

Sophisticated



AVEC SELENIM,

DÉCOUVREZ LA PARTIE LA PLUS SOMBRE DE L'UNIVERS OCCULTE DE NEPHILIM.

CINQ LIVRES RÉVÈLENT LES MYSTÈRES DES SELENIM : NEPHILIM SACRIFIÉS, NE POUVANT UTILISER QUE LES CHAMPS MAGIQUES PERDUS DE LA LUNE NOIRE, LEUR PERMETTANT AINSI DE LUTTER CONTRE L'ORICHALQUE.

LE LIVRE DES ROYAUMES DES TÉNÉBRES CONTE L'HISTOIRE MAUDITE, LE SACRIFICE AINSI QUE L'ÉGLISE DE LILITH ET SON CULTÉ SANGLANT.

DANS LE LIVRE II : LA VOIE DES SELENIM, VOUS APPRENDREZ LA TRANSFORMATION HIDEUSE À LAQUELLE SONT SOUMIS LES MAUDITS, AINSI QUE L'ASSOUVISSEMENT QUI LES OBLIGE À VAMPIRISER LES HUMAINS POUR POUVOIR SURVIVRE. CONDAMNÉS À L'IMMORTALITÉ, ILS ERRENT À L'IMAGE DES AMES EN PEINE.

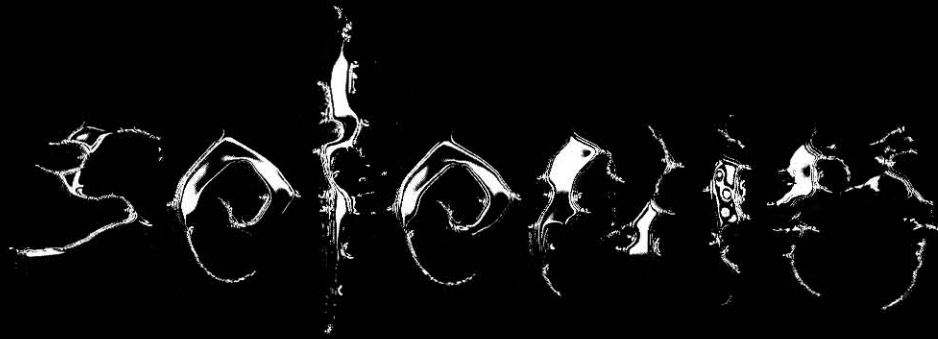
LE LIVRE III : LES ÉPARGNÉS, EXPLIQUE LES RAPPORTS AMBIGUS QU'ONT TISSÉS TOUT AU LONG DE L'HISTOIRE LES SELENIM AVEC LEURS COUSINS LES NEPHILIM, ET LES SECTES HUMAINES, ENNEMIES OU ADORATRICES.

LE LIVRE IV : SOUS LA LUNE NOIRE, DÉVOILE LA MAGIE NÉCROMANTIQUE PRATIQUEE PAR LES SELENIM. AINSI, DES SORTS DE KABBALÉ NOIRE PERMETTENT D'INVOQUER LES CRÉATURES LES PLUS DANGEREUSES DU MONDE MAGIQUE.

LE LIVRE V : LES ROYAUMES, DÉCRIT LES RETRAITES OCCULTES QUE LES SELENIM PUISSANTS PEUVENT ÉDIFIER GRACE AU KA-SOLEIL HUMAIN VOLÉ DURANT LEUR NON-VIE. UNE LONGUE CAMPAGNE CLOT CE SUPPLÉMENT AFIN DE FAIRE BASCULER VOS PERSONNAGES-JOUEURS DANS LE MONDE TERRIFIANT DES SELENIM.

TOUT EN EMPLOYANT LE DÉCOR DE NEPHILIM, SELENIM PEUT ÊTRE UTILISÉ COMME UN JEU DE RÔLE À PART ENTIÈRE PAR DES JOUEURS ET DES MAÎTRES EXPÉRIMENTÉS.

POUR LECTEURS AVERTIS



LE NADIR DE L'AME
SUPPLEMENT NEPHILIM

N° 6



MultiSim

CREDITS

REDACTION

Tristan Lhomme

COUVERTURE et LOGO

Franck Achard

PHOTOGRAPHIES

Franck Achard

ILLUSTRATIONS INTERIEURES

Julien Delval

MAQUETTE

Cyrille Daujean

EQUIPE DE TEST

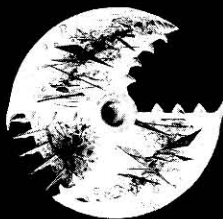
Le Club des Géants de Pierre

CORRECTIONS

Stéphane Marsan

COORDINATION

Frédéric Weil



REMERCIEMENTS

C'est comme toujours un plaisir de glisser, en passant, un grand "merci" aux amis sans qui tout ce qui suit n'aurait sans doute pas vu le jour - où alors, sous une forme très différente.

Merci, donc, à :

Bertrand Caillé, pour avoir prophétisé la venue de l'Ornithorynque de l'Apocalypse.

Nathalie Achard et Stéphane Didier, Agnès Beaugé, Eric Philippon, Isabelle Steimetz.

pour cette semaine de détente et de fou-rire où nous n'avons jamais, jamais prononcé le mot "Selenim".

Et enfin, merci à Patrick Leclercq pour ses conseils avisés.

TABLER DES MATIERES

INTRODUCTION

p. 4

LIVRE I : LE ROYAUME DES TÉNÈBRES

p. 7

1. Éclats de verre
2. Malédiction
3. Le culte de Lilith
4. L'Arcane XIII

p. 8

p. 11

p. 16

p. 21

LIVRE II : LA VOIE DES SELENIM

p. 27

1. La transformation Selenim
2. Simulacrii
3. L'assouvissement Ka
4. L'assouvissement émotionnel
5. Imagos

p. 28

p. 31

p. 33

p. 38

p. 43

LIVRE III : LES ÉPARGNÉS

p. 51

1. Les Déchus et les Maudits
2. Les Arcanes mineurs
3. Les cultes du Sang
4. Les adorateurs

p. 52

p. 55

p. 59

p. 62

LIVRE IV : SOUS LA LUNE NOIRE

p. 65

1. Astrologie de la Lune Noire
2. La Kabbale noire
3. Le bestiaire de la Lune Noire
4. Morts et non-morts
5. La Nécromancie
6. Les sorts

p. 66

p. 69

p. 71

p. 79

p. 83

p. 85

LIVRE V : LES ROYAUMES

p. 93

1. Généralités
2. Extraits de l'Atlas de l'Arcane XIII
 - 2.1. Paris I
 - 2.2. Paris II
 - 2.3. Paris III
 - 2.4. Nouvelle-Orléans
 - 2.5. Rostock
 - 2.6. Brighton
 - 2.7. Yémen
 - 2.8. Transylvanie

p. 94

p. 102

p. 105

p. 107

p. 109

p. 112

p. 115

p. 118

p. 121

LIVRE VI: CAMPAGNE

p. 125

CRÉATION DE PERSONNAGE

p. 207

FEUILLES DE PERSONNAGE

p. 211

A v a n t - p r o p o s

La vie d'un auteur de jeux réserve parfois des surprises. Ma rencontre avec Jacques de Martigny fut de celles-là. J'étais venu passer un après-midi à MultiSim, pour discuter d'un vague projet et, accessoirement, pour le seul plaisir de la compagnie.

C'est là que j'ai rencontré de Martigny. Ce gros bonhomme mal rasé, à l'âge indéfinissable, se présenta comme un ami du duc de St-Amand, venu apporter un livre que le duc désirait communiquer à l'équipe de "Nephilim". Il s'installa dans un coin de la pièce, et se mit à lire tranquillement, attendant qu'on s'occupe de lui. Au bout d'un certain temps, n'ayant rien de mieux à faire, j'engageai la conversation avec lui. Ce fut sans doute l'idée la plus intelligente que j'ai eu cette année ! Sous ses dehors minables, de Martigny dissimulait une imagination extraordinaire, ou une somme de connaissances occultes très particulière et sans équivalent dans le monde. Et de plus, il avait visiblement très envie de parler... de parler... de parler... en fait, la difficulté fut plus de l'arrêter, une fois qu'il fut lancé. La conversation se prolongea. En fait, elle dura plusieurs mois. J'usai plusieurs blocs-notes, un certain nombre de cassettes de magnétophone et une honnête fraction de la quantité de patience que les Dieux m'ont alloué à ma naissance. Martigny en vint à me considérer comme son "disciple". Il me présenta une foule de gens étranges, allant de l'honnête occultiste au sataniste avoué, sans compter bon nombres "d'inclassables", en marge même des mouvements les plus marginaux. Il me fit aussi lire un certain nombre d'ouvrages, dont le livre de son arrière-grand-père Charles, dont il sera question plus loin. Au fil de mes interviews, j'ai fini par dégager une image assez nette des créatures que nous connaissons sous le nom de "Selenim". Voici donc les faits. Bien entendu, ils sont tous parfaitement imaginaires, sauf ceux qui sont authentiques. Et encore, peut-être même pas, mais qui s'en soucie ?

T. L.

De Martigny parle

(Transcription d'une conversation particulièrement instructive qui eut lieu au cours d'une soirée particulièrement arrosée, ceci expliquant sans doute cela. Je lui avait demandé comment il en était venu à s'intéresser aux Selenim)

«Quoi qu'en disent les médecins, je ne suis pas fou. "Personnalité parano-schizoïde vivant dans un monde imaginaire !" Je vous demande un peu ! Je suis un peu perturbé, peut-être. Mais ça n'a rien de bien étonnant, quand on a traversé ce que j'ai traversé. Je n'ai jamais raconté ça à personne. Mais il est peut-être temps que je rompe le silence. Après tout, la plupart des gens ne croiront pas un mot de tout ça. Quant à ceux qui savent déjà... eh bien, ils n'ont pas particulièrement besoin de mon témoignage.

Jeune, j'aimais les cimetières. Je ne sais pas vraiment pourquoi. Peut-être parce que ce sont des endroits tellement *injustes* : mêmes morts, les riches y restent riches et les pauvres pauvres. Bon. Enfin, cela ne regarde que mon psychiatre. Disons juste que j'étais en promenade au Père Lachaise, ce jour-là. Cela doit bien faire trente ans. J'habitais juste à côté, et c'est un espace vert presque comme un autre, après tout. C'était l'hiver, et la nuit était déjà tombée. Il n'y avait quasiment personne, et je me dirigeais sans hâte vers la sortie quand je le vis. C'était un homme, un petit homme voûté avec des lunettes. Il portait des vêtements ordinaires, et je ne l'aurais pas regardé à deux fois s'il n'avait pas porté ce signe au revers de son veston. Je ne tiens pas, dans votre propre intérêt, à vous le décrire. Simplement, je l'avais déjà vu dans des bouquins - le genre de bouquin que l'on ne trouve pas dans les bibliothèques, est-il besoin de vous le préciser ? Je me suis soudain senti très curieux à propos des faits et gestes du petit homme. Il n'y a rien de plus facile que de suivre quelqu'un dans un cimetière. Toutes ces tombes fournissent un couvert formidable ! Et puis, il n'avait pas l'air de prendre la moindre précaution. Je l'ai filé, sans la moindre difficulté, jusqu'à une allée à l'écart. Il s'est arrêté devant une petite chapelle. Elle portait le

même signe à son fronton, à peu près indécidable au milieu des emblèmes chrétiens ordinaires. Après une longue hésitation, il s'est décidé à entrer... et n'est pas ressorti. Je ne sais pas si vous avez déjà vu une chapelle mortuaire, mais ce n'est vraiment pas grand. A part faire un petit somme, je ne voyais vraiment pas ce que mon gibier pouvait y faire. Alors, avec mille précautions, je me suis approché. Comme je m'y attendais, la petite pièce était vide.

Vous savez, il ne faut pas croire ce qu'on lit dans les livres sur les portes secrètes impossibles à trouver. La plupart du temps, le loquet est assez facile à découvrir, si l'on sait où chercher. Il m'a fallu moins d'une minute pour ouvrir celle-là. Il y avait une longue échelle qui descendait, et une vague lueur en bas. Je ne sais pas ce que vous auriez fait à ma place, mais je suis descendu.

Le sous-sol n'avait rien de particulièrement romantique. Pas de tunnel creusé par Dieu sait quelles indicibles griffes, ni rien de semblable. Juste un couloir bétonné, éclairé par des ampoules trop faibles. Il y avait un bruit de voix, sur la gauche. Plusieurs personnes en train de crier ou de chanter. J'étais trop loin pour comprendre ce qu'elles disaient. Je me suis approché. Le couloir descendait en pente assez raide. Au bout de quelques dizaines de mètres, je suis arrivé dans une sorte de rotonde, où débouchaient plusieurs tunnels. C'était plein de monde. Heureusement, parce que cela m'a permis de me fondre dans la foule. Je ne détonnais pas du tout : l'assemblée était parfaitement hétéroclite. Un grand nombre de petits hommes ternes, dont mon ami de la surface, mais aussi plusieurs clochards, une petite vieille dame en noir, une douzaine de jeunes allant du "tout à fait convenable" au "hippie dégénéré". Et tout ce monde regardait un tunnel précis, en chantant à mi-voix. Je ne suis pas linguiste et je n'ai aucune oreille. Ce qui fait que je suis, même aujourd'hui, incapable de vous répéter la moindre phrase de leur baragouin. Oh, j'ai bien une petite idée de ce que cela pouvait être, mais vous permettrez que je la garde pour moi ! Quoi qu'il en soit, le maître des lieux a fini par répondre à leur



prière, et par les rejoindre. C'était un homme très maigre, très pâle, vêtu de sombre. Il avait plus l'air d'un curé de campagne sous-alimenté que de... de ce qu'il était. Il leur a parlé. Très éloquemment. Il leur a expliqué qu'il ne fallait pas craindre les morts. Là où ils étaient, ils étaient heureux, et attendaient le jour où ceux qu'il aimaient pourraient les rejoindre. J'étais très déçu. Si c'était pour entendre ce genre de boniment, j'aurais aussi bien fait de rester en haut, près de la tombe d'Allan Kardec ! Et puis, la vieille dame a demandé à parler à son mari. Et, une silhouette grise est apparue au milieu de nous. J'ai vu des médiums, et cela n'avait rien à voir avec la cochonnerie gluante qu'ils baptisent "ectoplasme". Non, cela ressemblait à... des rayons de lune solidifiés... ou à une sculpture de cendres... quoi qu'il en soit, cela parlait, et la vieille dame l'écoutait, l'air follement heureuse. Je crois qu'à part moi, ils ont tous eu leur tour. Le -ou les- spectres répondaient. Et puis, ils sont partis. Tous, sauf mon petit homme du début. Il est resté avec l'homme en noir, tout seul, se dandinant d'un pied sur l'autre. Quant à moi, j'étais dissimulé dans l'ombre.

- Frère, lui a dit l'homme en noir, je crois que tu es prêt pour la suite de ton initiation. Suis-moi." Et il l'a emmené.

Le tunnel qu'ils avaient pris descendait. Dieu, qu'il descendait ! Très très loin sous terre. A un moment donné, j'ai cessé de compter les marches. A quoi bon ? En fait, je crois que j'avais un peu perdu le sens des réalités, à m'enfoncer dans les ténèbres sans but précis, un pas après l'autre. Je n'ai vraiment repris mes esprits que lorsque j'ai trébuché sur quelque chose... C'était le corps du petit homme. Lourd, froid... et mort, de toute évidence. Je n'osais pas allumer ma lampe. Alors, j'ai commencé à le fouiller à tâtons. Et puis, peu à peu, une lumière est apparue.

J'ai pu distinguer le visage du cadavre. Il avait l'air si merveilleusement paisible !

La lueur venait d'au-dessus de moi.

Levant les yeux, je le vis. Oui, je vais vous dire ce que c'est ! Laissez-moi juste le temps de trouver mes mots.

Ce n'était pas entièrement matériel, même si la forme au centre du halo

était humaine. Enfin, presque. Grosse comme un autobus, même repliée en position fœtale. Le crâne était énorme. Le visage était impossible à voir, de là où j'étais. Par contre, je distinguais très nettement les énormes griffes, et l'espèce de pelage sur les pattes... ou les bras ? Je sais que, vu d'ici, ça a l'air idiot, mais je me suis enfui en hurlant, et je suis sûr que tout le monde en aurait fait autant. Je ne me souviens absolument pas du trajet du retour. Je n'ai vraiment repris contact avec la réalité que dans un café de la rue des Pyrénées, devant un verre d'alcool. J'étais blême, couvert de boue, et tous les clients me regardaient comme si je débarquais de la planète Mars.

Je suis rentré chez moi, mais l'histoire ne s'arrête pas là. Un jour, je suis retourné au Père-Lachaise. Impossible de retrouver la chapelle. Au fond, cela n'a rien d'anormal : il faisait très noir ce soir-là. Et j'ai pu imaginer le Signe sur le fronton... En revanche, ce que je n'ai pas imaginé, c'est la visite de l'homme en noir. Un matin, je me suis réveillé pour le trouver à mon chevet. Il avait l'air très triste. Il a posé sa main sur mon front, et il m'a parlé. "Nous ne te voulons pas de mal. Nous ne nous nourrissons que des morts - les vrais, et ceux qui le sont sans le savoir, et qui ont juste oublié de se coucher dans leur tombe. Mais tu es descendu, et tu as vu mon maître. Cela, il ne peut ni l'oublier, ni le pardonner. Il m'a envoyé pour te faire taire, d'une façon où d'une autre. Choisis. Tu peux mourir tout de suite, sans douleur, ou vivre avec ce que tu as vu et ne jamais remettre les pieds dans notre domaine". Sa main était froide, si froide que j'ai cru que mon front allait geler et éclater, laissant mon cerveau se transformer en bloc de glace. J'étais mort de peur, et je crois qu'il l'a senti, car il m'a lâché et, sans attendre ma réponse -mais peut-être la lui avais-je donnée sans m'en rendre compte- il a quitté ma chambre. Je ne l'ai plus jamais revu, et je n'ai plus jamais remis les pieds dans un cimetière. Tout le reste de ce que j'ai appris, je l'ai lu dans les bouquins. Et si j'ai un conseil à vous donner, c'est de vous faire incinérer après votre mort. Je doute que cela suffise, mais c'est déjà une précaution.»



LIVRE I

LE ROYAUME DES TÉNÈBRES

ÉCLATS DE VERRE

(M. de Martigny a accumulé une énorme masse de documents sur la nature et la vie des Selenim. C'est à cette source que j'ai puisé sans le moindre scrupule, ici et ailleurs dans ce livret. Les textes suivants me paraissent donner des aperçus intéressants sur ces créatures et leur existence quotidienne.)

"Qui osera chanter un jour notre vraie nature ? La beauté et la poésie des champs de Lune Noire, la lumière pâle qui éclaire les cimetières à minuit, au moment où les morts dansent en silence au son de la Pavane ? Le bonheur serein que l'on éprouve en compagnie d'humains heureux, et la joie amère qu'il y a à les briser lorsqu'ils s'affaiblissent ? La solitude grandiose des plus puissants d'entre nous, isolés dans leurs Royaumes, Dieux incarnés sur Terre et perdus dans leurs plaisirs obscurs ?

J'ai vu tomber des empires. J'en ai vu naître d'autres, qui ont duré quelques années ou quelques siècles. Qu'importe ! Les hommes sont des créatures fascinantes, à la fois nourriture et inlassables metteurs en scène d'une comédie dont nous sommes les seuls spectateurs durables, avec nos frères Nephilim. Et encore, les malheureux sont condamnés à n'assister au spectacle que par éclipses, alors que nous restons là, pour toujours et à jamais. J'en connais qui se sont lassés et qui ont préféré mourir. Mais je n'ai jamais compris pourquoi. Au bout de quelques siècles, disent-ils, tout en vient à se ressembler, devient répétitif. C'est tout simplement qu'ils ne savent pas se renouveler ! Moi qui te parle, j'ai été prince, esclave, mendiant lépreux sur les routes de Compostelle... et tant d'autres choses. J'ai toujours évité la violence. Trop dangereuse pour nous, tu le sais déjà. Ce simulacre

est une petite chose fragile, qu'un rien suffit à souffler à jamais. Et dans ce cas, nous l'accompagnons.

Je crois que c'est ma... curiosité ? -à moins que je ne doive appeler cela de l'affection- pour les humains qui m'a toujours empêché de créer un Royaume. Cela, et le fait que je ne me sens pas qualifié pour devenir un Dieu, bien entendu.

Je sais que pour l'heure, tu regrettes la splendeur des champs magiques où tu baignais autrefois, que tu te sens dérouter et effrayé par nos mystères. Cela passera. Le culte de Lilith te révolte sans doute, avec son mélange d'arrogance et de cruauté. Il est pourtant nécessaire, tu sais. Mais bientôt, j'espère que tu en viendras à voir les choses de la même façon que moi. Sinon, tu as tout à redouter, tu sais... Tu pourrais t'éteindre, tristement, ou devenir une monstruosité... Ce serait dommage. Je crois que les années à venir nous réservent des spectacles intéressants, et il est même possible que nous montions sur scène à notre tour... Mais en voilà assez. Pour l'heure, taisons-nous. Écoutons chanter les morts... *(long silence)* J'ai entendu tout ce que la musique humaine avait produit de plus sublime, mais jamais rien d'aussi bouleversant."

Discours enregistré le 31/1/89, près de la tombe d'Oscar Wilde

Réf. 1989FA637

Archives secrètes du Père-Lachaise

Rapport sur les Étranges & Abominables Événements qui ont désolé la Paroisse de la Ferrière-sur-Risle, en Pays d'Ouche, en ce printemps de l'an de Grâce 1587.

Le huitième jour de mars, je reçus un message du curé de la paroisse de la Ferrière, qui réclamait assistance, l'une de ses ouailles étant tombée victime d'un Démon. Il joignait à sa requête un bref historique de la vie de cette malheureuse. C'était une fille de dix-sept ans du nom de Jeanne, issue d'une bonne et solide famille de laboureurs qui n'avait jamais été touchée par l'hérésie protestante.

Il me fallut plus d'un mois avant de pouvoir me libérer des autres obligations. En attendant, j'envoyais Frère Sébastien, de l'ordre de Saint Dominique, un de mes meilleurs conseillers, avec pour mission de se renseigner.

J'arrivai dans le village quelques jours avant Pâques, sachant que je ne pourrais y rester longtemps car il fallait que je sois revenu dans ma Cathédrale pour les Fêtes & Bénédiction. Frère Sébastien me fit son rapport, après quoi j'eus plusieurs conversations avec la victime et ses parents. Au printemps de l'année passée, Jeanne fut séduite par un étranger de passage, un soi-disant Pèlerin. Les descriptions qui m'en furent données ne concordaient malheureusement guère. Même Jeanne semblait avoir du mal à se rappeler ses véritables traits.

Quoiqu'il en fut, cet Homme s'en alla, et Jeanne se retrouva enceinte. Elle cacha ce fait comme elle put à ses parents comme à son fiancé, Rémi le forgeron. Mais au bout de plusieurs mois, la vérité se fit jour... en partie. En effet, Rémi fut persuadé que l'enfant était le sien. On hâta donc les préparatifs du mariage. Le bébé naquit quelques jours avant la Noël. D'après la sage-femme, interrogée par Frère Sébastien, c'était un garçon parfaitement conformé, qui ne présentait aucune marque ou particularité Démoniaque. En revanche, nul ne doute de l'origine Satanique des rêves qui harcelèrent sans répit la pauvre Jeanne pendant toute sa grossesse. Elle y voyait l'enfant comme une manifestation de l'Antéchrist, destiné à la tuer dès qu'il serait en âge de marcher. Elle s'affaiblit de plus en plus, et l'accouchement faillit avoir raison d'elle. De plus, au cours de ces neuf mois, elle développa des habitudes étranges, fit preuve d'une passion pour la solitude fort suspecte. A plusieurs reprises, elle fut aperçue errant dans la nuit aux alentours du village, marchant dans son sommeil.

Toutefois, le Curé ne m'avertit qu'après que son enfant ait survécu à plusieurs tentatives maladroitement contre sa vie. Les faits que j'ai collecté semblent bien indiquer que, sous l'emprise d'un Démon, Jeanne tentait de le tuer.

Deux jours plus tard, alors que j'avais commencé le saint rite de l'exorcisme, l'enfant disparut. On retrouva la fenêtre de sa chambre ouverte, et le berceau vide. La mère reprit ses esprits d'un seul coup, et montra un chagrin terrible. Les batues ne donnèrent rien pendant plusieurs jours, et Jeanne tomba soudain victime d'une grande faiblesse qui l'obligea à rester au lit plusieurs semaines et l'amena aux frontières de la Mort.

Juste avant mon départ, toutefois, survint un dernier fait. Le bébé réap-

parut soudain dans sa chambre, rose et souriant (je l'ai baptisé moi-même, et le fait qu'il ne parte pas en fumée me convainquit que lui, du moins, était pleinement Humain). Rémi, qui montait la garde près de la maison, affirme avoir vu une Forme se faufiler par une fenêtre. Il était trop loin pour la distinguer clairement, mais a parlé avec insistance de cornes, et de grandes griffes... Quoiqu'il en soit, lorsqu'elle ressortit, il lâcha un coup de pistolet dessus, sans aucun succès.

Laissant Frère Sébastien sur place pour me tenir informé d'éventuels développements, je revins à Évreux pour Pâques. Il ne se passa rien de plus. Jeanne guérit et supporta l'exorcisme sans donner le moindre signe de possession. Quant à l'enfant, c'est maintenant un bambin en pleine santé.

Henri, Évêque d'Évreux

(Notes de Martigny, en marge du manuscrit : "Le séducteur et la créature qui tourmenta Jeanne pendant sa grossesse - une seule et même chose ? Ainsi que le ravisseur du bébé ? Hypnose pour l'appeler ? A joué sur ses peurs et ses angoisses pour la pousser au meurtre ? Il s'est bien amusé avec celle-là, puis l'a libérée. Serait intéressant de savoir ce qu'est devenu l'enfant. Archives détruites à la Révolution. Dommage.)

"Commune de St-Martin. Petite ville minière, région de Lille. Archives paroissiales contiennent faits intéressants sur une remarquable dynastie locale, les Savière. Premier Savière marchand drapier au XVI^e siècle. Depuis, lignée ininterrompue. Tous les vingt-cinq ans env., le Savière en titre meurt - et un neveu se présente. Certains se marient, mais ni la femme ni les enfants ne vivent pour réclamer l'héritage. Toujours un neveu. Peu de portraits disponibles, mais ils se ressemblent tous - beaucoup trop. Ont accumulé

une fortune énorme de génération en génération. Utilisée à quoi ? Interruption brutale à la mort (en temps et en heure), de Savinien Savière, en 1884. Leur manoir est aujourd'hui un hôtel. Fouillé de fond en comble sans rien trouver. Coupure accidentelle ou volontaire ? Amorce d'un Royaume ? Archives de la ville m'ont semblé contenir un nombre anormal d'actes violents depuis un siècle."

Extrait des carnets de Jacques de Martigny

(ces carnets comportent des dizaines d'entrées de ce genre, réunies à l'aide d'une armée de généalogistes et d'historiens. La plupart manquent toutefois singulièrement de consistance. Celle qui se trouve ci-dessus est une des plus troublantes.)

"J'ai parcouru Paris en tous sens, un Paris gris, où les gens sont à peine plus que des fantômes brumeux autour d'une perle dorée, où les immeubles sont des masses noires, et menaçantes. On a sans cesse l'impression qu'ils vont nous écraser. Le ciel était gris, comme s'il allait neiger, alors que nous étions au mois de juin. La lune était énorme, couleur de plomb... Le soleil, qui aurait dû être assez bas dans le ciel, n'était qu'un disque pâle, à peine visible au ras de l'horizon. La ville s'étend, rue après rue, avec de loin en loin des endroits étranges ou horribles. Le quartier situé entre les Halles et Beaubourg est sans doute ce que j'ai vu de plus étrange. Je n'ai pas osé m'y aventurer très loin. Sur des centaines de mètres, le sol semble parcouru de crevasses béantes qui irradient de lumière jaune. C'était aveuglant, et j'ai eu peur d'y laisser la vue. Je regrette en revanche que mon ouïe n'ait pas été autant affectée que les yeux. Il m'a semblé entendre des murmures, mais rien de cohérent. C'est

dommage. Les Halles sont ce que j'ai vu plus impressionnant, à une exception près, mais il y a des douzaines d'autres lieux bizarres. Parmi ceux qui m'ont le plus frappé, un immeuble banal (j'ai été vérifier à l'état de veille), dont la façade est entièrement couverte de lianes noires, comme si un lierre particulièrement vivace y poussait. Bien entendu, en vision normale, il n'y a rien. Ou encore ce jardin public paisible, situé non loin de chez moi. L'herbe est d'une blancheur d'ossements, et les arbres ressemblent à d'énormes tumeurs - près du buste d'un grand homme oublié de tous s'ouvre un énorme trou. Il m'a semblé que des formes spectrales en sortaient. Mon esprit bourré de drogues m'a chuchoté doucement des commentaires sur ce qui pouvait se cacher derrière l'histoire d'Alice, et sur le destin qui attend les petites filles trop confiantes qui vont jouer dans des endroits comme celui-là... Il y a aussi des endroits merveilleux. Un banal terrain vague à l'état de veille devient ici une vaste plaine étincelante de mille couleurs mouvantes qui ondulaient lentement, comme des herbes sous-marines... J'y suis resté un moment à reprendre mon souffle.

Assez souvent (beaucoup plus souvent que je ne l'aurais voulu) je croisais des silhouettes humaines où la lueur dorée était presque éteinte, ou masquée par autre chose. Il y en avait de somptueuses, des tourbillons de couleurs vives, qui semblaient faits de ces lambeaux effrangés d'ectoplasme qui jonchaient le sol comme des feuilles mortes. Je me demande bien ce que c'était. Et il y en avait de sinistres, plus noirs que l'obscurité. Parmi ceux-là, un grand nombre semblait drapé dans une sorte de manteau de ténèbres. Je n'ai pas osé m'approcher de trop près, mais je jurerai avoir distingué, dans un cas

au moins, des bras et une tête supplémentaire qui sortaient de cette "ombre". J'ai essayé de me rapprocher du Père-Lachaise, qu'H. m'avait décrit comme le centre de leurs maléfices, mais je n'ai pas osé y entrer. J'ai juste jeté un coup d'œil à travers les grilles... ce qui fait de moi le seul mortel à avoir contemplé l'Enfer de son vivant, je crois ! Cela ressemblait à une gravure de Jérôme Bosch, avec des centaines de créatures aberrantes qui jouaient au milieu des tombes et des silhouettes démoniaques partout. La scène était éclairée par une effrayante lumière noire qui sortait du sol - je ne vois pas comment décrire cela autrement. J'ai aperçu, à l'intérieur du cimetière, plusieurs autres choses, dont je me refuse à parler ici. Je suis rentré chez moi, j'ai brisé mes instruments, vidé mes fioles dans l'évier et brûlé mes cahiers. J'espère vivre jusqu'à la fin de mes jours dans un monde normal. Mais le fait de savoir qu'il suffit d'un rien, d'un infime décalage de nos perceptions, pour déchirer la voile... Avec le temps, je me convaincrai sans doute que j'ai eu des hallucinations."

Ce texte manuscrit se trouve dans les papiers de Martigny. Ce dernier refuse de me dire qui en est l'auteur et comment il se l'est procuré. Nous pouvons sans doute le considérer comme le compte-rendu d'une tentative humaine pour passer en vision-Ka Selenim, sans doute à l'aide de drogues et "d'instruments" (??). Je soupçonne personnellement l'auteur d'être une ancienne proie contaminée à la Lune Noire, probablement sans en avoir conscience. Le LSD est sans doute responsable des passages les plus outranciers... mais peut-être pas de tous.

"Je n'ai guère de temps. Le mal me ronge. Je sens que mon être se défait, se délite dans le néant. Et cette fois, il n'y aura pas de sauvetage, pas d'humains morts pour me rendre la vie - mais pas de victoire

pour mes assassins non plus - je meurs dignement, même si je suis enfermé dans un simulacre ravagé, en train de pourrir à toute vitesse, et si *changé* par rapport à son aspect ordinaire qu'il ne pourrait absolument plus passer pour humain.

Vous êtes notre chroniqueur, sans l'avoir vraiment voulu. Méfiez-vous. Votre mort a souvent été évoquée en haut lieu. Vous êtes protégé, mais ne fouillez pas trop loin...

Il y a tant et tant de choses que j'aimerais vous dire. Mais le temps m'est compté - tant de souvenirs, tant de vérités sur votre histoire partiront dans l'oubli avec moi.

Je voulais vous avertir - le culte de Lilith - ceux qui m'ont tué en me condamnant à... ceci. Ce sont eux les monstres. Nous ne sommes pas maléfiques. Nous aimons les humains - bien entendu, "nous" ne représente pas tout mon peuple. Mais je crois que nous sommes nombreux à refuser de vous tuer et à essayer de vous... aider après votre mort, d'apaiser vos esprits inquiets. Mais le culte... nous sommes les vampires de vos légendes - et eux sont nos vampires, nos prédateurs. Je crois - j'ai cru, car je ne suis plus rien ou presque - que nous pouvions essayer de vivre en harmonie - vous avez quelque chose que nous recherchons, et nos talents pourraient, dans bien des circonstances vous être utiles. Les trois races magiques de la Terre - vous, nous et les Nephilim - car vous êtes magiques, vous aussi - nous devrions nous entendre, apprendre à nous connaître et progresser ensemble sur un nouveau Sentier d'Or. J'ai fait l'erreur de dire tout cela, et de défendre ce... rêve... devant le culte. J'en meurs. Tant pis. Mais souvenez-vous que nous ne sommes pas tous des monstres. Adieu."

Texte d'une cassette audio reçue le 12 mars 1991 par de Martigny. Expéditeur anonyme.

MALÉDICTION

“L’histoire, telle que nous la connaissons, n’est qu’un trompe-l’œil qui masque la réalité, telle qu’elle a été façonnée par les initiés humains et, surtout, par les Nephilim. C’est un postulat de base avec lequel tout le monde est d’accord. Mais... et si, à côté des talentueux manipulateurs que sont les Nephilim, il en existait d’autres, si prudents et si attentifs à ne laisser aucune trace que leur existence reste quasiment insoupçonnable ? Autrement dit, et si la “vraie” histoire telle que les Nephilim croient la connaître n’était, elle aussi, qu’un décor ?

Il y a pire. Le chercheur attentif peut remarquer certains indices, qui tendent à prouver que, sans le moindre doute, le passé tel que les Selenim le conçoivent masque encore autre chose, un autre mystère, de nouvelles vérités aussi indiscutables que les précédentes. Quelle formes immenses, antédiluviennes, peuvent bien se dissimuler là-bas, sous des voiles de secrets complètement impénétrables ? Et existent-ils seulement, ces Supérieurs Ultimes ? Je préfère, en ce qui me concerne, une théorie plus conforme à mes espoirs et à mes croyances.

Et si le dernier des manipulateurs, le plus pervers de tous, était tout simplement... l’homme ? Après tout, si l’on y réfléchit un instant, façonner ses manipulateurs, les figer sous forme de Dieux, les forcer à s’adapter aux changements qu’il impose, et *accomplir tout cela sans en avoir le moins du monde conscience*, n’est-ce pas le stade ultime de la manipulation ?

En fait, l’étudiant en sciences occultes doit à tout prix, s’il veut arriver à progresser, abandonner l’idée même de l’histoire comme une suite d’événements linéaire, ponctuée de grands mouvements et de grands hommes (ou entièrement orchestrée de bout en bout par des Supérieurs Inconnus œuvrant à un seul Grand Plan. Cette dernière vision est la plus néfaste de toutes). L’envisager comme une suite de décors se dissimulant les uns les autres, *de telle façon que le dernier cache le premier*, est déjà préférable. Mais la meilleure image reste celle d’un diamant aux multiples facettes, chacune reflétant sa propre et incontestable “vérité”.

Charles de Martigny
Introduction à la para-histoire
Paris 1867

Le Sacrifice

Les deux grandes races magiques qui peuplent notre Terre sont issues de la même souche. Les Selenim tirent leur origine des nombreux Nephilim qui, considérant le Sentier d’Or comme une “perversion” et une réédition des erreurs des sauriens, choisirent l’exil. Sous la conduite d’un Nephilim que l’histoire allait rendre célèbre sous le nom de Lilith, ils quittèrent l’Atlantide et s’établirent sur le pourtour d’une petite mer intérieure, bénéficiant d’un climat agréable, d’une population humaine nombreuse et, surtout, d’un important potentiel magique : la Méditerranée. Ils y vécurent pendant des siècles, sans contacts avec leurs frères atlantes. Leur arrivée ne passa pas inaperçue des populations humaines locales, qui s’empressèrent de leur rendre un

culte. Esprits des sites sacrés, ou tout simplement Dieux dans les premières sociétés “civilisées” qui amorçaient un très timide démarrage, dans le bassin du Tigre et de l’Euphrate (en gros, ils commençaient à se sédentariser, et apprenaient à maîtriser l’agriculture).

