliothèque existe ab aeterno »

J L Borges La bibliothèque de Babel

Le codex Nephilim est un projet éditorial ambitieux et nouveau dans le jeu de rôle. Il a pour but de mettre à la portée des joueurs et des meneurs de Nephilim le plus de renseignements possibles sur les Arcanes Majeurs en France (l'équivalent des trois quart d'un Hermès Trimegiste par Arcane majeur). Il s'agit de présenter dans le détail une fois par mois de manière régulière (comme un mensuel, ce qu'est officiellement le codex Nephilim) un Arcane.

Chaque codex est un tirage limité (entre 200 et 700 selon les Arcanes avec une moyenne de 500) pour les pays francophones. Il a été pensé pour être acheté par le joueur dont l'un des personnages appartient à l'Arcane en question afin de lui donner plus d'éléments pour améliorer son rôle. Et/ou par le meneur souhaitant se documenter afin d'enrichir ses parties et d'offrir des lieux, des complots des Pnj ancrés dans le monde occulte de Nephilim. D'autres joueurs de Nephilim peuvent en faire la collection si et seulement si ils le désirent. Le codex est avant tout une aide de jeu, un instrument pratique pour joueur et Meneur afin d'augmenter la qualité de leur jeu.

LISTE DES ARCANES MAJEURS	DATE DE PARUTION	AUTEURS
Arcane I Le Bateleur	Novembre 96	Stéphane Adamiak
Arcane II La Papesse	Décembre 96	Frédéric Weil
Arcane III L'Impératrice	Janvier 97	Fabrice Colin
Arcane IV L'Empereur	Février 97	Tristan Lhomme
Arcane V Le Pape	Mars 97	Tristan Lhomme
Arcane VI L'Amoureux	Avril 97	Fabrice Colin
Arcane VII Le Chariot	Mai 97	Stéphane Adamiak
Arcane VIII La Justice	Juin 97	Stéphane Marsan
Arcane IX L'Ermite	Juillet 97	Nathalie Achard
Arcane X La Roue de Fortune	Août 97	F. Colin & S.Marsan
Arcane XI La Force	Septembre 97	Mélanie Gras
Arcane XII Le Pendu	Octobre 97	David Calvo
Arcane XIII La Mort	Novembre 97	Tristan Lhomme
Arcane XIV La Tempérance	Décembre 97	F. Colin & S.Marsan
Arcane XV Le Diable	Janvier 98	Fabrice Colin
Arcane XVI La Maison-Dieu	Février 98	ND
Arcane XVII L'Étoile	Mars 98	ND
Arcane XVIII La Lune	Avril 98	ND
Arcane XIX Le Soleil	Mai 98	ND
Arcane XX Le Jugement	Juin 98	ND
Arcane XXI Le Monde	Juillet 98	Frédéric Weil
Arcane O Le Mat	Août 98	ND

L'adoption



Rejoindre un Arcane est un acte décisif pour un Selenim. En effet, du statut d'Orphelin, il intègre un vaste réseau de relations, d'informations et d'actions qui lui donne un soutien non négligeable pour sa poursuite de l'Agartha. Bien sûr, cette adhésion à une éthique ésotérique implique des devoirs, mais les Arcanes Majeurs respectent la nature individuelle des Selenim. Bien souvent, l'Adoption rapporte plus qu'elle ne coûte.

Intégrer un Arcane nécessite bien sûr d'entrer en contact avec un de ses membres actifs, puis de faire ses preuves afin de suivre le rituel d'Adoption. Durant la création de votre personnage, vous avez eu la possibilité d'accomplir une partie de vos incarnations en compagnie d'Arcanes actifs. Ces relations ont pu déboucher sur une Adoption ; sachez toutefois qu'il est possible de renoncer à son statut pour redevenir Orphelin ou pour rejoindre un autre groupe. La réaction de l'Arcane dépend de son caractère, mais le plus souvent, elle n'a aucune conséquence pire qu'une certaine rancoeur à l'égard de l'ingrat...

En dehors de la création de personnage, il est tout à fait possible de tenter d'intégrer un Arcane au fil de vos aventures. Cette volonté de votre personnage doit être prise en compte par le meneur de jeu avec lequel vous déterminerez la progression de vos recherches et enquêtes entre les scénarios. En effet, pour postuler à l'Adoption, vous devrez là aussi entrer en relation avec un Adopté qui vous parrainera et vous mettra à l'épreuve. Chaque Arcane impose ses propres conditions à l'Adoption décrites dans la partie Initiation de chaque volume du Grand Codex des Adoptés. Cette période d'essai et d'apprentissage est tout à fait propice à de courtes séances en face à face avec le meneur de jeu.

• *Le Stellaire*

Une fois le rituel et le serment d'Adoption effectués, votre Selenim voit son pentacle gravé d'un stellaire, une marque magique affirmant sa fierté d'être Adopté. Les stellaires sont inscrits selon un code conçu par Akhenaton lui-même et reproduisent le symbole gravé sur la Lame mystique de chaque Arcane. Les éventuels sorts inscrits grâce aux enseignements de l'Arcane sont liés au stellaire. Si d'aventure vous deviez renoncer à votre serment, ils disparaîtraient avec lui.

• *La Compétence Arcanes Majeurs (Compétence ouverte)*

Il existe une compétence Arcanes Majeurs pour chacun des vingt et un groupes désignés par Akhenaton. Chaque compétence est développée séparément et représente la connaissance d'un Selenim des us et coutumes d'un Arcane, mais aussi ses contacts au sein de celui-ci. Utilisées en cours de jeu, ces compétences peuvent servir à reconnaître les symboles d'un Arcane, à contacter un Adopté qui pourra apporter une aide en fonction de ses possibilités, etc.

Les compétences Arcanes Majeurs progressent de la même manière que toutes celles dépendant du groupe Tradition (voir chap. l'Agartha dans le livre de règles). D'autre part, le meneur de jeu peut estimer que certains scénarios peuvent donner lieu à une Révélation en rapport avec ces compétences.

L'esprit de la Lame



première vue, le symbolisme de cette lame est simple. Dans presque tous les tarots, elle montre un squelette ricanant, qui moissonne un champ d'où émerge des fragments de corps humains. Parfois, la Mort, parée des attributs de la souveraineté, conduit une procession de pauvres hères vers un sort funeste. Il existe de nombreuses variantes, mais le squelette et sa faux sont toujours représentés.

Le message est simple, mais plus de trente siècles, n'ont pas suffi à le faire pénétrer dans la tête de certains Nephilim : "Les Selenim existent, ils font partie de notre société, ont le droit de se nourrir des humains, et ont autorité sur tout ce qui relève de la mort".

La quête de la Mort fut, et de très loin, la plus terrible jamais entreprise par Akhénoton. Projetant son Ka dans les terres qui s'étendaient très loin à l'ouest de l'Égypte, il visita maints lieux étranges et terribles, s'entretint avec des créatures ni mortes ni vivantes qui gardaient des tombeaux d'Ur, affronta les horreurs sans yeux qui rôdaient au fond des nécropoles sumériennes, avant d'être enfin admis à comparaître devant la grande et terrible déesse qui, sous divers masques, régnait sur tout le Croissant Fertile : Lilith.

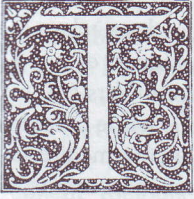
C'est à ce point que l'histoire diverge selon la nature de votre interlocuteur. La tradition des Nephilim affirme qu'Akhénaton offrit un abri au peuple de Lilith. Comprenant que les Selenim étaient pour l'éternité bloqués dans un état intermédiaire entre vie et mort, il les autorisa à survivre en marge de la société Nephilim, et créa une lame en leur honneur. Elle était dépourvue d'inscription, pour que chacun se souvienne que les Selenim étaient proches de l'extinction.

Les Selenim, quant à eux, soutiennent qu'Akhénaton s'est présenté à Lilith à genoux, dans la position du suppliant. Même les maîtres de l'arcane ignorent ce qu'ils se sont dits mais, dans cette version de l'histoire, la lame porte une multitude de hiéroglyphes, certains gravés dans la pierre, d'autres dessinés avec du Ka de Lune noire solidifié, d'autres enfin inscrits en lettres de feu, de terre, d'eau, d'air et de lune. Les légendes affirment que ces divers prophétisaient l'ascension de Lilith vers un paradis de sa propre création, le triomphe de la Mort, et l'avènement d'un "cycle d'ombre" où les Selenim tiendront le haut du pavé sur les autres créatures magiques. Selon une troisième interprétation, très minoritaire, Akhénoton aurait ouvert la voie de l'Agartha aux réprouvés que sont les Selenim.

Avec la récente redécouverte de la lame, il y a de fortes chances que de nouveaux éléments viennent bouleverser le débat d'ici quelques mois ou quelques années.

Histoire

Le lointain passé



out commença après la chute de l'Atlantide, au moment où les héritiers de Tubalcaan, armés d'orichalque, traquaient et détruisaient les Nephilim. Un groupe de Nephilim, menés par Lilith, accepta de se transformer, convertissant leurs Ka-éléments en Lune noire. Le processus fit d'eux des monstres instables, oscillant entre vie et mort, mais les rendit invulnérables à l'orichalque, et leur permit de faire basculer le cours de la guerre.

Au cours des siècles suivants, les Selenim apprirent à maîtriser leurs nouveaux pouvoirs, découvrant nécromancie et kabbale noire, créant les premiers Royaumes... À cette époque, les Selenim, créatures individualistes entre toutes, ne reconnaissaient d'autre autorité que Lilith. Quelques textes très anciens laissent entendre qu'il existait au moins deux "familles" parmi eux, l'une vouée à la surveillance des humains, l'autre à l'étude de l'orichalque, mais même leurs noms ont sombré dans l'oubli.

Tout changea avec Akhénaton, après la visite que le Pharaon rendit visite à Lilith. Au retour de sa quête, il forgea une lame de basalte. Pendant quelques années, elle fut conservée avec les autres, à la Cité de l'Horizon. Puis vint la chute et la rupture du Compromis d'Égypte. Son simulacre agonisant, Akhénaton confia la lame à un Selenim, connu comme l'Innommé. C'est la seule mention de l'existence d'un Selenim dans l'entourage du Pharaon et, bien entendu, il n'apparaît dans aucune chronique Nephilim.

Après une errance de plusieurs siècles, l'Innommé se rendit à Babylone, et remit la lame à Lilith. Qu'en fit-il, pendant toutes ces années ? Les rumeurs disent qu'il parcourut tout le Croissant Fertile, à la recherche d'un Selenim qui serait digne d'être le prince de l'arcane. Certains murmurent que cette quête politique se doublait d'une autre mission, plus spirituelle : ouvrir la route de l'Agartha aux Selenim les plus anciens et les plus sages. L'Innommé disparaît des chroniques après sa visite à Babylone. Qu'est-il devenu ? Le seul élément de réponse est une version du Livre Interdit, conservée dans l'herméthèque de Jérusalem, qui parlait du "sacrifice accomplissant le signe de l'Alliance".