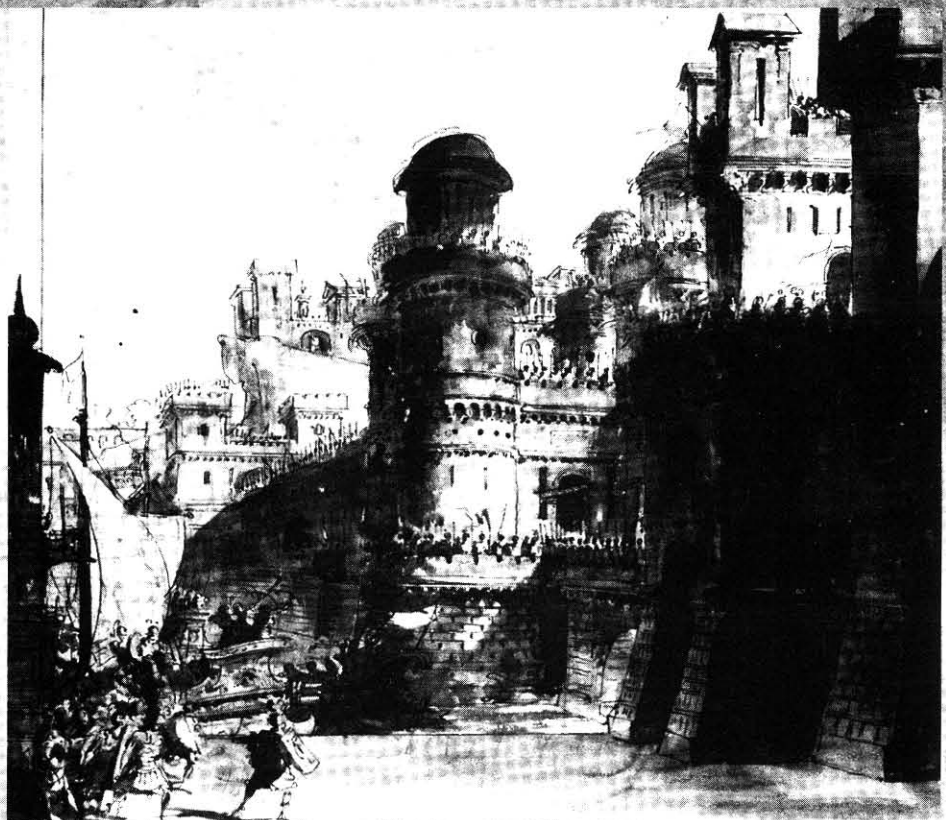
C’est alors que de grands événements se déroulèrent à l’Ouest. Prométhée donna la connaissance aux esclaves humains, ces derniers découvrirent l’orichalque, l’Atlantide sombra... Les Nephilim “atlantes” qui survécurent au cataclysme trouvèrent tout naturellement refuge chez leurs frères. Ces derniers les accueillirent sans réticences, et firent face avec eux à la nouvelle menace humaine : des guerriers armés d’orichalque, connaissant l’ennemi et résolus à le détruire. Au

bout de quelques siècles de guerres magiques, la race Nephilim en vint à risquer l’extinction. C’est à cette époque que Lilith développa, nul ne sait comment, ses théories sur la Lune Noire. Il est probable qu’il existait, à cette époque, quelques Selenim “sauvages”, issus accidentellement de Nephilim de la Lune. Lilith les étudia et en vint à considérer que le changement était le seul moyen de sauver son peuple. Cette opinion fut portée à la connaissance des autres Nephilim. La plupart de ceux qui l’avaient accompagnée lors de son exil de l’Atlantide acceptèrent de la suivre. Les autres reculèrent avec horreur devant cette “monstruosité”. En quelques années, des milliers de Nephilim subirent la transformation, devenant quelque chose

d'autre, de nouveau : des Selenim. L'un des avantages de cette nouvelle race magique était sa quasi-invulnérabilité à l'orichalque. Le cours des guerres avec les humains changea soudain. Victorieux sur tous les fronts, les héritiers de Prométhée se retrouvèrent brusquement traqués par des créatures des ténèbres, presque impossibles à tuer ou à mettre en stase et, surtout, connaissant mieux les mœurs des humains "sauvages" que leurs congénères atlantes. Quant aux connaissances héritées de Prométhée, elles étaient inutiles. Au bout de quelques milliers de morts, les guerriers renoncèrent à la guerre ouverte et entrèrent dans la clandestinité... A ce moment, on commence à pouvoir avancer quelques dates. Les guerres Selenim ont dû s'achever vers 3 000 av. JC. C'est aussi vers cette époque que les Nephilim "purs", qui considéraient leur frères transformés avec un mélange d'horreur et de reconnaissance, passèrent un compromis avec les humains. Ou plus exactement avec une poignée de cultivateurs qui vivaient dans des huttes, au bord d'un grand fleuve qui ne s'appelait pas encore le Nil. Les Selenim leur promirent que ce territoire leur appartiendrait dorénavant, et qu'ils n'y pénétreraient pas. Quant à eux, ils se réservèrent la Mésopotamie, l'Asie Mineure et, par la suite, la Grèce. Bien entendu, les Nephilim qui désiraient s'installer sur ces territoires étaient les bienvenus. Les deux "espèces" n'avaient aucun problème de coexistence. L'une survivait à partir des cinq champs magiques originels, l'autre tirait sa subsistance du Ka-Soleil des humains.

Les temps historiques

Les Selenim comprirent vite que le meilleur moyen de se nourrir était de pas-



ser pour un Dieu. Cela leur assurait une abondance de sacrifices (dont ils n'avaient que faire), et une quantité de fidèles (proies toutes désignées, et souvent volontaires). Ce n'est pas un hasard si, dans la plupart des sociétés moyen-orientales de ce temps, le temple est considéré comme la maison du Dieu, qui y vit en permanence. Les prêtres sont ses serviteurs, et veillent à le maintenir de bonne humeur. Il est important de noter qu'en ce temps-là, la plupart des Selenim se présentaient encore sous leur forme "naturelle", l'incarnation étant -ils le découvrirent très vite- considérée comme trop dangereuse. En effet, contrairement aux Nephilim, ils ne pouvaient plus retourner dans les champs magiques à la mort de leur simulacre. La Lune Noire n'est tout simplement pas assez puissante pour leur accorder ce "bain de jouvence" dont les Nephilim peuvent profiter périodiquement. Pour contourner cette difficulté, les Selenim commencèrent à accumuler des "piscines" de Lune Noire. Il semble que, dans certaines condi-

tions, au-delà d'une certaine quantité de Ka, ces champs génèrent un ensemble de conditions extraordinairement propices à la vie des Selenim. Ce fut la naissance des premiers Royaumes Selenim, dont certains survivent encore aujourd'hui. Ces manipulations ne passèrent pas inaperçues. Pour créer un Royaume, un Selenim a en effet besoin de convertir une quantité phénoménale de Ka-Soleil en Ka de la Lune Noire. Ce qui veut dire récupérer l'essence vitale d'un nombre effarant d'humains. D'où les orgies de sacrifices auxquelles se livraient certaines cultures de l'Antiquité (les Assyriens en sont sans doute le meilleur exemple. Le Royaume centré sur Ninive a possédé pendant plusieurs centaines d'années une influence considérable sur la région... avant que sa façade humaine ne soit détruite par une suite de révoltes menées par les peuples tributaires -poussés, cela va sans dire, par d'autres Selenim ou, qui sait, par les Nephilim). Les Selenim les plus intelligents commencèrent donc à

rechercher des moyens moins voyants d'extraire le Ka-Soleil. D'Assyrie à la Phénicie, de Babylone à Carthage, leurs traces demeurent visibles pour qui se donne la peine de les chercher. Et même en Grèce, où l'influence Nephilim fut prépondérante, il reste des vestiges de leur présence (le personnage de Pandore et ses relations avec les Titans et surtout, le culte d'Hécate).

Le Grand Rêve

L'Empire romain fut, à ses débuts, un fait purement humain. Il n'y a que notre espèce pour manifester une telle soif de domination. Mais, les Selenim comme les Nephilim en vinrent à le considérer comme une chance inespérée. Et très vite, derrière le voile de la puissance et de la gloire se déroulèrent des luttes ésotériques sans merci. C'est à cette époque qu'apparaissent les premières dissensions sérieuses entre les deux branches de la "famille". Certains Arcanes Nephilim rêvaient de reprendre le Sentier d'Or et désiraient créer le Messie... Quant aux Selenim, ils se voyaient présidant à la renaissance du grand Royaume magique des premiers temps, un Royaume où ils occuperaient la première place et où ils pourraient se nourrir de Ka-Soleil à leur guise. Chacun des deux clans patronna ses cultes d'humains, chercha à supplanter son rival et surtout, à arriver le premier à ses objectifs. L'histoire exacte de la lutte est d'autant plus confuse que les deux camps passaient sans aucun scrupule d'un credo à l'autre en fonction des nécessités du moment. Nous croyons toutefois savoir que le culte d'Isis fut le cheval de Troie des Nephilim à un moment donné, avant d'échapper à leur contrôle vers 50 ap. JC et de devenir une société secrète humaine. Le culte de Mithra suivit une évolution inver-

se. De conspiration humaine, il devint un instrument aux mains des Selenim au moment où ces derniers quittèrent le masque des cultes de fertilité syriens (soit vers 200 ap. JC, au moment de la mort de l'empereur Héliogabale). Nous savons ce qu'il advint, en définitive : ce furent les disciples du Christ, une création des Nephilim, qui l'emportèrent, sans que les Arcanes qui l'avaient créé n'en retirent grand-chose.

L'âge des grandes chasses

L'Empire romain s'effondra de lui-même, sans que quiconque ait besoin de le pousser dans le néant (c'est du moins ce que pensent les Selenim). Pour eux, le début du Moyen Age fut une période particulièrement bénéfique. La création d'un seul Royaume global avait échoué, mais ils eurent leur revanche en créant des dizaines de forteresses et de domaines individuels, de la Bretagne à la Mer Noire. Les forêts impénétrables qui recouvraient la plus grande partie de l'Europe leur offrirent des abris inexpugnables. Ailleurs, des Royaumes s'élevèrent dans des cités en ruines, des marais... Dans les limites de chaque domaine se trouvaient quelques communautés humaines, qui leur fournissaient l'assouvissement nécessaire. Les humains de ce temps subissaient sans réagir une avalanche de calamités et de catastrophes d'origine naturelle. Ils adoptèrent la même politique avec les Selenim : attendre et laisser passer l'orage. Mais cela colora leur inconscient de façon permanente. La méfiance à l'égard des forêts est solidement enracinée dans l'esprit de la population jusqu'à la fin du Moyen Age. Quant à la peur du loup, elle a perduré jusqu'à notre époque - alors que chacun a oublié la terrifiante réalité que le loup symbolisait à l'origine.

Ce furent les cinq derniers siècles où les Selenim purent se repaître librement. C'est aussi à cette époque qu'ils portèrent leurs techniques magiques à leur apogée. En effet, ils s'étaient très tôt rendu compte qu'ils pouvaient manipuler les vestiges de Ka-Soleil qui subsistaient dans les morts humains. Ces derniers ont baptisé cette pratique "nécromancie" et, même si ce terme ne décrit qu'imparfaitement la subtilité de leurs méthodes, il reste assez juste.

Comme par le passé, de loin en loin, un Selenim passait une alliance avec la puissance humaine locale. Comte, roi ou évêque, quelle importance ? Et quand ceux-ci cessèrent de les satisfaire, ils allèrent chercher ailleurs. Il est intéressant de noter que les Vikings, qui ravagent l'Europe à partir du début du IXe siècle, possédaient une mythologie très largement influencée par les deux races magiques. Le seul fait qu'ils aient cru que les Dieux étaient divisés en deux tribus est significatif, n'est-ce pas ? Soit dit en passant, il est fort possible que certains Selenim à l'esprit particulièrement aventureux aient accompagné les navigateurs vikings vers le Nouveau Monde. Ils s'y seraient établis, descendant lentement vers le sud (peut-être à la recherche d'un champ résiduel de la Lune noire ?). Pour finir, ils auraient rencontré les civilisations mexicaines, et aidé l'empire Aztèque à prendre son essor. Si cette hypothèse est vraie, il existe sans doute encore aujourd'hui un Royaume extrêmement puissant centré sur Mexico...¹

Mais revenons en Europe. Vers le XIe siècle, les humains reprirent lentement le dessus. Ils s'étaient organisés, policés, structurés. Les anciens domaines Selenim furent défrichés et cultivés.

Ils durent se plier à un changement radical de leur mode de vie. La plupart se résignèrent à s'incarner dans des corps humains. Faiblesse terrible, contrainte... mais c'était aussi le meilleur moyen pour eux de vivre au milieu de leurs proies. Une poignée de Selenim était déjà assez puissants pour conserver leur Royaume quoi qu'il advienne, et sont restés tels qu'ils étaient. Enfin, un bon nombre préféra fuir vers les forêts et les steppes de l'Est. Ils ont donné naissance à des royaumes florissants, de la Transylvanie à l'Asie Centrale, et sans doute plus loin...

Du Moyen Age aux temps modernes

Une fois incarnés, les Selenim se sont fondus peu à peu dans la société humaine. Après tout, l'explosion démographique que connaissaient ces derniers leur profitait aussi. En effet, ils se retrouvèrent au milieu d'un potentiel de Ka-Soleil tel qu'ils pouvaient espérer se nourrir directement sans être repérés. Même si, de loin en loin, on peut encore observer des traces manifestes de leur influence, ils rentrent dans l'ombre. C'est aussi vers cette époque que se situe la montée en puissance du culte de Lilith. Celle-ci semble bien avoir atteint un degré de puissance quasi-divin, et décidé de se faire adorer en conséquence. Ses prêtres et ses agents se répandirent partout, imprimant une certaine unité à ce qui, avant leur passage, n'était qu'un groupe de quelques milliers de créatures plus individualistes les unes que les autres. Au passage, le culte "annexa" l'Arcane XIII, le dernier lien entre les deux races, déjà sur le déclin depuis quelques siècles. Il faut dire qu'au cours des mille années précédentes, les Nephilim avaient assez

largement oublié leurs cousins. Sous la direction du culte, l'Arcane encouragea cette tendance. En fait, on soupçonne même ses dirigeants de l'époque d'avoir sciemment communiqué des informations déformées aux autres Arcanes, exagérant les côtés terrifiants de la condition de Selenim (il est certain que, de nos jours, les Nephilim ne savent plus grand-chose de leurs sauveurs). Quoi qu'il en soit, la rupture fut consommée avant la fin du Moyen Age. Le culte maintint quand même l'Arcane XIII en vie, sans raison apparente. Sans doute les proches de Lilith en savent-ils plus qu'ils ne veulent bien le dire sur le rôle présent et à venir de l'Arcane et sur sa place au sein de la Grande Fraternité Magique rêvée par Akhélaton.

Pour en revenir à l'histoire proprement dite, le dernier Royaume visible des Selenim fut la Transylvanie. En échange de leur aide dans sa lutte contre les Turcs, le seigneur du pays se laissa posséder. Le marché fut scellé en 1456. Pendant six ans, Vlad Dracul vola de victoire en victoire, et d'atrocité en atrocité. Hélas, son marionnettiste n'avait ni la subtilité ni l'intelligence indispensables pour inverser une situation militaire désespérée, et les Turcs finirent par l'emporter. Mais pendant ces six années, les Selenim purent se repaître librement du Ka-Soleil des condamnés à mort et se livrer en paix à leurs expériences nécromantiques (soit dit en passant, cela explique l'étrange prédilection de Vlad Dracul pour les supplices lents. Si le bourreau fait bien son travail, il faut bien un ou deux jours pour mourir sur le pal. C'est autant de temps où son Ka-Soleil est offert à qui veut le prendre). Dracul finit par périr, après un bref retour au pouvoir en 1472. Toutefois, il est certain que le Selenim qui l'avait possédé a survécu, d'une manière ou d'une autre. On évoque une "rémanence"

ou simplement un "écho" dans les champs magiques. Après tout, en quelques années, il avait réussi à accumuler une formidable quantité de Ka de la Lune Noire, sans doute plus que n'importe quel autre Selenim d'Europe.

Par ailleurs, c'est également vers cette époque qu'apparaît le culte du sang. Cette perversion de la magie Selenim est la seule contribution de ces derniers à l'histoire longue et mouvementée des sociétés secrètes. Il semble que certains Selenim aient eu la langue trop longue, et aient laissé certains humains pénétrer plus loin qu'ils ne l'auraient dû dans les mystères de la nécromancie. Il est aussi très probable qu'ils se soient assouvis au vu et au su de leur victime, et qu'ils aient commis l'impardonnable erreur de la laisser en vie après. Ce qui est certain, c'est qu'en définitive, ces "initiés" de pacotille n'ont retenu que l'aspect superficiel des mystères qui leur avaient été révélés. En clair, ils se sont persuadés qu'il fallait verser du sang, beaucoup de sang en échange d'un peu de pouvoir. Ils sont persuadés qu'il leur sera octroyé par le Démon. Toute une école de "pensée" mystique prend sa source dans ce contresens. Entre autres convaincus, on y trouve l'inquiétant





alchimiste personnel de Gilles de Rais (ce dernier devient fou vers 1440, assassine plusieurs centaines d'enfants et finit exécuté en 1444). On pense que ces "connaissances" ont été transmises à Erzebeth Bathory. Elles ont sans doute eu un impact particulier en Transylvanie... On perd la trace de ce culte au XVII^e siècle. La liste des maniaques sanguinaires qui ont sévi depuis est si longue qu'il est permis d'hésiter entre les simples bouchers qui tuaient pour le plaisir et ceux qui cherchent confusément "quelque chose" dans leurs orgies de massacres.

Et aujourd'hui ?

Les Selenim ont passé les siècles suivants dans un oubli relatif, prenant grand soin de rester à l'écart du culte de Lilith ou d'en suivre servilement les préceptes quand ils n'avaient pas le choix. Le seul fait de se nourrir est

une tâche suffisamment absorbante pour la plupart d'entre eux. Ceux qui s'arrangent pour avoir un peu de temps libre le passent à la recherche de vestiges du champ magique de la Lune Noire, ou à perfectionner leurs techniques de nécromancie.

On ignore le nombre exact de Nephilim à s'être sacrifiés à l'aube des temps, mais ils ne devaient pas être plus de quelques milliers. Un tout petit nombre a connu la dissolution finale, généralement des mains des humains. Une poignée a succombé aux actions des sociétés secrètes et s'est retrouvée ravalée au rang d'homoncule (ces derniers sont créés grâce à des techniques très différentes de celles qu'utilisent les sectes pour réduire les Nephilim en esclavage. Le terme "d'homoncule" est donc techniquement erroné. Toutefois, pour des raisons de commodité, nous le conserverons). Enfin, certains se sont éteints d'eux-mêmes. Las de

cette caricature d'existence, ils ont choisi de "brûler" jusqu'à ce que mort s'ensuive. Mais, avec l'arrivée lente et régulière de nouveaux convertis Nephilim, volontaires ou non, leur nombre n'a pas diminué. Au contraire, il s'est légèrement accru. Et la population humaine mondiale est telle qu'il y a maintenant assez de place pour tous, même s'ils étaient dix fois plus nombreux.

Extraits d'un manuscrit anonyme et codé, retrouvé dans une maison murée, près d'Orléans. Datation approximative : 1845. Auteur inconnu.

1 Les spécialistes se disputent encore sur ce point. Certains affirment que les "dieux" précolombiens étaient des Nephilim, qui auraient passé un marché avec les humains. C'est notamment la version présentée dans les règles de Nephilim. La possibilité d'un arrangement tripartite humains-Nephilim-Selenim n'est pas à exclure...

LE CULTE DE LILITH

L'église de Lilith Les dogmes

"Nous sommes les Selenim. Certains d'entre nous disent que nous sommes les Élus, les futurs maîtres de la Terre. D'autres tiennent pour certain que nous ne sommes que de malheureux monstres, des Nephilim déformés, et que notre rôle dans le Grand Plan du monde était simplement de sauver nos cousins de l'extinction. La Voie que nous a montré Lilith, notre maîtresse, se trouve quelque part entre ces deux extrêmes. Sous notre forme actuelle, nous sommes voués à nous éteindre, tôt ou tard, et c'est bien ainsi. Mais certains d'entre nous changeront, grandiront dans le Royaume qu'ils auront su se créer et atteindront un nouvel état, un état que seule Lilith connaît actuellement, un état proche de ce que les hommes appellent "divinité", loin au-delà du pitoyable Agartha des Nephilim. Et ceux-là seront si puissants qu'ils maîtriseront le Ka-Soleil et domineront l'immense fourmilière grouillante d'humains qu'est devenue cette planète.

Cela se produira bientôt. Les Royaumes renaissent, se multiplient et s'étendent d'un continent à l'autre, et cela doit continuer.

La seule voie pour créer un Royaume passe par l'asservissement et la destruction des humains. Quelle importance ? Ils ne nous sont rien. Et pour commencer, c'est à cause d'eux que nous avons dû subir l'Abomination du changement. Depuis, ils ont irrémédiablement fait la preuve de leur faiblesse et

de leur incapacité à maîtriser la magie, qui est la seule voie normale vers la puissance. Leur usage de la technologie n'est une parodie grotesque de nos pouvoirs. Ne vous attachez jamais à une de ces créatures ! Elle n'attendra qu'une occasion pour vous trahir. Toutefois, prenez garde à ne pas tuer trop souvent, sous peine de devoir changer fréquemment de terrain de chasse. Il existe de nombreux moyens pour extraire leur Ka-Soleil sans qu'ils s'en doutent. Nous mettre en fuite est à peu près la seule chose que les humains puissent nous faire. Nous sommes immunisés à l'orichalque, et leurs ridicules sociétés secrètes en sont toujours à se demander si nous existons, et ce que nous sommes au juste.

Les seuls adversaires potentiels de notre grande œuvre restent nos cousins Nephilim, engeance de traîtres qui nous a sacrifiés, méprisés et ignorés tout au long de l'histoire. Nos manipulations des champs magiques doivent être effectuées avec beaucoup de précautions. Si nous attirions leur attention, ils risqueraient de vouloir nous empêcher d'accomplir nos desseins. Nous gagnerions cette guerre, Lilith nous y aiderait. Mais nous n'avons pas le temps, à ce stade, de nous intéresser à eux.

Quant à ceux d'entre vous qui viennent de nous rejoindre, qu'ils soient les très bienvenus ! Nous savons par expérience ce que vous devez ressentir, dans ce nouveau monde d'ombres et de ténèbres. Sachez que nous vous aiderons de notre mieux. Si vous êtes fidèles à notre cause, nous vous enseignerons à vous créer un Royaume. Mais en attendant que vous soyez assez puissants pour investir un

imago, prenez garde ! Apprenez à considérer votre corps actuel comme votre bien le plus précieux. Vous n'en aurez plus jamais d'autre, de toute éternité, même si vous en viendrez vite à savoir le modeler selon vos désirs. Et s'il meurt, vous périrez avec lui, à moins que Lilith ne vous ramène à la conscience".

Discours enregistré le 20/11/1978.

Réf. 1978EZ908

Archives secrètes du Père-Lachaise

LES RITES

Le culte tient régulièrement des réunions, généralement dans des endroits discrets et possédant une forte concentration de Ka de Lune Noire ou, faute de mieux, de Ka-Soleil manipulable sans attirer l'attention. Aux yeux des humains, cela donne l'impression -fausse- que les Selenim sont des créatures irrémédiablement morbides qui fréquentent de préférence les cimetières et les lieux réputés "maudits".

Ces réunions ont plusieurs objectifs : "convertir", puis initier un Nephilim, accomplir ensemble un acte magique particulièrement puissant, enseigner aux nouveaux l'usage de la nécromancie... Par ailleurs, à chaque nouvelle lune se déroule une réunion plus importante, que l'on pourrait appeler "messe", faute d'un terme plus adéquat. S'il n'y a pas d'observateurs humains, la cérémonie n'a rien d'impressionnant. Les Selenim se réunissent et restent silencieux. Le prêtre peut ou non faire un bref sermon à la gloire de Lilith. Ce qui se passe en réalité n'est visible qu'en vision-Ka. Le prêtre prélève tout simplement un point de Ka-Lune Noire à

chaque participant, et le dirige magiquement vers le Royaume de Lilith. Un Selenim peut ne jamais paraître à ce type de cérémonie, ou être contraint d'y assister presque à chaque fois. Tout dépend du degré de contrôle exercé par le culte dans la région. Il arrive aussi que des humains participent à la réunion. En fait, en des temps plus heureux, la majorité des participants était humaine. Évidemment, ils croyaient servir le Diable, et les Selenim se gardaient bien de les détromper. Ils les laissaient même élaborer leur propre liturgie, se contentant de profiter de l'occasion pour absorber leur Ka-Soleil et en offrir une fraction respectable à Lilith. Mais aujourd'hui, les sorcières ne tiennent plus de sabbats, et les réunions auxquelles assistent les humains sont plus rares et beaucoup moins spectaculaires.

Les prêtres détiennent aussi la plupart des très rares couteaux d'ombre encore en service, et maîtrisent les rituels de transformation. Par conséquent, c'est aussi à eux qu'échoit la tâche de former les nouveaux - bien que ce privilège leur soit actuellement disputé par l'Arcane XIII.

La hiérarchie

Elle est pyramidale et assez rigide.

Au sommet se trouve Lilith, la Mère, la Fondatrice, qui a créé les Selenim et a vécu sans interruption les dix mille années suivantes. Le dogme affirme qu'elle vit dans son Royaume, centré sur l'ancienne Babylone, et qu'elle prépare un avenir radieux à tous ses fidèles.

En pratique, ses volontés sont transmises par ses Enfants. Leur nombre exact est inconnu, mais ne doit pas dépasser quelques dizaines. La Tradition ne les individualise pas, mais précise qu'il s'agit de Selenim très anciens, à peine plus jeunes que

LES COUTEAUX D'OMBRE

Ce sont les instruments qui servent à séparer un Nephilim de ses Ka-éléments "indésirables" lors du processus de transformation. Il n'en existe qu'un très petit nombre, forgés à l'époque de la transformation de Lilith et de ses suivants. Physiquement, ce sont des lames noires, qui paraissent taillées dans un métal assez dense, évoquant un peu le plomb. En vision-Ka, c'est une toute autre affaire. Elles émettent un éclat noir, presque identique à celui de l'orichalque, et paraissent faites de fumée ou d'ombre (d'où leur nom). Seuls les Selenim les plus haut placés dans le culte savent encore en fabriquer. L'alliage qui les compose est à base de plomb, d'orichalque et d'une troisième substance inconnue, mais qui pourrait bien être des fragments de Lune Noire. Quant à savoir où Lilith se les est procurés, et comment en trouver aujourd'hui, c'est une toute autre histoire.

% de base

20%

Dommages

1d6+1 aux créatures non magiques, aux Selenim et aux autres créatures de Lune Noire.

Pour les Nephilim, ajoutez un POT d'orichalque de 12

Lilith. Ils n'ont pas eu à s'incarner, et vivent 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), ils sont sans doute effroyablement dangereux. L'Arcane XIII s'est vue interdire de pénétrer dans leurs Royaumes, et personne ne possède d'informations fiables à leur sujet.

Les Anciens sont des Selenim incarnés (et donc plus mobiles que les Enfants), qui 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 Dirigeants sont tout simplement les Selenim qui ont eu la bonne idée de se rallier au culte dès ses débuts, il y a quelques siècles. 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 récalcitrants.

Tous les autres Selenim sont censés être des fidèles, assister aussi souvent que possible aux cérémonies et faire ce que dit le culte sans protester. En pratique, il existe toujours une importante minorité de protestataires, qu'il s'agisse d'anciens Selenim qui considèrent toujours avec dégoût cette "nouveauauté" qu'est le culte, ou de Nephilim convertis, habitués à plus de liberté. A certaines époques, les Anciens ont conduit de véritables purges. Aujourd'hui, ils laissent les dissidents s'exprimer librement... enfin, plus ou moins.

Enfin, tout en bas de l'échelle, on trouve les sycophantes humains. Aucun d'eux n'a la moindre idée de ce que sont en réalité Lilith ou les Selenim. La plupart croient appartenir à une secte sata-

LES HYÈNES DE TÉNÈBRES

Ce sont des effets Dragon issus de la Lune Noire. Évidemment, une question se pose aux Selenim qui n'ont pas encore pris conscience de la puissance de la kabbale noire (en d'autres termes, aux joueurs débutants) : d'où sortent-ils ? Où existe-t-il des champs de Lune Noire assez puissants pour donner naissance à de telles créatures ? La réponse logique, que le culte leur fournira volontiers, est : dans le Royaume de Lilith. Bien d'autres bruits circulent. Les hyènes sont utilisées pour renforcer la foi des Selenim, généralement en faisant un exemple avec un dissident trop bruyant. Ces êtres ressemblent à de grandes hyènes noires à reflets d'argent. Ils se dissipent dans le néant après avoir frappé, accréditant l'idée qui veut que ce soient des tueurs kamikazes envoyés par Lilith.

FOR 5d6	CONS 4d6	DEX 3d6+6
Ka-élément : Lune Noire 2d6		PdV : Comme Ka
Mvt : 10 m/s	Actions : 6	Protection : 1 point
Attaques	%att	Dommages
Dents	60	1d10
Griffes	40	1d8

Notes

Il n'est pas possible de les tuer par des moyens normaux. A moins de posséder des protections magiques, la victime est condamnée... sauf si elle arrive à fuir très vite et très loin. En effet, ces êtres sont instables. Loin du champ qui leur a donné naissance, ils perdent 1 point de Ka par jour. Arrivés à 0, ils se dissipent à jamais. (Comme vous pourrez le constater en lisant le Bestiaire, c'est un taux d'Entropie assez faible. C'est pour cela que le culte les utilise aussi fréquemment.)

nique quelconque, ou même à une association spirite. La seule chose qui puisse éviter à ces marionnettes de se faire vider rapidement de leur Ka-Soleil est leur utilité. Un chef charismatique peut recruter de nombreux adorateurs, et mérite donc de vivre et de prospérer. De même, des adorateurs possédant des talents peu courants parmi les Selenim voient leur espérance de vie prolongée. Ces gens sont laissés libres de s'organiser à leur idée, de créer leur propre liturgie. La plupart ne savent même pas qu'ils sont contrôlés de l'extérieur. Il arrive parfois que l'on retrouve des cultes entiers "d'enfants sauvages", abandonnés par leur maître Selenim il y a des siècles, et qui se sont développés sans contrôle...

HISTOIRE

Contrairement à ce que l'on pourrait supposer, le culte est une création récente. La divinité de Lilith a été proclamée à une date assez tardive, aux environs du

XII^e siècle. A partir de son Royaume babylonien, il s'est répandu petit à petit à la totalité des terres connues par les Selenim, en Orient puis en Occident. Les premiers Anciens sont arrivés en Europe dans les fourgons des croisés qui rentraient de Terre Sainte (à l'époque, il était à la mode dans la haute noblesse d'avoir son astrologue ou son médecin arabe). Ils ont prêché leur foi aux Selenim locaux, qui venaient juste de perdre la plupart de leurs forteresses au profit des humains. La plupart se sont ralliés de bonne grâce. Ceux qui n'ont pas été persuadés ont été anéantis, avec l'aide des hyènes de ténèbres ou de divers sorts puissants. Depuis cette époque, le culte exerce une emprise considérable sur la "société" Selenim. L'Arcane XIII est longtemps resté une entité indépendante, mais a fini par tomber sous la coupe des Enfants de Lilith vers la fin du Moyen Age. D'Europe, le culte a rapidement essaimé vers le Nouveau Monde. Il semble bien qu'il ait été l'une des puissances responsables de la destruction de l'empire Aztèque, pour des raisons peu claires,

mais sans doute liées à des luttes de pouvoir entre factions (soit comme démonstration de force destinée aux Nephilim, soit pour éliminer les Selenim déjà établis sur place. Ou les deux. Ou aucun des deux. Qui sait ?).

Reprenant un vieux truc qui avait fort bien réussi il y a plus de deux mille ans, le culte a fait l'impossible pour infiltrer toutes sortes de groupes religieux marginaux, dans l'espoir de récupérer le Ka-Soleil de leurs membres. Dans l'Europe des XVI^e et XVII^e siècle, cela revenait à prendre la direction des divers cultes païens de la fertilité qui avaient survécu au Moyen Age. On s'est étonné du brusque changement de ton des inquisiteurs, passant de "ce sont des fous inoffensifs" à "brûlons les adorateurs du Diable", presque du jour au lendemain ? Il n'a rien d'étonnant. Ces gens ont dû, au fil de leur enquête, sentir une transformation brutale, une unification des dogmes et des méthodes. Après une certaine date, toutes les descriptions de sabbats se ressemblent, de l'Allemagne à l'Espagne... De là à ce que les chasseurs de sorcières se persuadent

qu'ils étaient en face d'un gigantesque complot satanique qu'il fallait briser de toute urgence, il n'y avait qu'un pas. Ils sont d'ailleurs parvenus à leurs fins, pour un siècle et demi environ. Les Selenim sont ensuite repartis à l'attaque sous d'autres masques. Le mouvement spirite fut vite noyauté, tout comme la soi-disant "renaissance occulte" de la fin du XIXe (qui fut, il est vrai, noyautée par absolument tout le monde : Nephilim, Selenim, sociétés secrètes humaines...).

Bien qu'il ait dû faire face à d'innombrables complots et à un certain nombre de frondes sérieuses, le culte n'a jamais changé, ni sur ses dogmes, ni sur ses méthodes. Certains y voient la preuve d'une inspiration divine. D'autres sont convaincus que ce n'est qu'un symptôme de la rigidité d'esprit de ses dirigeants...

Son rôle actuel

Il en a assumé plusieurs au fil du temps.

- Pour commencer, il s'agit d'une structure dirigeante. Ceux qui suivent les ordres qui viennent des lointains et mystérieux Enfants sont récompensés, aidés et parfois promus au rang d'Ancien. Leurs tâches sont diverses, allant de l'étude des champs résiduels de Lune Noire aux actions

violentes (l'élimination de gêneurs humains ou de Selenim contestataires), en passant par la création de viviers de Ka-Soleil (généralement des religions). Au bout de quelques décennies de service, ils sont autorisés à s'installer et à créer leur propre Royaume. Les indociles ou les incapables sont tenus à l'écart, avertis ou punis, par l'intermédiaire d'un Ancien. Le seul "crime" qui ait l'air de préoccuper la hiérarchie est la désobéissance. Qu'elle prenne la forme du mépris des ordres ou de l'obstruction involontaire n'a pas grande importance. Les châtiments sont nombreux, cruels et inventifs. Les cas les moins graves sont punis d'une simple réprimande. Les délits plus sérieux sont punis par des ponctions plus ou moins importantes de Ka, d'un simple point au drainage presque complet de toutes les réserves vitales du Selenim. Certaines rumeurs prétendent que les Enfants possèdent des rituels permettant d'accélérer l'Entropie (autrement dit, de forcer un Selenim à se "consumer", brûlant tout son Ka-Lune Noire jusqu'à extinction). Enfin, pour ceux qui n'ont même pas été jugés dignes d'alimenter la Déesse, il reste les hyènes de ténèbres, et toute une panoplie d'autres créatures de Lune Noire.

- Ensuite, et bien que ce soit un rôle limité et involontaire, le culte agit comme un forum. Les Selenim qui se

rencontrent lors des cérémonies discutent, échangent des opinions... Évidemment, ils courent le risque d'être épiés par le Dirigeant ou par l'un de ses sbires. De nos jours, avec l'avènement des moyens de communication humains, cette fonction est largement tombée en désuétude. Le culte est toujours une structure sociale, la seule avec l'Arcane XIII où les Selenim puissent se rencontrer. Mais s'ils veulent bavarder ensuite, ils le font par téléphone, comme tout le monde.

- Le culte se charge de recruter les nouveaux. La hiérarchie semble vouloir maintenir une population de Selenim stable, voire l'accroître légèrement. Et la seule solution pour cela est de "convertir" des Nephilim. Certains Anciens se consacrent exclusivement à cette tâche. Les méthodes utilisées varient. Ils peuvent employer le chantage, la violence ou -plus subtilement- induire le candidat potentiel en tentation en lui faisant miroiter les merveilles qui l'attendent "de l'autre côté". Accessoirement, les Anciens cherchent aussi à mettre la main sur les quelques Selenim "naturels" qui naissent de temps à autre d'un Nephilim de la Lune.

- En bonne logique, le culte assure ensuite la formation des nouveaux. Ce processus se déroule dans des lieux secrets, souvent au cœur des grandes cités humaines. Il comporte des cours utiles (comment s'assouvir, initiation à la nécromancie, la manipulation des nouvelles facultés du simulacre, notamment), et d'autres qui le sont moins (en gros, un endoctrinement intensif. Le Selenim fraîchement converti doit être amené à croire que le culte est la seule vraie voie, le seul moyen de se créer un Royaume).

LE MYSTÈRE LILITH

Les doctrines du culte affirment que Lilith, le Selenim originel, est encore vivant et a atteint un état de conscience si éloigné des normes qu'il ne peut plus être décrit que comme "divin". Il est troublant de constater que nous n'avons, sur ce point, que la parole de ses Enfants. Lilith ne s'est pas montrée au grand jour depuis des centaines d'années, et tous les témoignages la concernant sont de seconde ou de troisième main. Cela a donné naissance à toutes sortes de théories, qui prétendent soit que Lilith n'existe pas, soit qu'elle est morte depuis belle lurette, soit qu'elle est si loin de la Terre qu'elle ne s'intéresse plus à ce qui s'y passe, et que son nom sert de paravent à une cabale de Selenim ambitieux. Mais ces théories ne reposent sur aucune preuve, et il est malsain de les formuler à voix haute.

Et en réalité ?

Le culte de Lilith occupe une place considérable dans la société Selenim. Mais il n'est pas tout-puissant, loin de là ! Il reste sans nul doute la force motrice, mais il doit faire face à un nombre de plus en plus élevé de contestataires, dont certains sont réellement dangereux. Les rapports de force exacts sont amenés à évoluer avec le temps, mais vous trouverez un bref survol de la question au chapitre suivant...

- Certains Selenim très puissants, remontant à l'Antiquité, ont refusé dès le début d'avoir quoi que ce soit à faire avec "cette parodie grotesque". Ils ont fermé les frontières de leurs Royaumes aux émissaires de Lilith, et vivent dans un splendide isolement.

Le culte évite de s'en prendre à eux, essentiellement pour ne pas diminuer la puissance globale de la Lune Noire. Leur existence est un secret que le culte ne veut pas voir divulgué.

- Les Selenim "naturels" peuvent, s'ils ont de la chance, éviter les agents du culte et "grandir" par eux-mêmes. Il en existe quelques dizaines, qui se sont créés des réseaux d'entraide. Certains donnent même parfois un coup de main aux dissidents en fuite.

- Une importante minorité de Selenim officiellement convertis ne rendent hommage au culte que du bout des lèvres, et attendent une occasion de le renverser... ou d'en prendre le contrôle, ou de le réformer (pour les ambitieux et les idéalistes). Les Enfants semblent en être

conscients, et alternent les démonstrations de force et les périodes de relâchement, où chacun peut dire ce qu'il pense.

- Certains refusent carrément de continuer à participer aux cérémonies et décident de vivre leur vie sans s'occuper des Anciens. C'est notamment le cas de la majorité des Nephilim récemment transformés, sur qui l'endoctrinement marche généralement assez mal. Ceux-là sont traqués mais, curieusement, pas anéantis.

- Enfin, plus préoccupant, l'Ancane XIII, qui a été pendant des siècles la courroie de transmission docile des intérêts du culte, a des velléités d'indépendance. Or, la somme de documents et de secrets qu'il possède est considérable.



L'ARCANE XIII

“Akhénaton... il nous a assigné un rôle dans son rêve. Lequel ? Qui sait ? Nous l'avons oublié, en supposant que nous l'ayons jamais su. Mais il est hors de doute qu'un jour, lorsque les temps seront propices, il nous sera révélé à nouveau.”

Baal-Drevar, 16e Sombre Souverain, déposé en 1854

HISTOIRE

Il fut un temps, dont les Selenim les plus anciens conservent le souvenir, où l'Arcane était une véritable puissance. Aux temps obscurs qui ont suivi sa fondation, il fut brièvement dirigé par Lilith en personne. C'est elle qui systématisa un certain nombre de pratiques, comme l'habitude de se faire adorer comme des Dieux par les humains. Mais elle en abandonna très vite le contrôle pour se retirer dans son Royaume babylonien, très loin dans les profondeurs. Le contrôle de l'Arcane échut alors à un Selenim connu sous le seul nom de Sombre Souverain, qui en installa le quartier général à Carthage. Son règne dura quelques siècles, et reste dans la mémoire des survivants de cette période comme l'apogée de l'Arcane. Il fit toutefois l'erreur de se construire un Royaume et d'y concentrer toute sa puissance. Il fut détruit par les Romains, en même temps que la ville. Le Sombre Souverain périt, et l'Arcane entama une lente période de déclin... C'est à cette époque que le but réel de l'Arcane, tel qu'il était apparu à Akhénaton, fut perdu. Il subsiste des rumeurs, des légendes, mais rien qui paraisse vraiment certain.

Son successeur quitta Carthage pour Rome. Pour honorer le premier Sombre Souverain, il ajouta “Baal” à son nom. Après tout, Baal était l'un des Dieux de Carthage et le véritable nom du Sombre Souverain devait être assez voisin... Au bout d'un siècle passé à essayer de se réorgani-

ser et à récupérer un peu de puissance, le nouveau Souverain se mit à l'œuvre. Il dirigea les tentatives de subversion de l'empire romain. Ce fut un échec cuisant. Vers 450, la direction de l'Arcane prit la fuite vers Byzance, où elle demeura près de mille ans. Ce séjour fut une excellente chose pour les Selenim, leur donnant accès à de nouveaux territoires dans les Balkans puis, à la suite des missionnaires orthodoxes, en Russie, et enfin en Scandinavie. De plus, la position centrale de la ville leur permettait de se replier quand ils le désiraient dans leurs anciennes forteresses du Moyen-Orient. L'arrivée de l'Islam gêna ces dernières sans vraiment les neutraliser.

Pendant ce temps, les Selenim restés dans les débris de l'Empire d'Occident prospéraient, sans avoir beaucoup de contacts avec leur Arcane. Les deux rameaux se retrouvèrent quelque part en Europe Centrale et, pendant deux ou trois siècles, on put croire que l'Arcane allait rétablir sa suprématie sur l'ensemble des Selenim. C'était sans compter sur les humains, et plus particulièrement sur les barons d'Occident qui nourrissaient des rêves de croisade. L'histoire officielle veut que, manipulés par les marchands vénitiens, ils se soient détournés sur Byzance, qui fut prise et pillée en 1204, avant de devenir la capitale d'un éphémère “Empire latin d'Orient”. Mais les manipulateurs de la Quatrième Croisade



étaient, à leur tour, les jouets d'autres individus, dont le but avoué était de briser la puissance de l'Arcane. Parmi les trésors récupérés par les pillards figuraient de nombreux objets occultes, et tous n'arrivèrent pas à Venise. L'origine de l'attaque demeure inconnue. Au sein de l'Arcane, une tradition bien établie l'attribue à une branche de l'Ordre du Bâton. Toutefois, certains murmurent qu'elle coïncide de manière troublante avec l'apparition du culte de Lilith, qui aurait ainsi affaibli un rival potentiel à peu de frais...

Le Sombre Souverain se réfugia à Rome, puis à Paris. Le transfert du siège de l'Arcane dans cette dernière ville eut lieu lors de la Grande Peste. La tradition qui conserve le souvenir de squelettes dansant de joie dans les cimetières, bien que sans doute exagérée, a peut-être un fond de vérité. La fin du XIV^e siècle est occupée par une guerre surnoise entre l'Arcane et le culte, qui fit bon nombre de victimes de part et d'autre... surtout parmi les pantins humains employés généreusement par les deux parties. En définitive, le Sombre Souverain fut tué, et son successeur finit par se soumettre. Il fut aussitôt déposé, et le culte le remplaça par le Selenim le moins brillant qu'il put trouver. Il en a été ainsi depuis cinq siècles. Les Sombres Souverains règnent quelques décennies, puis sont déposés et tombent dans l'oubli. Ceux qui montrent ne serait-ce que la plus infime velléité d'indépendance sont aussitôt pris en chasse par les Anciens, qui exercent une surveillance permanente sur l'Arcane.

Vers la fin du XVIII^e siècle, le culte décida de déplacer une fois de plus la direction de l'Arcane. Depuis ce jour, les Sombres Souverains tiennent leur cour à Venise. Cette ville était déjà le siège de tant et tant de confréries bizarres qu'une poignée d'aristocrates français émigrés menant une vie très discrète passa complètement inaperçue. Leur séjour s'est prolongé au cours de ces deux derniers siècles, sous différents masques.

Buts avoués

L'Arcane, telle qu'il avait été pensé dans l'Antiquité, remplissait un grand nombre de fonctions. En pratique, il ne les assure plus guère.

- Le premier et le plus important de ces objectifs

U N M Y S T È R E

On peut se demander pourquoi le culte n'a pas tout simplement supprimé l'Arcane. Curieusement, cette démarche n'a jamais été tentée. Les optimistes prétendent que c'est la preuve que la Mort aura encore un rôle à jouer dans l'avenir, et que les dirigeants du culte le savent, pour avoir conservé les paroles prononcées par Akhénaton lorsqu'il lui donna naissance. Les pessimistes préfèrent affirmer que cela n'en valait tout simplement pas la peine, et qu'il valait mieux conserver l'Arcane sous forme larvaire, au cas où le culte en aurait eu besoin. En fait, il y eut bel et bien des tentatives de fusion au cours de ces dernières années. La plus récente remonte au début du siècle. Mais elles ont toujours échoué, avec pour seul effet d'augmenter la confusion des Nephilim qui, pour la plupart, sont persuadés que le culte et l'Arcane ne font qu'un. Enfin, "échoué"... Il semble qu'à chaque fois qu'un Enfant de Lilith plus ambitieux que les autres annonce la fusion, il reçoive un démenti venu "d'en haut" quelques années plus tard. Preuve de l'existence de Lilith, ou symptôme d'une lutte pour le pouvoir au sommet de la hiérarchie du culte ? L'histoire tranchera sans doute assez vite.

était de maintenir le contact avec les Nephilim. En pratique, c'est l'échec le plus important de l'Arcane. La plupart des Nephilim ignorent tout de leurs "cousins", et la plupart en ont peur. Le Sombre Souverain maintient encore des liens distants et formels avec quelques Arcanes centralisés ou jugés "utiles" (la Tempérance et le Soleil, notamment), mais la plupart des rencontres se font maintenant en dehors d'eux, au niveau individuel.

- Aider les Selenim et faciliter l'intégration des nouveaux. La plupart des Selenim de création récente sont pris en charge par le culte, mais les plus anciens se tournent vers l'Arcane lorsqu'ils sont en difficulté. Les moyens de ses membres sont terriblement limités, mais ils ont la réputation de faire de leur mieux pour aider leurs frères dans le besoin.

- Créer et gérer les herméthèques Selenim. Cette mission est encore correctement remplie. En fait, la masse de documents occultes que ses agents ont recueillie et conservent n'est pas très importante. Ce qui est réellement inestimable, c'est la somme de connaissances accumulées

par tous les adoptés au fil des siècles, qui est rarement conservée sous forme écrite. Les plus grands nécromanciens ont presque tous appartenu à l'Arcane, et c'est sans doute le seul domaine dans lequel la Mort soit capable de soutenir la comparaison avec le culte.

- Cartographier les Royaumes, évaluer leur développement et, le cas échéant, aider leurs suzerains à étendre leur influence. Ce ne sont plus que des mots. Vers 1600, le culte a poussé le Sombre Souverain à décréter que "plus jamais, l'Arcane n'aurait de Royaume propre". Officiellement, c'est pour éviter de renouveler les tragédies de Carthage et de Byzance. En pratique, c'est un bon moyen de s'assurer que l'Arcane ne retrouvera plus jamais sa puissance de jadis. Les Sombres Souverains se sont pliés à cette interdiction d'autant plus volontiers que, Venise étant une ville très surveillée par tout le monde, un brusque accroissement du potentiel de Lune Noire n'y serait sans doute pas passé inaperçu. Les adoptés de l'Arcane se sont vus interdire vers la même époque, de "fourrer leur nez" dans les Royaumes appartenant aux membres du culte.

Et les Selenim indépendants, maîtres de leurs propres Royaumes, ont commencé à fermer leurs portes à tous ceux en qui ils voyaient des "laquais de Lilith", membres de l'Arcane compris. Le QG de l'Arcane renferme donc une somme de connaissances théoriques considérables sur la question. Mais la plupart des descriptions n'ont pas été mises à jour depuis deux ou trois siècles, voire davantage dans le cas des Royaumes du Moyen-Orient... Depuis, il a pu s'y passer bien des choses, et il est certain que la plupart de ces données sont grossièrement erronées aujourd'hui.

STRUCTURE

Venise est un endroit idéal pour les Selenim : la ville est aussi morte que la Lune Noire et grouille de touristes humains comme une charogne grouille d'asticots. C'est aussi une cité où les individus bizarres et les occultistes n'attirent pas trop l'attention. Le cœur de l'Arcane se trouve établi dans un palazzo délabré, au bord du canal San Michele. C'est un grand bâtiment de trois étages, qui a connu des jours meilleurs. Ses vastes salles de marbre, presque vides, résonnent d'échos bizarres et des reflets d'une musique à demi oubliée... On y voit, dans la pénombre perpétuelle des volets toujours clos, d'étranges silhouettes furtives qui glissent en silence sous le regard

mort de portraits de personnages oubliés depuis des lustres... Même selon les normes Selenim, la cour du Sombre Souverain n'est pas un endroit gai. Le rez-de-chaussée est réservé aux réceptions et autres occasions solennelles (l'intronisation d'un nouveau Souverain, par exemple). Baal-Jeort et ses proches vivent au premier étage, dans de grandes pièces poussiéreuses. Il n'y a pas grand monde : une dizaine de compagnons de longue date, et autant de conseillers... Enfin, les deux derniers niveaux sont dévolus à l'Arcane. C'est ici que se trouvent les salles d'archives, les herméthèques, mais aussi le standard téléphonique récemment installé qui relie Venise aux autres places fortes de l'Arcane.

Car l'Arcane compte de nombreux relais, établis d'un bout à l'autre de la planète. Ils se ressemblent tous plus ou moins : de grandes maisons au cœur d'une importante population humaine, avec souvent une "couverture" permettant de recevoir un approvisionnement régulier en Ka-Soleil sans que ses voisins se doutent de quoi que ce soit (de nos jours, ce sont souvent des hôtels, des cliniques ou des hôpitaux psychiatriques. Mais il reste encore des Selenim à l'ancienne mode qui préfèrent les églises et autres temples).

Généralement, ces relais sont gérés par un adopté, parfois deux dans le cas d'une ville importante (importan-

te selon quelle stratégie ? Celle d'autrefois, du temps où l'Arcane dominait la société Selenim. On trouve des centres importants dans des villes qui n'ont pas arrêté de décliner depuis deux cents ans, alors que des cités aussi importantes que Brasilia n'en comptent pas, pour l'excellente raison qu'il s'agit de "villes nouvelles", nées il y a seulement quelques décennies). Baal-Jeort envisage de restructurer complètement l'ensemble de la carte des relais, et cherche pour ce faire un prétexte que le culte pourrait accepter sans protester.

Ces endroits remplissent -plus ou moins- les missions de l'Arcane. En fait, il s'agit essentiellement de lieux où les Selenim peuvent venir en cas de besoin. Ils sont sûrs d'y trouver un abri, quels que soient leurs poursuivants (à une exception près : le culte. Il respecte le "droit d'asile" de l'Arcane, mais si le fugitif est vraiment important, il fera pression sur le Souverain pour qu'il leur soit remis. Depuis trois cent ans, la direction de l'Arcane a *toujours* cédé). L'étude des Royaumes voisins est généralement inexistante, et la nécromancie plus ou moins pratiquée selon l'intérêt dont fait preuve l'adopté qui est aux commandes.

Dans ce paysage morose, Paris constitue une remarquable exception, d'autant plus que c'est aussi un foyer important pour le culte. L'Arcane possède plusieurs bâtiments dans la

UN COMLOT ?

Baal-Jeort, le Sombre Souverain en titre, a l'air d'être d'une toute autre trempe que ses prédécesseurs. Sans que les Enfants aient quoi que ce soit à lui reprocher pour le moment, ils gardent un œil sur ses activités. Ils ont raison d'être vigilants : Baal-Jeort a bien l'intention de rendre à l'Arcane sa gloire passée, et a commencé à travailler en ce sens. Toutefois, il ne sait absolument pas à qui se fier, et agit avec d'innombrables précautions. Son entourage immédiat est truffé d'espions du culte, et il est forcé de rechercher des appuis autre part, auprès des Selenim indépendants. A un certain moment, il a même envisagé de s'adresser directement aux Nephilim, ou de diriger les efforts de sociétés templières vers le culte (un plan suicidaire, auquel il a vite renoncé ! En effet, si le Temple gagnait des connaissances sur les Selenim et brisait la puissance du culte, il ne s'arrêterait sans doute pas en si bon chemin). Il finira bien par concevoir un plan de rechange et par l'appliquer, si les Enfants ne trouvent pas un prétexte pour le déposer d'ici là...



Ville-Lumière. La plupart se trouvent dans le centre, à quelques centaines de mètres au plus de la Seine. Leur concentration est particulièrement remarquable dans le quartier des Halles (alors que le culte s'est plutôt établi aux alentours du Père-Lachaise et des grands cimetières de banlieue). Il y a à cela une raison historique simple : jadis, la direction de l'Arcane rési-

dait à cet endroit, dans un réseau de galeries pré-romaines creusé sous le cimetière des Innocents, là où aujourd'hui se trouve le Forum des Halles et la fontaine des Innocents. C'était un endroit particulièrement propice à la nécromancie. Les premières inhumations dont nous ayons gardé la trace y ont eu lieu aux temps mérovingiens. En mille ans, on y a enterré au moins deux millions de personnes, représentant un potentiel

de Ka-Soleil résiduel absolument prodigieux. Le cimetière fut fermé sur ordre de Louis XVI, et on transporta les os des morts dans les catacombes de la rive gauche, où ils se trouvent toujours aujourd'hui. Toutefois, les représentants de l'Arcane ne sont pas partis. Il savent que, sous le béton, le granit et les baladins qui divertissent les passants devant la fontaine Renaissance, se trouvent encore des dizaines de milliers de squelettes...

et sans doute bon nombre de vestiges de conscience, emprisonnés dans la glaise. Cette "mine" sera sans doute mise en exploitation dans un avenir assez proche.

Ceci dit, on ne peut pas accuser des Selenim parisiens de manquer de fidélité. Ils descendent régulièrement dans les catacombes, et passent de longues heures dans l'Ossuaire, à caresser des crânes et, dit-on, à converser avec les morts qu'ils ont beaucoup aimés... La branche parisienne de l'Arcane tient souvent des réunions plénières en ces lieux (et en d'autres points des catacombes où les champs de Lune Noire sont particulièrement puissants). C'est aussi là que se déroulent les rites d'adoption, qui font des Selenim qui le désirent les sujets du Sombre Souverain.

Adoption et adoptés

La cérémonie est à peu près la même partout, avec quelques divergences purement locales. Le candidat se voit rappeler les origines historiques de l'Arcane, ses missions et ses succès, puis jure fidélité au Sombre Souverain. En contrepartie, celui-ci est censé "protéger son serviteur, l'aider en toutes circonstances, lui faciliter la construction d'un Royaume, le cacher si d'aventure il venait à être découvert par les humains..." Les obligations qui lient l'adopté au Sombre Souverain sont peu nombreuses. Il lui doit un an de service tous les dix ans, au cours duquel il doit travailler directement pour l'Arcane. Cette période peut être fractionnée, si les deux parties sont d'accord. Le reste du temps, l'adopté est plus ou moins libre de faire ce qu'il veut, tant qu'il ne met pas l'Arcane en péril. En fait, aux yeux d'un observateur extérieur, l'adoption, son cérémonial et ses conséquences, évoquent assez "l'hommage"

R A P P O R T S D E F O R C E

Ces données ne sont que des indications sommaires, appelées à évoluer dans les années à venir.

- Le culte regroupe sans doute à peine la moitié des Selenim actuellement en vie. Il peut être divisé en un "noyau dur" de Selenim sincèrement persuadés de la divinité de Lilith et prêts à risquer la mort pour Elle, une frange de croyants "mous" pour qui l'essentiel est d'obéir et de ne pas risquer d'ennuis, et un groupe de plus en plus étendu d'insatisfaits (respectivement 30%, 50% et 20% des fidèles).

- L'Arcane touche directement un très faible pourcentage de Selenim... Un cinquième peut-être de la population totale travaille directement pour le Sombre Souverain. En revanche, ils ont de nombreux sympathisants parmi les Selenim indépendants et parmi ceux qui sont mécontents du pouvoir exercé par le culte (ces derniers restent prudents, toutefois. L'Arcane est toujours officiellement "protégé" par les Enfants de Lilith). Dans ses moments d'optimisme, Baal-Jeort pense pouvoir regrouper autour de lui un bon tiers de la société Selenim.

- Le reste est "flottant", sans aucune allégeance au culte ni à l'Arcane. Tout ce que veulent ces Selenim, c'est exister en paix. Mais en cas de crise grave, leur appui à l'une ou l'autre faction serait sans doute déterminant.

Qu'ils soient exacts ou non, ces chiffres traduisent une réalité simple :

- Le culte exerce une emprise moins importante sur la société Selenim qu'il ne cherche à le faire croire... et qu'il ne le croit.

- L'Arcane, quoiqu'affaibli, pourrait redevenir une force importante n'importe quand. Évidemment, survivre à la réaction du culte serait sans doute une autre affaire...

d'un vassal à son suzerain. Ce n'est sans doute pas un hasard. Il semble que ces rites, sous leur forme actuelle, aient été développés vers le milieu du Moyen Âge. Quant à savoir si ce sont les humains ou les Selenim qui ont copié... La question reste ouverte mais n'a guère d'importance, sauf pour ceux qui se soucient aussi de savoir combien de Selenim peuvent danser sur la pointe d'une épingle.

Le stellaire de l'Arcane apparaît peu après la cérémonie. Il est gravé dans la substance même du Selenim. Il ne s'effacera plus jamais, même si l'Entropie devait anéantir la conscience du Selenim (bien entendu, il disparaîtrait si le Selenim lui-même est réduit à un ou deux points de Lune Noire. Mais il se reforme dès que la guérison

commence. Autrement dit, dès que le Selenim a commencé à reconstituer sa réserve de Ka).

Les adoptés qui dirigent les relais connaissent tous les rites d'adoption, et procèdent eux-mêmes à la cérémonie. La plupart du temps, ils en réfèrent à Venise avant de prendre la décision de recruter un nouveau membre. Ceci dit, nombre d'entre eux préfèrent régulariser la situation après coup. A ce jour, l'Arcane n'a jamais rejeté personne... ce qui explique qu'elle soit si largement infiltrée par le culte.



LIVRE II

LA VOIE DES SELENIM

LA TRANSFORMATION SELENIM

Le Changement est une menace qui guette tous les Nephilim. Il porte de nombreux noms dans leur tradition occulte : la Métamorphose, ou la Ténèbre, et un grand nombre de termes similaires. Généralement, ce nouvel état est bien plus redouté que le Khaïba. Toutefois, il arrive que certains s'y soumettent volontairement... ou presque, sous la pression du culte de Lilith. Et il y a toujours le risque, pour les Nephilim de la Lune, de basculer de l'Autre Côté sans l'avoir voulu.

Transformation

Une dernière fois, Archernar considéra sa situation. Il ne lui restait absolument aucun autre choix que d'accomplir l'Abomination. Sans cela, ses persécuteurs lui avaient assuré que ses amis mourraient. Et Archernar avait appris à les croire... Il s'assit, soupesant pensivement le couteau d'ombre. L'arme était froide et, au milieu du feu d'artifice de couleurs de la vision-Ka, elle brillait d'une terne lueur noire. Archernar prit sa stase et la contempla avec tendresse. Après tous ces siècles en sa compagnie, la statuette avait fini par devenir une partie de lui-même. La pensée de s'en séparer lui crevait le cœur. Mais, après tout, ce n'allait pas être la plus douloureuse des pertes qu'il allait subir dans les prochaines minutes.

Il s'assit en tailleur sur le sol, et entra en méditation. Son être profond, son Pentacle, lui apparut avec une netteté prodigieuse, palpitant d'énergie. Quel dommage de devoir détruire une si belle chose, pensa-t-il, en plongeant la lame dans son Ka-élément feu. Il s'était attendu à de la douleur, mais non. Il n'aurait même pas cette distraction. Murmurant les paroles du rituel, il tourna et retourna la lame, jusqu'à ce que son être soit totalement séparé du Feu. Il vit, très brièvement, les flammes dorées se détacher de lui et

dériver doucement dans les champs magiques. Quelques secondes plus tard, elles disparaissaient, à l'abri dans sa stase. Il renouela l'opération pour la Terre, puis pour l'Air et enfin pour l'Eau. Son simulacre était toujours à peu près intact - quoique son psychisme n'ait pas vraiment supporté l'expérience, mais quelle importance ? Son véritable "moi" n'était plus qu'une masse informe de Ka de Lune argenté, sans la moindre cohérence. Il ne lui restait que quelques secondes avant de s'éteindre. Seul le rituel, et la volonté de rester en vie, avaient empêché jusqu'ici sa conscience de se disperser avec ses Ka-éléments.

Alors, il entama la seconde partie de la cérémonie. Il se concentra sur la masse argentée qui flottait au centre de son champ de vision, et commença à la changer. Très doucement, comme dans un rêve, elle se mit à rapetisser. Sa couleur changea légèrement, devenant un peu plus sombre. Puis des veines noires apparurent à la surface, et s'étendirent jusqu'à tout recouvrir. L'ensemble se mit à palpiter, suivant presque le rythme des battements de cœur de son simulacre. Il était maintenant temps de passer à la troisième phase. Sans la possibilité de se stabiliser, il le savait, il risquait de se consumer très vite. Il lui fallait un peu de Ka-Soleil pour "fixer" son nouvel être. Il percevait mieux ce Ka, maintenant : une flamme jaune,

au centre de la masse physique de son corps d'emprunt. Une toute petite ponction suffisait, lui avait-on dit. De toute manière, son simulacre ne survivrait pas si le prélèvement était trop important... Il l'accomplit sans trop savoir comment. "C'est la première de mes nouvelles facultés", songea-t-il avec intérêt.

Sa vision-Ka changeait. Les cinq champs habituels, si lumineux, si brillants auparavant, étaient ternes, fades. De loin en loin, il se mit à apercevoir du coin de l'œil des rubans de noir incandescents, très fins... des traces de Lune Noire. Il se rendit compte qu'il avait encore la lame d'ombre à la main. Soupissant, il la posa sur le sol, avant de se lever et de sortir vers sa nouvelle vie.



E N T E R M E S T E C H N I Q U E S

1. Le rituel doit être pratiqué de nuit, à un moment et en un lieu où les champs magiques de Lune sont à leur maximum. La détermination de l'endroit et de l'heure favorables sont en eux-mêmes un sujet d'aventure (utilisez l'éphéméride de la page 110 des règles si vous n'avez pas d'idées).

2. Les Ka-éléments "superflus" (tous, sauf celui de Lune) disparaissent définitivement, arrachés par le couteau d'ombre. Si la stase du Nephilim est vide et à proximité, ils peuvent être conservés à l'intérieur. Tous les bonus de caractéristiques liés à ces Ka-éléments disparaissent. Les sorts, rituels et connaissances des trois voies magiques ordinaires sont également perdus (y compris le bonus et les sorts de Lune, qui ne sont en fait perdus qu'à l'étape suivante, mais cela ne fait guère de différence).

3. Le rituel convertit le Ka de Lune en Ka de Lune Noire, sur un ratio d'un pour un. Un Nephilim doté d'un Ka de Lune de 12 aura, au terme de l'opération, 12 en Lune Noire.

Attention : Il y a $(20 - \text{Ka de Lune}) \times 5\%$ de chances que le rituel avorte à ce stade et que le Nephilim se change en Khaïba. Les Nephilim possédant un score de Ka de Lune inférieur à 8 donnent rarement des Selenim viables. Le culte le sait, et évite de recruter les Nephilim dont la transformation risque d'échouer.

4. Ôtez 1 point au Ka-Soleil de votre simulacre, et ajoutez 1 à votre réserve de Lune Noire.

5. La vision-Ka reste quasiment inchangée, et permet maintenant de distinguer les champs de Lune Noire. Son pourcentage de base est maintenant égal à Ka-Lune Noire $\times 3$.

6. Privé des champs magiques qui alimentaient les transformations, le métamorphe disparaît en quelques jours. Le simulacre reprend son aspect originel. L'imago (voir chapitre 5) commencera à se développer quand le Selenim le désirera.

7. La stase. Si elle était vide, elle peut stocker les Ka-éléments perdus par le Nephilim. L'Arcane XIV possède des rituels permettant d'inverser la transformation... si la stase est toujours intacte.

8. Les compétences de votre personnage restent inchangées, même celles de sorcellerie, d'alchimie et de kabbale. Faute d'un Ka-élément adapté, le Selenim nouveau-né ne peut plus lancer de sorts. Mais ses connaissances théoriques dans ces domaines restent intactes.

Basculement

La métamorphose involontaire est beaucoup plus lente, beaucoup plus insidieuse et nettement moins spectaculaire. Elle peut s'étendre sur des années et des années. Elle ne menace que les Nephilim dont le Ka-élément dominant est la Lune, et seulement si une certaine "masse critique" est réunie (autrement dit, si cet élément a un score supérieur à 18).

A chaque fois que ces Nephilim obtiennent un succès critique en lançant un sort de Lune (autrement dit, un score inférieur au 10e de leur compétence), il "gagne" 1 point de POT de Lune Noire. Tout simplement parce qu'il les domine *trop* bien, et qu'il en arrive à comprendre intuitivement les champs de Lune Noire.

Ce n'est encore qu'une vague menace... Mais lorsque le POT atteint 10, il se met à agir de lui-même, et à attaquer les Ka-éléments du Nephilim. On dit que celui-ci est "hanté". Les esprits les plus modernes préfèrent comparer cela à un cancer : un mal lent, inexorable, qui peut connaître des phases de rémission mais dont on réchappe rarement.

Le POT de Lune Noire s'attaque en priorité au Ka-élément le plus faible du personnage, son opposé majeur.

Faites un jet POT/Ka sur la table de résistance. Si le POT l'emporte, le Ka-élément touché diminue d'un point et le POT augmente d'un point (il ne peut pas dépasser la valeur en Ka de Lune du personnage). Si le Ka l'emporte, le POT diminue d'1d3 points. Si cela le fait retomber en-des-

sous de 10, le personnage est sauvé... pour le moment. Dès que le POT repassera la barre fatidique des 10 points, les attaques recommenceront.

Si le POT de Lune Noire réussit sa première attaque, il s'en prendra à l'opposé mineur la fois suivante (1d6 mois plus tard). Puis il reviendra sur l'opposé majeur, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il les ait réduits à la moitié de leur valeur initiale. A ce stade, il s'en prendra à l'élément neutre défavorable, puis au neutre favorable. Les attaques se font plus fréquentes (une toutes les 1d6 semaines). Lorsqu'ils seront à leur tour réduits de moitié, l'infection s'en prendra de nouveau aux Ka-éléments opposés. Cette fois, il cherche à les réduire à néant. S'il y parvient, les

sorts associés à ces Ka-éléments sont perdus, tout comme les bonus de caractéristiques qui en dépendaient. Il revient alors sur les Ka-éléments neutres (une attaque tous les 1d6 jours). Lorsqu'ils seront réduits à zéro, le Nephilim ne sera plus qu'une masse informe de Ka de Lune. Il peut se laisser glisser dans l'oubli en devenant volontairement Khaïba. Mais la plupart comprennent intuitivement comment opérer la conversion Lune/Lune Noire (laissez le choix au personnage ou, si vous préférez quantifier, faites-lui faire un jet d'INT x 3). Reprenez le descriptif technique précédent à partir du point 3, et en ignorant le point 7 (les Ka-éléments perdus le sont à jamais, et ne peuvent plus être récupérés). Avec un Selenim doté d'un Ka de Lune supérieur à 18, les risques de Khaïba involontaire sont négligeables. Le Nephilim est maintenant devenu un Selenim "sauvage", un de ceux que le culte de Lilith cherche à récupérer à tout prix.

NOTES aux MJ

Bien entendu, gardez pour vous les informations du paragraphe précédent ! Lorsque vous aurez un joueur qui décidera de créer un Nephilim de Lune doté d'un Ka-Lune supérieur à 18, ne lui dites rien ce qui précède. Comptez secrètement ses succès critiques (s'il vous demande pourquoi cela vous intéresse, répondez vaguement "oh, c'est juste pour l'expérience de ton perso. Mais on verra ça plus tard"). Et arrangez-vous pour qu'il ne comprenne pas ce qui lui arrive lors des premières attaques. En fait, la plupart du temps, les joueurs sont persuadés que cela a un rapport avec le scénario dont ils s'occupent. Leur détresse lorsque cela se reproduit encore et encore n'en est que plus touchante ! A ce moment-là, ils se lancent dans des recherches frénétiques pour comprendre ce qui leur arrive. Leur Arcane pourra peut-être leur expliquer...

Vous êtes entièrement libre de modifier comme vous le désirez les paramètres indiqués ci-dessus. Si vous

décidez que le fait de séjourner en permanence dans un plexus d'Air ou de Feu peut ralentir les progrès du mal, parfait ! Par ailleurs, l'Arcane XIV a sans doute possédé à une certaine époque des rituels capables de maintenir en permanence le POT de Lune Noire en dessous de 10. Existient-ils encore ? Ont-ils été perdus ? Comment fonctionnaient-ils ? A vous de répondre à ces questions.

Enfin, veillez à bien mettre en scène la progression du mal. Les diminutions de caractéristiques sont une chose, faire comprendre au joueur que son personnage est attaqué au plus profond de son être par une Chose incompréhensible et meurtrière en est une autre.

Cela vaut d'ailleurs pour toutes les informations techniques contenues dans ce livret, qu'il s'agisse de l'assouvissement, de la magie... Vous n'obtiendrez l'ambiance que nous avons cherché à créer qu'en dissimulant tous les jets de dés, décomptes de points et autres éléments de la "cuisine" du MJ derrière un écran de mots.



SIMULACRII

Il en va des simulacres Selenim comme de ceux de leurs cousins Nephilim... à quelques exceptions près.

Le destin du simulacre

Contrairement à ce qui se passe avec les Nephilim, l'humain n'a aucune chance de jamais reprendre le contrôle de son corps, et ce pour une raison bien simple : son esprit est détruit dans le processus d'incarnation. Que ce soit le choc des rituels de transformation ou tout simplement le contact avec un esprit totalement étranger, bien plus différent de l'humanité que ne le sont les Nephilim, le résultat est invariablement le même. L'esprit est soufflé comme la flamme d'une bougie.

Ceci ne veut pas dire que l'âme qui occupait le corps est "morte", attention ! Le Ka-Soleil est toujours là, même si le Selenim ne peut pas l'absorber (à l'exception, déjà évoquée, de la première ponction. Le reste est indispensable pour continuer à faire fonctionner la machine, même si nombre de Selenim en pleine Entropie ont déjà maudit cette nécessité).

Le Ka-Soleil continue donc à animer le corps, stocke les souvenirs et les compétences, sans être conscient que tout cela profite à un hôte étranger, un parasite. Il arrive, de loin en loin, qu'un Selenim quitte un simulacre en relativement bon état. Dans ce cas, c'est toujours un dément incurable qui est libéré. Aux yeux des humains, il s'agit généralement d'un idiot irrécupérable mais inoffensif ou, plus rarement, d'un fou dangereux et violent... Toutefois, certains simulacres ont réussi à conserver des lueurs de conscience, ainsi que la maîtrise du langage articulé. Certains gardent même parfois quelques souvenirs

résiduels de leur "esclavage". Kaspar Hauser pourrait avoir été l'un de ceux-là, éliminé par son ancien maître au moment où il commençait à se remémorer des choses qui auraient pu mettre ce dernier en danger.