De Babylone à Carthage

À partir de l'an 1000 av. JC, et pendant environ quatre siècles, Lilith conserve la lame, et commence à jeter les bases d'un arcane ressemblant à ses homologues Nephilim. On voit apparaître une structure forte, centralisée, dotée de missions bien définies. Étrangement, elles sont beaucoup plus politiques que mystiques. Lilith elle-même se voit comme une prêtresse, voire une déesse, mais l'arcane qu'elle a créé se consacre essentiellement à entretenir de bonnes relations avec les Nephilim, à empêcher les sociétés secrètes humaines de prendre pied dans le Croissant Fertile, et à servir de "juge de paix" entre les Selenim eux-mêmes.

De ces trois missions, seule la deuxième fut une réussite complète. Ni les ancêtres des

Templiers, ni ceux des Mystères ne réussirent jamais à s'implanter durablement sur les rives de l'Euphrate. Les liens avec les autres arcanes se distendirent petit à petit, jusqu'à ce que les Selenim ne soient plus que de lointains fantômes dans l'esprit de la plupart des Nephilim. Quant à la paix entre Selenim...

La manière "terre à terre" que Lilith avait de gérer l'arcane ne plaisait pas à tous ses sujets. Une faction, de plus en plus nombreuse au fur et à mesure que les siècles passaient, estimait que la lame recelait une multitude de secrets mystiques, et que la Reine des Ténèbres n'avait pas le droit de les confisquer à son profit. Vers 650 av. JC, les mécontents se trouvèrent un chef en la personne de Baal. Ce jeune Selenim exerçait une grande influence sur le peuple phénicien, établi sur la côte méditerranéenne, aux confins de la zone d'influence de Lilith. Avec d'autres mécontents, il parvint à pénétrer dans le Royaume de Lilith et à s'emparer de la lame. Ensuite, face à la colère de sa Reine, il prit la fuite en compagnie d'une partie de son peuple. Des nef, parties de Tyr et de Sidon, abordèrent aux confins du monde, et fondèrent une nouvelle cité : Carthage.

Baal y créa son Royaume, veilla à ce que les mortels qui vivaient sous son ombre soient assez forts pour résister à la vengeance de Lilith, et se proclama premier Sombre Souverain de l'Arcane. Tout le monde s'attendait à ce que Lilith, dépossédée, le réduise à néant en quelques années. À la surprise générale, elle ne bougea pas. Par la suite, ses fidèles prétendirent qu'elle avait volontairement remis la lame à Baal, effaçant le souvenir de l'offense faite de pouvoir la venger. Baal, quant à lui, fut assez fin pour placer sa nouvelle cité sous le patronage de Tanit, le nom sous lequel Lilith était adorée en Phénicie.

Pendant cinq siècles, l'histoire mortelle de Carthage sert de toile de fond aux recherches de Baal. C'est à cette époque que l'arcane se détourna définitivement des Nephilim, et se concentra sur la nécromancie et la kabbale. D'immenses progrès furent effectués, et la première herméthèque Selenim vit le jour. D'abord installée à Carthage même, elle fut bientôt déménagée en Sicile puis, après la chute de l'île aux mains des Romains, très loin dans les profondeurs du Sahara. Elle s'y trouverait toujours, gardée par un peuple de nomades dirigés par une poignée de Sans Repos...

La destruction de Carthage par les armées romaines, en 146 av. JC, est un épisode des luttes entre humains, pas un événement occulte. Elle eut toutefois de profondes répercussions : l'arcane était privée de son chef, de ses ressources, d'une source constante de Ka-Soleil, et surtout de sa lame. Celle-ci disparut dans les flammes, lors de l'incendie du grand temple de Baal. Les autorités de l'arcane réussirent à garder cette perte secrète jusqu'à la fin du XVe siècle de notre ère.

Un nouveau cycle

L'exil du nouveau Sombre Souverain à Rome marque le début du retour de la Mort dans la danse mortelle des sociétés secrètes. Jusqu'aux grandes invasions barbares, les Sombres Souverains successifs se consacrèrent à la création d'un réseau d'herméthèques et de relais, disséminés dans tout le monde civilisé, ainsi qu'à la destruction des "concurrents" manipulés par les Mystères et les Nephilim.

Le bilan de cette période est vite fait : leurs plans à court terme furent un échec

total... qui sema les graines de succès dans les siècles à venir. Rome tomba... mais les Selenim établis aux quatre coins de l'empire restèrent en place. Les chrétiens, puis les musulmans, imposèrent leur domination spirituelle aux peuples qui autrefois vénéraient Astarté ou Hécate... mais les papes et les califes ménagèrent une place de choix à l'Adversaire, aux créatures des ténèbres, aux monstres, bref aux Selenim.

Les Sombres Souverains s'exilèrent à Byzance (où ils soutinrent constamment les efforts de l'Empereur pour maintenir une société organisée). Ils y végétèrent pendant quelques siècles, jusqu'aux alentours de l'an mil. Au XI^e siècle, des dizaines d'émissaires partirent aux quatre coins de l'Europe, puis du reste du monde. Leur objectif : retrouver les Selenim dispersés après la chute de Rome, puis contacter ceux qui s'étaient toujours trouvés hors des frontières de l'empire. En 1153, le Sombre Souverain Baal-Hammon proclama, dans un document resté célèbre, que "d'un bout à l'autre de l'univers, tous les êtres de Lune noire se tournaient vers l'arcane, cherchaient refuge sous la faux de la Mort, et se préparaient à ouvrir une nouvelle ère". Cette brève apogée ne dura que jusqu'en 1204. Cette année-là, la Quatrième Croisade détruisit l'empire byzantin. Rétrospectivement, du point de vue d'un historien des conspirations, l'affaire ne pose pas de difficultés : c'était la vengeance des fidèles de Lilith, patiemment préparée depuis le vol de la lame. "Des fidèles de Lilith". Pas de Lilith. Au XIII^e, la Reine des Ténèbres avait disparu depuis déjà longtemps...

Comprenant que Byzance était une cause perdue, le Sombre Souverain et ses acolytes s'exilèrent en Occident. Du XIII^e au XV^e siècle, Paris fut la capitale d'un arcane affaibli, humilié, mais encore redoutable.

La chute de l'arcane...

Le culte de Lilith commence donc à faire parler de lui en 1204. Ce groupe d'anciens Selenim, pour la plupart originaires du Moyen-Orient, avait développé une "religion" autour de la fondatrice de leur espèce. Leurs dogmes se résument à peu de choses, toutefois. Une fois ôtés tous les oripeaux théologiques, il ne reste qu'un fond de cupidité : "du Ka-Soleil pour les représentants de la déesse."

Bien entendu, l'arcane, fondée par des "voleurs impies" était la première de leurs cibles. Les escarmouches se multiplièrent. Le Sombre Souverain fit une dernière tentative pour récupérer la lame (et saint Louis alla mourir dans les ruines de Carthage, croyant sincèrement s'être croisé pour délivrer la Terre Sainte). Ce fut un échec. Pendant un siècle, l'arcane tint tant bien que mal. La grande peste des années 1350 marqua le début de son déclin. Les nécromants du culte étaient infiniment plus puissants que ceux de l'arcane. La lutte, mort contre mort, Sans Repos contre Sans Repos, dura encore soixante ans. En 1422, le Sombre Souverain Baal-Shubub s'immola, pour être remplacé par une marionnette du culte.

L'arcane XIII ne fut plus, pour cinq siècles et demi, qu'une coquille vide. Les Enfants de Lilith nommaient les Sombres Souverains, signaient les décrets en leur nom, déplaçaient à leur guise le siège de l'arcane (à partir du XVIII^e siècle, ce fut Venise). Toutes sortes de légendes terribles commencèrent à circuler dans la société Nephilim à propos du culte et de ses crimes. La plupart étaient vraies... Une poignée de Selenim se voua corps et âme au culte de la déesse, mais la plupart se contentèrent de prendre leur distance, payant fidèlement leur "dîme" de Ka-Soleil, assistant à

quelques cérémonies, et restant à l'écart le reste du temps. La plupart des anciens se claquemurèrent dans leurs Royaumes, refusant d'avoir quelque rapports que ce soit avec leurs congénères.

... sa mort...

La situation resta figée jusqu'à la fin du XXe siècle. Le dernier Sombre Souverain, Baal-Jeort, voyait loin. Il commença, tout doucement, à préparer la révolte de l'arcane. Un Royaume clandestin fut crée à Paris, les herméthèques furent soigneusement dégarnies de leurs textes les plus intéressants, d'anciens rituels furent exhumés. Le culte le prit de court. Au cours d'une nuit mémorable, à Venise, les Enfants de Lilith annoncèrent que "la Mort était morte". L'arcane était dissoute. Partout dans le monde, ses dirigeants furent exécutés par des créatures aux ordres du culte. Baal-Jeort fut sacrifié à Lilith. Ensuite, les dirigeants du culte se préparèrent à commettre le crime ultime : assassiner la déesse pour que son Ka de Lune noire inonde la Terre. S'ils étaient parvenus à leurs fins, les Selenim seraient devenus l'espèce magique dominante, au grand dam des Nephilim et des humains.

... et sa renaissance

C'est à ce moment que la lame refit surface, aux mains d'un groupe de jeunes Selenim qui détenaient également le Livre Interdit, un recueil de textes et de rites compilés par Baal-Jeort.

Les porteurs de la lame déjouèrent les plans des Enfants de Lilith (avec, dit-on, le soutien discret de la déesse). Peu après, au cours d'une cérémonie dans les ruines de Babylone, ils furent acclamés Princes de l'arcane par la majorité des Selenim présents.

C'était il y a moins de dix ans, et nous quittons le domaine de l'histoire pour celui de l'actualité.



Organisation



La Mort est, sous son incarnation actuelle, le plus jeune des arcanes majeurs. Sa destruction et sa renaissance remontent à une poignée d'années et, dans bien des domaines, le processus de reconstruction est encore inachevé. Dans bien des régions, le conseil des Baals, qui a succédé au Sombre Souverain de jadis, n'est reconnu que de manière formelle. Le vrai pouvoir est alors exercé par les potentats locaux, qui dominent souvent le pays depuis des siècles. Dans de nombreux endroits, la présence de Selenim souverains, maîtres d'un Royaume, complique encore les choses. Comment l'émissaire de l'arcane doit-il se comporter avec une créature fabuleusement puissante, largement coupée du monde, et qui considère le territoire environnant comme son domaine ?

LE TRÔNE DE LA MORT

Pour l'heure, l'arcane a de nouveau son siège à Paris. Les Baals résident dans un hôtel particulier de l'île Saint-Louis, en compagnie de leurs assistants plus deux douzaines de chercheurs, d'herméticaires et de copistes mortels.

Le Livre Interdit a été reproduit en "un certain nombre" d'exemplaires, qui ont été disséminés dans "un certain nombre" de sites sûrs. La plupart se trouvent en région parisienne, dans des endroits parfaitement improbables. On sait de façon certaine qu'une copie a été dissimulée dans les catacombes (où l'arcane tient une partie de ses réunions). Une autre a tout simplement été placée dans une grande caisse, et versée aux Archives de France (où, compte tenu des habitudes des bibliothécaires, elle peut dormir plusieurs siècles sans être dérangée). Une troisième a été scellée dans l'un des piliers de la future station Pyramides du métro Météor. D'autres ont été remises à des serveurs humains.