Les souvenirs du temps où le simulacre était humain disparaissent avec la personnalité. Autrement dit, un Selenim non-incarné a intérêt à étudier son futur hôte de très très près pendant des mois s'il ne veut pas commettre des bourdes trop flagrantes. Ce n'est gênant que pendant quelques années. Après, de toute façon, il a intérêt à se fondre dans la foule et à gérer au mieux son immortalité.

Car ils sont immortels, et pour de bon. On ne sait pas si c'est le contact constant avec les champs de la Lune Noire, ou un "raffinement" magique introduit par Lilith dans les premiers rituels de transformation, mais une chose est sûre : convenablement entretenu, le corps du simulacre peut durer des millénaires. Selon certaines sources, le vieillissement continuerait, à raison d'une année par siècle... Ce qui laisse largement le temps de se constituer un Royaume et de se libérer de la nécessité du simulacre, même pour le plus amorphe des Selenim. Bien entendu, cela pose tous les problèmes auxquels sont confrontés les immortels éparpillés parmi les humains :

- Impossibilité de rester plus de dix ou quinze ans au même endroit sans attirer l'attention. Avec des changements réguliers de coupe de cheveux, de barbe et l'usage judicieux d'un peu de teinture et de maquillage, il

est possible de faire illusion un peu plus longtemps.

- Obligation de changer périodiquement de nom et de couverture.

- Et tous les problèmes d'argent et de logement qui vont avec les changements d'identité.

La société moderne représente, l'un dans l'autre, une dégradation de la situation pour les Selenim. On ne les soupçonne plus d'être des sorciers et ils ne risquent plus le bûcher. En revanche, ils ont beaucoup plus de mal à se procurer des faux papiers et des histoires personnelles crédibles. L'Arcane les y aide parfois, mais ce service est au mieux sporadique, selon le dynamisme dont fait preuve le responsable local. Quant au culte, il réserve ce genre de coup de main à ses fidèles (ou aux "petits jeunes", en attendant d'être remboursé par la suite).

Une note anthropologique

Le corps ne change plus... ce qui veut dire que les Anciens du culte se ressemblent tous plus ou moins. En effet, il se sont presque tous incarnés aux Moyen-Orient, aux environs de l'An Mil. Ils ont donc tous le teint foncé, les cheveux bruns, et sont en moyenne plus petits que les humains modernes (si quelqu'un annonce un jour à votre Selenim qu'il y a "un petit arabe bizarre qui a demandé après vous", fuyez ! Vite ! Sans perdre une minute ! Soit c'est un Assassin et les Templiers sont après

vous, soit c'est un Ancien, et Lilith seule sait à quel destin hideux vous êtes promis). La question de la taille se pose de manière encore plus aiguë pour les très rares Selenim qui se sont incarnés sous l'Empire Romain, voire avant. La plupart ne dépassent pas le mètre soixante...

Quant aux plus anciens, dans les très rares occasions où ils revêtent encore une forme matérielle, ils semblent échappés directement d'un bas-relief assyrien, longue barbe bouclée comprise. Il est vrai qu'ils sont assez

puissants pour se permettre cette petite excentricité. Mais tous les autres cherchent à rester le plus passe-partout possible.



EN TERMES TECHNIQUES

- Le Selenim installé dans un corps ne court aucun risque d'Ombre.
- Il a accès immédiatement à toutes les compétences que maîtrisait son simulacre, et peut les améliorer selon les règles habituelles.



L'ASSOUVISSEMENT KA

"A ce stade, il nous faut interrompre brièvement notre étude des Selenim pour nous pencher un moment sur ce qui leur a donné vie : la Lune Noire. Qu'était-ce ? La tradition occulte prétend qu'il s'agissait d'une création artificielle des dinosaures, destinée à démultiplier la puissance des champs de Lune. Elle aurait été détruite par les Nephilim, qui craignaient qu'elle ne déséquilibre définitivement les champs magiques et n'entraîne leur disparition, du seul fait de son existence. Il n'y a aucune raison de mettre en doute cette version. Toutefois, un détail me tourmente. Les dinosaures étaient sans doute puissants. Mais l'étaient-ils au point de tirer une nouvelle force magique de l'Ether ? Seul Dieu aurait été capable d'une chose pareille. Et peut-être même pas, pour ce que nous en savons. Non, la Lune Noire n'était rien d'autre qu'un réflecteur, doublé d'un convertisseur. Il absorbait l'énergie magique, l'amplifiait et la transformait en champ de Lune. Et où puisait-il son alimentation ? Dans le champ solaire, tout simplement ! Le plus lointain et le plus puissant de tous."

Jacques de Martigny, entretien du 30 juillet 93

Généralités

Les Selenim sont des créatures composées uniquement de Lune Noire. Et cette forme d'énergie magique n'a jamais eu qu'une seule fonction : absorber du Ka-Soleil, énormément de Ka-Soleil, et le convertir en Ka de la Lune Noire. Or, de nos jours, le meilleur endroit où trouver des quantités aisément disponibles de Ka-Soleil est tout simplement... l'être humain. On a accusé les Selenim d'être des monstres, des prédateurs qui consacraient leur éternité à détruire un maximum d'individus, si possible de manière atroce. C'est très largement exagéré. En fait, ils ne sont pas plus capables de s'en empêcher qu'une plante ne l'est de renoncer à la photosynthèse. Toutefois, deux facteurs supplémentaires entrent dans l'équation :

- Les Selenim sont des entités pensantes, contrairement à la Lune Noire originelle qui n'était qu'une masse inanimée. Certains sont cruels, d'autres moins (encore que la notion de cruauté soit relative. Les humains sont des monstres cruels pour les gros herbivores. On peut parfaitement soutenir que les

Selenim sont simplement le maillon supérieur de la chaîne écologique).

- La Lune Noire est une chose morte. Les champs magiques de Lune Noire n'existent plus qu'à l'état de vestiges, et sont incapables de soutenir l'existence des Selenim. Ces derniers sont, qu'ils le veuillent ou non, obligés de chasser s'ils ne veulent pas connaître l'Entropie - une forme de dégénérescence, puis de dissolution qui ravale le Khaïba au rang d'agréables vacances.

En termes techniques

A sa naissance, le Selenim possède un capital de points de Ka-Lune Noire égal à son ancienne caractéristique en Ka-élément de Lune.

Par ailleurs, il peut se constituer une réserve de Ka-Soleil converti, d'une valeur équivalente au total de ses anciens Ka-éléments (moins, bien entendu, l'ex-Ka de Lune. On ne va pas le compter deux fois).

Immédiatement après sa naissance, la réserve contient un seul point : celui qui a été prélevé sur le simulacre pour stabiliser le changement.

E X E M P L E

Archernar est un Hydrim qui vient de passer par les affres de la Transformation. Son Ka-Eau était de 14, son Ka-Lune de 11. Il a donc 11 en Ka de la Lune Noire. Et il peut stocker $14 + 8 + 6 + 3$ points de Ka-Soleil converti, pour une valeur totale de 31 points de Ka-Lune Noire (KLN).

L'assouvissement

Les Selenim survivent en absorbant le Ka-Soleil des humains... et, à ce stade, nous butons sur la définition du Ka-Soleil. Faute d'un meilleur terme, certains auteurs anciens l'ont baptisé "âme". De nos jours, on emploierait plus volontiers des mots comme "force vitale", "conscience"... En fait, sa nature exacte importe assez peu. Ce qui compte, c'est de savoir que les Selenim arrivent à s'emparer de cette chose immatérielle par le biais des émotions. Des noms comme "vampire émotionnel" ou "parasite de l'esprit" collent assez bien à leur nature profonde, telle que les humains peuvent la percevoir.

Il existe bien des formes d'émotions, de la joie paisible à la terreur la plus intense, et toutes n'ont pas la même saveur. Les manifestations de foi sont très satisfaisantes, ainsi que, d'une manière générale, toutes les émotions fortes et toutes celles qui induisent des états de conscience altérée (terreur hystérique... ou bonheur profond). Les Selenim ont vite compris que le meilleur moyen de ne jamais mourir de faim était encore de provoquer directement les émotions qu'ils absorbent. Cela explique leur ancienne habitude de se faire passer pour des Dieux, ainsi que les vies courtes, agitées et malheureuses des infortunés qu'ils élisent comme proies privilégiées. Ce problème est traité plus en détail dans la seconde partie de ce chapitre.

En termes techniques

Au fil des siècles, les Selenim ont développé bien des méthodes pour absorber les émotions et l'âme des humains. Mais fondamentalement, une fois dépouillé de ses fioritures, le système est toujours le même.

- Pour que le Selenim puisse s'assouvir, il faut qu'il voie sa victime, et qu'il soit relativement proche d'elle (à moins de cinq mètres). Par ailleurs, il est plus facile de s'en prendre à une personne dont on a déjà sondé l'esprit auparavant (au minimum, qu'ils aient discuté pendant quelques minutes).

- Le Selenim fait un jet Ka-Lune Noire total/Ka-Soleil de la cible sur la table de Résistance. "Total" signifie, bien entendu, Ka de base + valeur actuelle de sa réserve. Si la future victime est un inconnu complet, soustrayez 20% à ses chances de réussite.

- S'il l'emporte, il absorbe automatiquement un nombre

LE KA SOLEIL (KS)

Un humain ordinaire possède 3d6 points de Ka-Soleil, mais il n'existe en pratique aucune limite supérieure. On a observé des spécimens dotés d'un score en KS de 50 ou plus. Des individus aussi exceptionnels sont relativement rares, et laissent généralement leur empreinte sur leur époque.

Privé de tout son KS, un humain meurt.

Si on leur en laisse le temps, les humains peuvent régénérer les points de KS qu'ils ont perdu. Comptez 1 point par mois.

de points de Ka-Soleil égal à 10% de son total actuel en Ka. On arrondit toujours à la dizaine la plus proche. Ainsi, un Selenim avec un Ka total de 30 volera 3 points à sa victime, tout comme un autre avec un KLN de 28, ou un troisième avec 35. En revanche, un Selenim doté de 36 points de Ka absorbera 4 points.

- En cas de réussite critique (01-05 au jet sur la table de résistance), il absorbe 1d6 points de Ka supplémentaires.

- S'il échoue, il ne se passe rien.

- Et en cas d'échec critique (96-00), c'est lui qui donne 10% de son Ka de Lune Noire à sa victime. Cela a toujours d'intéressantes conséquences, qui sont étudiées plus en détail au paragraphe "contamination", un peu plus bas.

Attention : Il est impossible de faire plus d'une tentative par victime et par nuit. Toutes les attaques suivant la première échouent. La raison exacte n'est pas très claire, mais les

spécialistes de l'Arcane XIII estiment que c'est un mécanisme de défense naturel chez les humains. En revanche, rien n'empêche de s'attaquer à plusieurs victimes au cours de la même nuit, ou de revenir à la même proie plusieurs nuits de suite (au fait... le terme "nuit" n'est pas complètement exact. Les Selenim peuvent tout aussi bien s'assouvir de jour. Mais les dormeurs constituent une réserve quasi-inépuisable de proies faciles).

Ceci nous amène à un bref commentaire sur les habitudes d'assouvissement des Selenim. Plus ils sont puissants, plus ils prélèvent des quantités de Ka-Soleil importantes. Or, il arrive un moment où un humain normal, avec son KS de 3d6, n'est plus en mesure de supporter la ponction. Bien entendu, un humain privé de Ka-Soleil meurt. Et des morts trop fréquentes attirent l'attention des autorités... Les Selenim vraiment anciens sont donc obligés de s'en prendre à des individus suscep-

E X E M P L E

Pour le moment, le Ka-Lune Noire total d'Archernar est de 11 + 1, soit 12. Pour sa première nuit de chasse, il s'introduit dans la chambre d'un dormeur, un occultiste qu'il avait rencontré du temps où il était Nephilim. Il parvient à capter ses rêves et commence à les diriger, dans l'espoir de déclencher un beau cauchemar bien nourrissant. Le Ka-Soleil de sa victime est de 10. Archernar a donc 60% de chances de parvenir à ses fins. Les dés donnent 34, c'est un succès ! Il absorbe un point de Ka-Soleil. Sa réserve passe à 2, et son total à 13. Quant au dormeur, il n'a plus que 9 points de Ka-Soleil. Il s'éveillera tard, avec la sensation d'être encore plus fatigué qu'en se couchant.

tibles de supporter la perte de 10 ou 15 points de Ka-Soleil, et de s'en remettre. Autrement dit, ils ne s'attaquent plus qu'aux humains dotés d'une volonté très forte. Les chefs d'État, les grands artistes, les génies en tout genre, les religieux dotés d'une foi profonde... tous ces gens sont susceptibles de les assouvir.

A quoi cela leur sert-il ?

La motivation principale des premiers Selenim qui déroberent le Ka-Soleil des humains dut être tout simplement d'obéir à leur nature profonde. Ceux qui s'y refusaient connaissaient l'Entropie et se dissipaient dans le néant. Et puis, assez vite, les survivants se sont rendu compte que plus ils absorbaient de Lune Noire, plus ils devenaient puissants et plus leurs facultés magiques augmentaient. Le développement de la nécromancie fut un sous-produit de cette course à la puissance, dont les deux principaux effets furent d'apprendre aux Selenim à façonner leur imago et, un peu plus tard, à développer leurs royaumes. Ces trois procédures seront décrites en détail plus loin, dans les chapitres qui leur sont consacrés.

Les effets du temps

Au fur et à mesure que leur existence se prolonge, les Selenim apprennent à mieux maîtriser leur nature profonde, et arrivent parfois à des degrés de puissance pure absolument terrifiants pour le commun des mortels. Ce processus va très souvent de pair

avec la création d'un imago, puis d'un Royaume, mais c'est loin d'être une nécessité. Il existe un bon nombre de Selenim qui ont préféré "se laisser vivre". De tels individus sont souvent allés très loin dans les mystères de la nécromancie, qui est un domaine beaucoup moins astreignant et relativement moins dangereux que la création d'un Royaume. Accessoirement, ils sont souvent assez forts pour éviter que le culte de Lilith s'intéresse de trop près à eux (ils y ont d'ailleurs intérêt. Face à la volonté combinée des Enfants, tout souverain d'un Royaume établi depuis des centaines, voire des milliers d'années, même le solitaire le plus puissant n'aurait pas une chance). Bien entendu, les serviteurs de Lilith gagnent aussi en puissance au fil des ans.

En termes techniques

- La capacité de la "réserve" augmente spontanément d'un 1d3 tous les dix ans. C'est peu à l'échelle humaine, mais il faut se souvenir que les Selenim ont l'éternité devant eux.

Les spécialistes de l'Arcane XIII débattent depuis des siècles sur cet accroissement : est-ce un phénomène naturel, ou est-ce simplement parce que le Selenim draine insensiblement une partie du champ magique de la Lune Noire encore présent sur Terre ?

- Par ailleurs, la réserve elle-même est lentement assimilée par le Selenim, et finit par devenir partie intégrante de son être. Comptez qu'un point vient s'ajouter à leur "noyau" de Ka-Lune Noire tous les dix ans.

L'Entropie

L'évaporation du Ka-Lune Noire est un phénomène naturel, déplaisant mais relativement inoffensif. En fait, on peut dire que si les Selenim restaient passifs, ils auraient tendance à vivre plus vieux. Mais d'innombrables occasions de perdre du Ka les guettent... et si par malheur ils en perdent trop, la véritable Entropie commence. Le Selenim commence alors à fondre comme neige au soleil, perdant toute cohésion. Son imago connaît diverses mutations répugnantes. Quant à son simulacre, il se déforme à tel point qu'il ne peut plus sortir au grand jour, de peur d'être lynché par les humains. Le Selenim doit s'assouvir très vite, sous peine de disparaître pour de bon. Les Selenim qui ont eu l'imprudence de se laisser piéger dans cet état deviennent généralement des tueurs impitoyables, qui cherchent à drainer un maximum de victimes de leur Ka-Soleil dans un minimum de temps. Toutefois, il arrive que certains se plongent volontairement dans l'Entropie, et accueillent la fin avec soulagement...

Parmi les actes "quotidiens" qui peuvent se révéler mortellement dangereux, citons la pratique de la nécromancie, l'assouvissement, l'élaboration de plans trop ambitieux pour son imago ou son Royaume... sans oublier, bien entendu, les services mensuels du culte de Lilith (ou pire, le fait d'offenser un Dirigeant ou un Ancien. Beaucoup d'individus qui n'étaient coupables que de ce seul crime ont fini sous forme de flaques de Lune Noire).

E X E M P L E

Supposons qu'Archernar ait vécu un siècle en tant que Selenim. Son Ka-Lune Noire est passé à 23. Et il peut stocker $23 + 10d3$ points de Ka-Soleil converti (autrement dit, un score compris entre 33 et 53). Attention : il y a une grosse différence entre pouvoir stocker quelque chose et le détenir effectivement. Pour peu qu'il soit engagé dans des opérations magiques d'envergure, il est tout à fait possible que la réserve d'Archernar ne contienne qu'une dizaine ou une vingtaine de points...

En termes techniques

- L'évaporation "naturelle" s'attaque en priorité aux points conservés en réserve. Elle retire 1d3 points par mois lunaire (28 jours). Cela oblige le Selenim à se nourrir assez fréquemment. Même les moins ambitieux sont forcés de se sustenter tous les quinze jours ou tous les mois.

- Les rituels du culte de Lilith absorbent, on l'a vu, un point de Ka-Lune Noire par mois... pour ceux qui y assistent. Quant à ceux qui s'en dispensent, ils risquent d'en perdre beaucoup plus le jour où leur route croisera celle d'un Ancien.

- Les sorts de nécromancie, les invocations et la construction de l'imgo obligent le Selenim à prélever des points sur sa réserve. Le coût de ces diverses procédures sera étudié en détail aux chapitres qui leur sont consacrés.

- Un jet de 96-00 lors d'une tentative pour absorber du Ka-Soleil coûte 10% de son Ka-Lune Noire au Selenim malchanceux.

- Lorsque tous les points de la réserve ont été dépensés, la véritable Entropie commence. Le Selenim perd immédiatement 1d10 points de Ka. Il en reperdra 1d10 toutes les vingt-quatre heures, jusqu'à ce que "mort" s'ensuive... c'est son noyau qui se dissipe, pas sa réserve !

De plus, tous les sorts lui coûtent trois fois plus cher. Son simulacre revêt immédiatement tous les aspects de son imago, ce qui a généralement pour effet de le transformer en monstre hideux. Quant à son imago, nous verrons ce qui lui arrive au chapitre 5. Il est possible d'inverser l'Entropie en volant assez de Ka-Soleil pour regarnir la réserve. Un point suffit.

E X E M P L E

Revenons à Archernar et à sa première tentative d'assouvissement. Supposons qu'il ait fait 98 aux dés au lieu de 32. Que va-t-il se passer ? Il va immédiatement donner un point de Ka-Lune Noire à sa victime. Il n'en a plus que 11, et sa réserve est vide. Il perd aussitôt 1d10 points de Ka, et fait 6 au dé. Il lui reste 5 points. Son imago n'était pas encore formé, il ne souffre donc d'aucun dégât de ce côté-là. Son simulacre reste également indemne. Gémissant de douleur, il se précipite dans la nuit. Il va lui falloir trouver très vite un bon nombre de victimes ayant un très faible score en Ka-Soleil (avec un score de 5 en Ka, il aurait du mal à remporter une lutte sur la table de résistance s'il s'attaquait à un individu normal). Peut-être une maternité ? Ou un asile d'aliénés ?

CONTAMINATIONS

Il est possible de donner du Ka-Lune Noire à un humain. Curieusement, ce "corps étranger" n'est pas assimilé par le Ka-Soleil. Toutefois, il ne se développe pas comme peut le faire le POT de Lune Noire d'un Nephilim. Ce don entraîne plusieurs conséquences, déplaisantes pour la plupart.

L'humain se sentira différent. Selon la dose absorbée, il acquerra divers pouvoirs... et perdra sans doute une bonne partie de son équilibre mental. Certains deviennent simplement nyctalopes, d'autres développent dans leur chair un Aspect de celui qui les a contaminés (ce qui en fait des monstres, la plupart du temps). D'autres deviennent sensibles aux champs de Lune, voire de Lune Noire pour les plus atteints. Tout cela va de pair avec diverses hallucinations, visions, impression d'être "choisi" par un être supérieur... bref, la panoplie complète du parfait petit déséquilibré. De tels individus peuvent constituer une menace pour leur entourage, et surtout pour eux-mêmes. La plupart finissent enfermés dans un asile... ou en prison, dans le cas fréquent où "les voix dans leurs têtes" les poussent à accomplir des crimes. Il arrive que certains se regroupent, et vouent leur vie à pourchasser les Selenim. Ils sont mus par diverses motivations allant

de "je veux le tuer" à "pourvu qu'il consente à me dévorer".

Par ailleurs, si la dose absorbée est assez importante, le cadavre de ces individus risque de ne pas rester sagement couché dans sa tombe. Les cas les moins graves (ceux qui n'ont pris qu'un ou deux points de Ka) peuvent tout simplement se réveiller dans leur cercueil et mourir définitivement quelques minutes ou quelques heures plus tard. Mais il en existe d'autres qui restent conscients, s'échappent et commencent à mener une carrière de morts-vivants... (c'est généralement ce qui se produit au-delà de cinq points de Ka-Lune Noire). Selon les croyances qu'ils nourrissaient de leur vivant, ils peuvent se prendre pour un vampire (ou son équivalent dans la mythologie locale), ou évaluer froidement leur état et commencer une vie nouvelle. De toute façon, ils sont également sujets à l'Entropie naturelle (au rythme d'1d4 points de Lune Noire perdus par an). La plupart ne survivent pas longtemps. Toutefois, certains ont rencontré un Selenim et se sont arrangés pour se faire infuser un peu de Ka de temps à autre, juste assez pour les maintenir en vie. On appelle ces créatures les Sans Repos. Elles sont présentées en détail dans le Livre IV.

Pour le Selenim, cette perte de Ka-Lune Noire peut avoir des conséquences dramatiques, et le plonger dans l'Entropie. Même si ce n'est pas le cas, elle entraîne la création d'un lien mental avec la victime, qui durera aussi longtemps que cette dernière vivra. Le Selenim peut, s'il le désire, avoir de brefs aperçus de ce que perçoit l'individu contaminé (cela lui coûte 1 point de Ka par "séance"). Par ailleurs, il peut communiquer télépathiquement avec lui, et même le forcer à obéir (y compris à distance). Une brève conversation télépathique coûte 1 point de Ka. Pour pousser sa victime à obéir, il faut réussir une lutte Ka-Lune Noire/Ka-Soleil. Contrairement à ce que l'on pourrait supposer, ce n'est pas agréable pour le Selenim. Il a en effet de brefs aperçus involontaires des pensées de sa victime à peu près en permanence, qu'il le veuille ou non (essayez donc de vivre avec une radio toujours allumée, en réglant le son juste sous la limite de l'audible, et vous aurez une idée de ce qu'il endure. Et pour ceux qui ont créé plusieurs liens, c'est encore pire).



EXEMPLE

Archernar a survécu à l'Entropie, et s'est juré d'être beaucoup plus prudent à l'avenir. Il s'est donc créé une réserve considérable : 30 points de Ka-Soleil converti. Par acquis de conscience, il a décidé de s'assouvir cette nuit. Il va rendre visite à une proie dotée d'un KS de 17. Il réussit son jet de dés (41 contre 17... En fait, il aurait eu du mal à le rater, à moins de faire 96-00... ce qui aurait eu des conséquences similaires). Il devrait donc gagner 4 points de Ka-Soleil. Mais la capacité maximum de sa réserve est de 31. Il ne récupère donc qu'un point. Quant à sa victime, elle perd 4 points de KS... et en gagne 3 de Lune Noire, sans doute pour son plus grand malheur !

Toutefois, si le Selenim désire se lier à un individu particulièrement utile ou intéressant, il peut le faire volontairement. Il lui suffit de le vouloir ("il avait un esprit si adorablement biscornu que je n'ai pas pu résister au plaisir de me l'attacher à jamais").

En termes techniques

- Si c'est un acte volontaire de la part du Selenim, il peut accorder jusqu'à 10% de sa valeur totale en Ka-Lune Noire à chaque "transfusion", jusqu'à un maximum égal au Ka-Soleil de l'humain (au-delà, les points sont perdus).

- La contamination a généralement lieu lors d'un échec critique au jet de résistance, quand le Selenim s'assouvit. Dans ce cas, 10% de son Ka-Lune Noire total passe à sa victime.

- Enfin cela peut se produire quand le Selenim arrive à pleine charge en s'assouvissant.

Tous les points de Ka-Soleil absorbés en excédent deviennent des points de Lune Noire et restent dans l'organisme de la victime.

Questions et spéculations

Les Selenim croissent en puissance au fil des siècles, et leur nombre n'a pas diminué. Certains ont converti des milliers de points de Ka-Soleil en Ka-Lune Noire. Autrement dit, la masse de Lune Noire actuellement disponible sur Terre est infiniment plus considérable qu'il y a quelques milliers d'années.

Dans quelle mesure cet effet sert-il les desseins du culte de Lilith ?

Il est dommage qu'aucun chiffre fiable ne soit disponible, même auprès de l'Arcane XIII. Parce qu'il serait sans doute très instructif de comparer la courbe d'accroissement de la quantité de Lune Noire présente sur Terre avec celle de l'augmentation de la population humaine... on s'apercevrait sans doute qu'elles progressent plus ou moins au même rythme. Pourquoi ? Et qui veille à ce qu'elles restent proches ?

Il est tout aussi regrettable qu'on ne puisse pas ressusciter Mu ou un de ses serviteurs pour leur demander quel processus ils avaient suivi dans la création de la Lune Noire, et quelle quantité d'énergie cela leur avait demandé...

L'ASSOUVISSEMENT ÉMOTIONNEL

"Comment voulez-vous que nous les comprenions ? Ils sont à des années-lumière de nous. Je ne sais pas s'ils éprouvent des émotions par eux-mêmes. Je pense que c'est le cas, puisqu'ils ont de toute évidence des personnalités bien définies. Mais je ne sais vraiment pas comment nous pourrions nous entendre avec des créatures qui se repaissent de souffrance, de haine et de rêves comme nous mangeons un steak."

Jacques de Martigny, entretien du 14 septembre 1993

De nos prédateurs

Les Selenim survivent en absorbant du Ka-Soleil par l'intermédiaire des émotions humaines, nous l'avons déjà dit.

Et, de toute évidence, certains apprécient plus que d'autres les émotions violentes. En fait, même si toutes les sensations sont bonnes à prendre, bon nombre d'entre eux se créent un "régime" basé sur une seule catégorie d'émotions, et se spécialisent dans sa création, sa manipulation et son exploitation. A ce stade, tout est une question de personnalité. Il est des Selenim cruels et pervers, qui prennent un plaisir infini à torturer le plus d'humains possible. Et il en existe d'autres qui, au contraire, ne survivent qu'en absorbant des émotions "positives". Ce sont parfois les

mêmes, à des phases différentes de leur existence. Après tout, l'éternité est longue, et la peur la plus délectable finit, au fil des siècles, par laisser un goût de cendres dans la bouche... et par donner l'envie d'essayer autre chose.

Il est important de le répéter, la nature de leur assouvissement dépend d'un choix volontaire. Vos Selenim feront ce qu'ils voudront, sans la moindre contrainte technique. Autrement dit, si vous voulez jouer des monstres destructeurs, faites-le, mais ne venez pas dire après qu'on vous y a obligé !

Autre notion à retenir : aucune émotion n'est réellement absorbée sous forme "pure". Le Selenim capte le flux émotionnel de l'humain, et ce dernier n'est jamais complètement consacré à un seul sentiment. Un soldat blessé, par exemple, pourra être

submergé par la peur de mourir... tout en éprouvant une souffrance intense. Techniquement parlant, cela n'a pas beaucoup d'importance, mais c'est une notion qui pourra vous servir lorsque vous décrierez leur sustenance aux PJ.

Se repaître "au hasard" d'émotions et de sensations fugitives est possible, bien entendu, mais ce n'est pas très intéressant. Pour les Selenim, la manipulation psychologique est un art à part entière, au même titre que la cuisine chez les humains. Les Selenim nouvellement transformés sont généralement obligés de tirer leur subsistance d'un certain nombre de victimes, choisies plus ou moins au hasard. C'est indispensable s'ils veulent survivre. Mais dès qu'ils possèdent un potentiel de Ka suffisant pour oublier un moment les dangers de l'Entropie, ils ont tendance à sélec-



tionner un petit groupe d'individus (une douzaine en général, parfois moins, rarement plus). Le Selenim s'en sert comme "cheptel" principal, quitte à compléter son régime en leur faisant une infidélité occasionnelle.

Ce ne sont pas des bergers bienveillants, attention ! Leur but est de faire éprouver un maximum d'émotions à leurs protégés, si possible sans intervenir directement et sans les tuer, à moins que ce ne soit indispensable. Ils interviennent rarement, provoquant une rencontre par ci, attisant une haine par là, brisant une amitié de temps en temps pour goûter au chagrin dont ils sont la cause... Pour peu que le Selenim soit un peu subtil, le jeu peut se prolonger pendant toute la vie de leur proie. Évidemment, il y en a qui sont pressés, parce qu'ils ont besoin de beaucoup de Ka-Soleil très vite, ou ont tout simplement une tendance infantile à casser leurs jouets au bout de quelques mois d'utilisation. La folie et la mort suivent toujours de très près les membres de cette dernière variété...

Les membres du cheptel se rendent rarement compte de ce qui leur arrive. Les plus perceptifs peuvent croire qu'une "bonne fée" s'est penchée sur leur berceau à la naissance (ou qu'ils sont maudits !). Il arrive, très rarement, que le Selenim se laisse voir en chair et en os, volontairement ou non. Dans ce cas, l'humain croira qu'il est "suivi" par un ange gardien (ou un fantôme, ou n'importe quoi d'autre), qui apparaît dans sa vie tous les dix ou vingt ans, pour lui signaler un danger exceptionnel...

Les risques

Il est important de noter que l'esprit humain possède des mécanismes de défense contre ce genre de vampirisme. Si un Selenim vient et revient sans cesse sur la même proie, sans lui

UNE BRÈVE NOTE TECHNIQUE...

... pour vous dire qu'il n'y aura pas de règles pour simuler l'absorption de souvenirs. Si, comme nous le pensions au départ, le phénomène avait été fréquent, elles alourdisaient beaucoup trop le jeu. Pire, à terme, on obtenait systématiquement des personnages complètement déments et injouables. Et s'il devenait extrêmement rare (ce qui a été l'option retenue, en définitive), le besoin de mécanismes ne se justifiait plus (ceci dit, si vous tenez absolument à en bricoler un, ce ne devrait pas être trop difficile). Mais cette possibilité est surtout un "outil dramatique" à partir duquel bâtir des scénarios.

laisser le temps de récupérer le Ka-Soleil perdu, il risque de déclencher une réaction dramatique. L'humain se mettra à émettre des signaux émotionnels confus, destinés à dérouter l'ennemi. Dans le même temps, il essaiera au mieux de contenir ses véritables émotions, les renfermant au plus profond de son être. Bien entendu, cela ne passe pas inaperçu. Les médecins humains ont même trouvé un nom dont ils sont très fiers pour décrire cet état : ils l'appellent "schizophrénie". Pour l'humain, plonger dans cet état revient à peu près certainement à être interné... mais veut aussi dire qu'il se libère de son persécuteur (absorber les émotions de ce type d'individu revient à boire à une source boueuse. La ponction est limitée à un malheureux point de Ka-Soleil. La plupart des Selenim préfèrent s'abstenir, à moins de vouloir la mort de cette proie pour des raisons personnelles). Certaines personnalités particulièrement fortes peuvent connaître cet état sans sombrer dans la folie. Les psychiatres, toujours eux, parlent alors "d'individus schizoïdes". Il est intéressant de noter que c'est une structure de personnalité assez courante chez les artistes, qui se manifeste par une tendance à l'introversion, des difficultés à communiquer... C'est dans le fond assez logique : un individu doué possède généralement un bon potentiel de Ka-Soleil, et attire par conséquent davantage l'attention des Selenim... mais a plus de chances de supporter le choc sans basculer dans la démence.

Par ailleurs, il existe un autre danger à s'assouvir toujours auprès des mêmes personnes : le risque d'absorber une partie de leur personnalité. Cela se produit souvent après qu'un "lien" ait été créé, si le Selenim a la stupidité de revenir s'en prendre encore une fois à cet individu. Sur le moment, le Selenim ne se rend compte de rien. Mais très vite, il sera hanté de fragments de rêves, de souvenirs qui ne lui appartiennent pas. Il peut même intégrer tout à fait malgré lui les pires traumatismes de sa victime (qui ne s'en portera que mieux... quant au Selenim, tant pis pour lui). Cela conduit parfois, chez les Selenim très anciens, à des personnalités brisées, éclatées... et totalement irrationnelles. Le Selenim a stocké une telle masse de souvenirs, issus de tant de gens différents, que le cerveau de son simulacre n'arrive tout simplement plus à faire la différence entre les événements qu'il a vécus directement, et ceux qu'il ne connaît que par procuration.

Les différents assouvissements

- La plupart des Selenim se repaissent d'individus éveillés. Leur Ka-Soleil est normalement impossible à attraper, sauf si le sujet est sous l'emprise d'une forte émotion (en vision-Ka Selenim, on distingue parfaitement la diffé-

rence : sur un sujet normal, le Ka-Soleil est une sorte de boule logée au centre du corps, ou dans la tête. En revanche, le Ka d'un humain perturbé irradie dans tous les sens. Même les humains sont conscients du phénomène, à leur niveau rudimentaire, et l'expriment par des phrases comme "avoir les nerfs à vif". La vie dans les sociétés modernes offre aux Selenim peu soucieux de decorum nombre d'occasions de rencontres fortuites avec des individus malheureux (et même, parfois, avec des gens heureux), qui leur permettent de s'assouvir rapidement (si vous voulez quantifier, disons 25% de chances par mois de rencontrer un individu "exploitable". Encore faut-il lier connaissance avec lui...). La majorité des Selenim préfèrent encore provoquer eux-mêmes des situations propices à leur assouvissement.

- Tous les phénomènes d'hystérie de masse sont puissamment appréciés par les Selenim, mais ils se risquent rarement à les déclencher, de peur d'attirer l'attention des autres puissances occultes. Toutefois, vous pouvez être certain que bon nombre des badauds que l'on peut voir dans les rues les soirs d'émeute ne sont pas de simples curieux. Toutes les grandes catastrophes naturelles attirent inévitablement une nuée de Selenim à l'affût d'émotions exotiques, tout comme les convulsions politiques violentes, révolutions et autres. Une bonne guerre civile est un terreau idéal pour un Selenim ambitieux qui voudrait accumuler rapidement un nombre considérable de points de Ka. Les rues grouillent d'individus plus ou moins traumatisés, ou qui débordent littéralement de haine pour le camp d'en face. Il est si facile d'en prélever un peu à chacun... alors que dans une foule ordinaire, faite de personnes apathiques et renfer-

mées sur elles-mêmes, c'est à peu près impossible.

- Les dormeurs sont sans doute la première source de Ka-Soleil à laquelle boira un Selenim nouveau-né. Le sommeil fait tomber les barrières émotionnelles que les humains maintiennent si rigideusement fermées, lorsqu'ils sont à l'état de veille. En vision-Ka Selenim, une personne endormie irradie littéralement de lueurs dorées. Les drogues hallucinogènes et autres substances psychotropes ont des effets similaires, mais il est considéré comme de mauvais goût de s'assouvir uniquement de dormeurs et de drogués. Pourtant, leur Ka est "en surface", et très facile à prendre.

Les Selenim les plus perceptifs arrivent aussi à distinguer, aux limites de leur faculté de perception, d'autres couleurs. Elles correspondent aux états émotionnels du sujet (le code varie d'individu en individu, avec une constante : plus c'est sombre, plus c'est sinistre). Certains Selenim se sont faits une spécialité de leur déchiffrement, et savent en jouer pour diriger les sensations de leur victime. Ils peuvent, tout en s'assouvissant, lui donner des rêves agréables, ou des cauchemars atroces. Toutefois, il faut des années de familiarité avec la victime pour en arriver là.