Les dirigeants

Depuis sa renaissance, la Mort est dirigée par un conseil. Ses membres, au nombre de cinq, ont choisi de porter le nom de Baal, en l'honneur du premier Sombre Souverain. Ils ne sont pas plus individualisés et, lors des rares occasions où ils se montrent en public, ils prennent grand soin de masquer leur simulacre et de brouiller leur imago, adoptant tous la larva, un costume de carnaval vénitien formé d'un masque blanc en forme de proue et d'un vaste manteau noir. On sait toutefois qu'il s'agit de Selenim relativement jeunes (moins d'un siècle, d'après les rumeurs). Certains disent qu'ils se promènent incognito parmi leurs sujets, d'autres affirment qu'ils sont en contact constant avec Lilith. D'autres rumeurs, encore plus folles, parlent de liens avec des créatures à peine concevables, Sauriens ou Parques...

Les adoptés

L'arcane a une foule de tâches urgentes à remplir. Il serait excessif d'affirmer qu'elle s'est dotée de "services" bien distincts, et que chaque Selenim se consacre à un domaine et à un seul, sous l'autorité de l'un des Baals. Toutefois, d'ici dix à quinze ans, ce sera chose faite. Pour l'instant, seuls quatre grands "domaines" existent à l'état embryonnaire. La plupart des adoptés occupent deux, voire trois fonctions, au gré des besoins et des circonstances. Si vous êtes le seul représentant de l'arcane à des kilomètres à la ronde, après tout, vous êtes bien obligé de vous intéresser à la nécromancie, à la kabbale et aux relations avec les orphelins, sans oublier la préparation de planques pour d'éventuels adoptés de passage...

Les Charon

Ces Selenim s'intéressent en priorité aux humains, et plus exactement aux humains morts. Ils règnent assez souvent sur un cimetière, d'où ils font progresser la "science" de la nécromancie. D'une manière générale, ils influent assez peu sur les progrès de l'arcane. Après tout, la nécromancie a toujours été à l'honneur parmi les adoptés, même lorsque l'asservissement au culte était total. Les nécromanciens sont généralement des solitaires, et leurs liens avec leurs dirigeants sont, au mieux, ténus. Le principe d'un "pèlerinage" décennal au palais de l'arcane, où chaque nécromant consignera ses découvertes dans la grande herméthèque, a été adopté il y a peu. Le premier devrait se dérouler en 1999.

Les Musiciens des Âmes

Loin d'être de paisibles "jardiniers des nécropoles", ces Selenim s'intéressent de près à la Pavane. C'est un groupe relativement restreint, très influent, peu aimé de la majorité des Selenim (adoptés ou non), et qui semble résolu à faire avancer leurs recherches à tout prix, quels que soient ses effets sur le psychisme de leurs cobayes.

Le Musicien le plus connu est une créature connue sous le nom de Joueur de Flûte. Depuis une vingtaine d'années, elle sillonne le monde, et partout où elle passe, les humains basculent dans une folie meurtrière qui peut durer des mois ou des années. Émeutes, guerres civiles, massacres... Le Joueur de Flûte s'en moque. Il reste juste assez longtemps pour observer le résultat de ses manipulations sur le Ka-Soleil de ses cobayes, puis il reprend la route. Le fait qu'une telle créature ait rejoint l'arcane a suffi à en chasser plusieurs dizaines de Selenim "modérés", qui respectent le cheptel humain.

Ceux qui engendrent des lamies

Après les nécromants, les kabbalistes. Ce groupe de Selenim a passé ces dernières années à éplucher le Livre Interdit, à reconstituer d'antiques rituels, et à recréer les herméthèques de l'arcane. Maintenant que les bases sont solidement posées, ils considèrent qu'il est temps de passer aux expériences. Leur nom est, en soi, un élément intéressant. De toute évidence, ils estiment qu'ils engendrent les créatures qu'ils invoquent, là où les kabbalistes traditionnels estiment qu'ils les invoquent.

Les kabbalistes représentent à peine un tiers des adoptés, mais ils exercent une grande influence sur le conseil des Baals (ou est-ce le contraire ? En tout cas, les Baals suivent fréquemment leurs suggestions. Que celles-ci aient préalablement été dictées aux kabbalistes par des représentants des Baals est un autre débat).

Les Voix de l'Ombre

La magie est une belle chose, mais ce n'est pas tout. La diplomatie est un domaine neuf, où les capacités magiques n'entrent pas vraiment en ligne de compte. C'est la responsabilité des Voix de l'Ombre. Ils sont à peine une trentaine, et ils servent de missi dominici aux Baals. Lorsqu'ils parlent, c'est pour transmettre la volonté du conseil. Lorsqu'ils arrivent dans une région, c'est pour y agir au nom de leurs maîtres. Ils ont carte blanche, et n'hésitent pas à s'en servir.

Pour l'heure, leurs talents s'exercent dans trois directions :

- Le culte. Même affaibli, le culte de Lilith est encore une force à ménager. La seule chose qui a sauvé les Baals d'une violente contre-attaque est la division dans les rangs de l'ennemi. Les principaux Enfants de Lilith sont morts, et les autres sont incapables de se mettre d'accord sur leurs successeurs. Les Voix s'emploient à veiller à ce que cette situation se prolonge jusqu'au moment où le culte ne sera plus assez important pour représenter une menace.
- Les Selenim indépendants. Les adoptés représentent à peine un quart de la population totale des Selenim. Les Maudits sont souvent trop paranoïaques ou trop individualistes pour s'intéresser à un groupe. D'autres n'ont plus que mépris pour Akhénaton et "ses visions pour Nephilim". Les Selenim jeunes ne préoccupent pas vraiment les Baals. Quant aux anciens, qu'ils aient fondé leur Royaume ou qu'ils soient sur le point de le faire, ils sont puissants, égoïstes et redoutables. Certains acceptent de ne pas interférer avec les plans de l'arcane, d'autres ont besoin d'être corrompus, ou négocient des faveurs... Une Voix est notamment installée à plein temps à Haïti, ou elle fait de son mieux pour empêcher l'île d'exploser pour de bon.
- Les Nephilim. Il faudra des siècles pour dissiper tous les malentendus qui séparent Déchus et Maudits. Mais il n'est jamais trop tôt pour commencer. Quelques arcanes ont reçu des visites protocolaires de Voix de l'ombre. Leur discours se limite à "nous sommes disposés à rejoindre la grande fraternité magique d'Akhénaton, et à lutter à vos côtés contre nos ennemis communs". Pour l'instant, seule la Tempérance a réagi positivement. Les autres ont mis la question en délibération. En bons immortels, ils mettront probablement quelques années avant de donner une réponse.

MAIS... IL EN MANQUE UN ?

Quatre domaines, et cinq Baals. À moins que l'un des maîtres de l'arcane ait choisi de travailler seul, un cinquième de l'organisation échappe aux yeux des observateurs. Vous trouverez toutes les précisions nécessaires au chapitre Intrigues.

GÉOGRAPHIE

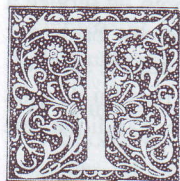
À l'heure actuelle, la Mort s'étend sur l'Europe, les Caraïbes, l'Amérique du sud et une partie de l'Asie centrale (Samarcande marquant le point extrême de son influence à l'est). Dans les années à venir, les Baals ont bien l'intention de la développer dans les directions suivantes :

- Le Proche-Orient. Pour l'heure, l'arcane dispose d'un petit hypogée à Tel-Aviv et d'un autre à Damas. Le reste de la région est sous le contrôle de Selenim très anciens. La plupart sont restés fidèles au culte de Lilith, et n'ont aucune raison d'aimer l'arcane. Depuis peu, toutefois, le site de Babylone où repose la déesse est accessible à tous les Selenim.
- L'Amérique du nord. L'ancien arcane s'était vu interdire par le culte de s'y intéresser. Les Enfants de Lilith craignaient que la Mort n'y reconstruise une base arrière. Maintenant que cet obstacle est écarté, l'arcane est libre de peser à sa guise sur le psychisme des Canadiens et des Américains et, de toute évidence, les Baals n'ont pas l'intention de s'en priver.
- L'Amérique centrale. Une bonne partie des anciens dieux aztèques étaient des Selenim. Assez anciens pour mépriser Lilith et son culte, ils se tiennent également à l'écart du nouvel arcane. Les émissaires que les Baals ont envoyés dans la région ont tous disparu.
- L'Asie. Aucune région du monde n'est épargnée par les Selenim. Ils sont aussi nombreux en Inde ou en Chine qu'ailleurs. Mais ces créatures ont leurs propres traditions, et se tiennent à l'écart. On sait que leurs Anciens sont issus de la migration d'une partie des premiers enfants de Lilith, à l'époque des Guerres Élémentaires. Même si leur départ est antérieur à Akhénaton, ils ne sont pas nécessairement hostiles à l'arcane. À terme, les Baals espèrent nouer des relations fructueuses avec eux...
- L'Afrique. Le Maghreb est sous le contrôle de l'arcane. En fait, il a même été question, peu après sa refondation, de retourner s'installer sur le site de Carthage, ou plus exactement dans la grande ville humaine la plus proche : Tunis. Ce sera probablement chose faite au début du prochain millénaire, en dépit des réticences d'une partie des Baals. L'Afrique noire abrite une petite population de Selenim, et tout indique que leur nombre est destiné à augmenter au fur et à mesure que la situation du continent se détériorera.



Initiation

L'adoption



héoriquement, l'arcane 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". Quant aux souverains d'un Royaume, aucun ne s'est donné la peine de subir les rites d'adoptions.

Reste les jeunes Selenim. Les adoptés sont rarement âgés de plus d'une dizaine de siècles. Pour qu'une candidature soit acceptable, il faut qu'elle soit présentée par un adopté "à la renommée irréprochable", qui servira de parrain. Le passé des nouveaux venus est soigneusement examiné par les adoptés locaux. Si le candidat répond aux conditions, tant mystiques que politiques (il est très mal vu d'avoir eu des sympathies pour le culte), 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 doit être délicatement vidé de son Ka-Soleil par le candidat jusqu'à ce que la mort ou la folie s'ensuive (cette pratique est plus ou moins respectée, selon les régions et les adoptés. Là où les humains sont vigilants, elle est pratiquement tombée en désuétude. Dans les pays où les autorités sont négligentes ou corruptibles, elle est systématiquement observée).

Les anciens péans à Lilith ont été supprimés par les Baals. Depuis leur avènement, la liturgie des rites d'initiation dépend du domaine dans lequel le candidat compte se spécialiser. Le sermon adressé aux futurs nécromanciens est plein de références à leurs responsabilités envers les âmes des humains. Celui des kabbalistes est beaucoup plus complexe, rempli d'allusions obscures dans un dialecte énochéen qui n'est plus parlé depuis longtemps – les auditeurs en saisissent rarement toutes les nuances.

Dans tous les cas, le nouvel adopté jure fidélité aux Baals, promet de les servir pour l'éternité, et appelle sur lui la vengeance de l'arcane s'il venait à divulguer ses secrets.

LA VOIE SINISTRE

La procédure d'adoption "normale" concerne les Selenim nés depuis un moment, et qui ont accepté leur nouvel état. Il en existe une autre. Sans être secrète, elle n'est pas précisément publique. Les Selenim naissent des Nephilim, et l'arcane n'hésite pas à hâter le processus. Il suffit d'un rien pour amorcer le pourrissement du pentacle. Sa corruption peut prendre des années, voire des vies entières, mais une fois qu'elle tient une proie, la Mort ne la lâche plus. Dans certains cas très rares, il lui arrive même de kidnapper des sujets prometteurs pour leur arracher leur pentacle et les convertir de force. Les Selenim obtenus de cette manière sont soigneusement endoctrinés avant d'être utilisés.

Bien entendu, si les Nephilim découvraient ces pratiques, ils réagiraient très mal. On pourrait même assister à une rupture des relations entre la Mort et les autres arcanes, et au début d'une guerre magique de grande ampleur.

C'est alors que le parrain grave le stellaire de l'arcane dans le noyau de Lune noire de l'adopté, à l'aide d'un couteau de plomb serti d'orichalque, de mercure solidifié et, dit-on, d'un fragment de Lune noire.

Dans les jours suivant la cérémonie, le nouvel adopté se verra assigner des devoirs. Du temps des Sombres Souverains, la règle était "un adopté doit un an de service à l'arcane à chaque décennie". Actuellement, l'état d'urgence aidant, les Baals ont imposé un autre rythme, plus soutenu. Depuis leur avènement, "un adopté sert l'arcane 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". Pour l'instant, rien n'indique que celui-ci s'achève dans un avenir prévisible.

Hierarchie

À la possible exception du Diable, tous les arcanes Nephilim se conforment peu ou prou au même schéma : plus un adopté est proche de l'Agartha, plus il a de responsabilités et d'influence. Contrairement à leurs cousins, les Selenim n'ont aucune notion de progression vers un but occulte. Logiquement, les plus anciens devraient exercer le pouvoir. Il n'en est rien, pour deux raisons.

D'une part, pendant des siècles, l'arcane n'a été qu'une marionnette, et les Selenim anciens n'ont pas encore pris toute la mesure des changements qu'elle a subis en à peine dix ans. Et puis, surtout, les Baals se méfient comme de la peste des vieux Selenim, qu'ils soupçonnent en bloc de collusion avec le culte de Lilith, d'ambition personnelle, ou d'un mélange des deux. À la place, ils se basent sur le mérite des adoptés. Bien sûr, même pour des immortels inhumains, la notion de "mérite" est quelque chose de très subjectif. Les Baals font l'impossible pour promouvoir des Selenim jeunes, compétents et efficaces, mais il y a toujours une honnête proportion d'adoptés qui doivent leur poste à la politique...

L'image choisie, non sans ironie, pour indiquer les progrès des adoptés est celle d'une descente aux enfers.

Psychopompe

C'est le tout-venant des adoptés. Ils servent l'arcane 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 Mort en cas de problème, qu'il soit financier, ésotérique ou autre.

Passeur

En dehors de leur titre, rien ne distingue les passeurs des adoptés ordinaires. 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 rituel nécromantique, ou conçu l'invocation d'une nouvelle créature de kabbale... À part un certain crédit auprès des adoptés, ce titre n'entraîne ni responsabilités, ni privilèges particuliers.

ET LES SOUVERAINS ?

Les Selenim maîtres d'un Royaume occupent une position à part dans la structure de l'arcane. Théoriquement, ils sont tout aussi concernés par la Mort que les autres Maudits. Toutefois, en pratique, ils ont tendance à s'en désintéresser, et l'arcane le leur rend bien. Les relations avec la majorité des souverains sont distantes et empreintes de formalisme. Lorsqu'ils daignent s'intéresser aux affaires de la Mort, les souverains sont traités avec politesse, respect et plus qu'un petit peu de crainte.

Il est important de noter que l'arcane n'enseigne pas à ses membres les secrets de la création d'un Royaume. En fait, il est tout à fait possible de vivre plusieurs siècles comme adopté sans entendre parler de ces "poches" de Lune noire. Les Baals sont censés, un jour ou l'autre, prendre position sur la question, mais ce ne sera pas pour ce siècle...

Assesseur

Normalement, les assesseurs sont des Selenim qui sont fidèles à l'arcane depuis assez longtemps pour qu'on leur confie la responsabilité d'un hypogée. En pratique, on trouve souvent de simples adoptés à la tête d'un hypogée, dans la mesure où la Mort n'a pas encore assez de personnel. Contrairement aux autres adoptés, ils doivent consacrer une bonne partie de leur temps à l'arcane, et les Baals leur confient fréquemment des responsabilités supplémentaires, en plus de la gestion de leur hypogée (surveiller les Templiers locaux, détruire une certaine cellule de mystes, influencer les autorités humaines dans un sens favorable aux intérêts des Baals, etc.). En contrepartie, ils bénéficient de privilèges importants. Ils ont théoriquement la prépondérance sur tous les Selenim de leur région. S'ils désirent fonder un Royaume sur le territoire qui leur est confié, l'arcane est censé les aider. En pratique, cela arrive rarement : les Baals ont horreur de perdre d'excellents serviteurs, surtout s'ils se transforment en alliés incommodes. Depuis la renaissance de l'arcane, le cas s'est présenté une dizaine de fois, et les Baals n'ont autorisé qu'une seule Assomption. Les autres candidats ont été priés d'attendre quelques années supplémentaires.

Les assesseurs exercent souvent une grande influence sur le domaine qu'ils se sont choisis. Même si elle n'est pas toujours néfaste pour les humains, c'est très souvent le cas. Après tout, beaucoup de Selenim anciens préfèrent les émotions fortes, surtout la terreur... et l'immense majorité des assesseurs est âgée de plusieurs siècles.

Juge des enfers

Chacune des quatre branches de l'arcane possède trois Juges, qui servent de conseillers et de garde rapprochée à l'un des Baals. Traditionnellement, ils portent le nom de Minos, Eaque et Rhadamante, les trois juges de l'Hadès. Ces titres correspondent à des fonctions. Les douze Juges des enfers actuellement en activité forment une micro-société à part entière, avec ses haines, ses amitiés et ses complots. Ils passent énormément de temps à Paris, en compagnie de leurs maîtres mais, heureusement, ils ont tous une "vie privée" très chargée.

- Le Minos est, traditionnellement, un Selenim violent, tourné vers la destruction

et la mort. Chacun des quatre Minos a sa personnalité et ses préférences, mais ils sont tous capables de défendre "leur" Baal contre à peu près n'importe quoi, y compris les autres membres du conseil...

- L'Eaque est un médiateur et un messenger, voué à apaiser les tensions. On murmure que les quatre Eagues passent plus de temps à conférer entre eux pour préparer les rencontres du conseil, que leurs maîtres n'en passent à se réunir.
- Le Rhadamante, enfin, est toujours un magicien. Son art magique de prédilection dépend du Baal pour lequel il travaille, mais ils sont tous plus qu'accomplis (80 à 100% dans la compétence magique appropriée).

Pratiques

uel que soit le domaine dans lequel un adopté choisit de se spécialiser, tous les Selenim appartenant à la Mort doivent accomplir plusieurs missions.

Veiller au bien-être des morts

Les morts ont assez peu de prédateurs... mais les Selenim sans scrupules qui exploitent l'âme des défunts pour leur propre plaisir sont relativement nombreux.

Théoriquement, les adoptés doivent les convaincre sans violence de "libérer leurs esclaves". En pratique, certains cimetières voient des guerres féroces entre adoptés et Selenim traditionalistes. Elles se livrent généralement par créatures de kabbale interposées, mais il arrive que les défunts eux-mêmes y soient enrôlés, plus ou moins contre leur gré.

Et puis, les Baals n'ont pas encore fait savoir où s'arrêtait "l'esclavage" et quels étaient les paramètres d'un "traitement convenable" des âmes humaines. Officiellement, ils étudient la question, et publieront une charte détaillée d'ici quelques années (en réalité, cela risque de prendre beaucoup plus longtemps).

Autrement dit, lorsque les conditions politiques le permettent, une partie des adoptés fait l'effort d'essayer de rectifier les abus les plus criants. Les autres se contentent de déclarations de principe.

La destruction des effets-dragons de Lune noire "mangeurs d'âmes" fait également partie des responsabilités des adoptés. Ces créatures sont excessivement rares, mais elles sont si redoutables que même les Selenim extérieurs à l'arcane coopèrent volontiers avec ceux qui ont le courage de les traquer.

Accroître les connaissances occultes de la Mort

La compilation du Livre Interdit est une tâche sans fin, à laquelle chaque adopté se doit de participer. La purge menée par le culte a détruit 90% des herméthèques de

ET ENVERS LES VIVANTS ?

Comme tous les Selenim, les adoptés considèrent les humains comme une source de nourriture, et pas grand-chose de plus. Toutefois, les Baals ont clairement fait savoir qu'ils désapprouvaient les comportements "excessifs". Les sacrifices humains sont tolérés dans une poignée d'occasions, mais pas les massacres, ni les manipulations émotionnelles sur une grande échelle.

Si un adopté désire entretenir un culte du Sang autour de sa personne, c'est son droit, mais il est prié de le signaler. À partir du moment où il reste invisible et insoupçonnable, ses "jouets" mortels sont libres de faire ce qu'ils veulent. Au delà d'un certain âge, rares sont les Selenim qui n'ont pas joué au gourou à un moment où à un autre de leur existence.

Enfin, la création intentionnelle de Sans Repos est formellement interdite. L'arcane tolère les Sans Repos "accidentels", à l'intérieur de certaines limites (qu'ils restent discrets, qu'ils n'interfèrent pas avec les affaires de leurs géniteurs, et qu'ils aient le bon goût de se laisser tuer s'ils deviennent encombrants).

l'arcane. Une foule de connaissances précieuses ont disparu – encore que "disparu" soit un terme très relatif. Tout ce qui figurait dans les herméthèques venait des travaux d'autres Selenim, et beaucoup sont encore en vie.

Une partie des Voix de l'ombre se consacre à la recherche des anciens contributeurs, et "rachète" leurs connaissances. La monnaie d'échange est, généralement, de nature politique : tolérer une transgression, protéger le chercheur contre une menace, ce genre de chose. Toutefois, des marchés plus ésotériques sont envisageables. Certains exigent de se faire payer en Lune noire, ou tout simplement de puiser à leur gré dans les connaissances récupérées par l'arcane.

Réduire l'influence du culte de Lilith

Diminué et humilié, le culte existe encore. Ses dirigeants ont disparu, mais ses membres sont encore là, nombreux et rêvant de revanche.

Officiellement, les adoptés sont priés de garder leurs distances avec les fidèles avoués de Lilith, et de laisser les Voix de l'Ombre les ramener dans le droit chemin. Officieusement, les Baals ont fait savoir que toute action visant à diminuer leur nombre et leur poids au sein de la société Selenim était non seulement autorisée, mais récompensée. Selon les personnalités en présence, les relations entre culte et arcane oscillent entre guerre larvée, tentatives d'assassinat... et respect sincère de part et d'autre.