L'assouvissement religieux

- La foi. Un croyant profondément absorbé dans ses prières est une proie de choix, irradiant littéralement d'émotions. La religion était autrefois le domaine de prédilection des Selenim. En ces temps de rationalisme, c'est une ressource presque tarie. Toutefois, il en reste toujours quelques-uns pour se faire passer pour des prêtres, y compris au sein des Églises occidentales les plus fermement établies. L'ironie du sort

veut qu'ils soient généralement très bien notés par leur hiérarchie : ils sont souvent très charismatiques, excellents orateurs... bref, ils ont tout ce qu'il faut pour ranimer la foi chancelante des citadins du XXe siècle. Dans certains pays, c'est encore plus facile. Tous les cultes animistes et polythéistes leur réservent un abri... Quant à leur rôle dans les parties les plus sinistres de la religion vaudou, il est presque trop évident pour être signalé ici (les zombies doivent bien provenir de *quelque part*, et les manipulations nécromantiques des Selenim sont une source évidente...).

L'assouvissement existentiel

- L'espoir et le désespoir sont deux facettes de la même émotion. Elle est jugée très satisfaisante par les esthètes Selenim, qui passent une part non négligeable de leur temps à la créer, la cultiver et l'entretenir dans leur cheptel. Cela exige bien entendu quelques efforts de manipulation et une alternance judicieuse entre les deux pour ne pas acculer trop rapidement le sujet au suicide. Aux yeux d'un observateur extérieur, on a l'impression que le Selenim veut détruire sa victime et joue au chat et à la souris avec, mais ce n'est pas du tout le cas. Il est vrai qu'au fond, cela ne fait pas grande différence pour l'humain qui, tour à tour, traverse des périodes où tout lui sourit et où il se sent promis à de grandes destinées... suivies d'interminables plages grises où, quoi qu'il entreprenne, il échouera de manière catastrophique, jusqu'à ce qu'il touche le fond... ou que son marionnettiste trouve plus amusant de passer à autre chose. Certains ont le bon goût de récompenser l'humain de sa gentillesse en lui faisant obtenir un travail plus intéressant, ou en lui trouvant une compagne... Mais ce n'est pas le cas de tous, loin de là.

L'assouvissement douloureux

- La douleur physique est considérée comme nourrissante, mais barbare. Cela n'empêche pas bon nombre de Selenim d'avoir un rapport avec les professions médicales - chirurgien, infirmier, anesthésiste... Mais, s'ils ne répugnent pas à s'assouvir sur des agonisants, ils sont surtout là pour jouer sur l'émotion que nombre d'entre eux considèrent comme la plus pure de toutes : la peur.

L'assouvissement phobique

- La peur, donc, peut être déclinée d'une infinité de manières. Toutes ont leurs saveurs spécifiques. Terreur pure, peur sourde, angoisse, panique, peurs profondes de l'être humain... et bien entendu la peur suprême : celle de la mort. C'est souvent l'émotion que les victimes de l'Entropie recherchent, tout simplement parce que c'est une des plus simples à provoquer, et que leur simulacre dégénéré est particulièrement adapté à cette tâche. Certains Selenim particulièrement taquins aiment jouer sur les peurs enfantines. Ils sont à l'origine d'une bonne partie des croquemitaïnes et autres "monstres du placard" qui hantent les nuits des tout-petits... Certains préfèrent implanter des phobies dans l'esprit de très jeunes humains, pour se repaître par la suite des souffrances émotionnelles que connaît un sujet phobique lorsqu'il est mis en contact avec ce qu'il ne supporte pas... C'est une technique relativement simple, qui ne demande qu'un petit effort de mise en scène et qui peut rapporter régulièrement des dividendes pendant des années.

D'autres aiment à jouer sur les terreurs latentes présentes chez tous les

adultes. Même des choses aussi tristement terre-à-terre que la peur du chômage peuvent être retournées à leur profit. On en a vu un exemple récemment avec l'immense vague de panique collective causée par les discours sur le Sida... Il y a quelques années, la plupart des gens redoutaient une guerre atomique, et ainsi de suite (il est quasiment certain que l'on pourrait remonter ainsi dans les peurs collectives jusqu'à l'aube de l'histoire. Il serait intéressant de faire la part de celles qui sont naturelles, et de celles qui ont été cultivées par les Selenim).

L'assouvissement artistique

- La créativité. Un humain absorbé, concentré sur son œuvre est vulnérable (quelle qu'elle soit. On pense tout de suite à l'écriture ou à la musique, mais cela vaut aussi pour tous les autres arts... et pour un bon nombre d'artisanats demandant un certain niveau de finesse et talent). Certains Selenim se contentent de prendre... d'autres s'intéressent à leur victime et essayent de l'aider. A partir de là, tout dépend de leurs propres aptitudes et de la façon dont l'humain les perçoit. Si leur proie est réellement talentueuse, on peut assister à la création de chefs-d'œuvre, dont on pourrait dire qu'ils ont été conçus "en collaboration". Dans la plupart des cas, le Selenim s'en tient là. Ayant inspiré une merveille à l'humain, il disparaît sans espoir de retour. Toutefois, ce n'est pas toujours le cas. Nombre de génies sont morts jeunes, vidés de leur Ka-Soleil... Mais "morts" n'est peut-être pas le mot exact. Il existe des Selenim artistes qui n'hésitent pas à transfuser un peu de Lune Noire dans le corps de leurs partenaires, pour les maintenir en vie dans les splendeurs des Ténèbres. Ceux-là

sont les peintres, les poètes et les courtisans des Royaumes... Dieu sait combien d'épopées ont été écrites au-delà du tombeau par des "grands hommes prématurément disparus" !

L'assouvissement haineux

- La haine est généralement facile à provoquer, simple à entretenir et provoque parfois des effets secondaires très intéressants... pouvant aller jusqu'au meurtre. Bien entendu, sauf rares cas pathologiques, il faut qu'il y ait quelque chose ou quelqu'un à haïr. Cela oblige le Selenim à étudier sa victime pendant un moment, puis à l'influencer en douceur, jusqu'à ce qu'elle en vienne tout naturellement "à ne plus pouvoir supporter ce salaud de Roger" (ou "ces salauds de [insérez ici le nom d'un groupe ethnique de votre choix]", ou ces "ordures de patrons", etc.). Monter de toutes pièces une belle haine bien solide pour une personne envers qui la victime éprouvait des sentiments a priori positifs est considéré comme une grande réussite, même chez les plus blasés des Selenim.

L'assouvissement passionnel

- La jalousie est une autre variation sur le même thème et présente des difficultés et des avantages similaires. Soit dit en passant, nous pouvons considérer comme certain que Shakespeare était un initié, même si l'étendue exacte de ses connaissances nous échappe encore. Il y aurait sans doute matière à des années de recherches et à plusieurs thèses sur la question. Mais, pour rester dans le domaine relativement étroit qui nous intéresse

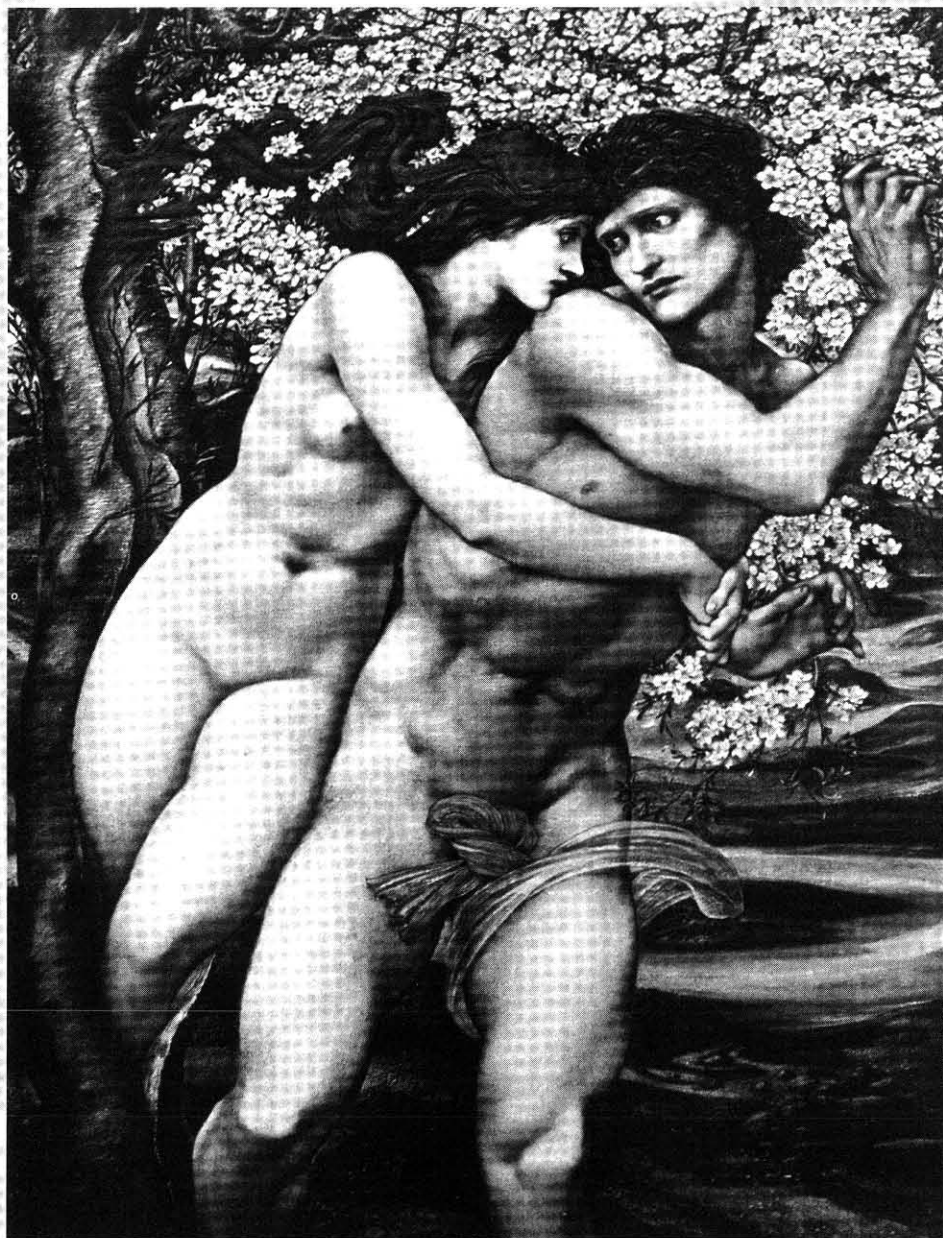
aujourd'hui, nous ne pouvons manquer de noter que le personnage de Iago est de toute évidence inspiré des méthodes de travail d'un Selenim. Il est même possible que ce soit une peinture "d'après nature", calquée sur une personne réelle, que Shakespeare aurait vu à l'œuvre dans son entourage.

L'assouvissement amoureux

- Enfin, l'amour. Comme bon nombre d'émotions "positives", c'est une source possible de Ka-Soleil. Toutefois, les Selenim semblent souvent avoir des difficultés à le créer et à l'entretenir, alors qu'ils maîtrisent totalement d'autres émotions plus... primitives, plus "animales" comme la peur ou la colère. De Martigny y voyait un indice sur leur nature profonde, et s'est un jour livré à un long développement qui tendait à démontrer que les Selenim, créatures fondamentalement égoïstes et solitaires, étaient incapables d'éprouver de tels sentiments, et donc incapables de pousser les humains à les éprouver. Pour lui, le sacrifice des premiers Selenim, condamnés à devenir des monstres pour sauver leurs frères, ne résultait pas d'un quelconque acte d'amour, mais d'une décision purement rationnelle (voire totalement instinctive). C'est une possibilité. Toutefois, bon nombre d'indices semblent démontrer qu'il existe des Selenim qui miment parfaitement ces sentiments, si tant est qu'ils ne les ressentent pas pour de bon. On en voit ainsi qui, après s'être

forgés une solide couverture pour leur simulacre, se marient et passent des années à baigner dans la tendresse et le bonheur de leur conjoint (qui, généralement, meurt quelques années plus tard d'une maladie mal définie. Mais

il y en a qui restent mariés des décennies). Et puis, rien n'empêche un Selenim de jouer au brave "ami de la famille" et d'absorber le Ka-Soleil de deux amoureux...



NOTE AU MJ

Si vos joueurs ont leurs propres idées d'émotions assouvissantes, n'hésitez pas à leur faire plaisir. Prenez toutefois garde de ne pas sombrer dans le grotesque. Avec un système comme celui-là, cela risque d'être assez facile, hélas - comme toujours lorsqu'on touche aux sentiments et aux émotions en jeu de rôle, d'ailleurs. Sortis du bon vieux triptyque "peur/cupidité/luxure", bon nombre de joueurs se sentent mal à l'aise. Si vous sentez qu'ils vont avoir du mal à en faire plus que "il y a une proie. Je la pompe", tant pis, contentez-vous de cela. Mais si vous avez l'impression qu'ils vont essayer pour de bon de susciter des émotions chez autrui, embrayez ! (tous les Selenim sont de bons acteurs. Et les joueurs de rôle devraient l'être aussi, non ?)

IMAGOS

"Dieu sait que l'analogie est imparfaite, mais les jeunes Selenim sont, en quelque sorte, des larves, des chenilles. L'Imago est une sorte de chrysalide... d'où peut émerger, au bout d'innombrables années, la créature finale, un être mûr pour se forger un Royaume. Les Selenim jeunes sont assez faciles à observer. Ceux qui possèdent un Royaume sont largement au-delà de l'humanité ordinaire, mais consentent parfois à traiter avec elle. La phase intermédiaire est en définitive la plus mal connue - et je ne suis pas sûr de le regretter."

Jacques de Martigny, notes inédites

A condition d'avoir une tournure d'esprit suffisamment blasphématoire, on pourrait dire qu'un Selenim est en réalité un être unique en trois personnes :

- Le simulacre est son corps physique. Il est à la fois beaucoup plus passe-partout que celui des Nephilim, et beaucoup plus précieux pour le Selenim, qui sait qu'il n'en aura sans doute jamais d'autre.

- L'ensemble "Ka-Lune Noire plus réserve de Ka-Soleil" est le réceptacle de l'esprit du Selenim. Il est logé dans le simulacre, qu'il anime. C'est un mécanisme fragile, dangereusement enclin à se dérégler. Il joue le même rôle que le Pentacle des Nephilim. Nous l'avons déjà étudié en détail.

- Enfin, l'imago est une représentation en Lune Noire de la conscience profonde du Selenim, de la perception qu'il a de lui-même et de ses pouvoirs. Avec les créatures magiques, on est souvent forcé de raisonner par analogies. Imaginez donc que le Selenim sculpte, petit à petit, une statue de Lune Noire qui le représente tel qu'il se voit... et tel qu'il aimerait être. Cette forme va, peu à peu, se lier à la conscience du Selenim, jusqu'à ce que, au bout de nombreux siècles, ils ne fassent plus qu'un. Le Selenim peut alors, s'il le désire, se débarrasser de son simulacre et "posséder" son imago. Il est alors prêt

pour la phase suivante de son évolution : la construction d'un Royaume.

Naissance d'un imago

En termes mystiques tout comme en termes de jeu, l'imago est une création consciente et volontaire du Selenim. Il va le "bâtir" peu à peu en utilisant le Ka-Soleil volé aux humains, puis converti en Ka-Lune Noire.

Les Selenim récemment créés n'ont pas d'imago, bien entendu. Ils possèdent juste une vague ombre de Lune Noire qui plane au-dessus de la tête de leur simulacre, invisible à tous sauf aux autres Selenim. Nombreux sont d'ailleurs ceux qui mettent des années à comprendre qu'ils peuvent la façonner à leur idée, et beaucoup ne prennent pas cette peine. Le culte de Lilith exerce un contrôle étroit sur le développement des imagos de ses fidèles, notamment par le biais des ponctions de Ka auxquelles sont soumis ces derniers. Il arrive aussi que certains Selenim se voient tout simplement interdire de travailler dans cette direction (dans la mesure où l'objectif général du culte reste tout de même d'avoir un maximum de Selenim puissants, une telle interdiction n'est prononcée qu'à l'encontre des éléments jugés très peu fiables). Bien entendu, *a contrario*, les Selenim fidèles se voient faciliter la tâche, par le biais de diverses aides et conseils...

Pouvoirs et Limitations de l'imago

Son apparence

En vision-Ka normale, l'imago est invisible, à moins qu'on ne se trouve au cœur d'un champ de Lune particulièrement intense. Dans ce cas, il apparaît comme une ombre fuligineuse, que l'on peut aisément confondre avec une rémanence de Lune Noire... tant qu'il est aux premiers stades de son développement, en tout cas. Par la suite, il peut être confondu avec un effet Dragon. En vision-Ka Selenim, en revanche, il est parfaitement visible et possède une "empreinte" distinctive aussi unique qu'une empreinte digitale. Sa taille est fonction de son total de points d'aspect. Comptez approximativement un point de TAI par point d'aspect. En clair, cela veut dire que les imagos les plus anciens sont gros comme des immeubles !

Mobilité

L'imago est normalement lié au Selenim et ne peut s'en éloigner de plus de quelques mètres. Toutefois, dès qu'il commence à être vraiment formé (au-delà de 100 points d'aspect), le Selenim peut l'envoyer s'assouvir à sa

place. Cela lui coûte un point de Ka, à prélever dans sa réserve. L'Imago peut alors s'éloigner d'une distance en mètres égale au total de points d'aspect déjà investis. Les points de Ka-Soleil absorbés sont, comme d'habitude, stockés dans la réserve.

Toutefois, au-delà de 300 points d'aspect, l'Imago commence à devenir trop "lourd" pour être aisément déplacé. A ce stade, il se fixe sur le lieu de résidence principal du Selenim, et y reste en permanence. Cela n'affecte en rien ses liens avec le Selenim. Il est encore possible de le pousser à se mouvoir sur de courtes distances, en faisant un effort de volonté. En revanche, au-delà de 500 points, il s'ancre définitivement à l'endroit où il se trouve. Le Selenim est mûr pour créer un Royaume...

Manifestations

Dès le début, le Selenim peut, s'il le désire, "manifester" un aspect de son Imago dans son simulacre. Il dépense 3 points de Ka, et son simulacre se transforme en accord avec l'aspect désiré. Il n'y a pas de limites au nombre d'aspects que l'on peut manifester simultanément. En fait, il est même possible, en dépensant tout son stock de Ka-Soleil transformé, de manifester la totalité de son Imago (même si le total de points d'aspect est supérieur au total de points en réserve). C'est terriblement dangereux, toutefois : l'Entropie commence à se manifester aussitôt. Cela peut servir dans un combat ou une autre situation d'urgence...

Entropie mise à part, il existe un faible risque de manifestation involontaire. Lorsqu'un Selenim pénètre dans une zone où les champs de Lune Noire sont particulièrement importants, le Selenim peut faire un jet de Ka-Lune Noire

contre un POT, pour voir si un ou plusieurs aspects apparaissent spontanément (*et gratuitement*). Faites apparaître 1d3 aspects dans les deux premiers cas, 1d3+2 dans le troisième, et tous dans le dernier. Ils disparaissent dès que le personnage sort de la région dangereuse.

POT	Zone
6	Plexus de lune
10	Champ magique de la lune noire ascendant
12	Champ de Lune Noire "plein"
14	Royaume Selenim

Une immortalité relative

Au-delà de 300 points d'aspect, le Selenim peut "se retirer" dans son Imago et y séjourner de courtes périodes. C'est intéressant si, par exemple, le simulacre est blessé et que son hôte est las de supporter la douleur. Un simulacre abandonné plonge dans le coma. S'il est blessé, il faudra encore lui procurer des soins médicaux. Il est possible de le réinvestir n'importe quand.

Grâce à cette faculté, il devient possible de perdre son simulacre. Le Selenim est assez fort pour en trouver un autre... mais cela risque de lui coûter très cher en points de Ka (comptez une perte de 5d10 points, que l'on retire à l'Imago. Ils représentent l'effort nécessaire au déplacement et la prise de possession du nouveau corps. Bien entendu, cela signifie qu'il faudra supprimer certains aspects. Si le cas se présente, laissez le joueur libre de choisir ce qu'il perd. L'Imago semble se dissoudre).

Les Selenim très anciens sont, si l'on en croit certaines rumeurs, en possession d'une "banque de corps" - des simulacres dont ils se sont lassés,

qu'ils conservent indéfiniment en animation suspendue près de leur Imago ou à l'intérieur de leur Royaume. Quand il leur arrive de se déplacer parmi les humains, ils endossent le simulacre qui convient à leur humeur.

Enfin, arrivé à 500 points d'aspect, le Selenim peut s'installer définitivement dans son Imago et commencer la création de son Royaume. Il gagne en puissance ce qu'il perd en mobilité...

Imago et Entropie

Un Selenim plongé dans le cauchemar que représente l'Entropie se dissout lentement dans le néant - mais il passe auparavant par une agonie interminable, qui affecte son Imago au moins autant que son simulacre. Un Selenim victime de l'Entropie voit tous les aspects de son Imago se manifester *simultanément* dans la chair de son simulacre. Il existe quatre "seuils" d'Entropie.

- De Ka - 1 à Ka - 5 : État 1 - Défiguré.
- De Ka - 6 à Ka - 10 : État 2 - Mutilé.
- De Ka - 11 à Ka - 15 : État 3 - Détruit.
- Au-delà de Ka - 16 : Dissolution.

Sur un Selenim **défiguré**, les aspects sont exagérés et enlaidis. Ils perdent de leur efficacité. Divisez les dommages qu'ils peuvent faire par deux.

Sur un Selenim **mutilé**, certains aspects commencent à disparaître. Laissez le joueur choisir lesquels. Il devra sacrifier autant de points d'aspect qu'il lui manque de Ka de Lune Noire pour arrêter l'Entropie. Si celle-ci continue, d'autres aspects disparaîtront. Les aspects survivants sont dégradés, mais toujours visibles (voir "défiguré", ci dessus). Sur le simulacre, les aspects abolis prennent l'aspect d'excroissances cancéreuses ou lépreuses.

Enfin, un Selenim **détruit** a perdu la totalité son imago. Il n'en reste plus qu'une masse informe de Lune Noire. Il faudra tout recommencer depuis le début, en supposant qu'il survive, ce qui n'est pas du tout certain.

La **dissolution** transforme le Selenim en un simple filet de Lune Noire, piégé pour l'éternité dans les courants de Lune. Son esprit n'est pas immédiatement détruit, mais il ne pourra sans doute jamais en sortir. A ce stade, même les Selenim les plus solides deviennent généralement fous...

Arrêter l'Entropie stoppe le processus de dégradation, mais ne l'inverse pas totalement. Les aspects défigurés (état 1 ou 2) se rétablissent lentement. Il leur faudra 2d10 mois pour redevenir pleinement fonctionnels. Ceux qui ont disparu sont perdus. L'état de leur simulacre risque de préoccuper davantage les Selenim mutilés ou détruits. Il se rétablit complètement en CONS x 1d3 mois.

Les aspects

Le joueur achète les aspects qu'il désire dans la liste qui suit. Leur coût (en points de Lune Noire) est indiqué dans leur description. Il est parfaitement possible d'acheter plusieurs aspects pour la même fonction. On peut parfaitement disposer, selon son humeur, de griffes ou de tentacules... Toutefois, on ne peut en faire apparaître qu'un seul à la fois. Doublez le coût du second aspect, triplez celui du troisième, etc. Bien entendu, cette liste n'est pas destinée à limiter les joueurs. En fait, c'est surtout un moyen de les mettre en appétit. S'ils désirent quelque chose qui n'apparaît pas dans les lignes qui suivent, créez-le !

Si vous devez inventer un aspect, souvenez-vous de deux choses :



- Ce ne sont pas des listes de "pouvoirs". L'objectif n'est pas de pouvoir faire plus mal, plus peur ou plus n'importe quoi que son voisin de table. Il est d'inventer un "look" unique, propre à chaque Selenim. Vu ?

- Par ailleurs, les aspects ne doivent pas être bon marché. Le processus de "naissance" de l'imago est lent, douloureux et risque de coûter la vie à des centaines d'humains. Inspirez-vous des coûts indiqués ci-dessous.

La mention "durée" se réfère, bien entendu, aux occasions où le Selenim manifeste cet aspect dans son simulacre.

Coût fractionné

Certains aspects sont nettement trop chers pour qu'un Selenim débutant puisse se les payer. Dans ce cas, il peut décider d'investir ses points en plusieurs fois... Il est par exemple possible de payer un aspect coûtant 100 points en quatre tranches de 25 points, à condition de n'acheter aucun autre aspect dans l'intervalle. Par contre, il est toujours possible de dépenser des points pour accomplir des actes magiques, invocations ou nécromancie.

B R A S E T M A I N S

Bras

Description : A moins que le joueur n'ait des idées précises sur la question, ce sont deux bras humains ordinaires, terminés par des mains à cinq doigts.

Coût : 20

Durée : Autant de minutes qu'il reste de points de Ka au Selenim (noyau + réserve, bien entendu). Ceci dit, où est l'intérêt de les faire apparaître ? La plupart des simulacres en sont déjà équipés.

Bras supplémentaires

Description : Une paire de bras supplémentaires, terminés par des mains. Si vous voulez d'autres appendices, il faut les acheter. Il est possible d'en acheter jusqu'à trois paires supplémentaires sans augmentation de coût. Au-delà, les règles ordinaires s'appliquent. Le cerveau des simulacres a des difficultés à gérer plus de six bras (malus de 20% sur toutes les actions physiques par paire de bras supplémentaire).

Coût : 30

Durée : Autant de minutes qu'il reste de points de Ka au Selenim.

Griffes

Description : De grandes griffes qui apparaissent au bout des doigts. Leur forme exacte est au choix du joueur. Elles font 1d6 + 2 de dommages lorsqu'elles apparaissent.

Elles sont assez gênantes si le personnage doit manipuler des objets...

Coût : 25

Durée : Autant de minutes qu'il reste de points de Ka au Selenim.

Pinces

Description : De grosses pinces, analogues à des pinces de homard. 1d6 + 1 de dommages lorsqu'elles apparaissent. Elles empêchent le personnage de manipuler la plupart des objets délicats (stylo, etc.)

Coût : 20

Durée : Autant de minutes qu'il reste de points de Ka au Selenim.

Tentacules

Description : A moins que le joueur n'ait ses propres idées, il se voit gratifier de quatre longs tentacules de poulpes munis de ventouses. Sur le simulacre, ils mesurent environ 1,5 mètres de long, ont 25% de chances de toucher et font 1d4 de dommages (ou attrapent leur cible, au choix du joueur. Dans ce cas, faites un jet de FOR/FOR pour voir si elle parvient à se dégager). La plupart du temps, ils apparaissent au niveau des épaules, plus rarement au centre du torse.

Coût : 30

Durée : Autant de minutes qu'il reste de points de Ka au Selenim.

J A M B E S E T P I E D S

(N'hésitez pas à combiner avec la liste "bras et mains". Pensez aux hommes-taureaux de la mythologie assyrienne qui sont des quadrupèdes, par exemple)

Jambes

Description : Une paire de jambes humaines normales, terminées par des pieds parfaitement ordinaires.

Coût : 20

Durée : Autant de minutes qu'il reste de points de Ka au Selenim. Là encore, l'utilité de la manifestation n'est pas évidente.

inférieure inspirée des phoques... ou des requins, ou des baleines, ou de n'importe quoi d'autre. Manifestées sur la terre ferme, elles risquent de s'avérer plus gênantes qu'autre chose. Dans l'eau, comptez un bonus de 20% aux jets de Nager.

Coût : 30

Durée : Autant de minutes qu'il reste de points de Ka au Selenim.

Sabots

Description : Une paire de pattes terminées par des sabots. A partir de là, de nombreuses variantes sont possibles - jambes de bouc, de cheval, de taureau...

Coût : 30

Durée : Autant de minutes qu'il reste de points de Ka au Selenim.

Nageoires

Description : Laissez le joueur libre de choisir. Une série de nageoires de poisson répartie sur tout le corps est possible, tout comme une moitié

C O R P S

Humain

Description : Un torse humain parfaitement ordinaire. Le sexe est au choix du Selenim.

Coût : 50

Durée : Autant de minutes qu'il reste de points de Ka au Selenim. Mais est-il vraiment utile de le manifester ? Tous les simulacres ont un torse, même les plus endommagés !

Reptile

Description : Laissez le joueur libre de vous expliquer ce qu'il veut au juste. Du serpent au dragon en passant par le crocodile, la liste des possibilités est infinie ! N'hésitez pas à majorer un peu le coût s'il vous paraît trop faible.

Note : Comme les aspects suivants, celui-ci est très coûteux. De plus, il impose à la chair du simulacre des contraintes très importantes, si le Selenim désire le manifester. Son temps d'apparition est donc plus court. De plus, le simulacre perd 1d6 points de vie dans le processus.

Coût : 100

Durée : La CONS du simulacre en minutes.

Ver

Description : Un long corps vermiforme et blême.

Coût : 80

Durée : La CONS du simulacre en minutes.

Insecte

Description : Là encore, tout est possible, de l'araignée

(oui, je sais, c'est un arachnidé. Et alors ?) au papillon en passant par la mante religieuse et le scarabée, pour ne citer que les types les plus courants.

Coût : 120

Durée : La CONS du simulacre en minutes.

Oiseau

Description : Généralement un squelette creux couvert de plumes. Ceci dit, les joueurs ont parfois des idées bien étranges quant à sa forme exacte... A moins que le joueur n'investisse aussi dans des ailes, il ne pourra pas voler. Cela vaut aussi pour les insectes, soit dit en passant...

Coût : 100

Durée : La CONS du simulacre en minutes.

Batracien

Description : La plupart du temps, quelque chose qui ressemble à un gros crapaud couvert de pustules.

Coût : 90

Durée : La CONS du simulacre.

Brume

Description : L'imaginaire ressemble à un nuage flou d'où émergent les membres, têtes et autres appendices. Généralement très impressionnant.

Coût : 100

Durée : Manifester cet aspect entraîne la mort du simulacre. C'est fortement déconseillé, à moins d'avoir déjà un corps de rechange quelque part.

V I S A G E

Humain

Description : Un visage humain, que le Selenim "sculpte" à son idée. Il est parfaitement possible d'en posséder plusieurs : un merveilleusement beau, et un hideux et effrayant, par exemple.

Coût : 30 pour un CHA de 3d6, plus 20 par chaque d6 ajouté ou retiré. Il est impossible d'avoir un CHA inférieur à zéro - mais cela suffit à faire de vous un monstre.

Durée : Autant d'heures qu'il reste de points de Ka au Selenim.

Insecte

Description : Un assemblage de traits insectoïdes, avec des yeux à facettes, des papilles, des crochets... A la fan-

taisie du joueur ! Le manifester coûte 1d6 point de vie au simulacre, dont la chair n'est pas en mesure de supporter le changement.

Coût : 70

Durée : La CONS du simulacre en minutes.

Reptile

Description : Comme pour le précédent et les suivants, il ne s'agit pas d'une tête "toute faite", appartenant à un animal précis, mais plutôt d'un assemblage de traits pris à diverses créatures - une mâchoire de crocodile, des crochets à venin et des yeux de caméléon, par exemple. Là encore, des créatures trop exotiques risquent de blesser leur simulacre quand elles se manifesteront.

Coût : 60

Durée : La CONS du simulacre en minutes.

Chien

Description : Une gueule canine, couverte de poils, avec de grandes dents. Soit dit en passant, le chien n'est qu'un exemple. Tous les grands mammifères supérieurs auront le même coût...

Coût : 40

Durée : Autant de minutes qu'il reste de points de Ka au Selenim.

Oiseau

Description : Un assemblage de traits aviens, au choix du joueur. Le bec peut être une arme efficace (25% - 1d6 de dommages ou plus, si le MJ est d'accord). Le simulacre perd 1d6 points de vie quand le Selenim manifeste cet aspect.

Coût : 50

Durée : La CONS du simulacre en minutes.

A I L E S

Description : Tout ce que veut le PJ - écailleuses, membraneuses, emplumées... S'il choisit de les manifester, le simulacre perd 1d6 points de vie. De plus, les corps humains n'étant pas étudiés pour voler, il ne pourra pas faire grand-chose d'autre que de planer - ou, à la rigueur, de voleter sur de courtes distances (comprenez pendant un nombre de rounds de combat égal à la FOR du personnage). Bien entendu, c'est une toute autre affaire si elles sont manifestées en conjonction avec un corps d'oiseau (ou de dragon, ou d'insecte). Dans ce cas, le simulacre peut effectivement voler pendant plusieurs minutes. Il n'y a qu'un problème : le processus lui fait perdre deux fois 1d6 points de vie. Il y a de fortes chances qu'il survive... mais ce n'est pas certain.

Coût : 50

Durée : La CONS du simulacre en minutes.

A R M U R E

Description : Ce n'est pas fondamentalement utile, mais certains Selenim paranoïaques sont toujours à la recherche de moyens de protéger leur simulacre. Un gilet pare-balles remplit le même office, et est nettement moins voyant. Lorsqu'on manifeste l'armure, elle prend toujours la même apparence, qui dépend de l'aspect dominant de l'imgo. Un imago doté d'un corps de reptile verra son simulacre se couvrir d'écailles, même s'il ne fait pas apparaître son corps. Si le corps de son imago est humain, la peau change de couleur (un beau rouge vif fait toujours son petit effet, mais laissez le joueur décider).

Coût : 20 par point de protection. Le coût reste le même jusqu'à 5 points. Il est doublé pour les cinq points suivants, triplé ensuite.

Durée : Autant de minutes qu'il reste de points de Ka au Selenim.

V I S I B I L I T É

Description : Il s'agit simplement de la possibilité de rendre tout son imago visible aux humains. Ce n'est utile que s'il est merveilleusement beau ou vraiment monstrueux. Il apparaît comme une forme plus ou moins matérielle, flottant au dessus du sol.

Coût : 50

Durée : Autant de minutes qu'il reste de points de Ka au Selenim. Celui-ci peut prolonger l'effet, moyennant un point de Ka par minute.

O D E U R

Description : Cet aspect est l'un des plus curieux qui soient. En fait, il s'agit d'une "vibration" des champs magiques qui entourent le Selenim. Mais curieusement, quand on le manifeste dans le simulacre, il se convertit en odeur. Ce phénomène mériterait sans le moindre doute une étude approfondie, qui reste hélas à écrire. L'odeur dépend largement du type d'assouvissement. Un Selenim se repaissant de souffrance sentira le sang. Un amateur d'émotions plus positives aura une odeur plus agréable. Dans tous les cas, elle sera assez forte pour attirer l'attention de la plupart des humains.

Coût : 30

Durée : Autant de minutes qu'il reste de points de Ka au Selenim.

L U M I È R E

Description : Un halo entoure l'imgo. La couleur et l'apparence exactes sont laissées au bons soins du joueur. En vision-Ka, il peut être aveuglant. Manifesté dans le simulacre, la luminosité qu'il dégage est juste suffisante pour voir à deux mètres devant soi.

Coût : 40

Durée : Autant de minutes qu'il reste de points de Ka au Selenim.

Q U E U E

Description : Un long appendice qui part du bas du dos. Pour l'aspect exact, allez jeter un coup d'œil à n'importe quelle cathédrale gothique. Rigoureusement inutile, mais impressionnant.

Coût : 30

Durée : Autant de minutes qu'il reste de points de Ka au Selenim.

C O R N E S

Description : Cela va des petites cornes de diabolin, décoratives et inutiles, à d'énormes cornes de taureau (ou de bouc, ou de ce que veut le joueur). Dans ce cas, la compétence qui va avec est de 25% et les dommages de 2d6.

Coût : 25 pour les cornes décoratives, 40 pour les cornes offensives.

Durée : Autant de minutes qu'il reste de points de Ka au Selenim.

T R O M P E

Description : Soit une trompe ressemblant à une trompe d'éléphant à la place du nez, soit une trompe d'insecte qui remplace le nez et la bouche. A partir de cet aspect, vous pouvez improviser groins, mufles, museaux...

Coût : 20

Durée : Autant de minutes qu'il reste de points de Ka au Selenim.

I N V I S I B I L I T É

Description : Une faculté un peu particulière, qui permet au Selenim de dissimuler son imago à ses congénères. Cela peut être utile lorsque vous ne souhaitez pas être identifié.

Coût : 60

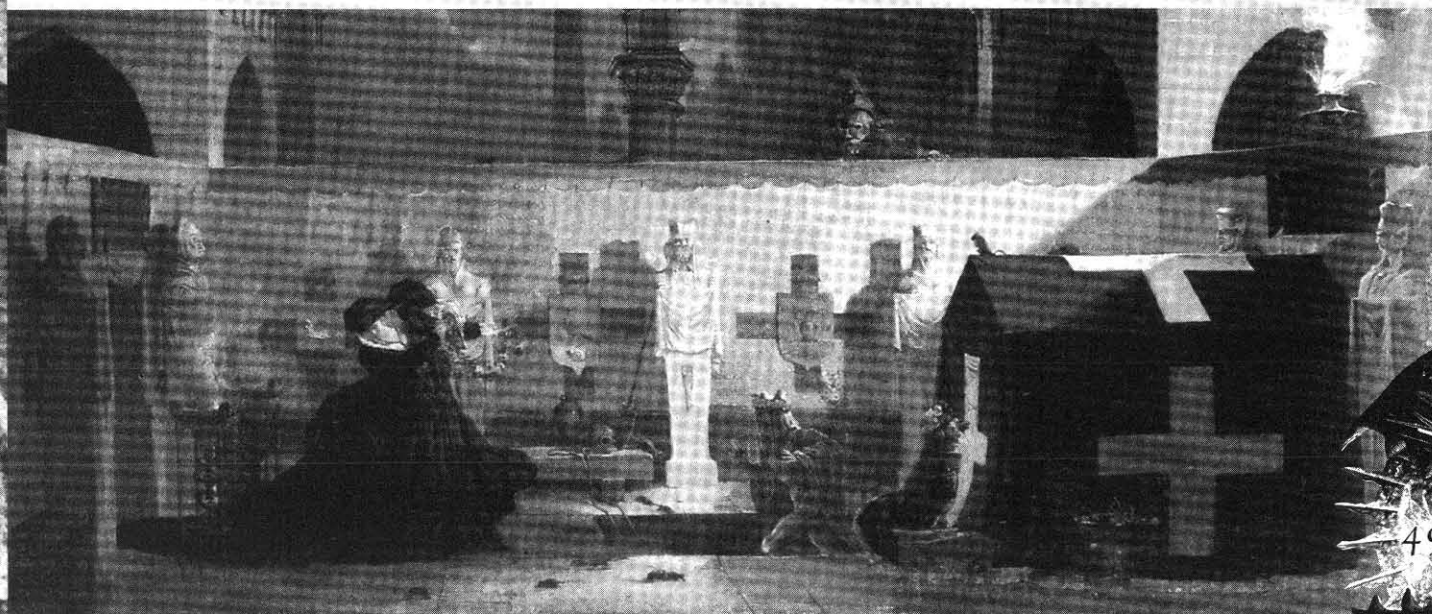
Durée : Autant d'heures qu'il reste de points de Ka au Selenim.

D E N T S

Description : De très longues dents, très pointues et très effrayantes. Compétence : 20%. Dommages : 1D6

Coût : 30

Durée : Autant de minutes qu'il reste de points de Ka au Selenim.



E X E M P L E

Retrouvons donc Archernar, qui est en train d'explorer les fascinantes possibilités offertes par son imago tout neuf. Il a réussi à remplir complètement sa réserve, qui est de 31 points. Dans ses rêves, il se voit comme un aigle à tête humaine, avec d'immenses ailes noires. Il peut, en dépensant 30 points, doter son imago d'un visage. Il a toutefois envie de commencer par le corps. C'est moins raisonnable, mais plus satisfaisant pour son ego. Il va donc dépenser 25 points tout de suite. Et dorénavant, il ne pourra plus acheter de nouvel aspect avant d'avoir investi les 75 points qui lui manquent.

Franchissons donc un siècle. Archernar a survécu, et fini de payer son corps d'oiseau (en fait, cela fait même un bon moment qu'il a terminé). Sa réserve de Ka-Soleil converti est passée à 53 points. Il n'en a pour le moment qu'une vingtaine en stock. Il faut dire qu'il se consacre beaucoup à la nécromancie, ces temps-ci. Toutefois, il a envie d'acheter ses ailes. Il se lance donc dans une campagne d'assouvissement intensive (bilan : deux fous, un suicidé et d'innombrables individus plus ou moins désaxés) au terme de laquelle il est en possession des 50 points fatidiques. Il peut choisir de les dépenser tout de suite (il lui resterait 2 points dans sa réserve, ce qui est très imprudent), ou d'étaler son paiement. Sagement, il choisit la seconde solution. Il dépense 30 points tout de suite, et les 20 autres quelques mois plus tard. Il lui reste à s'occuper du visage, le point le plus difficile. De plus, il a eu tout le temps de réfléchir à de nouvelles améliorations. Maintenant, il a envie d'avoir des bras (en plus de ses ailes), et peut-être une tête d'oiseau monstrueuse pour les situations où il aura vraiment besoin d'effrayer autrui... Mais avant qu'il ait eu le temps de mettre tout cela en chantier, son repaire est découvert par un groupe de Templiers. Il est surpris en haut d'un immeuble, sans aucune protection magique. Et ses ennemis sont armés de pistolets-mitrailleurs... Jouant le tout pour le tout, il se rue sur la terrasse en se débarrassant de ses vêtements. Il dépense 6 points de Ka (2 aspects coûtant chacun 3 points) pour faire apparaître son corps et ses ailes. Dans le processus, son simulacre perd 8 points de vie. Déchiré par d'atroces douleurs, Archernar s'élance dans le vide au moment où les Manteaux Blancs le prennent pour cible...

N O T E S A U M J

Pour commencer, une petite remarque d'ordre esthétique, opposée à l'efficacité qui hante la majorité des rôlistes. Un "optimiseur" malfaisant qui étudierait la liste qui précède de trop près risque de se créer un imago grotesque, par seul souci de faire plus mal en combat, de voler, etc. Une variante du même problème se pose avec les petits malins, qui se créeront très vite des démons géants à tête de mouche, avec des tentacules, des nageoires et des ailes de chauve-souris, "rien que pour le fun". Ils n'en seront pas pénalisés pour autant... à moins que vous n'en décidiez autrement. Vous êtes parfaitement en droit de canaliser les imagos dans des formes mythologiquement reconnues et acceptables. Après tout, il suffit de feuilleter un ou deux ouvrages de mythologie ou d'anthropologie pour se rendre compte que, dans ce domaine, les limites de "l'acceptable" sont très vagues.

Ceci dit, la meilleure solution reste encore de ne pas montrer la liste à vos joueurs, et de ne rien leur dire sur les imagos. Si l'on vous pose des questions sur la case qui leur est consacrée dans la feuille de personnage, improvisez n'importe quoi d'évasif. Et, en jeu, faites-leur découvrir cette nouvelle faculté. Dès qu'un personnage aura une réserve de points de Ka suffisante, offrez-lui gratuitement un premier aspect (c'est promis, on ne vous dénoncera pas). Et dans la suite du scénario, faites-le se manifester "accidentellement". Cela secoue toujours beaucoup les joueurs de voir de grandes griffes pousser accidentellement à leur personnage à un moment où il ne s'y attendent pas ! Après quoi, faites-leur rencontrer un Selenim qui leur expliquera le phénomène, et écoutez les suggestions des joueurs ("et je voudrais ressembler à ça")... Il ne vous reste plus qu'à gérer leurs dépenses de points de Ka à leur place. Bon courage !



LIVRE III

LES ÉPARGNÉS

LES DÉCHUS ET LES MAUDITS

"Il est important d'apprendre à distinguer manipulés et manipulateurs, dans ce monde d'ombre où chacun croit être le seul à tirer les ficelles... Il se pourrait d'ailleurs que tout le monde ait raison. Tous sont tour à tour la marionnette et le marionnettiste : ami, traître, complice, ennemi - tout le monde est tout cela à la fois, sans cesse, dans une ronde démente et interminable. Dans ce paysage, rares sont ceux qui ont conservé les mains propres. Mais après tout, quelle importance cela peut-il avoir pour tous ces fanatiques qui ne rêvent que de leurs plans et du pouvoir qu'ils exercent sur les mondes naturels et surnaturels ?"

Charles de Martigny
Introduction à la para-histoire

Les Nephilim

Comme nous l'avons vu, l'Arcane XIII n'a plus aujourd'hui qu'une importance très limitée. La plupart des autres Arcanes, tout en sachant qu'il existe toujours, restent à distance. Et même les très rares "ambassades" que les Sombres Souverains envoient de temps en temps pour prendre contact avec d'autres Arcanes sont limitées au traitement de problèmes ponctuels. On n'y échange plus d'informations de fond depuis belle lurette (au moins depuis l'apogée de l'Empire romain). De plus, les Nephilim ont une peur bleue des Selenim, qu'ils considèrent comme des monstres semi-légendaires. Quant aux Selenim, la plupart préfèrent traiter les Nephilim par le mépris. Ils sont trop éloignés de leurs centres d'intérêt pour être d'une quelconque utilité, et beaucoup se ressentent de leur condition présente, qu'ils attribuent de manière tout à fait irrationnelle à "ces hypocrites de Nephilim qui nous ont forcés à nous sacrifier pour eux et se permettent de nous mépriser maintenant".

Dans ce contexte, il est tout à fait logique que les rares contacts qui existent entre les deux races magiques se fassent sur une base individuelle, et en fonction des cir-

constances. Le cas le plus courant est l'alliance contre un ennemi commun. La plupart du temps, il s'agit d'une société secrète humaine imprudente. Mais d'autres possibilités peuvent se présenter. Il est possible de trouver des membres des deux races luttant ou étudiant côte à côte dans quelques domaines bien déterminés. Entre autre l'étude des effets Dragon, tout particulièrement de ceux qui sont issus de la Lune. Et, bien que cela se produise rarement, il arrive que des amis séparés par le Changement se retrouvent de part et d'autre de la barrière. Ce genre de circonstances donne souvent lieu à des histoires tragiques. Parfois, l'un des deux amène l'autre de son côté, avec ou sans son consentement... Il est beaucoup plus rare qu'il y ait conflit. Les deux espèces évoluent dans des univers beaucoup trop éloignés. Les rares fois où cela se produit, c'est pour la possession d'un ouvrage occulte, plus rarement pour le contrôle de biens matériels. En revanche, il est certain que le jour où les Nephilim découvriront le Rêve du culte de Lilith, un conflit éclatera. Son ampleur est difficile à évaluer. Après tout, les Nephilim ne sont pas vraiment équipés pour nuire aux Selenim - et réciproquement.

Les meilleurs contacts entre les deux peuples, et cela n'a rien de surprenant, furent ceux qui s'établirent tout

au long de l'histoire entre les Selenim et les "parias" Nephilim : les Khaïbas et les "animaux" de l'Arcane XVIII.

S'il n'y eut jamais d'alliance formelle entre la Mort et le Diable, c'est essentiellement à cause du manque de structure de ce dernier. Mais, sur le plan local, il y eut de nombreux traités passés entre les Selenim et les sabbats (les regroupements de Khaïbas). Les Nephilim dégénérés prirent beaucoup de plaisir à jouer le rôle de Satan dans les cérémonies organisées par le culte de Lilith au bénéfice des humains. De nos jours, les contacts continuent, mais sont plus discrets, et ressemblent beaucoup plus à de simples convergences d'intérêt entre les Khaïbas et les membres les plus destructeurs de la société Selenim (sans oublier le culte, qui s'intéresse beaucoup à eux, au point de déléguer des émissaires permanents chez les Luxifers les plus puissants).

Les motivations des membres du Diable sont claires. En gros, elles se résument à "semer un maximum de panique chez les humains". En revanche, celles des Selenim qui travaillent avec eux sont confuses. Veulent-ils avoir un épouvantail commode à agiter pour susciter la peur ? Agissent-ils *tous* sur les ordres du culte de Lilith ? Et dans ce dernier cas, quel est leur objectif ?

Certaines rumeurs font état de plans ambitieux destinés à convertir les Khaïbas de Lune en créatures de Lune Noire... D'autres évoquent la perspective d'utiliser les monstres Khaïbas, dégénérés mais "naturels", comme force de frappe et/ou ambassadeurs dans les régions où la Lune Noire est faible. Dans ce cas, les cibles logiques sont les humains... mais aussi les autres Nephilim.

Les liens entre les Nephilim qui ont suivi la voie de l'Arcane XVIII et les Selenim furent suffisamment étroits au Moyen-Age pour donner naissance à toutes les histoires de "meneurs de loups". Il s'agissait en fait de Selenim incarnés dont la suite était composée de Nephilim-animaux. De nos jours, il semble que ces pratiques soient tombées en désuétude. Toutefois, il est intéressant de spéculer sur ce qui a bien pu pousser les Nephilim-animaux à obéir aux Selenim. L'associa-

tion symbolique Lune/Lune noire est sans doute une clé, mais n'est probablement pas le seul élément en jeu. Est-il possible que certains Nephilim aient touché, par l'intermédiaire de leurs animaux, les vestiges d'autres esprits plus anciens, d'où descendait plus ou moins directement leur simulacre ? Et est-il possible que ces "consciencés" - ou cette mémoire ancestrale, si on lui dénie une intelligence propre - aient rendu un culte à la Lune Noire ? Ou aient au moins conservé un vague souvenir de son existence et de son importance ? Les théoriciens du "complot saurien" répondent un oui franc et massif à toutes ces questions. Mais ils sont peu nombreux, et considérés par la plupart de leurs pairs (Nephilim et Selenim confondus) comme des paranoïaques de première grandeur. Quant aux Selenim, ils seraient certainement utiles de savoir si certains ont tenté d'absorber du Ka-Soleil animal.

Et si oui, quelles ont été les conséquences ? Un animal peut-il, lui aussi, être contaminé par la Lune Noire ? Et si oui, que devient-il après sa mort ? La réponse à ces questions donnerait sans doute l'une des clés en la croyance aux métamorphoses des vampires en divers animaux... Toutes ces informations se perdent dans les brumes du passé, même s'il est fort probable qu'il existe des Selenim qui en connaissent la réponse (après tout, pour certains d'entre eux, le Moyen-Age est un passé assez récent).

L'Arcane XIV est un cas à part parmi les Nephilim. Ses membres ne sont pas mieux informés que les autres de la vie que mènent les Selenim. En revanche, les hautes sphères de l'Arcane conservent tous les rituels nécessaires à la guérison des spécimens "récents" (ceux qui ont une stase, et qui l'ont utilisée pour conserver les parties d'eux-mêmes qu'ils ont rejetées lors de leur Changement). Il existe un hospice entier qui leur est consacré, même si l'Arcane n'a l'occasion de mettre ses connaissances en pratique qu'une ou deux fois par siècle. En effet, pour ce faire, il faut :

- 1) qu'ils rencontrent un Selenim
- 2) que ce dernier ait envie de communiquer
- 3) qu'il soit informé de la possibilité de "retour"
- 4) qu'il soit tenté
- 5) qu'il ait encore sa stase
- 6) que le rituel réussisse (sans quoi le malheureux Selenim a de fortes chances de finir comme Khaïba de Lune, ou de se dissiper dans le néant).

Cela fait beaucoup de conditions ! De plus, on peut parfaitement avancer que la plupart des Selenim sont parfaitement satisfaits de leur état présent, et peu disposés à revenir à leur ancienne existence.



C R O Y A N C E S N E P H I L I M

Voici, en vrac, quelques "faits" que la plupart des Nephilim considèrent comme indiscutables à propos de leurs cousins. Quant à savoir dans quelles proportions ce monceau de sottises résulte de trente siècles de séparation, ou bien d'une désinformation consciente venue des Selenim... C'est une bonne question !

I D É E S G É N É R A L E S

- Les Selenim sont des êtres dégénérés, à peine meilleurs que les Khaïbas.
- Ils sont à jamais coupés du Sentier d'Or, et n'atteindront jamais l'Agartha.
- Ils sont très peu nombreux, trop peu pour être pris en considération.
- Ils n'ont plus aucun pouvoir magique, étant coupés des cinq grands champs. Ce ne sont que des pitoyables vampires qui consacrent leur courte vie à absorber du Ka-Soleil pour se maintenir (selon un processus qui échappe totalement aux Nephilim, soit dit en passant).
- La plupart des Nephilim surestiment largement le risque de subir le Changement, et ignorent qu'il peut être réversible (même les membres de l'Arcane XIV ne sont pas au courant, à l'exception d'une toute petite minorité).

I N F O R M A T I O N S M O I N S R É P A N D U E S , M A I S T O U T A U S S I F A U S S E S

(La plupart des Nephilim ne se sont jamais posé de questions sur ces sujets. Mais ceux qui se sont interrogés sur ces points ont fini par obtenir les réponses suivantes).

- L'importance des champs magiques de Lune Noire est systématiquement sous-estimée (en grande partie à cause des efforts des Selenim eux-mêmes, d'ailleurs). Ils ignorent qu'ils peuvent générer des effets Dragon.
- Le culte de Lilith et l'Arcane ne font qu'un.
- Le culte est perçu comme bien pire qu'il n'est en réalité. On le voit comme un regroupement de monstres de Lune Noire qui ne rêvent que de sacrifier des milliers d'humains, si possible de façon horrible, sur l'autel d'une "divinité" mystérieuse.
- La plupart des Nephilim qui ont entendu parler de Lilith n'ont pas la moindre idée de ce qu'elle peut être. Les rares qui se sont posés la question l'assimilent à la Lune Noire des sauriens.
- La notion de Royaumes Selenim est connue de quelques Nephilim particulièrement bien informés. Mais leur rôle véritable de substitut à l'Agartha est totalement ignoré. Ils n'y voient qu'un "hospice" pour Selenim en fin de vie, une sorte de réserve de chasse privée.
- Enfin, la nécromancie n'est tout simplement pas connue des Nephilim. Certains Arcanes se disputent depuis des siècles sur la question de savoir ce que devient le Ka-Soleil des humains après leur mort, mais personne n'a encore pensé qu'il pouvait en rester une partie dans le corps. Alors que les Selenim, non seulement connaissent parfaitement ce détail, mais ont appris à manipuler le Ka résiduel...

LES ARCANES MINEURS

Les Templiers

Le temps ne leur a rien appris. Leurs connaissances sur les Nephilim, héritées des enseignements de Prométhée (et, plus concrètement, de deux mille ans de guerre) sont encore incomplètes et fragmentaires. Alors sur les Selenim ! Ceux-ci n'existaient pas au temps de Prométhée et ont passé toute leur existence à se dissimuler. La plupart du temps, les Templiers passent à côté des Selenim sans même les voir. Et dans les rares cas où un Selenim solitaire est suffisamment maladroit pour se faire repérer, ils croient tout simplement avoir à faire à un Nephilim particulièrement vicieux. L'immunité de ces créatures à l'orichalque les déconcerte, mais pas outre mesure ("et après tout, c'est comme les vampires. L'ail et les croix ne les blessent pas dans toutes les légendes").

Quelques obédiences templières ont appris à fabriquer des "homoncules"

Selenim, en usant de techniques assez différentes de celles employées avec les Nephilim. C'est le cas des Teutoniques, mais peut-être aussi d'autres branches de l'Ordre établies dans des bastions traditionnels des Selenim. On pense tout de suite aux Assassins, mais rien n'a jamais été prouvé (comme de coutume avec les Assassins). La procédure à suivre est compliquée, implique la mort du simulacre, et a pour seule conséquence de détruire la créature : une fois celle-ci en bouteille, elle ne peut plus s'assouvir et tombe rapidement victime de l'Entropie. C'est tout au plus l'affaire de quelques mois, quelques années pour les plus forts. Leur décomposition est encore accélérée si leurs nouveaux maîtres leur demandent de lancer des sorts de nécromancie... Le culte de Lilith procède souvent à des représailles contre les audacieux qui osent asservir un Selenim (et cela ne vaut pas seulement pour les membres du culte, mais pour tous les Selenim, y compris les

dissidents les moins appréciés). L'existence de ces rituels est une épée de Damoclès suspendue en permanence au-dessus de la tête des Selenim. Pour l'heure, ils sont entre les mains d'une poignée de Manteaux Blancs et Rouges. Mais si les Selenim en venaient à présenter un danger quelconque pour le Plan ou pour la survie de l'Ordre, il y a gros à parier que leur connaissance se répandrait jusqu'aux plus petites commanderies provinciales, et que l'on assisterait à une guerre magique de grande ampleur...

En prévision de ce jour, certains Selenim curieux -ou doués d'un sens de l'humour un peu particulier- ont commencé... à infiltrer les diverses obédiences templières ! Ils ne craignent pas particulièrement l'orichalque, et les divers rites de protection utilisés par les membres du Temple sont surtout destinés à repérer la présence de Ka-éléments Nephilim chez le postulant. Ils ne détectent pas la Lune Noire. Ceci dit, cette pratique pose les problèmes habituels, valables pour toutes les taupes qui opèrent où que ce soit dans l'univers.

- Nécessité d'une couverture très solide
- Une paranoïa de tous les instants est indispensable
- Obligation d'accomplir des actes "répugnants", comme d'attaquer un refuge Nephilim...
- En revanche, le risque de s'identifier aux gens que l'on côtoie est, dans le cas présent, inexistant !

Les Selenim étant, par définition, des créatures étran-

S E L E N I M E T O R I C H A L Q U E

L'orichalque ne fait rien aux Selenim. C'est d'ailleurs uniquement pour cela qu'il y a des Selenim, vous vous souvenez ? Une arme en orichalque leur fera des dommages normaux, et ils peuvent en toucher sans danger (ceci dit, nombreux sont ceux qui l'évitent encore, par principe ou en souvenir de leur ancienne vie de Nephilim).

Il est intéressant de remarquer que Lune Noire et orichalque apparaissent tous deux comme "noirs" dans les champs magiques, même si la nuance n'est pas tout à fait la même. Cela a donné lieu à un certain nombre de théories extravagantes, qui sont au mieux à prendre avec des pincettes -de longues pincettes. La plus belle peut se résumer par "il y a sur Saturne des sauriens apparentés à ceux de la Terre, qui ont réussi à créer l'équivalent d'une Lune Noire. Et lorsqu'ils ont découvert que les Nephilim avaient éliminé leurs parents terrestres, ils ont envoyé un gros bloc de leur Lune Noire sur Terre pour se venger".

La plupart des Selenim trouvent ce genre de supposition parfaitement risible. Ils ont probablement raison !

gères dissimulées dans la société humaine, ils n'ont pas trop de mal à se plier à toutes ces nécessités. Il leur suffit de se souvenir qu'ils agissent au milieu de paranoïaques, et d'ajuster leurs réactions en conséquence. De plus, leur don inné pour manipuler les humains peut donner sa pleine mesure dans ce genre d'environnement.

Les infiltrés ne sont qu'une petite poignée, sans doute pas plus d'une vingtaine. Et ils ne sont au travail que depuis une petite décennie (pour les plus anciens). Mais ils ont tous, sans exception, avancé dans la hiérarchie. On en trouve dans l'entourage des chefs des commanderies provinciales, et quelques-uns sont en poste ailleurs en Europe. Quant à la question "que font-ils là ?"... eh bien, c'est une excellente question ! Au vu de leurs actes, on pourrait imaginer qu'ils ont plusieurs objectifs :

- Essayer de s'emparer d'un ou deux leviers de commande.
- Faire l'impossible pour "casser" la

structure unitaire des Templiers. Autrement dit, attiser les querelles entre les différents baillages, raviver les désaccords entre les obédiences... A terme, leur rêve semble être un Temple composé d'une multitude de petites commanderies qui se battront entre elles. Il est certain que le Grand Maître ne les laissera pas faire.



- S'emparer des rituels qui permettent de transformer les Selenim en homoncles, et les effacer de la mémoire des hommes.

Quant à savoir pour qui ils agissent... Il y a plusieurs candidats logiques, et il est tout à fait possible qu'ils aient tous envoyé des agents sans se consulter.

Ceux qui veulent prendre le pouvoir sont sans doute des indépendants, attirés par le Ka-Soleil de leurs "frères" humains et poussés par le goût du danger.

La destruction de l'Ordre s'inscrit assez bien dans les plans à long terme du culte...

et celle des rituels d'asservissement est un objectif logique pour l'Arcane.

U N M Y S T È R E

Même s'ils ont du mal à repérer les Selenim, les Templiers sont des observateurs attentifs de tous les milieux "paranormaux". Et les différentes antennes templières sont promptes à s'émouvoir lorsqu'elles découvrent des "cultes de la mort" dans leur région. Cela n'a souvent pas d'autres conséquences : après tout, ces satanistes et assimilés paraissent inoffensifs. Ils se mêlent rarement de politique et ne risquent donc pas d'interférer avec le Grand Plan. Toutefois, il arrive que, pour des raisons passablement terre-à-terre, un quelconque commandeur lance ses troupes sur ces gens. Généralement, il veut juste entraîner ses hommes. A moins qu'il n'ait des rêves de promotion, et qu'il ne se dise qu'une action de ce type ne peut que "faire bien" dans son dossier. Sans oublier, bien entendu, le cas pas si rare du paranoïaque total qui veut être le chef de la seule société secrète de sa région. Il arrive que ces attaques réussissent, et mènent à la découverte de documents compromettants (par exemple les notes du chef de la secte, qui y consigne ses conversations avec son "Maître" surnaturel). Ce genre de choses met tout de suite la puce à l'oreille des Templiers, qui cherchent généralement à monter une souricière pour attraper la créature - qu'ils croient être un Nephilim, évidemment. Les résultats sont souvent déconcertants pour les Templiers, qui se retrouvent vaincus sans comprendre pourquoi ni par qui. Toutefois, la plupart du temps, le Selenim décampe sans demander son reste et va monter un autre culte, ailleurs - ou se faire oublier.

Il arrive même de temps à autre que certains cultes survivent aux attaques templières et à l'absence de leur Dieu.

Le nord de la Grèce est ainsi le théâtre, depuis près d'un siècle, d'une guerre secrète d'envergure, opposant les Templiers locaux à un culte d'adorateurs d'Hécate. Les morts sont nombreux dans les deux camps, sans grand résultat jusqu'ici. Il faut dire que le nom d'Hécate rappelle d'excellents souvenirs à bon nombre de Selenim (c'est le masque qu'ils ont utilisé en Grèce il y a deux mille ans). Du coup, il leur arrive de descendre dans la région et de combattre discrètement pendant quelques mois aux côtés de leurs adorateurs humains, en dépit des règles de sécurité élémentaires. Quant aux Templiers, ils ne consacrent à cette affaire qu'une fraction de leur puissance.



Très Vénéré Maître,

Conformément à vos instructions, mon groupe a donné l'assaut au cimetière de Saint-Martial le 12 de ce mois. Je suis au regret de vous informer que nous avons subi de lourdes pertes (six morts, treize blessés dont plusieurs sont dans un état grave) et que nous n'avons pas réussi à capturer la créature.

L'assaut a commencé à 0 : 00 h. Le groupe Blanc (dix hommes) a escaladé le mur nord, pendant que les deux autres groupes (Vert et Noir) entraient par la grille (à l'ouest) et le mur sud. Comme de coutume, la coordination entre groupes était assurée par talkie-walkie.

Les premiers mètres ont été couverts sans problème par les trois groupes.

A 0 : 04, le groupe Vert a rapporté avoir été attaqué par une douzaine d'humains armés de couteaux. Ce premier assaut a été dispersé sans pertes de notre côté. L'ennemi y a perdu trois hommes.

A 0 : 06, alors que nous approchions du mausolée que vous nous aviez désigné comme objectif, les groupes Noir et Vert ont commencé à souffrir d'hallucinations (en tant que leader de cette mission, je tiens à vous faire respectueusement remarquer que si nous avions été prévenus que l'ennemi disposait de gaz psychotropes, nous aurions pris nos précautions). Tous ont aperçu à quelques mètres d'eux des "feux follets". Les survivants nous les ont décrits comme des êtres chers, récemment disparus. Certains y ont vu leurs parents, d'autre un camarade tombé au combat... Quoiqu'il en soit, ils ont fait l'erreur de rompre la formation et de partir à la poursuite des feux follets. Les hommes qui avaient attaqué le groupe Vert ont rapidement liquidé les isolés. Les tombes et les chapelles funéraires sont un terrain remarquablement propice à la guerre d'embuscade !

Quant au groupe Blanc, il a atteint le mausolée sans problème. La porte s'est ouverte à notre approche, et il s'en est échappé une meute de créatures monstrueuses, qui se sont attaquées à mes hommes. Cela ressemblait à des humanoïdes malformés, blancs, avec des crocs et des griffes. Elles furent suivies par la créature que nous venions chercher : un grand homme noir, avec des cornes - j'ai déjà eu l'occasion de croiser le fer avec un Satyre, et cela y ressemblait beaucoup.

Il m'a défié, affirmant que j'étais trop couard pour l'affronter en combat singulier. Cela faisait bien mon affaire. J'ai tiré l'Épée sacrée du fourreau pour foncer sur lui. Je lui ai porté un coup magistral... qui a rebondi sur son cuir ! Rebondi, Vénérable Maître ! Alors qu'elle était censée le trancher en deux d'un seul coup ! Et il s'est jeté sur moi toutes griffes dehors. Comme vous le savez, je ne suis pas un grand escrimeur - de nos jours, même les plus consciencieux de nos frères ont peu de temps à consacrer aux arts du combat. En quelques instants, j'étais à terre. La créature a profité de la panique de mes hommes pour s'enfoncer dans le cimetière. A peine avait-elle disparu que les attaques cessaient. Les agresseurs des groupes Vert et Noir se sont éloignés. Nous n'avons pas réussi à faire de prisonniers. C'est frère Gérard qui a dirigé la retraite, rassemblé les blessés - moi y compris - et a ramené les débris de nos forces jusqu'aux voitures. Je propose qu'il soit récompensé.

Quant à moi, je suis pleinement conscient des conséquences qu'auront mon échec. J'attends votre jugement dans la crainte et la soumission.

Respectueusement
Frater Hieronymus

Frater Hieronymus

Les autres sociétés secrètes d'initiés

On a toujours tendance à oublier qu'il n'y a pas que les Templiers... L'Ordre du Bâton, même s'il est le plus agressif, n'est pas le seul à veiller sur les humains.

- Les Coupes : les mouvements Rose-Croix et assimilés possèdent, semble-t-il, une assez bonne connaissance des Selenim. "Assez bonne" voulant dire : "à peine moindre que celle des Nephilim sur le même sujet" (voir l'encadré de la page 54). Ils n'ont toutefois pas particulièrement l'air de s'en préoccuper. On évoque parfois des accords entre les deux puissances. John Dee et Edward Kelley s'adonnèrent tous deux à la nécromancie, le fait est avéré. Or, tous

deux gravitaient dans l'univers des sociétés secrètes anglaises, dont les liens avec les Rose-Croix ne sont plus à démontrer... C'est un indice parmi beaucoup d'autres.

- Les Deniers : Les divers mouvements synarchiques sont beaucoup trop occupés à perfectionner leurs plans de domination mondiale (et à rompre des lances avec les Templiers, dont c'est aussi l'objectif) pour se soucier vraiment des Selenim - ou des Nephilim, d'ailleurs. (Au fait : les rumeurs qui affirment que la Synarchie, par l'intermédiaire des grandes banques, du FMI et autres institutions du même type, *a en fait déjà pris le pouvoir* et se contente de faire l'impossible pour le conserver, relèvent de la paranoïa délirante. Jusqu'à preuve du contraire, du moins.)

- Les Épées : Les sociétés initiatiques sont sans doute les moins connues des quatre Ordres. Quand on se souvient de la vocation des Selenim comme créateurs/manipulateurs de religions, on ne peut s'empêcher de penser qu'elles doivent être largement infiltrées... Toutefois, le contraire est sans doute également vrai. A force d'évoluer dans les mêmes sphères, les chamans et autres prêtres doivent avoir une certaine connaissance des Selenim. Ils ont l'air de se côtoyer dans une relative indifférence, ce qui est assez étrange pour que l'on évoque, une fois de plus, des pactes secrets.



LES CULTES DU SANG

Les cultes du Sang

Le culte du Sang est né vers le XVe siècle, d'une série de fuites malencontreuses (voir le chapitre I). Les humains qui se trouvèrent mis en possession des secrets Selenim n'y comprirent rien, et y mêlèrent des considérations absurdes sur Satan, les pactes avec le diable, la sorcellerie, l'alchimie, plus tout un occultisme de bazar. Leurs descendants sont relativement peu nombreux mais restent dangereux, essentiellement à cause de leur connaissance de l'existence des Selenim. Accessoirement, ces cultes sont réputés pour se livrer périodiquement à de véritables carnages parmi les humains, à la recherche du "pouvoir" qui doit leur être livré par "le Démon" dès qu'ils auront fait couler assez de sang. Il existe en Europe et aux USA des douzaines de groupes de ce genre, généralement composés d'une dizaine de personnes plus ou moins dérangées, groupées autour d'un gourou qui est mûr pour l'asile dans neuf cas sur dix... Ils ignorent presque toujours l'existence des uns des autres, mais leurs cultes se ressemblent tous plus ou moins, et suivent les schémas de base des sociétés secrètes. Mais plutôt que de se perdre en généralités, voici deux exemples concrets de tels groupements.

L'Ordre du Sang

• **Histoire.** Il s'agit d'un culte relativement "pur", qui a conservé un souvenir assez net de ses origines. Ses Maîtres font remonter leur lignée jusqu'à Gilles de Rais, et sont per-

suadés de détenir les secrets originaux, tels qu'ils lui furent révélés par un ou plusieurs Selenim très imprudents. L'Ordre est resté basé en France pendant trois siècles, avant d'émigrer vers l'Allemagne. De là, il a étendu des ramifications à travers toute l'Europe, puis le Nouveau Monde. Étant par définition un regroupement de malades instables, il n'a pas tardé à se fragmenter encore et encore, jusqu'à se trouver réduit à un nombre considérable de petites bandes, regroupant au mieux une vingtaine d'individus. Chaque groupe se prétend, bien entendu, seul héritier légitime de l'Ordre originel. Le Maître de celui qui nous intéresse ici s'est établi en Angleterre dans les années 1880. Ses tentatives pour convertir certains hauts personnages du royaume échoua. En revanche, quelques indices laissent supposer que Jack l'Éventreur était en fait une entité collective : un groupe de magiciens qui cherchaient à retrouver les conditions de lancement de certains sorts en massacrant rituellement de malheureuses prostituées. Dans la mesure où les crimes cessèrent assez vite, on peut supposer que la tentative fut couronnée de succès... Un dernier déménagement amena le Maître et ses disciples en Californie dans les années 60.

• **Doctrine.** Le sang est la vie. Le monde est peuplé "d'esprits" dont on peut se concilier les bonnes grâces en versant le sang. Cela a déjà eu lieu dans l'histoire, à plusieurs reprises. Mais il faut pour cela tuer d'une certaine façon, en suivant un rituel précis qui a été malheureusement perdu. Mais il sera retrouvé tôt ou tard... et ce jour-là, à nous la puis-

sance, la gloire et l'immortalité ! Sur cette base s'édifie un ensemble d'inepties parasites, sans aucune valeur occulte, mais pouvant faire illusion sur un public de profanes.

• **QG.** La grande propriété de M. Rosewell est un imposant manoir vaguement gothique, racheté à une vedette du cinéma d'horreur à la fin des années cinquante. L'architecte s'est beaucoup amusé en le construisant : il y a des passages secrets partout, des oubliettes dans la cave, un système de sonorisation discret qui peut diffuser des sons étranges dans tout le bâtiment...

• **Chef.** James T. Rosewell III est très âgé. Il a aujourd'hui plus de quatre-vingts ans. Frêle, un peu sourd et cloué sur un fauteuil roulant, il n'en exerce pas moins un contrôle de fer sur ses disciples. Pour le grand public, c'est un vieil homme riche, qui finance de nombreux programmes d'aide sociale : soupes populaires, foyers, etc. Ce n'est pas une grande figure médiatique, mais il est assez connu, et beaucoup de gens le considèrent comme un saint. C'est en fait un dangereux maniaque. Son fils et futur successeur (James T. Rosewell IV, donc) est âgé d'une cinquantaine d'années. Il est avocat, cultive des airs de gentleman britannique à la Patrick McNee... et ne vaut pas mieux que son père.

• **Disciples.** Ils sont une trentaine, appartenant tous à la bonne société de Los Angeles. Tous ont une vie sociale bien remplie, exercent une profession rémunératrice (avocat, médecin, acteur de second plan). La plupart sont

mariés... Dans l'ensemble, ils ne représentent pas un groupe bien dangereux. Ce sont des nantis décadents, pour qui le culte est une source de sensations, à égalité avec la cocaïne. Face à des adversaires décidés, ils fuiront sans demander leur reste...