Au cours des années qui viennent de s'écouler, beaucoup de jeunes Selenim se sont tournés vers l'arcane. Très peu ont rejoint le culte. Si cette tendance continue, d'ici une ou deux décennies, le culte sera perçu comme un refuge pour vieux Selenim grincheux et traditionalistes... Bref, comme l'arcane était perçu jusqu'à une date récente.

Cartographier le champ magique de la Lune noire

De l'aveu même des Baals, cette mission est la plus importante de toutes celles qui s'offrent aux adoptés. Plus les connaissances sur le champ de Lune noire seront précises, plus il sera facile de prévoir ses fluctuations, ce qui simplifiera considérablement la pratique de la magie, et aidera à la survie de l'espèce toute entière. Le travail est terriblement complexe. Le champ de Lune noire dessine un réseau très ténu, qui couvre toute la surface du globe. Dans de nombreux endroits, la Lune noire est à peine plus que le fantôme d'un écho. Dans une poignée de lieux, sa présence est encore sensible. Quelques sites en conservent des traces assez importantes pour que même les Nephilim les sentent – et, dans une toute petite partie de ces lieux “chargés”, le champ de Lune noire reste constamment à des niveaux élevés.

ÉBAUCHE D'ATLAS DE LA LUNE NOIRE

Les chercheurs de la Mort ont défini plusieurs zones où le champ de Lune noire se maintenait à des niveaux élevés pendant presque toute l'année. En voici une première liste.

- Europe. La Lune noire y est limitée à une poignée de poches minuscules. Il y a en a une dans le nord de la Grèce, plusieurs dans les Balkans, une relativement importante en Toscane, une dans le Massif central et deux en Norvège. L'existence d'une forte concentration de Lune noire dans la région de Tchernobyl soulève de nombreuses interrogations. Était-elle déjà là avant 1986 ?
- Asie. La Sibérie est littéralement constellée de taches de Lune noire. Sur le site de l'explosion de la Toungouska, en 1908, le champ est “plein” en permanence. Une autre poche, centrée sur Calcutta, semble en expansion constante. Pour l'instant, les chercheurs de la Mort n'ont pas encore réussi à s'implanter durablement en Chine et au Japon, mais ces deux pays semblent fertiles.
- Amérique du Nord. La Nouvelle-Angleterre, le sud du Mississipi et une partie du désert du Nouveau-Mexique sont des environnements particulièrement propices à la survie des Selenim.
- Amérique du Sud. Pour l'instant, la Mort n'a aucune donnée claire sur le Mexique, mais tout indique que le champ de Lune noire y est très important. Les Caraïbes, et tout particulièrement Haïti, sont fabuleusement riches. Il pourrait s'agir de la région du globe la plus riche en Lune noire.
- Afrique et Moyen-Orient. Les premières mesures indiquent plusieurs gisements importants au centre du Sahara et une ou deux concentrations mineures en Égypte. L'étude des régions transsahariennes est en cours. Quant à celle du Moyen-Orient, elle commencera lorsque le culte consentira à ouvrir ses portes aux envoyés de l'arcane.
- Océanie. L'Australie est jonchée de petites poches de Lune noire. Le champ est particulièrement dense autour d'Ayers Rock. L'île de Pâques est un véritable phare de Lune noire, mais les émissaires du culte n'ont pas pu y prendre pied : elle se trouve sous l'ombre d'un Royaume isolationniste.

La plupart des “cartographes” improvisés se contentent de se promener, de noter la puissance du champ de Lune noire aux endroits où ils passent, et de communiquer le résultat de leurs observations au siège de l’arcane.

Petit à petit, les chercheurs de la Mort¹ ont commencé à distinguer une image. Elle est encore brouillée, notamment par les Royaumes, qui sont des concentrations “parasites” de Lune noire, mais elle s’affine de mois en mois. Ils commencent à distinguer des “marées” de Lune noire, à comprendre qu’elles sont régies par un cycle, et que celui-ci est plus ou moins rapide en fonction de la quantité de Lune noire présente dans la région.

Les chercheurs les plus optimistes affirment que d’ici dix à vingt ans, les adoptés seront en mesure de prédire les fluctuations du champ magique avec une précision proche de 100%. Les pessimistes répliquent qu’il s’agit d’une tâche titanesque, qui prendra encore plusieurs siècles.

L'ARCHÉOMÈTRE

Un adopté nommé Kearek, un ancien membre de la Roue de la Fortune, travaille depuis vingt ans à la création d’un archéomètre capable de détecter les champs de Lune noire et de prévoir leurs fluctuations. Jusqu’ici, toutes ses tentatives ont été infructueuses, mais les Baals le subventionnent largement. Ils ont suffisamment confiance en Kearek pour lui avoir remis quelques grammes de Lune noire. Il semble que cela ait considérablement fait progresser ses recherches. Il y a quelques mois, Kearek a déclaré qu’il était “presque arrivé au cœur du problème”. Toutefois, lorsque les Baals lui ont demandé une date précise, il est devenu très évasif...



¹ Il s’agit d’humains “empruntés” au CNRS et à divers centres de recherche, sous le contrôle direct des Rhadamantes. Ils utilisent une batterie d’ordinateurs ultramodernes et des logiciels dérivés de ceux utilisés pour les prévisions météorologiques.

Figures

Saabadon, simple adopté



Saabadon est un jeune Selenim, qui n'a pas encore un demi-siècle. Pendant des décennies, il a gardé un profil bas, satisfaisant aux obligations imposées par le culte sans se faire remarquer. Après la chute des Enfants de Lilith, il a rejoint l'arcane avec enthousiasme. C'est un admirateur ardent des Baals, qu'il considère comme des sauveurs, et comme "ceux qui vont rendre aux Selenim leur place dans la grande fraternité magique d'Akhénaton" (il est encore assez jeune pour considérer son passé de Nephilim avec autre chose que de l'amertume).

Sa dernière incarnation en tant que Nephilim date de 1937, et il a basculé dans le camp de la Lune noire en 1943, alors qu'il était résistant dans un maquis du sud-est de la France. Il a changé deux fois d'identité depuis, mais il a conservé un arsenal impressionnant (et en état de marche). Pour l'instant, il vit de ses rentes, dans une paisible maison de la banlieue parisienne. Il a une poignée d'amis humains, conserve quelques contacts chez les Nephilim, et se rend régulièrement aux réunions de la branche parisienne de l'arcane.

Il évite de faire souffrir les humains, se contentant de les observer et de s'assouvir sur des émotions constructives. Il a passé des années à essayer d'écrire un roman sur sa condition d'immortel (il a trouvé l'idée dans l'esprit de son simulacre, qui était un jeune journaliste plein d'avenir). Son manuscrit a été refusé par toutes les maisons d'édition auxquelles il l'a adressé. Il a fini par comprendre que sa vision du monde et ses émotions étaient complètement incompréhensibles pour un lecteur humain et normal.

Saabadon est un nécromant passable, un kabbaliste médiocre, et son imago est si peu développé qu'il en est presque invisible. Toutefois, s'il vit encore un ou deux siècles, il deviendra un adversaire à ne pas négliger.

Aonai-Ygvar, Voix de l'ombre

Aonai a appartenu à l'arcane pendant des siècles, entre l'an mil et le début du XV^e siècle. Après la guerre qui l'a opposé au culte, Aonai a choisi l'exil. Pendant quatre siècles, il a erré en Asie centrale, sillonnant la Sibérie, s'immergeant dans les innombrables cultures locales, parfois marchand, parfois sorcier, parfois démon... En 1812, il se trouvait à Moscou. La bataille occulte qui a accompagné l'incendie de la ville l'a laissé entre les griffes de l'Entropie. Il lui a fallu un siècle et demi pour redevenir présentable. Lors de la restauration de l'arcane, il a été l'un des premiers à se ranger au côté des Baals.

En surface, Aonai est un vagabond insouciant. Si l'on creuse un peu, on découvre une créature sage, rusée et bienveillante. Actuellement, il fait la navette entre Paris et l'Asie, où il sert d'ambassadeur itinérant pour l'arcane. Sa tâche est ardue : la plupart des Selenim locaux n'ont que des légendes très déformées sur Lilith, et ignorent

quasiment tout de l'évolution des sociétés des êtres magiques. Il est (prudemment) amical envers les autres Selenim, et adore donner des conseils aux "petits jeunes". Il passe pas mal de temps sur le cours de la Toungouska, et garde discrètement à l'œil le site de la catastrophe de 1908.

À l'égard des humains, son attitude est empreinte de respect... tant qu'ils ne se mettent pas en travers de son chemin. Dans ce cas, il devient absolument impitoyable.

Aonai méprise la nécromancie, mais c'est un kabbaliste redoutable (dont les effets-dragons ressemblent presque toujours à des monstres du folklore sibérien). Son imago ressemble à un gigantesque démon coiffé de bois de cerfs, avec un visage complètement inhumain.

Lalrelael, assesseur

Lalrelael passe pour un original dans la société Selenim. Au lieu de prendre un nom "démoniaque", comme il est de bon ton de le faire, il a choisi de conserver le nom qu'il portait du temps où il était un elfe, adopté de la Tempérance. Sa transformation remonte pourtant à deux bons siècles.

Lalrelael a vécu une vie retirée dans un cimetière de province pendant des décennies. Son seul titre de gloire est d'avoir fait échouer le coup de force du culte de Lilith dans sa région – et encore, ce fut plutôt par accident. Cela a suffi pour que les Baals lui confient la responsabilité de l'hypogée de Poitiers.

Le simulacre de Lalrelael a une quarantaine d'années, une longue barbe brune et une carrure de catcheur. Il gagne sa vie comme "artiste itinérant" : il dessine à la craie sur les trottoirs, joue de l'accordéon à la terrasse des cafés... et absorbe les réactions des spectateurs. Il vit dans une petite maison branlante, à la périphérie de la ville. Il tient sa cour dans une habitation troglodyte, à une dizaine de kilomètres de Poitiers proprement dit. Les tâches administratives sont peu nombreuses (et l'ennuient d'ailleurs profondément). Elles lui laissent du temps libre pour se consacrer à sa véritable passion : la nécromancie. Lalrelael est l'un des nécromants les plus réputés de l'arcane. C'est un partisan farouche de la thèse "humaniste", selon laquelle les Selenim sont destinés à veiller sur les morts, à les soigner et à les aider à trouver la paix. Il sillonne les cimetières de la région, s'assure qu'ils sont bien tenus et que leurs pensionnaires sont heureux. De temps à autre, il doit remettre un Selenim "dans le droit chemin". Ce sont les rares occasions où il lui arrive de se montrer violent – et dans ce cas, il devient absolument terrifiant.

Lalrelael est un kabbaliste compétent, mais il appelle rarement des effets-dragons. Son imago est un ange en pleurs, aux ailes noires.