• **Hauts faits.** En fait, les membres du culte ne sont pas vraiment dangereux par eux-mêmes. Ils n'envisagent pas une seconde de tuer qui que ce soit. En revanche, pousser autrui à se salir les mains à leur place ne leur pose pas le moindre problème. Ils passent un bon nombre de soirées à écumer les coins louches de la ville, à la recherche de désaxés graves qu'ils pourront convaincre de jouer du couteau à leur place. La plupart sont bons psychologues, et le phénomène du *psycho killer* a été suffisamment étudié pour qu'ils sachent quoi chercher : des individus incultes, à la dérive, souffrant de sévères frustrations et n'ayant aucun moyen de les exprimer. Une fois qu'ils ont trouvé un "client" potentiel, ils le "travaillent", jouant sur son désir d'être "célèbre", ou l'encourageant à exprimer ses pulsions... Une fois que le meurtrier est passé à l'acte une première fois, ils commencent à le suivre de plus près, filment ses meurtres... avec l'espoir que, plus ou moins par hasard, il s'y prendra de la "bonne" façon et attirera un "esprit".

Ils ont déjà à leur "actif" la création d'une demi-douzaine de psycho killers qui totalisent une trentaine de meurtres. Aucun d'eux n'a été pris. Et, à part l'accumulation de cassettes vidéo très instructives, le culte n'a obtenu aucun résultat concret. Bien

entendu, Rosewell travaille toujours dans des directions plus constructives, essentiellement en fouillant les bibliothèques à la recherche d'indices.

• **Notes.** Le jour où ils croiseront par hasard le chemin

d'un Selenim, ils risquent de sévères désillusions ! A moins que le culte de Lilith ne décide de les intégrer à sa structure... Mais il y a de fortes chances pour que la police mette la main dessus avant. Après tout, si l'un de leurs "poulains" est pris, il est très probable qu'il raconte tout...

Les princes de Tiffauges

• **Histoire.** Ce groupuscule est né dans les années 30. Composé à l'époque d'une poignée de dandys hédonistes à la recherche de sensations, il a subi une évolution déplaisante pendant la Seconde Guerre Mondiale. Les dandys étaient devenus de fervents collaborateurs, et beaucoup ont tué... La Libération et l'épuration ont fait disparaître la plupart des membres de la première génération. Le flambeau a été repris par un jeune homme, Max van Dorgen. Grâce à lui, le culte a poursuivi son activité dans les années cinquante, puis soixante. Après une brève éclipse (van Dorgen était en prison quelque part en Afrique), le culte s'est reformé dans les années 80.

• **Doctrine.** Eux aussi croient fermement que le sang versé leur ouvrira les portes d'un Au-delà peuplé de démons complaisants, prêts à assouvir tous leurs rêves. Mais ils ne pensent pas qu'il y ait une "bonne" façon de tuer. Ils ont une approche plus... quantitative du problème. En clair : "plus il y a de morts et plus c'est sanglant, mieux c'est". Il n'y a pas grand-chose d'autre, à part une ou deux vagues notions du passé du culte. La plupart de ses membres ne savent même pas pourquoi il porte ce nom (NdA - Tiffauges était le principal château de Gilles de Rais, celui où il a commis ses crimes). Les plus évolués savent dessiner un ou deux pentacles (avec du sang, bien sûr. Toujours avec du sang). Point final.

• **QG.** Il est itinérant, se déplaçant avec le chef, Max van Dorgen. De toute façon, il se limite à la personne de Max et à une cantine pleine de notes codées... Actuellement, tout cela se trouve quelque part au fin fond de l'ex-Yougoslavie.

• **Chef.** Max van Dorgen est visiblement une force de la nature : pas loin de deux mètres, cent vingt kilos, des tatouages et des balafres sur chaque centimètre carré de peau. C'est aussi un individu tourmenté, et un malade mental de première grandeur. Son film préféré est "Apocalypse Now", qu'il a vu une bonne centaine de fois. Il en garde tous les manières du colonel Kurtz. La justice oblige à reconnaître qu'il est plus impressionnant que Marlon Brando - surtout parce qu'avec lui, c'est pour de vrai ! Max



a été initié au début des années cinquante, par un écrivain à la réputation douteuse, survivant de la première génération des "Princes". Depuis, il est passé en Indochine, en Algérie... puis partout où cela bardait, parfois au service d'une armée régulière, parfois comme mercenaire indépendant. Il a converti un certain nombre de camarades de combat, et a fini par se forger sa propre armée privée, entièrement composée de convertis.

• **Membres.** Ils sont une quarantaine. Ce sont tous des soldats d'élite. Presque tous ont été entraînés dans diverses unités de commando avant d'en être chassés pour troubles mentaux. Extérieurement, le culte se présente comme une unité de mercenaires très chère et extrêmement efficace - ce qu'elle est aussi, mais accessoirement. L'ambiance qui y règne est très spéciale : un mélange de camaraderie virile, d'homosexualité latente et de culte du surhomme, avec en prime les doctrines démentes de van Dorgen. Tous les psychopathes ne sont pas des ringards brandissant un hachoir. Il y a aussi des professionnels qui brandissent des lance-flammes...

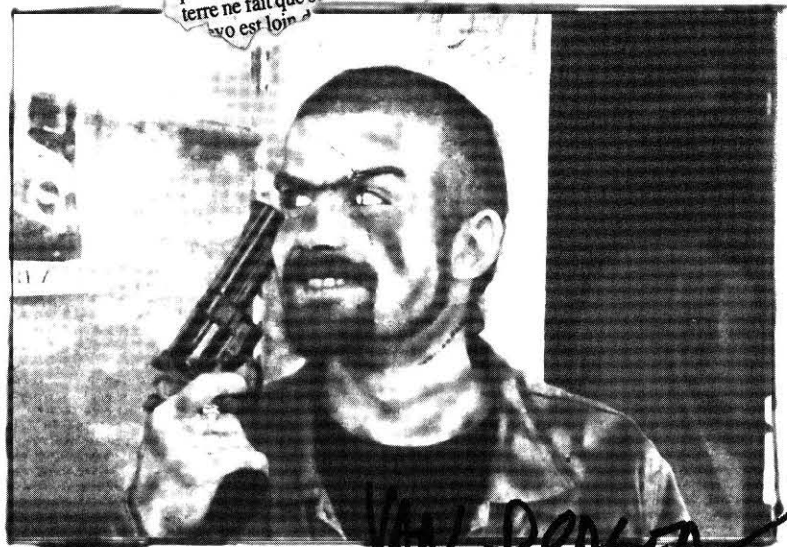
Utilisant intelligemment ses bénéfices sur les diverses opérations qu'il a conduit en Afrique dans les années soixante et soixante-dix, van Dorgen s'est acheté tout ce qu'il y a de mieux : hélicoptères, matériel de communication ultra-performant... Et des armes. Des monceaux d'armes en tout genres, jusques et y compris des joujoux qui n'auraient pas dû sortir des arsenaux d'un certain nombre de grandes puissances (Pas d'ogive nucléaire. Du moins pas encore, même si cela pourrait venir dans un futur assez proche. Juste du matériel OTAN classifié, et des tonnes de surplus soviétiques).

• **Hauts faits.** Faire la liste des opérations auxquelles ils ont participé

les supporters du Star...
all...
da...
ur...
ser...
ord...
hé...
d'...
pro...
xi...
sq...
e b...
le...
p...
pio...
a, et...
de c...
la F...
ape d...
poum...
nnée...
e aub...
sût d'...
Sour...
e r...
ri...
so...
gée, et...
mères lignes, était un...
certainement pas être

Londres...
lonnées, coiffée des hauts...
poil. Le «cadeau» de la reine d'Angle...
terre ne fait que so...
vo est loin d...

convaincus. Nos patrons, le p...
fuoiés. Le commerce ne peuvent tou...
ations des



serait fastidieux. Disons juste qu'ils ont été de toutes les sales petites guerres de ces dernières années.

La plupart du temps, ils agissent avec un professionnalisme et un sérieux exemplaires, dignes des meilleures unités des armées de métier. Et puis, de temps en temps, quand ils sont sûrs que personne ne les verra et/ou que leur employeur s'en moque, ils se font plaisir. Villages dépeuplés, garnison massacrée alors qu'elle s'était rendue, civils hachés menus à la mitrailleuse... rien que des choses fines et légères. Cela a fini par se remarquer, et ils traînent dans leur milieu une réputation désagréable. Mais tout le monde est convaincu qu'il s'agit de "bavures", pas de crimes prémédités. Pour l'heure, van Dorgen s'est installé dans l'ex-Yougoslavie et profite de la confusion pour s'en donner à cœur joie. Lui et ses hommes commettent atrocités sur atrocités, rejetant la responsabilité sur les factions locales et bénéficiant même d'une certaine sympathie de la part des instances internationales (ils ont escorté en plusieurs occasions des convois humanitaires, comme ça, sans que personne ne le leur demande). Depuis

peu, van Dorgen rêve d'un vrai massacre, où les morts se chiffrent par milliers, voire par dizaine de milliers. Il passe des heures penché sur ses cartes d'état-major, et finira bien par trouver un endroit propice. Il engagera alors des centaines d'hommes supplémentaires et les lâchera sur sa cible, avec pour seules instructions "pas de survivants".

• **Notes.** Non seulement leurs méthodes n'ont pas la moindre chance de donner un résultat quelconque, mais il y a gros à parier que la plupart des Selenim ne les apprécieraient pas du tout. Massacrer le cheptel est un acte d'assez mauvais goût... Toutefois, van Dorgen a, sans le vouloir, atteint son objectif. Il a été repéré par un Ancien du culte de Lilith. Celui-ci lui assure juste assez de "magie" pour que ses hommes continuent à croire en leur chef (des communications éphémères avec les membres tombés au combat, ce genre de chose). A terme, van Dorgen ou son successeur aura sans doute un rôle à jouer dans les plans du culte. Peut-être les Enfants veulent-ils en faire un nouveau Vlad Dracul ?

LES ADORATEURS

Contrairement aux membres des cultes du Sang, ces gens sont en contact régulier avec des Selenim. Ces derniers ne les considèrent généralement que comme des sources de Ka-Soleil aisément accessibles, bien qu'il y ait des exceptions. Les Selenim les plus "humains" finissent parfois par éprouver une véritable estime pour ceux qu'ils fréquentent de près. Ici encore, il existe toute une galaxie d'individus et de groupes (dont la taille varie d'une dizaine à des centaines de membres). Certains ne sont pas conscients de servir de gibier, et n'ont même pas l'impression d'adorer quelque chose ou quelqu'un.

Les croyances sont tout aussi diverses, allant du spiritisme orthodoxe à l'adoration de la Mort, ou de diverses déités historiques.

Généralement, ces dernières sont associées à la Mort et aux enfers. Le culte d'Hécate, dont il a été question plus haut, en est un bon exemple. D'autres vénèrent Kali, ou s'inclinent devant les autels de divinités oubliées de tous, qui régnèrent en Syrie et en Mésopotamie il y a des millénaires. Mais c'est loin d'être une règle absolue. Un Selenim compétent peut utiliser littéralement *n'importe quoi* comme doctrine de base.

Voici deux exemples. Inspirez-vous en pour vos propres créations.

La faune des cimetières

Il serait faux de parler ici de "secte", ou de quoi que ce soit d'aussi organisé. De tous temps, les cimetières et autres nécropoles ont attiré des humains à l'esprit plus ou moins instable. Clochards,

poètes désireux de méditer sur l'aspect transitoire de la Vie, pillards de tombes, exhibitionnistes à la recherche de veuves éplorées à traumatiser... sans oublier les âmes inconsolables qui passent le reste de leur vie à pleurer un cher disparu, il y en a pour tous les goûts ! Nombre de grands cimetières ont leur Selenim attiré, qui exerce une surveillance lointaine sur tous ces gens, sans oublier de leur ponctionner de temps à autre un peu de Ka-Soleil. Ils en sont rarement conscients, quoique certains aient parfois vu des choses étranges.

Dans ces conditions, il arrive que les humains les plus sensibles se rendent compte que "quelque chose ne va pas" dans ce cimetière. La plupart du temps, ce n'est qu'une banale question d'atmosphère... puis on commence à parler de fantômes, et de tombes hantées. Cela amène très vite sur les lieux une nouvelle catégorie d'individus : les occultistes cinglés. Certains cimetières sont, à chaque nuit de pleine lune ou presque, le théâtre d'événements passablement incroyables - messes noires, cérémonies impressionnantes destinées à ramener l'esprit des morts, ou bonnes vieilles bacchantes sans aucun objectif paranormal précis. S'il y a un Selenim sur les lieux, il peut parfaitement se mêler à la foule, participer... et faire une abondante récolte de Ka-Soleil. Par la suite, il arrive souvent qu'il discute avec un membre du groupe et s'en fasse des amis. De là à prendre le contrôle de toute la bande, il n'y a qu'un pas. Le Selenim ne se donne toutefois cette peine que si le groupe présente un intérêt exceptionnel (abondantes réserves de Ka, compétences utiles ou tout simplement

bonne occasion de s'amuser). Dans la seule région parisienne, on peut ainsi compter une douzaine de confréries de ce genre, dont :

- Une bande de clochards basée sur le cimetière de Montmartre. Le Selenim qui les contrôle rejoue sa version de la Cour des Miracles (où il a vécu au temps de Louis XI). Il en a fait des espions très au point.

- Une petite bande de trafiquants de drogue qui s'est installée aux environs du cimetière d'Asnières. La plupart de ces dealers consomment leur propre marchandise, et sont plus ou moins endommagés. Le Selenim responsable en a fait le sujet d'une "étude en paranoïa" : en jouant sur leur condition et sur le stress de leur vie de tous les jours (sans oublier ses manipulations discrètes) il veut savoir en combien de temps ils basculeront dans la folie furieuse (en pondérant en fonction de l'âge, du sexe et de l'origine des sujets, bien entendu. C'est un esprit scientifique).

- Un culte soi-disant spirite qui se réunit dans les sous-sols du Père-Lachaise. Ses membres sont suffisamment nombreux pour que leurs maîtres n'aient pas besoin de leur prélever beaucoup de Ka. Il semble que ce soit le Dirigeant local du culte de Lilith, un certain Uul'baan, qui le contrôle plus ou moins directement.

- Enfin, un nombre inconnu mais considérable de psychotiques plus ou moins dérangés "sentent" la présence de quelque chose sans savoir de quoi il s'agit. Ils déposent parfois des offrandes sur les tombes. Il s'agit généralement de petits animaux morts. Ceci dit, beaucoup de gens

disparaissent chaque année sans laisser de traces, dans toutes les grandes villes d'Europe et des USA. Certains ont peut-être pu terminer leur vie sur une pierre tombale...

Les princes du Néant

- **Histoire.** Une création récente, dépourvue de passé occulte. Après tout, ce n'est qu'une coquille destinée à donner du Ka-Soleil à un Selenim... Ce dernier a opté pour une vie nocturne animée dans une grande capitale (à votre idée). Il s'est introduit dans une petite bande d'adolescents mal dans leur peau et l'a convertie à ses fins (ou à ses faims ?).

- **Doctrine.** "La vie est vide, dépourvue de sens. La mort est proche pour tout le monde. Il faut faire un maximum de choses dans un minimum de temps. S'amuser, vivre à toute vitesse. Le bonheur est une illusion pour bourgeois. Le bien et le mal sont des concepts creux". Il n'y a pas un atome d'occultisme là-dedans, à part peut-être une pincée de symboles satanistes, par pur amour de la provocation.

- **QG.** Mobile. Généralement la boîte de nuit à la mode ce mois-ci.

- **Chef.** Pourquoi faire ? Comme dans tout groupe humain, il y en a qui prennent des décisions, mais ce ne sont jamais les mêmes d'une fois sur l'autre.

- **Membres.** Le noyau dur du groupe se compose d'une demi-douzaine de personnes. Ceci dit, en comptant les amis, les amis d'amis et les vagues connaissances, on peut sans aucun problème tripler ce chiffre. Les âges varient de seize à vingt ans. La plupart sont issus d'un milieu aisé, et dépensent des sommes d'argent relativement considérables pour leurs loisirs. Presque tous sont étudiants. Ger-Xerar, le Selenim, est un membre

ET LES GARDIENS

Après tout, ce sont les principaux résidents des cimetières. Beaucoup savent qu'il se produit régulièrement des phénomènes bizarres dans leur domaine. Ils ne se considèrent pas comme équipés pour lutter contre le surnaturel, et laissent courir. Certains, à titre privé, font parfois des expériences. Les "archives du Père-Lachaise", citées à plusieurs reprises dans ce livret, sont ainsi issues d'un réseau de micros disposé par un petit groupe de gardiens curieux dans les années soixante. Depuis, ils ont réuni une somme d'enregistrements considérable, dont certains sont extrêmement perturbants...

Par ailleurs, tous les gardiens cherchent à empêcher les gêneurs de pénétrer dans les cimetières de nuit. Les murs du Père-Lachaise ont été ainsi récemment rehaussés d'un bon mètre par l'ajout d'une impressionnante grille hérissée de pointes... Ceci dit, certains gardiens sont corruptibles. D'autres peuvent être convertis, que ce soit par les adeptes ou par les Selenim. Et aucun mur d'enceinte n'est imprenable !

de longue date de la bande (quoique personne ne se souvienne de l'y avoir amené). C'est un garçon calme, tranquille, qui exerce volontiers une influence modératrice... en surface. Il prend grand soin de ne rien trahir de sa véritable nature.

- **Hauts faits.** Euh ? A part la formation d'un nombre incalculable de groupes rocks éphémères et d'un ou deux problèmes avec des policiers incompréhensifs à propos d'infractions mineures à la législation sur les stupéfiants, rien. La plupart des "princes du Néant" arrivent, passent un an ou deux à fréquenter la bande, puis s'en éloignent au fur et à mesure qu'ils mûrissent. La plupart finiront par se ranger et exerceront des métiers respectables... Toutefois, le groupe d'origine est relativement bien parti pour aller grossir les rangs des marginaux irrécupérables.

- **Notes.** Ger-Xerar est un Selenim extrêmement gentil. Il éprouve une affection sincère pour ses marionnettes, et ne les laissera pas s'abîmer gravement. Mais c'est quand même un parasite manipulateur. Il passe l'essentiel de son temps à orchestrer de belles histoires d'amour entre ses jouets, puis à leur préparer des ruptures pleines de rancœur, suivies de

réconciliations tapageuses. Il limite ses ponctions au minimum vital, et prend grand soin de ne tuer personne. Il dissimule aussi une nature assez autoritaire. Il a décidé d'orienter la vie de sa bande dans une direction précise, et ne laissera personne le pousser à faire autre chose. A terme, il rêve de sélectionner les musiciens les plus doués, de les pousser à fonder un groupe de rock... et de festoyer à chaque concert pendant des années. Rien de tel qu'une foule en délire pour assurer sa ration d'émotions à un Selenim !

Les indépendants

Tous les humains ne sont pas des sycophantes manipulés ou des membres de sociétés secrètes (quoique bon nombre de Nephilim et de Selenim aient parfois cette impression). Il reste bon nombre d'humains non-initiés. Et certains ont eu, parfois, des aperçus de la réalité. Journalistes, archéologues qui ont découvert des similitudes remarquables entre plusieurs cultures, simples curieux...

Dans un célèbre Autre Jeu®, les Selenim n'auraient rien de plus pres-

sé que de les réduire à l'état de flaque de bave. Ce n'est pas le cas en réalité. Enfin, pas toujours. Dans un monde où des factions occultes se disputent la domination planétaire (ou luttent tout simplement pour leur survie), la maîtrise de ces "indépendants" est une ressource précieuse. Tous les groupes en présence semblent d'accord pour maintenir un nombre relativement constant de "chercheurs marginaux" et autres fouineurs. On peut les désinformer à loisir, les manipuler, les envoyer attaquer un groupe ennemi... bref, les neutraliser et même les utiliser selon ses intérêts. L'élimination d'un gêneur reste un événement exceptionnel, d'autant plus que les autorités humaines sont promptes à réagir en cas de mort inexplicable.

Évidemment, on en arrive assez vite à un stade où tout le monde se méfie de tout le monde, et où plus personne ne sait au juste qui travaille pour qui. Agents simples, doubles ou triples, provocateurs, journalistes à vendre au plus offrant, sans oublier les affabulateurs et autres mythomanes qui peuvent convaincre les moins bien informés... Les interactions entre tous ces individus créent un univers terriblement confus, où deux personnes peuvent travailler ensemble un jour, puis se retrouver dans le camp ennemi sans pour autant chercher à se tuer (on ne sait jamais, après tout. C'est peut-être une ruse destinée à infiltrer l'ennemi), puis se retrouver au coude à coude pour se trahir à la fin, et ainsi de suite. Bref, un cauchemar pour les gens normaux !

Dans cette ambiance, la paranoïa n'est pas une maladie mentale : c'est une condition nécessaire et indispensable à la survie. Soit dit en passant, il semble que les Selenim et les Nephilim soient nettement plus adaptés que les

A C E P R O P O S

A plusieurs reprises au cours de ces derniers mois, je me suis demandé si :

- 1) De Martigny n'était pas un agent Nephilim (ou Templier, pour ce que j'en sais), dont la mission aurait été de dévoiler un maximum d'informations sur les Selenim, dans un but restant à définir.
- 2) S'il n'était pas un agent Selenim en mission de désinformation, auquel cas tout ce que vous avez lu ou lirez dans ce supplément est complètement faux et destiné à détourner l'attention des véritables Selenim et de leurs plans.

Je ne puis répondre qu'une chose aux esprits mal tournés qui se demanderaient ce qu'il en est de mon cas personnel : personne n'a eu l'idée de me proposer de pots-de-vin jusqu'ici. Le jour où cela se produira, j'aviserai...

humains à ce genre d'existence. Ceci dit, nombre d'humains de base s'y adaptent très vite, et finissent par y évoluer comme si c'était leur milieu naturel.

Les autres

Reste, pour finir, un ensemble d'informations troublantes, que je n'ai pas la liberté de dévoiler entièrement. Mais il semble bien qu'il y ait, aux côtés des Selenim (ou derrière eux) une autre puissance qui dépende de la Lune Noire. Si elle existe, elle est sans nul doute très éloignée des critères humains d'intelligence, et à peine compréhensible pour les Nephilim.

Les rapports de cette (ou de ces ?) créature avec les Selenim sont au mieux noyés sous un nuage de mystère opaque. Alliés, rivaux, ennemis ? Les trois à la fois, au gré des circonstances ? Leur importance véritable est impossible à évaluer avec précision. S'agit-il des tireurs de ficelles ultimes, comme le pensait le vieux Charles de Martigny ? Ou juste des vestiges d'une ancienne civilisation agonisante et presque inoffensive ? Et est-ce incompatible, d'ailleurs ?

La seule chose qui soit assez facile à déduire reste leur identité. Il s'agirait des sauriens - descendants ou réincarnation des dinosaures (ou même

survivants de cette époque). En revanche, leur nombre, leurs plans et toutes les autres informations intéressantes sont impossibles à découvrir (et, à ce que j'ai cru comprendre, fouiller dans cette direction serait très dangereux). D'autres ont entamé des recherches sur ce sujet, et il n'est pas exclu que vous en découvriez les résultats un de ces jours...



LIVRE IV

SOUS LA LUNE NOIRE

ASTROLOGIE DE LA LUNE NOIRE

"La catastrophe qui entraîna la disparition des sauriens causa la destruction totale et définitive de la Lune Noire. C'est du moins ce que croient les Nephilim. La tendance à nier l'existence de ce que l'on ne peut voir est décidément un trait universel ! Il est certain que l'influence de la Lune Noire s'exerce encore, de manière détournée, sur tous les autres champs magiques. Et nous ne sommes absolument pas en mesure d'en évaluer les conséquences."

Jacques de Martigny, conversation du 12/11/93

Les champs de Lune Noire Le cycle

La Lune Noire devait, à l'origine, être un formidable "émetteur" d'énergies magiques. Celles-ci ont survécu à la destruction de leur support, et se sont répandues sur toute la Terre. Il s'agit d'un champ magique presque comme les autres, avec ses variations, ses dangers et ses effets Dragon. Seulement, la vision-Ka des Nephilim n'est pas assez affinée pour le détecter. En revanche, pour les Selenim qui sont des êtres de Lune Noire, il brille d'une lueur aveuglante...

De très faibles quantités d'énergie magique de Lune Noire sont présentes partout, en toutes choses. Certains théoriciens considèrent qu'ils représentent le principe de Destruction et de Déclin. Sans elle, disent-ils, l'humanité et ses œuvres dureraient éternellement. Les Selenim considèrent ce genre d'idée avec un certain mépris. Ils préfèrent se concentrer sur les applications purement pratiques qu'offre la Lune Noire. Car il y en a. Pas partout, et pas toujours. En fait, il faut être très puissant, et être confronté à une masse de Lune Noire très importante, pour pouvoir en faire quelque chose. L'exploitation la plus courante prend la forme de la Kabbale Noire, la possibilité de matérialiser des effets Dragon issus de ce champ magique. C'est un exercice très périlleux.

Les champs magiques de Lune Noire ne sont pas également répartis sur la surface du globe. Et ils ne restent pas constants. Certains points échappent, pour des raisons étranges, à cette règle. Il existe des zones, dûment répertoriées par l'Arcane XIII, où il n'y a pas la moindre vibration de Lune Noire, et où il n'y en a jamais eu. Il en existe d'autres qui irradient littéralement de ténèbres... Cette répartition n'a pas l'air d'obéir à des règles logiques. L'Arcane a conduit des recherches sur la question à une certaine époque, et estime qu'elle est due aux conditions mêmes de l'explosion de la Lune Noire. Cette étude a été interrompue au XVe siècle, mais il serait intéressant de la reprendre aujourd'hui. Plus spécifiquement, il serait intéressant de mettre la carte de l'Arcane en corrélation avec celle des grands gisements de squelettes de dinosaures... On ferait certainement des découvertes surprenantes.

Le champ magique de Lune Noire en un point quelconque fluctue entre cinq états, allant du néant presque complet à une charge importante. Traditionnellement, on estime qu'il lui faut en moyenne 1d10 ans en un lieu donné pour passer d'un état à un autre (et 1d10 siècles à un champ Plein pour commencer à se dissiper). Ce n'est qu'une moyenne, qui peut varier dans des proportions considérables (notamment en fonction des impératifs de vos scénarios).

Les cinq états sont :

- **Néant.** Il s'agit des très rares endroits où la Lune Noire ne fait pas sentir son influence. Le taux d'Entropie naturelle du Selenim est doublé s'il y séjourne plus d'un mois lunaire...
- **Champ Creux.** C'est le cas de l'immense majorité des lieux, et notamment de tous ceux qui abritent un Plexus ou un Nexus des autres champs magiques. Il y a un peu d'énergie magique, juste assez pour que le Selenim l'aperçoive en vision-Ka.
- **Champ Descendant.** Ce terme ne correspond à aucune notion réelle de "descente". C'est juste une mesure relative de sa puissance, comparée aux champs ascendants. Des filets de Lune Noire sont clairement visibles dans les champs de Lune, et un peu partout ailleurs pour qui sait regarder.
- **Champ Ascendant.** A ce stade, même les Nephilim peuvent distinguer des reflets de Lune Noire dans les champs de Lune. Les Selenim ont tendance à s'y sentir bien (parfois trop bien. C'est le genre de champ qui risque de déclencher une apparition intempestive de l'imago). Invoquer des effets Dragon devient possible.
- **Champ Plein (ou dominant).** C'est une configuration rarissime, qui ne se rencontre plus guère que dans les Royaumes. Elle est dangereuse pour les Selenim faibles, qui risquent de se transformer. En revanche, elle a tendance à être plus stable que les précédentes.

Leur exploitation

A part la création des effets Dragon, qui sera évoquée plus loin, l'ampleur du champ de Lune Noire d'un lieu a peu d'importance... à moins que vous ne vouliez y créer votre Royaume. En effet, les Royaumes consomment des quantités fabuleuses de points de Ka de Lune Noire, simplement pour continuer à exister. La plupart des Royaumes modernes sont établis sur des sites dotés d'une importante population humaine, qu'il est possible de drainer à loisir. Toutefois, nombre de Royaumes établis depuis l'Antiquité ont survécu alors qu'il y a des siècles qu'aucun humain n'a résidé sous leur ombre. Cela vient tout simplement du fait qu'ils se sont installés sur des champs si riches qu'ils sont quasiment impossibles à épuiser. On évoque, à voix très basse, la possibilité d'une conversion directe de l'énergie du Soleil. Si cette dernière rumeur est exacte, cela voudrait dire que tous les Royaumes sont, potentiellement, des Lunes Noires qui s'ignorent.

La Pavane

Elle a porté de nombreux noms au cours des siècles : la Lamentation, le Chant des Morts, les Pleurs du Néant... Mais la Pavane est celui qui est en vigueur de nos jours, et c'est sans doute sous ce nom que vos Selenim la découvriront.

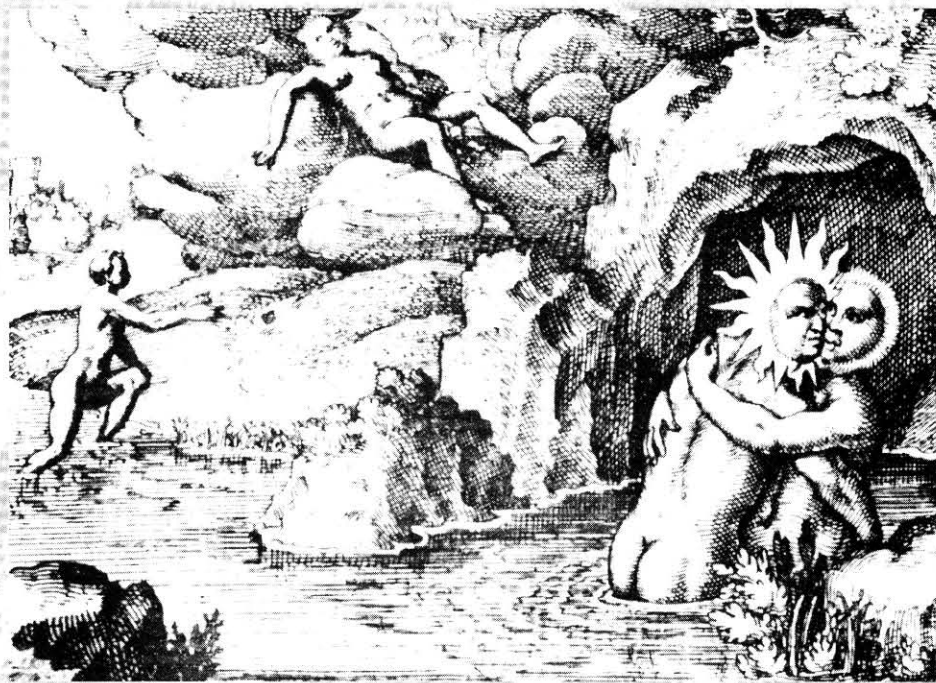
Le monde vibre d'énergies magiques. Si les humains et les Nephilim savaient écouter, ils seraient fascinés par la majestueuse symphonie du Ka-Soleil, ou par les complexes harmonies des cinq champs magiques originels... La Pavane est tout simplement la "vibration" des champs de Lune Noire. En simplifiant très grossièrement, on pourrait la décrire comme un équivalent auditif de la vision-Ka. Toutefois, elle fournit des informations différentes.

La vision-Ka permet de distinguer les champs magiques, leur étendue, leurs conjonctions... La Pavane, quant à elle, ne fournit de données que sur la Lune Noire.

Elle est presque inaudible dans les champs les plus faibles. En revanche,

elle devient vraiment assourdissante aux approches d'un champ Plein ou d'un Royaume.

Par ailleurs, c'est une musique lente, toute en contrepunts et en variations complexes. La voix des morts humains vient s'y mêler. La plupart du temps, ce n'est qu'un murmure, un thème mineur. Dans un cimetière, toutefois, cela peut devenir un leitmotiv obsédant. Le Selenim entend alors des dizaines de voix qui murmurent à l'unisson. La plupart se contentent d'émettre du "bruit blanc", mais certains défunts ont conservé assez de volonté pour chercher à communiquer. La Pavane a des applications en nécromancie, comme instrument de recherche préliminaire...



QUELQUES VÉRITÉS

Rassurez-vous, il n'est pas possible de convertir les champs magiques du Soleil en Lune Noire à travers un Royaume. Enfin, ce n'est pas *encore* possible. Mais certains Enfants de Lilith en rêvent depuis longtemps, très longtemps... et ils y travaillent avec beaucoup de diligence. Cela aura un rôle à jouer dans leur Grand Rêve.

Oh, soit dit en passant, puisque nous en sommes à révéler des mystères : vous vous souvenez des ponctions de Ka effectuées par le culte lors des cérémonies ? Cela représente une quantité de Ka de Lune Noire assez considérable, à raison d'un point par Selenim et par mois... Eh bien, toute cette énergie n'arrive pas au Royaume de Lilith. Elle se dirige plutôt vers les Royaumes de ses Enfants...

C'est aussi une musique naturelle, dont l'air varie assez peu d'un endroit à un autre... sauf aux approches d'un Royaume. Les Selenim assez puissants pour créer un Royaume peuvent modifier insensiblement la Pavane dans les environs immédiats des accès à leur univers. Les initiés reconnaîtront, subtilement glissés dans le mouvement général de la musique, d'imperceptibles harmoniques qui indiquent les passages... ou mènent droit à des pièges mortels, pour peu que leur créateur n'ait pas envie d'être dérangé. Le phénomène est encore plus prononcé devant un accès, ou à l'intérieur du Royaume. C'est le maître des lieux qui y donne le "la" (au propre comme au figuré).

En termes techniques

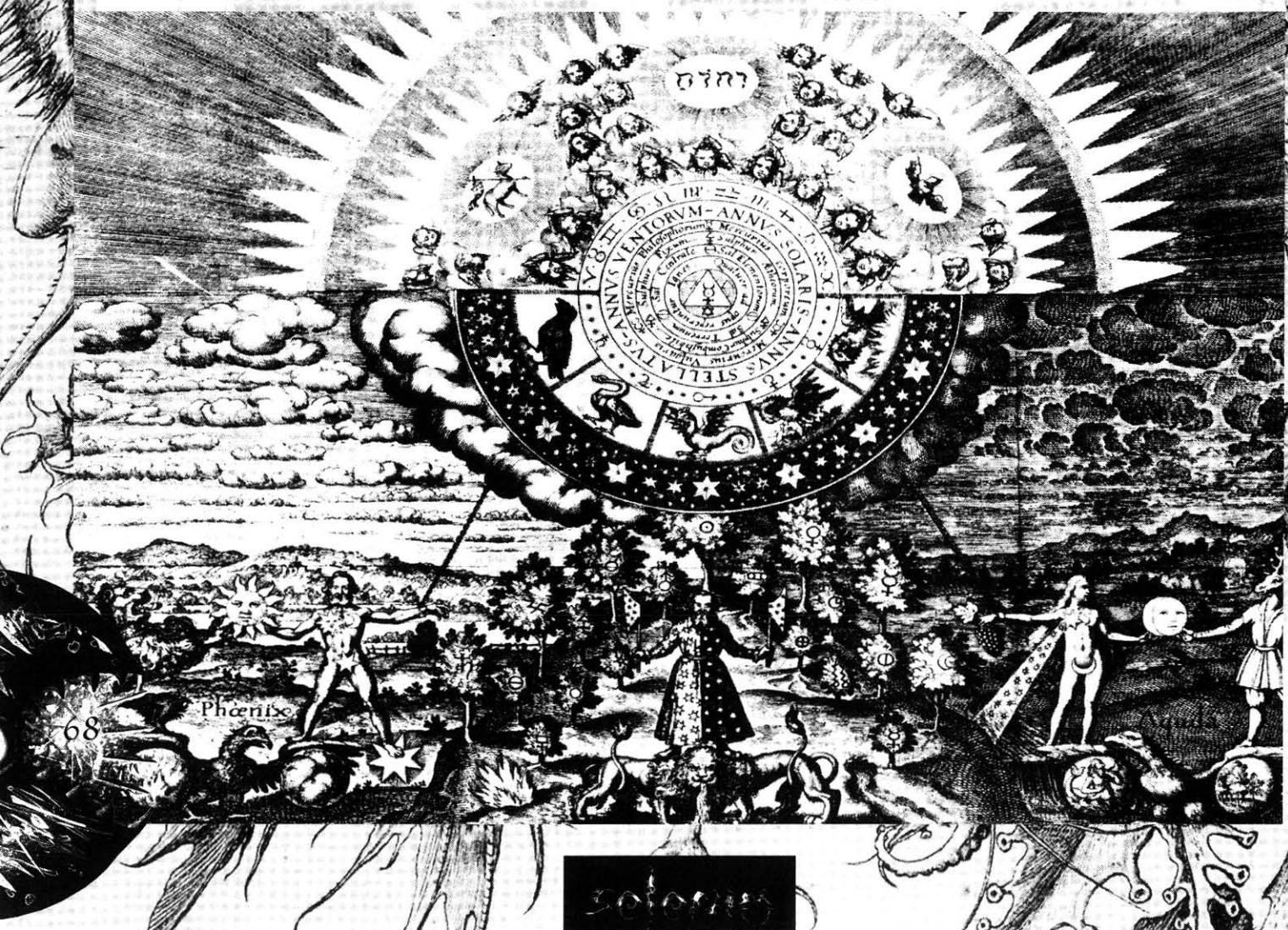
L'écoute de la Pavane est une compétence qui figure sur la feuille de per-

sonnage. Elle a le même pourcentage de départ que la vision-Ka. Comme pour la vision-Ka, le Selenim peut, à volonté, se placer dans un état "réceptif". Il en sort quand il le désire. Toutefois, attention ! Le simulacre n'est qu'un être humain, qui n'est pas en mesure d'écouter la musique des morts impunément pendant très longtemps. Au bout de CONS minutes, il commence à perdre des PdV (un par minute d'écoute supplémentaire). En pratique, cela se traduit de manière fort déplaisante : les niveaux de conscience les plus profonds du simulacre "reconnaissent" intuitivement ce son et, très logiquement, en concluent que ce corps est mort. Ils lancent donc le processus de décomposition. A moins que le Selenim ne soit totalement déraisonnable, il ne subira rien d'irréparable (des crampes douloureuses, l'apparition de "points insensibles" là où les nerfs auront cessé de fonctionner,

etc.). Les PdV peuvent être récupérés. En revanche, le Selenim perd un point de CONS. Entre deux périodes d'écoute, il faut compter au moins une journée de repos, si possible dans une pièce insonorisée.