Neraz-Ra, juge des enfers, Minos

Neraz-Ra est une créature redoutable. Il évolue dans l'ombre des Baals, parle fréquemment par leur voix, tue en leur nom... Il y a des siècles qu'il aurait dû fonder son Royaume, mais il a choisi de rester sur Terre. Il fait partie des rares dignitaires ayant servi Baal-Jeort à échapper au culte. Les raisons de sa fidélité à l'arcane ont

davantage à voir avec l'ambition qu'avec un attachement aux traditions mystiques, et les Baals en sont bien conscients (mais c'est un serviteur tellement efficace !). Il vit à Paris, dans l'hypogée de l'île Saint-Louis. Son simulacre est généralement masqué et voilé, et manie en expert une multitude d'armes mortelles (en acier ou en orichalque). Son imago est presque toujours brouillé. Lorsqu'il choisit de le dévoiler, c'est devant des gens qui n'auront pas l'occasion de le décrire à d'autres... C'est une monstruosité colossale, où grouillent des tentacules et des griffes, et où brillent une multitude d'yeux immenses.

Neraz-Ra fait partie des très rares Selenim à connaître le secret du cinquième Baal. Le conseil ne lui a pas confié, mais il lui arrive d'espionner ses maîtres... Depuis, il prépare méticuleusement ses plans. Il est convaincu que, s'il joue intelligemment ses cartes, il pourrait occuper un jour le cinquième siège du conseil – ce en quoi il sous-estime largement la puissance de son adversaire (voir le paragraphe Intrigues pour plus de précisions).

C'est lui gère, pour une bonne part, le réseau d'espions de l'arcane. Rien que sur Paris, il a accès à des centaines de contacts, allant de l'éboueur au ministre. En cas de besoin, il peut allumer des incendies, déclencher des émeutes, briser physiquement et moralement les gêneurs... Vis-à-vis des humains, l'attitude de Neraz-Ra est on ne peut plus déplaisante. Il les considère comme des jouets, à jeter après usage. Cela se ressent dans ses méthodes d'assouvissement : il se repaît de terreur et d'humiliation. Un jour, un policier intègre découvrira qu'il est derrière une multitude de crimes et de disparitions jamais expliquées. Il disparaîtra à son tour, sans laisser de traces, évidemment.

Demeures philosophales

Généralités



Le terme de “demeure philosophale” est d'origine Nephilim. Jusqu'au renouveau de la lame, les Selenim parlaient de “relais”. Les Baals ont imposé le terme “hypogée”. Cette subtilité de vocabulaire change assez peu de choses au fait principal, toutefois : après la purge menée par le culte, presque tous les relais de l'arcane étaient détruits. Au cours de ces dernières années, les Baals ont jeté les bases d'un nouveau réseau. Contrairement au précédent, il couvrira la totalité du monde, et sera centré sur les grandes villes, et non plus sur des cités dont l'importance était passée depuis des siècles. Toutefois, il reste énormément de travail à faire.

En règle générale, la Mort ouvre ses hypogées partout où le Ka-Soleil est abondant et facile à récolter. Lorsqu'il y a plusieurs Selenim dans une ville, c'est le représentant de l'arcane qui sert de “juge de paix” entre eux. Sauf cas particulier, les hypogées européens sont rarement installés dans le centre ville. Ils sont trop policés et

CONTACTER UN HYPOGÉE

L'arcane aide les Selenim, qu'ils soient adoptés ou orphelins. Reste à trouver ses représentants... En Europe, la plupart des grandes villes abritent au moins un Selenim, tout comme une bonne partie des agglomérations moyennes. Dans d'autres coins du monde, il n'y a d'hypogées que dans les métropoles... ou dans de minuscules villages, à des kilomètres des yeux inquisiteurs des autorités humaines.

Un adopté qui envisage de voyager peut demander à l'hypogée de sa ville de lui procurer l'adresse d'un Selenim dans sa ville de destination. Toutefois, il arrive que cette information ne soit pas disponible, ou que les circonstances obligent les Selenim à des déplacements non prévus. Dans ce cas, il leur suffit généralement d'observer les champs magiques, de voir où le champ de Lune noire est plein et de chercher à l'intérieur de cette zone une indication sur l'emplacement de l'hypogée. Parfois, il s'agit simplement du stellaire de l'arcane, griffonné dans un repli d'énergie fuligineuse, suivi de courtes indications en énochéen. Les hypogées les plus vastes envoient des créatures de kabbale noire se tenir dans les cimetières et autres lieux "chargés". Leur principale fonction est de servir de poteau indicateur. Elles n'ont ni intelligence ni autonomie, se contentant de réciter d'une voix monocorde l'adresse de l'hypogée.

surtout trop déserts, le soir venu. Les banlieues pauvres sont beaucoup plus intéressantes... La règle n'interdit pas formellement d'établir un hypogée dans un cimetière, mais ceux-ci sont généralement considérés comme "territoire ouvert", où chaque Selenim est libre de venir expérimenter à sa guise.

Trois hypogées

LE PUITS DU DÉSESPOIR, NEW YORK

Lieux : Le Puits est un immeuble délabré, au cœur du Bronx. Il s'étend au milieu d'un terrain vague jonché de débris en tous genres, et est sans cesse gardé par une douzaine de "clochards". La plupart ont une petite charge de Lune noire dans leur organisme...

Les trois Selenim qui le dirigent occupent de somptueuses résidences à Long Island, et ne passent que peu de temps dans le Puits proprement dit.

Membres : Les représentants de l'arcane se font appeler le Nautonier, l'Éleveur et le Destructeur. Tous trois ont des simulacres riches, et s'occupent officiellement "d'œuvres de charité". Toutes les décisions sont prises collégialement. Le Nautonier se charge en priorité de la ville et de l'herméthèque, l'Éleveur veille à ce que les humains soient dans des dispositions "satisfaisantes", et le Destructeur traque Templiers, mystes et autres humains dangereux. Il est responsable d'une véritable épidémie de morts épouvantables dans les cercles occultes de la ville.

Mission : Le Puits est censé servir de tête de pont à l'arcane dans sa conquête de l'Amérique. Entre autres tâches, ses membres sont chargés de "convertir" au moins cinq Nephilim par an, tout en rétablissant de bonnes relations avec les arcanes locaux. Jusqu'ici, ils sont parvenus à remplir leurs deux objectifs, en ne s'en prenant

qu'aux orphelins.

Fonctionnement : Relativement harmonieux jusqu'ici. Le fait d'être entouré d'ennemis aide puissamment à faire taire les antipathies...

Pions : Les clochards Sans Repos sont une force de frappe petite, mais motivée. Par ailleurs, l'Éleveur contrôle trois soupes populaires, une maison de correction, un foyer pour femmes battues et deux gangs (si besoin est, ceux-ci peuvent servir de troupes de choc). Dans les prochaines semaines, une clinique de désintoxication s'ajoutera à la liste. Cela assure une abondante moisson émotionnelle aux trois représentants de l'arcane. Par ailleurs, le Nautonnier a plusieurs amis sûrs parmi les milieux occultes "extrêmes" de la ville, et le Destructeur a une foule de contacts dans la presse à sensation.

Problèmes :

- Le Bronx n'est plus ce qu'il était. Depuis 1995, le quartier est en train de redevenir sinon pimpant, du moins habitable. Les crimes violents sont moins fréquents, les fusillades se raréfient, le nombre de drogués baisse lentement mais régulièrement. Bref, l'environnement cesse d'être propice aux Selenim (enfin, disons qu'il devient moins propice. Les Selenim peuvent parfaitement survivre en consommant de l'espoir et de la joie, plutôt que de la haine brute).

- Marinus van Gelder est un Selenim qui est arrivé dans la région à l'époque où la ville s'appelait encore Nieu Amsterdam. Il a fondé son Royaume en 1695 et, depuis, son ombre s'étend sur Manhattan. Il n'est pas a priori hostile à l'arcane, mais il n'est pas non plus désireux de se faire enrégimenter. Des effets-dragons ressemblant à des fantômes d'Indiens apparaissent parfois pour délivrer des avertissements cryptiques ou assassiner un agent du Puits.

- Marinus a clairement fait savoir qu'il n'était pas question que les agents de l'arcane se livrent à la nécromancie dans "sa" ville. Les membres du triumvirat se perdent en suppositions sur la raison de cette interdiction, mais n'ont pas encore osé la transgresser.

LA MAISON DE SOUFFRANCE

Lieux : Le centre hospitalier de Belfort. Avec un personnel de plusieurs centaines de personnes, des milliers de patients, des locaux immenses et une bureaucratie incompétente, c'est un endroit idéal pour les Selenim...

Membres : La maîtresse de l'hypogée se nomme Maara. Elle est relativement jeune, énergique, et complètement tournée vers l'avenir. Elle est la seule à vivre en permanence à l'hôpital, mais elle coordonne les activités de tous les Selenim de la région (une dizaine d'individus, qui ont tous prêté allégeance à l'arcane). Elle n'occupe aucune fonction dans la société humaine, à part celle de "fantôme de l'hôpital". Elle vaque à ses affaires, drapée dans un voile de Lune noire, invisible aux humains.

Mission : Maara se consacre à des recherches avancées sur le Ka-Soleil. Pour être plus précis, elle cherche à comprendre ce qui se passe à la mort d'un humain. On sait qu'une partie de son Ka-Soleil disparaît, et qu'une autre reste dans le cadavre. Certes. Mais où va le Ka-Soleil qui s'évapore ? Combien de temps prend le processus ? Y a-t-il un rapport entre la personnalité du défunt et l'ampleur du Ka-Soleil

résiduel ? En bonne scientifique, Maara désire multiplier les observations. Étant immortelle, elle a décidé de prendre un siècle pour faire de tout la partie. Dans une quinzaine d'années, elle se mettra à échafauder des théories.

Fonctionnement : Harmonieux, jusqu'ici.

Pions : Un bon quart du personnel sait qu'il y a "quelque chose de bizarre", et une vingtaine de privilégiés savent que l'hôpital sert d'asile à une "sorte de vampire". Ils sont tous plus ou moins déviants, et Maara est obligée de les tenir sévèrement. Il lui est arrivé de baisser sa garde à une ou deux reprises et à chaque fois, elle a eu ensuite à étouffer des affaires sordides et/ou criminelles. La responsable en est souvent Mme Kirscher, l'une des infirmières-chef. C'est un Sans Repos, créé par les prédécesseurs de Maara (qui a été tué lors de la purge menée par le culte).

Problèmes : Pour l'instant, aucun. Un jour, Mme Kirscher tentera de tuer Maara. Il est même possible qu'elle réussisse... À plus long terme, les recherches de Maara pourraient bien déboucher sur des résultats. À ce moment-là, la pauvre risque de se retrouver au centre d'une véritable tempête politico-magique.

L'ASSEMBLÉE DES RIEURS AUX YEUX MORTS

Lieux : Un centre de vacances sur la côte grecque. Il couvre plusieurs hectares, avec des pinèdes, une piscine, une plage privée, des bungalows...

Membres : Happa-Ar-Eka aime à raconter qu'il est un ancien démon babylonien. En fait, il est né, il y a à peine cinq siècles. Son simulacre, le Dr. Askarios, est le médecin du centre. Il est secondé dans sa tâche par une Selenim femelle qui se fait appeler la Succube, qui est l'une des animatrices. Elle est plus jeune que lui, se mêle plus facilement aux humains.

Mission : En priorité, cartographier le champ de Lune noire de la région. À ses moments perdus, Dr. Askarios part faire de longues promenades dans la campagne... Accessoirement, les deux Selenim sont là pour rétablir des liens avec le culte d'Hécate, un rameau de la société Selenim qui a rompu tout contact avec l'arcane il y a deux mille ans.

Fonctionnement : Happa et la Succube s'assouvissent tous les deux aussi fréquemment qu'ils l'osent sur les clients. Ils n'ont pas encore créé de Sans Repos par accident, mais cela finira bien par arriver. En dehors de ça, ils interfèrent le moins possible avec les humains. Ils ne prennent même pas la peine de "colorer" leurs émotions à leur guise : un millier d'humains profitant au mieux de leurs quelques jours de liberté annuels génèrent un flux de Ka-Soleil amplement suffisant pour les satisfaire.

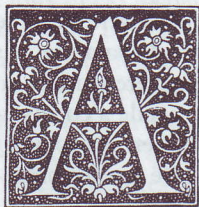
Pions : Aucun. À quoi bon ? Happa est un très bon kabbaliste, et en cas d'urgence, il pourrait créer des défenseurs en grand nombre.

Problèmes :

- Le centre appartient à une chaîne d'hôtels et de clubs de vacances. Si les Selenim se montraient trop gourmands, ses dirigeants finiraient par remarquer quelque chose.
- Le culte d'Hécate envisage de rallier l'arcane pour mieux l'infiltrer. Pour l'instant, ils observent les "nouveaux venus". Le moment venu, ils contacteront Happa...

Relations

Avec les orphelins



u mieux, les Nephilim ont peur des Selenim. Au pire, ils haïssent farouchement ces “monstres dégénérés”. Au cours des siècles, les Selenim ont pris l’habitude de considérer que tous leurs cousins étaient des tueurs en puissance, et de les éviter autant que possible. Cela leur évite de mauvaises surprises... Toutefois, au plan individuel, les contacts entre Déchus et Maudits ne sont pas rares, et il arrive qu’ils soient bons.

Considérant que les orphelins seraient peut-être plus ouverts d’esprit que les arcanes, la Mort a fait de gros efforts pour nouer de bonnes relations avec certains Nephilim. Depuis plusieurs années, les adoptés ont pour consigne de ne pas hésiter à rendre service aux Nephilim en difficulté. Pour l’instant, les résultats sont mitigés.

Avec les autres arcanes

Les Selenim occupent une position unique dans le puzzle des arcanes majeurs. Ils entretiennent des relations distantes avec une poignée d’arcanes qui se souviennent qu’Akhénaton a réservé une place aux Maudits. C’est notamment le cas de la Tempérance.

Certains arcanes ont une vision beaucoup plus myope de la question. Aucun ne prône officiellement l’extermination des Selenim, mais les adoptés de la Force, notamment, ont tendance à les ranger au même plan que les khaïbas...

Ce qui nous amène aux relations ambiguës qui existent entre la Mort et le Diable. Tous deux sont des arcanes “en marge”, tous deux se considèrent comme les réprouvés du monde magique, et tous deux font bien plus de mal aux humains que les Nephilim ordinaires – les khaïbas par sadisme, les Selenim pour se nourrir. Dans ces conditions, il n’est pas étonnant que les Sombres Souverains, puis Baals aient eu d’excellentes relations avec les dirigeants de l’arcane XV. Dans les rares occasions où la Mort a besoin d’agir sur les champs magiques ordinaires, c’est souvent un adopté du Diable qui leur rend ce service. À l’inverse, il arrive que des créatures de kabbale noire soient lâchées sur les ennemis de l’arcane XV...

Toutefois, cette collaboration ne va pas au delà d’un certain point. Même les khaïbas les plus grotesques sont mal à l’aise en présence d’un Selenim et, à terme, les buts occultes des deux arcanes sont profondément différents. Les dirigeants des deux arcanes sont tout à fait conscients qu’ils peuvent s’épauler de loin en loin, mais rien de plus.

Avec les Templiers

À l’origine, les Selenim ont été créés pour combattre les lointains ancêtres des Templiers modernes. Toutefois, il y a des millénaires que l’arcane ne considère plus le Temple comme une menace, et cet objectif est généralement assez loin dans la

liste des priorités des Baals. L'opinion générale est que "ces pauvres humains ont oublié le peu qu'ils avaient compris de la réalité du monde ; et de nos jours, même nos cousins Nephilim peuvent les combattre sans risquer grand-chose".

De leur côté, les Templiers ont pris conscience qu'il existait des sortes de "vampires", mais ils n'ont toujours pas compris leur véritable nature, et n'ont aucune idée de leur relation avec les Nephilim. Ils ont toutefois saisi l'essentiel : "une fois que ces trucs sont morts, ils ne reviennent pas". Reste à les trouver, puis à les tuer. À ce jeu, les Templiers perdent plus souvent qu'à leur tour...

Avec les Mystères

Les liens avec les Mystères de l'Occident sont appelés à se renforcer dans les années à venir. Jusqu'à présent, les Selenim qui se liaient avec les mystes étaient tous des orphelins, généralement en mauvais termes avec le culte de Lilith. Depuis sa renaissance, l'arcane tente de se doter d'un monopole sur ces humains "bizarres, mais si divertissants". Toutefois, pour l'instant, les Rhadamantes qui gèrent le dossier n'ont vu que la surface des choses. Une fois qu'ils auront découvert la véritable place des Selenim dans les pratiques des Mystères d'Occident, ils feront l'impossible pour se désengager, et sans doute pour détruire les mystes "pervers et assassins".

Les autres branches de Mystères n'ont pas de relations avec l'arcane.

Avec les Rose-Croix

Pendant des siècles, les Selenim ont été trop occupés par leurs luttes intestines pour s'intéresser à la Coupe. Mais depuis que la Mort a retrouvé des dirigeants forts, les enfants de la Lune noire tournent des regards pleins de convoitise vers ces "maîtres du Ka-Soleil" autoproclamés. La plupart ont des Ka-Soleils importants, qui font d'eux de véritables banquets ambulants. Leurs pouvoirs ajoutent le piment de danger à ce qui, sinon, ne serait qu'une chasse sans intérêt...



Intrigues

Le Baal inconnu



es dirigeants de l'arcane ne font pas mystère de l'existence d'un cinquième Baal. Au contraire. Lorsque les nouveaux adoptés demandent de quoi il s'occupe, ils sont généralement accueillis par un "chut !" et des mines de conspirateurs. Ils en déduisent, très logiquement, que cette créature a en charge une foule de choses inquiétantes, secrètes et profondément ésotériques.

Ils ont à fois tort et raison... mais ce secret si ostensible en dissimule un autre, infiniment plus sérieux.

Il n'y a pas, il n'y a jamais eu, de "cinquième Baal".

Les refondateurs de l'arcane n'étaient que quatre.

Une cinquième créature siège en leur compagnie, mais elle ne fait pas partie de leur groupe.

Lors des réunions des Baals, le fauteuil dévolu au cinquième dirigeant de l'arcane est presque toujours vide. De loin en loin, une créature de Lune noire s'y assied. Elle ressemble à un homme à tête de chacal, et parle au nom d'un "maître" qui se considère de toute évidence comme le souverain légitime de la Mort. Il a fallu quelques mois aux Baals, et autant d'expériences douloureuses, pour se rendre que leur pouvoir dépendait largement du bon vouloir de l'inconnu, et à peine plus longtemps pour découvrir l'identité de leur "protecteur". Il s'agit de l'Innommé, le premier porteur de la lame. Oublié par tous, il a disposé d'une trentaine de siècles pour se bâtir un refuge et devenir une puissance avec laquelle compter. Les Baals cherchent désespérément à découvrir l'endroit où il repose, dans l'espoir de l'attaquer magiquement et de s'en débarrasser à jamais.

L'Innommé est loin, tant physiquement que psychiquement, et ses soucis n'ont qu'un lointain rapport avec la vie quotidienne de l'arcane. Les Baals disposent donc d'un large degré d'autonomie, dont ils usent sans remords. Après tout, une parcelle de pouvoir vaut mieux que pas de pouvoir du tout.

Le retour du Baal originel

Leur situation d'hommes de paille ne satisfait pas les quatre Baals, loin s'en faut. Faute de pouvoir se débarrasser de manière commode de l'Innommé, ils ont décidé

OÙ EST L'INNOMMÉ ?

Il repose au cœur d'une des plus importantes concentrations de Lune noire de la planète, non loin des ruines du royaume de Méroë, dans ce qui est aujourd'hui le Soudan. Elle est assez dense pour le maintenir en vie même en l'absence d'humains. Sa situation est paradoxale : il n'a jamais créé de Royaume, porte le même corps qu'il y a trente siècles et pourtant, c'est l'un des Selenim les plus puissants qui soient.

de combattre le feu par le feu. Baal, le premier Sombre Souverain, dort toujours dans les restes de son Royaume, sous Carthage. Il faudrait une quantité de Lune noire fantastique pour le faire sortir de son sommeil, et bien davantage pour lui rendre son ancienne puissance, mais les Baals commencent à réfléchir à la question...

Évidemment, qui dit Ka de Lune noire dit Ka-Soleil. Les Baals ont calculé qu'il faudrait plonger plusieurs millions d'être humains dans l'angoisse et le désespoir pour en récolter suffisamment. En soi, ce n'est pas un problème. La partie délicate de l'opération sera de les offrir à Baal, plutôt que de les laisser disparaître dans la nature. Les Baals connaissent le rituel à accomplir, mais il nécessite leur présence à tous, ainsi que l'utilisation de la lame. Ils ont prévu de l'accomplir peu après le retour de l'arcane à Carthage, d'ici trois à cinq ans. Pour l'heure, ils se contentent de créer les conditions propices. Depuis plusieurs années, le Joueur de Flûte sillonne le Maghreb, sur leur ordre. En comparaison de ce qu'il prépare, les convulsions actuelles qui déchirent la région ne sont rien.

Évidemment, si Baal revient, ses lointains successeurs risquent de devoir lui céder la place. Ils estiment tous que ce serait néfaste pour l'arcane. Après tout, l'époque de la domination directe et des sacrifices humains de masse est révolue depuis longtemps. Une fois qu'il aura effacé l'Innommé de la surface de la Terre, les Baals savent qu'ils devront lui faire face. Pour l'instant, ils sont divisés sur la question – trois sont en faveur de sa mise à mort, et l'un d'eux défend obstinément la thèse de sa survie. Après tout, fait-il remarquer, Baal fera une figure de proue idéale et, dans la mesure où il ignore tout du monde moderne, il sera bien forcé de les laisser gouverner à leur guise.

La récupération des morceaux de Lune noire

Cartographier les champs de Lune noire est important, mais ce n'est que la première étape du plan des Baals. Une fois que les principales concentrations de Lune noire auront été identifiées, les Baals estiment qu'il devrait être possible de les déplacer à leur guise. Sur Terre, les endroits où la Lune noire est encore présente sous forme solide se comptent sur les doigts d'une main, mais les rares fragments encore existants créent des perturbations énormes dans le champ magique. Les chercheurs de la Mort sont en train de faire de grands progrès dans ce domaine. Ils ont notamment mis en évidence un effet de résonance très étrange : il est possible de "lier" deux morceaux de Lune noire, polarisant ainsi le champ magique qui les sépare. Les deux morceaux se mettent alors à "vibrer", accroissant notablement le potentiel de Lune noire aux alentours. À terme, les Baal espèrent couvrir des régions entières d'un réseau artificiel de Lune noire. Les effets sur les humains seront probablement déplaisants, mais pas mortels. Quant à la Terre, elle deviendra un environnement plus propice pour les Selenim. Il est douteux que les Nephilim soient affectés par ce changement, sinon de manière indirecte. Les Baals sont encore loin d'avoir atteint leur objectif. Lorsque la Lune noire a explosé, le monde était jeune, et les fragments qui ont survécu au passage des siècles se trouvent souvent au fond des océans, ou sous plusieurs kilomètres de roche. Toutefois, en cinq ans de recherches intensives, l'arcane a récupéré une dizaine de kilos de roche noire et très dense. Lorsque la cartographie des champs de Lune noire sera achevée, la Mort disséminera son trésor aux quatre coins du monde, et attendra que la résonance fasse son œuvre.

Il est intéressant de noter que cette opération dépend uniquement des quatre Baals, et qu'ils ont déployé de gigantesques efforts pour que l'Innommé n'en sache rien. Pour l'instant, il semble qu'ils y soient parvenus.

Le déchiffrement de la lame

C'est un "secret" relativement transparent. Tous les Selenim savent que le Legs d'Akhénaton est couvert d'inscriptions, et qu'elles contiennent sans doute des secrets de première importance. La controverse sur leur nature, en revanche, reste entière. Les Baals sont en possession d'une partie du secret, mais ils ne l'ont pas encore révélé à leurs frères Maudits... par peur de leur réaction et, surtout, parce qu'ils ne disposent pas encore de toutes les pièces du puzzle.

— Les hiéroglyphes "physiques" gravés à la surface de la stèle ont été déchiffrés. Ils ne renferment aucun secret. Il s'agit d'un court texte d'Akhénaton, faisant du maître de la lame le "souverain des morts, l'image d'Osiris dans le monde du soleil, le frère de Typhon et le roi des esprits qui rôdent dans les nécropoles".

— Les inscriptions de Lune noire sont déconcertantes. Elles ne cessent de changer, et il arrive fréquemment que deux observateurs lisent deux textes tout à fait différents... Tout le monde s'accorde à dire qu'il s'agit des morceaux d'un rituel, mais il est tellement complexe qu'aucun Selenim vivant n'a pu le déchiffrer (pardon : aucun Selenim vivant que les Baals soient disposés à laisser s'approcher de la lame). De toute manière, les Baals connaissent la substance du message. Il s'agit de la procédure qui ouvre la rédemption et l'Agartha aux Selenim désireux de l'accepter.

— Enfin, le texte gravé à l'aide des Ka-éléments conventionnels reste un mystère. Il se superpose au message de Lune noire, ce qui le rend à peu près illisible en vision-Ka Selenim. Les Baals ont bien l'intention, un jour où l'autre, de le faire déchiffrer par un Nephilim. Reste à en trouver un qui soit digne de confiance et qui accepte de rendre ce service à la Mort. Et puis, les Baals ne sont pas pressés... ils ont bien conscience de ne pas avoir toute l'éternité devant eux, mais estiment qu'ils sont en place pour encore de nombreuses années, voire des siècles.

L'Agartha pour tous... ou pour personne

Au prix d'une destruction partielle de leur noyau de Lune noire, certains Selenim anciens peuvent ouvrir une voie vers les Plans subtils, et y vivre comme y vivent leurs cousins Nephilim. Cette voie ne concerne qu'une toute petite minorité de Maudits – ils doivent être anciens mais pas trop, puissants mais pas trop, et surtout disposés à se mutiler une nouvelle fois.

L'Innommé insiste beaucoup pour que les Baals révèlent immédiatement ce secret à tous les Selenim, et pour qu'ils fassent l'impossible pour ouvrir cette route à un maximum de monde. Selon lui, c'était "la véritable intention d'Akhénaton, le seul sens de la lame, toutes ses autres significations n'étant qu'accessoires". Dans la mesure où, en son temps, Lilith leur a dit exactement la même chose, les Baals n'osent pas protester. Toutefois, ils sont plus réalistes que leurs illustres prédécesseurs. Ils ont bien conscience qu'une telle porte de sortie ne concerne que très peu de Selenim, et

redoutent la réaction de tous ceux qui seraient contraints de rester en arrière... Et puis, pour citer l'un d'eux "L'Agartha ? Pour y croiser des vieux Nephilim racornis qui passeront leur temps à nous snober ? Jamais ! L'Agartha, c'est ici et maintenant !"

Pour l'instant, les Baals atermoient, insistent pour reconstituer tout le rituel avant d'agir, parlent d'obtenir l'aval des autres arcanes ou de réunir tous les Selenim de la Terre pour leur annoncer la nouvelle.

Une fois que l'Innommé et Baal se seront détruits mutuellement, il sera toujours temps d'aviser...

Faire échouer le retour des Sauriens

Cet objectif tellement secret que même les Baals n'en ont pas conscience. Ils doivent en partie leur trône aux machinations d'un agent des Sauriens, et ont eu l'occasion de se rendre compte de visu que pour des créatures éteintes depuis des millions d'années, ils faisaient encore preuve d'une belle vitalité. Si les Selenim étaient humains, on pourrait dire que depuis, ils en font des cauchemars. Les Baals étant ce qu'ils sont, disons juste que depuis, ils regardent fréquemment par-dessus leur épaule, et qu'ils passent un temps considérable à analyser les moindres événements, à la recherche d'un indice prouvant que ces entités sont encore à l'œuvre. Ils ont découvert dans le Livre Interdit une très ancienne copie d'un document rédigé à Carthage, intitulé Le livre de l'exil (voir l'écran de la seconde édition de Nephilim). Ce texte, si lacunaire qu'il soit, indique clairement que lors de l'Apocalypse, les Sauriens tenteront de revenir, et que les Selenim sont les seuls à pouvoir leur faire obstacle.

Depuis leur avènement, les Baals ont passé un temps considérable à se demander comment les contrer. Mais ils sont encore moins maître chez eux qu'ils ne se l'imaginent... Les Parques, trois Selenim parvenus à l'Agartha, les surveillent. Contrairement à l'Innommé, Clotho, Atropos et Lachésis ne croient pas aux vertus de l'intimidation. Elles se contentent de donner, de loin en loin, un petit coup de pouce à leurs protégés, et le retour des Sauriens va clairement à l'encontre de leurs projets. Pour le moment, elles se contentent de surveiller discrètement Lilith (que les Sauriens convoitent, considérant qu'elle pourrait devenir le noyau d'une seconde Lune noire), et de suivre de loin les quelques agents (humains, Nephilim et Selenim) dont ils disposent.



Personnages non-joueurs

AONAÏ-YGVAR, Voix de l'ombre

FOR 19 • CONS 18 • INT 17
DEX 14 • CHA 17

Noyau KLN 90 Réserve KLN 120

Imago : un démon sibérien, avec des griffes, des cornes et des crocs parfaitement fonctionnels.

Compétences magiques : Nécromancie 40%, Kabbale noire 80%, Pavane 55%.

Compétences : Chant 50%, Eloquence 80%, Marchander 60%, Religion (chamanisme) 75%, Survie (toundra, désert, taiga) 75%.
Note : il parle parfaitement le russe, les langues turques d'Asie centrale et une multitude de dialectes sibériens.

LALRELÆL, assesseur

FOR 14 • CONS 18 • INT 18
DEX 12 • CHA 15

Noyau KLN 80 Réserve KLN 150

Imago : un ange aux ailes noires. Il peut voler sur de courtes distances.

Compétences magiques : Nécromancie 85%, Kabbale noire 35%, Pavane 60%.

Compétences : il est plus "physique" qu'intellectuel, mais il a suffisamment de bouteille pour que vous lui donniez ce que vous voulez, selon vos besoins.

NERAZ-RA, juge des enfers, Minos

FOR 19 • CONS 20 • INT 17
DEX 18 • CHA 17

Noyau KLN 180 Réserve KLN 250

Imago : un monstre disposant d'à peu près toutes les armes naturelles imaginables, dont il se sert avec virtuosité.

Compétences magiques : Nécromancie 80%, Kabbale noire 75%, Pavane 70%.

Compétences : pratiquement toutes les compétences de combat à des scores oscillant entre 60 et 90%. Pour le reste, donnez-lui ce qui vous arrange et souvenez-vous : s'il n'a pas une compétence, il a sous ses ordres des humains qui la maîtrisent.

MAARA, maîtresse de l'hypogée de Belfort

FOR 13 • CONS 14 • INT 20
DEX 16 • CHA 18

Noyau KLN 139 Réserve KLN 157

Imago : une femme de très grande taille, à moitié décomposée. Elle le revêt rarement.

Compétences magiques : Nécromancie 75%, Pavane 60%, Kabbale noire 35%.

Compétences : Comédie 80%, Médecine 80%, Observer 75%, Psychologie 70%, Corruption 70%.

Note : Elle est capable de se rendre invisible aux yeux des humains. Cette capacité unique semble reposer sur la "neutralisation" temporaire d'une partie de leur Ka-Soleil, couplée à l'invocation d'une brume de Lune noire.



Organisé en une longue série de vingt deux volumes, le Grand Codex des Adoptés propose d'explorer en profondeur les Arcanes Majeurs créés par le pharaon Akhenaton. Grâce au Codex des Adoptés, apprenez les usages et les connaissances des familles de Nephilim pour ne plus parcourir seul les sentiers sinueux de la Sapience.

En tant que joueur, découvrez les coulisses du pouvoir occulte et gravissez les cercles initiatiques pour œuvrer auprès de vos frères les plus illustres. Grâce à une étude minutieuse de chaque Arcane, trouvez votre place au sein d'organisations tentaculaires. Apprenez de nouvelles pratiques magiques, croisez le chemin de grandes figures de l'occultisme qui accepteront peut-être de vous prendre comme disciple...

Les meneurs de jeu pourront, quant à eux, trouver tous les éléments pour intégrer chaque Arcane dans leur campagne grâce à des informations complètes, des personnalités hautes en couleurs directement utilisables, des lieux étranges et emblématiques, mais aussi de mystérieuses intrigues aux ramifications insoupçonnables.

Chaque mois, une pierre de plus à l'édifice ; un pas de plus vers l'Agartha...

Arcane XIII: LA MORT

Après cinq siècles de non-existence, l'Arcane de la Mort renaît de ses cendres. Après la disparition des enfants de Lilith, tout reste à reconstruire pour les Selenim, qui ont fait table rase de leur histoire mouvementée pour mieux se tourner vers l'avenir.

Individualistes par nature, les adoptés de l'Arcane XIII sont encore capables de coopérer lorsqu'il devient question de cartographier les champs magiques de Lune noire, et de faire de la Terre un environnement plus propice à leurs sombres visées. Mais de nombreux obstacles se dressent encore sur leur route : aussi discret soit-il, le passé ne meurt jamais.



NEPHILIM LE JEU DE RÔLE DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN

ISSN en cours

ISBN : 2-909934-71-3

PRIX : 35 F