NOTES AU MJ

Si par hasard vous faites partie de ces maîtres de jeu qui ne se sentent bien que lorsqu'il y a un disque qui tourne sur leur chaîne stéréo, la Pavane vous offre des opportunités que vous auriez tort de négliger ! A vous de choisir le thème principal. L'essentiel est qu'il soit triste, lent et majestueux. En ce qui concerne les Royaumes, vous trouverez des suggestions dans certaines de leurs descriptions. A vous d'improviser pour les autres...



LA KABBALE NOIRE

En dépit de tous ses aspects séduisants, la Kabbale reste une voie peu exploitée par les Selenim. Il y a plusieurs raisons à cela : la relative rareté des sites propices aux invocations et leur difficulté (sans parler de leur coût !) sont les plus souvent citées. Toutefois, pour un Selenim puissant, le recours à la kabbale est souvent inestimable. Elle peut lui procurer des serviteurs, des assistants, des assassins... et des sujets, pour ceux qui se sentent capable de créer leur Royaume.

PROCÉDURE

La Kabbale est une compétence, dont le pourcentage de base est égal à trois fois la valeur du noyau de Lune Noire du Selenim. Quelles que soient les fluctuations que ce dernier pourra connaître par la suite, la valeur de base de la compétence ne changera pas. En revanche, elle peut augmenter par l'expérience, comme n'importe quelle compétence.

Pour invoquer un effet Dragon de Lune Noire, il faut :

- Connaître les rituels appropriés. Ils sont malheureusement très difficiles à obtenir de nos jours, à moins d'être protégé par le culte ou d'avoir accès aux hermétiques de l'Arcane.



- Se trouver dans un champ Ascendant ou Plein. Les découvrir risque déjà d'être une aventure en soi... Il est toujours possible de se fier à la Pavane ou à la vision-Ka, mais cela risque de prendre du temps.

- Dépenser autant de points de Lune Noire qu'en possède la créature invoquée. Ces points sont prélevés sur la réserve. Si le Selenim n'en a pas assez, il sont prélevés sur son noyau... La créature apparaîtra peut-être, mais le Selenim sera en pleine Entropie.

- Réussir un jet de compétence. Si le Selenim se trouve dans un champ Plein, accordez-lui un bonus de 10%. Si le jet est manqué, les points sont perdus.

- A vous de décider de la durée exacte du rituel d'appel. Il doit au moins durer quelques minutes. Il faut des heures pour invoquer les créatures les plus puissantes.

- Enfin, dans certains cas, il faut réussir un jet de contrôle.

- Vous êtes parfaitement libre d'accorder des bonus et des malus en fonction de la prestation du joueur. Un individu qui marmonne "bon, j'invoque un machin, un truc... ah zut, comment ça s'appelle ? Enfin, tu vois ce que je veux dire" avant de lancer les dés mérite le -20% que vous ne manquerez pas de lui appliquer. Un autre qui vous décrit avec

minutie le rituel, déclame l'invocation d'une voix tonnante et qui, d'une façon générale, se comporte comme si la créature allait réellement apparaître, devrait bénéficier d'un +20% (voire d'un succès automatique, s'il a été excellent).

- La créature apparaît 2d10 minutes après la fin du rituel.

Apprendre un rituel

Pour un Selenim débutant, l'accès à la Kabbale est singulièrement compliqué du fait de la rareté des ouvrages qui traitent de ce sujet. Il n'en existe qu'une poignée. La plupart sont en fait le journal de bord de Selenim défunts, et sont entre les mains de celui qui les a tués... D'autres sont des compilations réalisées par les hermétiques de l'Arcane. Ceux-là sont sous clef, à Venise ou dans les quelques grandes villes où la Mort est toujours présente. On soupçonne que les Enfants de Lilith possèdent une connaissance de la question très supérieure à celle des autres Selenim. L'apparition périodique de créatures comme les hyènes de ténèbres, qui sont visiblement à leur service, entérine cette hypothèse.

De loin en loin, on entend parler de "notes de travail", prises par un Selenim retiré dans un Royaume, qui se mettent à circuler, nul ne sait comment ou pourquoi.

La Kabbale est une arme puissante, et peu de Selenim sont assez fous pour partager ce qu'ils savent avec des novices (S'il y a un proverbe auquel les Selenim croient fermement, c'est : "l'ami d'aujourd'hui est ton ennemi de demain").

Une fois mémorisé (jet d'INT x3 pour se pénétrer du sens d'un texte écrit, et d'INT x1 pour assimiler une connaissance orale), un rituel ne peut plus jamais être oublié. Même l'Entropie ne parvient pas à l'effacer de l'esprit du Selenim.

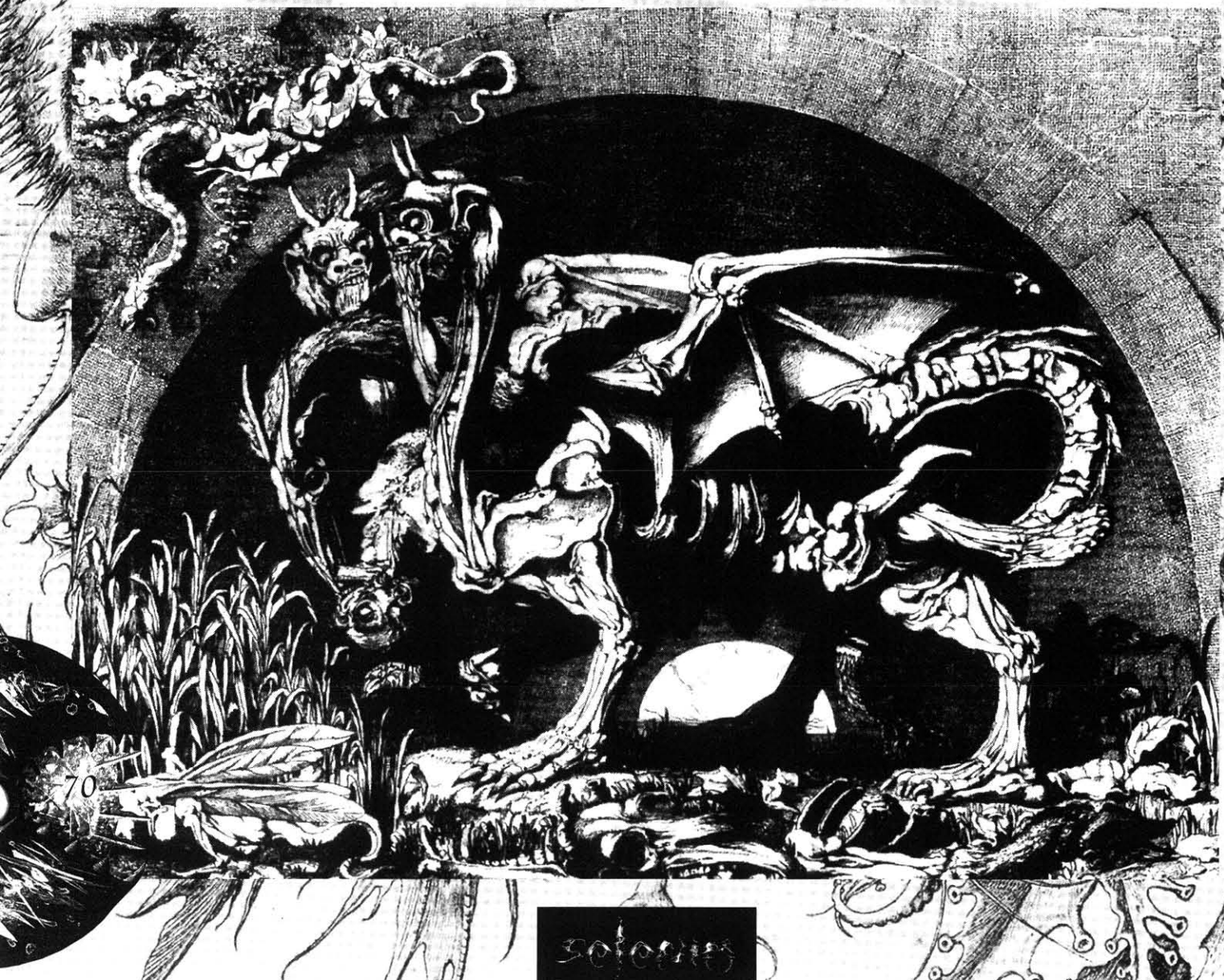
Durée

En temps ordinaire, la créature ne reste que le temps d'accomplir un

ordre (qui a tout intérêt à être bien clairement défini, si vous ne voulez pas qu'elle sabote son travail par bêtise ou par pure méchanceté).

Une fois amenés sur notre monde, les êtres de Lune Noire sont sujets à l'Entropie. Leur KLN se dissipe plus ou moins vite. S'ils ne regagnent pas l'abri d'un champ de Lune Noire, ils sont condamnés à relativement brève échéance. Inutile donc de leur donner des missions à long terme, du style "surveille cette personne et reviens dans une semaine me présenter ton rapport". Il est en revanche possible de persuader une créature de surveiller quelqu'un à certains moments de la journée, puis de revenir dans son champ, d'en ressortir le lendemain, et ainsi de suite. Mais elle ne le fera que de son plein gré...

Enfin, les effets Dragon les plus intelligents peuvent s'attacher "sentimentalement" aux Selenim puissants. Ils savent que ces derniers seront peut-être en mesure de créer un Royaume un jour... et pour eux, un Royaume est une sorte de pays de Cocagne où ils pourront vivre à jamais sans avoir à redouter l'Entropie.



LE BESTIAIRE DE LA LUNE NOIRE

Il existe toutes sortes d'effets Dragon. Il ne semble pas qu'ils répondent à des "fonctions" précises. Ils se contentent d'exister, aux tréfonds de leur étrange monde crépusculaire. En fait, la plupart sont trop étranges pour avoir une utilité quelconque lorsqu'ils se manifestent sur Terre. Presque tous ces êtres sont invisibles aux humains et aux Nephilim. Les Selenim les perçoivent comme des formes irradiant de lumière noire, qui se détachent sur les champs de Ka.

Les spécimens ci-dessous sont les plus couramment invoqués, mais on aperçoit de temps à autre des êtres si bizarres que leur existence est à elle seule un paradoxe. Quand vous devrez créer des effets Dragon, inspirez-vous plutôt des tableaux de Jérôme Bosch que des descriptions traditionnelles de démons et autres monstruosités "banales" (du moins dans l'imaginaire du rôliste moyen).

Individualisation

A vous de décider si les créatures qui sont présentées ici sont des serviteurs interchangeables, où si elles possèdent un certain degré de conscience autonome et une personnalité. Dans ce cas, la vie sera peut-être un peu plus intéressante pour les Selenim. En effet, plutôt que d'appeler "une" Larme de Lune, ils invoqueront "Saalidraa, Larme des Chagrins Inexprimés", avec qui ils ont peut-être déjà eu des contacts fructueux...

Si vous retenez cette solution, on supposera que la créature peut voyager sur les courants de Lune Noire jusqu'au Selenim. Ceci dit, le voyage ne sera sûrement pas instantané.

La situation est légèrement différente dans les Royaumes. On y distingue les *créations*, qui sont des émanations de la volonté du souverain, et les êtres indépendants, venus de leur propre chef. Ces derniers sont souvent intelligents.

Contrôle

La majorité des créatures de Lune Noire ne sont pas assez intelligentes pour désobéir à leur invocateur. En revanche, elles ont parfois des difficultés à comprendre ce qu'on leur demande.

Toutefois, certains êtres particulièrement puissants doivent être contraints d'agir. Sans quoi, ils s'empresseront de déformer vos désirs de telle manière qu'ils tournent à la catastrophe. Lorsque vous trouverez la mention "Contrôle : oui" dans la description d'une créature, vous saurez que le Selenim doit réussir un jet de Ka-Lune Noire/Ka-Lune Noire de la créature (pour le Selenim, on prend le total noyau + réserve).

Même si le jet de contrôle est raté, tout espoir n'est pas perdu. En effet, les êtres les plus rebelles peuvent être poussés à travailler pour l'invocateur pour peu que ce dernier sache faire preuve de psychologie. Il y a peu de choses en ce monde qui les intéressent, mais il est toujours possible de jouer sur leur curiosité ou sur leur ego. Les plus puissants sont en général assez vaniteux.



LARMES

FOR : 1d6**CONS :** 2d6**DEX :** 2d6**Ka-élément :** Lune Noire 5**PdV :** Comme Ka**Mvt :** 7**Actions :** 2 ou 3**Entropie :** 1 par jour**Contrôle :** non**Protection :** 0

Attaques	%att	Dommages
----------	------	----------

Toucher	50	1d3 points de KLN
---------	----	-------------------

Compétences :

Flotter 40%

Description : Les larmes ressemblent à de grosses gouttes de pluie argentées, de la taille d'une balle de tennis. Elles sont dotées de deux rangées de quelque chose qui ressemble vaguement à des yeux. Elles flottent dans l'air, en émettant un vague murmure qui évoque le bruit d'une source (et qui est parfaitement audible pour les humains. Heureusement, la plupart du temps, ils le confondent avec des bourdonnements d'oreille). Elles n'ont aucune utilité connue à ce jour, à part leur faculté de drainer le Ka, qui peut à l'extrême rigueur être utilisée contre un ennemi (ceci dit, il faut passer très longtemps à leur expliquer quoi faire, et qui attaquer. Autant régler le problème avec une arme plus conventionnelle).

Notes : Curieusement, elles semblent vouer un certain intérêt aux faits et gestes des Selenim, et suivent souvent leur invocateur pendant plusieurs jours. En fait, il arrive même qu'elles reviennent sur Terre après un séjour dans leur champ magique, uniquement pour l'observer. Celles qui peuplent les Royaumes sont dotées d'une intelligence rudimentaire, suffisante pour accomplir des tâches simples.

LES TÉNÈBRES

ANNONCIATRICES DE CHAGRIN

FOR : 2d6**CONS :** 2d6**DEX :** 3d6**Ka-élément :** Lune Noire 10**PdV :** Comme Ka**Mvt :** 10**Actions :** 3 ou 4**Entropie :** 1 point par heure**Contrôle :** non**Protection :** 0

Attaques	%att	Dommages
----------	------	----------

Caresse	60	Aucun *
---------	----	---------

* si la cible rate un jet Ka / Ka, elle est submergée par une vague de tristesse et perd les actions du round suivant.

Compétences :

Chantonner 70%

Déplacement silencieux 0%

Flotter 40%

Description : Un nuage d'un noir fuligineux, grand comme une tête humaine. Elles peuvent flotter dans les airs, ramper sur le sol ou le traverser. Les barrières matérielles n'ont aucune importance pour elles. Elles sont d'un naturel assez sociable, et sont toujours heureuses d'être appelées sur Terre (+20% au jet de compétence). Toutefois, leur compagnie n'est pas des plus agréables. Un contact prolongé avec ces êtres est suffisant pour pousser un humain moyen au suicide, et même les Selenim se sentent mal à l'aise avec eux. En dehors de leur don pour déprimer autrui, ils ne présentent aucun intérêt. Il est vrai que cela suffit à en faire les animaux familiers de bon nombre de Selenim fascinés par les manipulations mentales.

Note : Les Ténèbres sont les représentants les plus répandus d'une variété de créatures capables d'altérer les émotions. Les autres sont moins faciles à invoquer (pas de bonus au jet de Kabbale), et les rituels qui les appellent sur Terre sont moins connus.

LES DILIGENTS SCULPTEURS DE NÉANT

FOR : 5d6

CONS : 5d6

DEX : 1d6

Ka-élément : Lune Noire 14

PdV : Comme Ka

Mvt : 5

Actions : 1 ou 2

Entropie : 1 point par minute

Contrôle : non

Protection : 4 points

Attaques	%att	Dommages
----------	------	----------

Poing	50	1d6
-------	----	-----

Compétences :

Travailler sans se plaindre 80%

Soulever de lourdes charges 70%

Description : Ils ressemblent à des statues de bronze creuses, fracassées par quelque cataclysme. Même mutilés, ils restent impressionnants. Ils se dissipent trop vite pour être d'une quelconque utilité sur Terre. En revanche, ils sont capables d'aider un Selenim à façonner son Royaume. Les kabbalistes les plus expérimentés prétendent qu'ils n'ont aucune existence en dehors des moments où un Selenim les "appelle" (les crée, en fait). Que cela soit vrai ou non, il est certain qu'ils restent totalement dévoués à leur invocateur tant qu'il ne les renvoie pas. La plupart finissent leurs jours dans le Royaume de leur maître, où ils servent de gardiens et d'ouvriers.

Notes : Une fois passés dans un Royaume, ils développent une personnalité. Généralement, elle est du type "gros travailleur bourru mais avec un cœur d'or". Toutefois, il arrive qu'on rencontre dans leurs rangs des ambitieux ou des poètes. Dans un cas au moins, ils ont conspiré pour éliminer leur créateur.

LES MURÈNES TOUJOURS AFFAMÉES

FOR : 2d6

CONS : 3d6

DEX : 4d6

Ka-élément : Lune Noire 14

PdV : Comme Ka

Mvt : 12

Actions : 3-5

Entropie : 1 point par minute

Contrôle : non

Protection : 2 points

Attaques	%att	Dommages
----------	------	----------

Dents	60	1d6 points de vie *
-------	----	---------------------

* plus 1d4 points de KLN (ou 1d3 points de KS).
Les Nephilim n'ont rien à redouter d'elles)

Compétences :

Flotter 50%

Sentir leur proie 60%

Description : Comme leur nom l'indique, elles évoquent de grands poissons-serpents, avec une gueule illusoire garnie de dents acérées. Ces êtres sont des tueurs, aussi dangereux que les hyènes de ténèbres, mais plus rares (et beaucoup plus sujets à l'Entropie). Ils sont généralement invoqués pour tuer un ennemi pas trop éloigné. Une fois qu'une murène a vu sa proie, rien ne peut plus l'en détourner. Le seul espoir de sa cible est de rester à l'écart assez longtemps pour que l'Entropie ait raison de son agresseur. S'enfermer quelque part ne sert à rien : elles traversent les substances terrestres sans même remarquer leur existence. Leur aspect le plus terrifiant est sans doute leur faculté d'absorber le Ka de leurs proies. Le fait qu'elles puissent s'attaquer au Ka-Soleil a intrigué des générations de kabbalistes Selenim. Ils y voient des créations artificielles, peut-être dues aux sauriens (ou, plus probablement, à Lilith. Dans ce cas, elles remonteraient aux temps des premières guerres magiques).

Notes : Les invoquer présente deux gros dangers.

1) Elles sont incontrôlables. A moins qu'il y ait des proies faciles en abondance, elles risquent fort de se jeter sur celui qui les a appelées.

2) Elles se déplacent en bancs. Après l'apparition de la première, il y a un risque cumulatif de 5% par round qu'1d3 autres apparaissent. Et il leur faut des proies, à elles aussi...

LES YEUX OMNIVOYANTS

FOR : 1d3

CONS : 2d6

DEX : 2d6

Ka-élément : Lune Noire 10

PdV : Comme Ka

Mvt : 13

Actions : 2-4

Entropie : 1 point par heure

Contrôle : non

Protection : 0

Attaques :

Regard

Lutte Ka/Ka *

** La victime voit son pire cauchemar se matérialiser. Dans la plupart des cas, cela signifie un traumatisme sérieux et plusieurs semaines d'hospitalisation. Les Selenim ne sont pas affectés.*

Compétences :

Filature 30%

Observer 80%

Description : Ils ressemblent à de petits agglomérats d'yeux multicolores qui flottent dans les airs. L'ensemble fait assez penser à une grappe de raisin... Ils sont assez peu discrets, mais font partie des rares effets Dragon qui semblent éprouver une curiosité dévorante pour la Terre. Les Selenim les utilisent parfois comme espions. Dans notre monde, il faut consacrer énormément de temps à leur faire comprendre ce que l'on désire au juste. Comme suiveurs, ils sont assez médiocres. Les ruses les plus élémentaires suffisent souvent à leur faire perdre la piste, et ils ont tendance à se laisser distraire facilement. En revanche, ils sont imbattables comme observateurs statiques (surtout si on les dépose dans un endroit très fréquenté. Abandonnés dans un lieu désert, ils partent assez souvent à la recherche de coins plus intéressants). Il suffit de les toucher pour obtenir un "rapport" complet. Leur faculté de matérialiser les peurs est purement machinale. Attaqués, ils ne pensent pas toujours à l'utiliser comme arme. Sur Terre comme dans les Royaumes, cela fait d'eux des auxiliaires précieux pour les Selenim désireux de tourmenter les humains...

LES TORTIONNAIRES RAFFINÉS DU PAYS DES CAUCHEMARS

FOR : 3d6

CONS : 3d6

DEX : 2d6

Ka-élément : Lune Noire 20

PdV : Comme Ka

Mvt : 10

Actions : 2-3

Entropie : 1 point par heure

Contrôle : oui

Protection : 2 points

Attaques : néant

Compétences :

Cultiver les cauchemars 80%

Description : Ils n'ont pas d'apparence fixe. La plupart se détachent des champs magiques sous la forme d'une sphère de Lune Noire indifférenciée. Ils se modèleront plus tard, d'après les peurs de leur sujet. Les Selenim en convoquent un lorsqu'ils veulent éliminer discrètement un humain, ou le soumettre à un régime particulièrement sévère (pour améliorer le goût de sa peur, par exemple). La créature est libre de quitter son lieu d'invocation. Le Selenim n'a qu'à lui montrer sa victime désignée, la créature fera le reste. Elle va s'attacher à sa proie, orienter ses rêves et les déformer pour en faire des cauchemars atroces et très réalistes. Ce sont, à leur manière, des artistes. Ils semblent très peu désireux de quitter leur victime une fois leur travail commencé. S'il y a un champ de Lune Noire aux environs du domicile de leur proie, ils s'y embusquent pendant la journée pour n'en sortir que la nuit. Dans les cas où leur victime réside dans un champ Descendant ou Creux, ils se contentent de rester une nuit, mais veillent à ce qu'elle reste gravée à tout jamais dans l'esprit du sujet !

Notes : Il en existe d'autres variétés, qui peuvent provoquer toutes sortes de songes. Ces créatures sont très employées dans les Royaumes dont le souverain se nourrit de rêves.

LES PLEUREUSES SILENCIEUSES DE L'ÉTERNITÉ

FOR : 1d6

CONS : 1d6

DEX : 3d6

Ka-élément : Lune Noire 17

PdV : Comme Ka

Mvt : 9

Actions : 3-5

Entropie : 1 point par jour

Contrôle : non

Protection : 0

Attaques	%att	Dommages
Pavane	80%	Spécial *

** affecte les êtres humains uniquement*

Compétences :

Glisser dans l'ombre 80%

Rire en silence 100%

Frôler le Front des Mourants de leurs

Doigts Glacés 100%

Description : Ces créatures sont des morceaux de la Pavane à qui le Selenim donne une forme matérielle. Même ainsi, elles continuent à vibrer de l'énergie de la Lune Noire. Leur forme n'est limitée que par l'imagination de leur invocateur. Sur Terre, elles ont plusieurs utilités. La première, et la plus douce, est d'apaiser les morts par leur chant. Un seul suffit à transformer tout un cimetière de morts agités et malheureux en une vaste salle de concert, où tous fredonnent à l'unisson. Malheureusement, elles peuvent aussi servir d'armes... On l'a vu, la Pavane a des effets nocifs sur l'organisme des humains vivants. Or, elles peuvent la faire entendre à une cible désignée par leur invocateur. La puissance du chant est telle que le corps de la victime commence aussitôt à se déliter (1d3 points de dommages par round, à moins que la cible ne réussisse un jet de CONS/KLN). Lorsqu'elles ne chantent pas, ce sont des individus assez déplaisants, sournois et fascinés par tout ce qui a trait à la mort et à la décomposition. Si le Selenim qui les a invoquées les laisse libres de leurs mouvements, il peut être certain qu'il finira par les retrouver à l'hôpital le plus proche, en train de lorgner d'un œil concupiscent les cancéreux en phase terminale et autres agonisants...

Notes : On voit rarement ces êtres sur Terre. Ils ne sont invoqués que par les Selenim qui se passionnent pour un cimetière au point de vouloir le bonheur de tous les morts qui s'y trouvent. En revanche, dans les Royaumes, leur présence est courante. Ce sont eux qui altèrent la Pavane en fonction des désirs du maître des lieux, et qui créent la musique propre au Royaume. Il faut parfois des douzaines d'individus pour arriver à ce résultat.

CEUX DONT LE NOM N'EST JAMAIS ÉVOQUÉ

FOR : 4d6

CONS : 2d6

DEX : 3d6

Ka-élément : Lune Noire 25 ou plus

PdV : Comme Ka

Mvt : 7

Actions : 3-5

Entropie : 1 point par round

Contrôle : oui

Protection : 0

Attaques	%att	Dommages
Contact	Lutte Ka/Ka	Spécial *

**Le perdant perd 1d10 points Ka- Lune Noire*

Compétences :

Suivre leur proie 90%

Description : Ces êtres terrifiants sont heureusement très rares. Même les Selenim les plus puissants n'osent pas les invoquer à moins d'avoir des raisons impératives de le faire. Seuls les Enfants du culte de Lilith ont des contacts réguliers avec eux. En fait, ce sont ces créatures qu'ils utilisent pour accélérer l'Entropie chez les dissidents. Il est possible de les faire agir à distance. Dans ce cas, il faut leur expliquer très précisément où se trouve la cible, et leur tracer un chemin dans les champs de Lune Noire (comptez une perte supplémentaire d'1d6 points de KLN, voire plus si la distance est considérable). Ils se faufilent le long de la voie tracée par l'invocateur, puis passent à l'attaque avec une sauvagerie terrifiante. Leur Entropie importante est le seul espoir de leur victime. Si elle arrive à les fuir pendant au moins cinq minutes, elle est sauvée... pour cette fois. Ils peuvent prendre n'importe quelle forme, mais semblent apprécier celle d'humanoïdes sans yeux, à la bouche dégoulinante de "sang" (en réalité du Ka-Lune Noire artistiquement modelé).

Notes : Ces créatures ne se laissent pas invoquer facilement. Malus de 15% au jet de compétence.

LES PRINCES DE LA DOUCE DÉCOMPOSITION

FOR : 2d6

CONS : 3d6

DEX : 2d6

Ka-élément : Lune Noire 5

PdV : Comme Ka

Mvt : 10

Actions : 1-3

Entropie : 1 point par heure

Contrôle : non

Protection : 0

Attaques	%att	Dommages
Toucher	100	rien *

* Rien sur les Selenim, les Nephilim ou les humains. Variable sur les objets et les autres créatures vivantes

Compétences :

Flotter 100%,

Être au mauvais endroit au mauvais moment 95%

Description : Ces petites ombres grises se soucient rarement de prendre une forme plus précise. Elles sont, à leur manière étrange, l'incarnation du principe de Vieillesse et d'Usure. Elles sévissent certainement dans bien d'autres lieux, mais la Terre les fascine, surtout depuis que l'homme a appris à faire confiance à la technologie. Les Princes ont rarement le temps et la patience de détruire les objets complexes, et les systèmes faisant appel à l'électricité les laissent perplexes. En revanche, ils aiment dégrader, salir, user les choses... Non, soyons justes : ils n'aiment peut-être pas cela. Mais il faut reconnaître que, sur Terre, c'est l'effet qu'ils ont sur leur environnement. Les Selenim les lâchent souvent sur les humains dont ils veulent cultiver la paranoïa. Avec eux dans les parages, un immeuble repeint la veille semble avoir besoin d'un bon ravalement. Une voiture flambant neuve commence à se couvrir de rouille. La poussière s'accumule plus vite. La nourriture moisit dans le réfrigérateur. Le papier jaunit. Les photos pâlissent. Et ainsi de suite...

Ils sont capables de communiquer empathiquement avec les rats, les cafards et les araignées. Ils font souvent appel à ces bestioles pour parachever leur œuvre.

Notes : Attention ! Ils ne se déplacent jamais seuls ! Le rituel en fera toujours apparaître 1d6, au minimum. L'invocateur ne peut pas savoir à l'avance combien de créatures répondront à son appel, et a intérêt à posséder assez de points de Lune Noire pour les matérialiser toutes. Sans quoi, gare à l'Entropie !

Certaines variétés s'attaquent aux humains, qu'ils font vieillir ou dont ils dérèglent les mécanismes vitaux. Les créatures de ce dernier type sont si rares qu'elles ne sont mentionnées que pour mémoire.



LES PAISIBLES CHIENS DU VIDE INFINI

FOR : 2d6

CONS : 3d6

DEX : 3d6

Ka-élément : Lune Noire 14

PdV : Comme Ka

Mvt : 10

Actions : 3-5

Entropie : 1 point par semaine

Contrôle : oui

Protection : 2 points

Attaques	%att	Dommages
Dents	50	1d6 aux créatures de Lune Noire

Description : Sous leur forme naturelle, ces êtres ressemblent parfois à des chiens, parfois à des singes. Un Selenim en invoque un quand il a besoin d'un serviteur fiable, qui restera en sa compagnie tout le reste de sa vie (à part d'occasionnels bains de Lune Noire, pour ne pas se dissiper tout à fait).

Il est possible de les sculpter comme on sculpte un imago (servez-vous des mêmes règles). Il faut parfois des siècles de travail pour que leur maître soit satisfait. D'une certaine manière, leur façonnage est un bon test des capacités de création du Selenim, et un bon moyen de déterminer s'il est ou non digne de créer son Royaume. En effet, ces créatures ne révèlent leur véritable utilité que lorsque ce processus est terminé. A ce moment, elles accèdent à l'intelligence, et font d'excellents lieutenants/majordomes/confidents.

Avant cela, ce sont des compagnons fidèles, mais dépourvus de talents pratiques. On dit par manière de plaisanterie qu'ils sont à peu près aussi utile à un Selenim que son ombre peut l'être à un humain.

Notes : Les rituels qui permettent leur invocation sont presque oubliés aujourd'hui. Le culte est la seule puissance à y avoir recours régulièrement, pour offrir ces êtres aux rares élus qu'il estime dignes de créer leur Royaume. De très vilaines rumeurs circulent sur ces "cadeaux". On prétend qu'ils sont loyaux au culte plutôt qu'à leur maître officiel, et qu'ils servent surtout d'espions. Ces bruits sont tout à fait exacts.

Les effets inconnus

Il existe, profondément enfouies dans les replis de la Lune Noire, des intelligences dépourvues de substance. On ne peut les forcer à se matérialiser pour de bon, mais il est possible de communiquer avec elles et, parfois, de les apercevoir. L'origine de certaines est tout à fait claire : il s'agit de Selenim qui ont succombé à l'Entropie, ou qui se sont éteints à la mort de leur simulacre. Ils sont trop faibles pour agir par eux-mêmes, et l'expérience a généralement désintégré toutes leurs connaissances et l'essentiel de leur personnalité.

Toutefois, il en est d'autres, plus obscures, dont ne sait presque rien, sinon que les Selenim les plus puissants les utilisent parfois comme conseillers. Les rares individus qui ont entendu parler d'elles pensent

qu'elles sont les équivalents des effets Dragon les plus puissants et les plus autonomes des champs magiques classiques. Seuls ceux qui ont eu recours à leurs services savent à quoi s'en tenir. Il s'agit en fait de vestiges de conscience des sauriens qui sont morts dans l'explosion de leur création. Ils connaissent la Lune Noire mieux que quiconque (et pour cause !), et ne semblent pas hostiles. Comme toujours, il y a des paranoïaques pour affirmer qu'ils manipulent les Selenim qui ont recours à eux, et qu'ils poursuivent des objectifs connus d'eux seuls. Il est tout à fait possible qu'ils aient raison.

Les Selenim défunts

Soyons clairs : presque tous les Selenim dont le simulacre meurt ou qui succombent à l'Entropie meurent

pour de bon. Toutefois, il arrive dans certaines circonstances, qu'une fraction de conscience survive. Cela implique la présence d'un champ important de Lune Noire, entre autres conditions complexes. En fait, il semble que ces dernières varient d'une fois sur l'autre.

Les rituels qui permettent d'invoquer ces esprits sont extrêmement difficiles à pratiquer. Le malus à la compétence Kabbale noire est de 50%, dans le meilleur des cas. De plus, le rituel ne fonctionne que si l'esprit d'un Selenim mort dérive dans les parages, ce qui n'est pas si courant. Le coût est égal au dixième du KLN qu'il possédait de son vivant (noyau + réserve). Pour le reste, la procédure est la même que pour les effets Dragon.

Les contacts avec ces êtres sont généralement décevants. Ils souffrent beaucoup d'être privés de corps, mais n'ont plus assez de substance pour en posséder un autre. Certains semblent, néanmoins, avoir trouvé une sorte de paix... Ils ont assez peu d'utilité, à part de terrifier, par leur seule existence, leurs invocateurs Selenim.

- Ils peuvent transmettre leurs connaissances à leur invocateur. En règle générale, ils se bornent à raconter les circonstances de leur mort, et peut-être de fournir quelques données de base sur leur vie et leurs œuvres. Toutefois, il arrive qu'on en rencontre qui soient réellement désireux de partager leur savoir. Dans ce cas, l'heureux invocateur peut espérer faire des progrès spectaculaires en nécromancie, ou apprendre l'emplacement d'une cache de documents ou de matériel ésotérique. C'est rarement gratuit. Fréquemment, les Selenim morts de manière violente exigent de voir couler le sang de leur meurtrier avant de rendre le moindre service. Lorsqu'il s'agit d'un humain, cela reste faisable. Mais lorsque l'assassin est un autre Selenim ou, pire, le culte, cela devient très délicat.

- En revanche, dans un Royaume, la situation est toute autre. Ils peuvent y revivre, protégés par la volonté du maître des lieux. Bien entendu, ils n'ont plus de forme tangible, mais ils redeviennent visibles et peuvent interagir avec leur environnement. On trouve de tels "revenants" à des échelons élevés de la hiérarchie d'une importante minorité de Royaumes. Il arrive parfois qu'ils cherchent à influencer le souverain, voire à le renverser. Il n'y a aucune trace du succès d'une telle tentative dans les archives de l'Arcane - mais, comme chacun sait, elles ne sont pas très fiables dans ce domaine.

Eux qui ne sont plus

La présence de "rémanences" de conscience saurienne dans les champs de Lune Noire est un secret bien gardé. Les rituels qui permettent de les invoquer sont entre les mains des Selenim les plus anciens. Généralement, ils sont haut placés dans le culte de Lilith, et peu désireux de communiquer ce genre d'information à leurs inférieurs. Pour le peu que l'on en sait, ces rituels sont effroyablement compliqués (malus de l'ordre de 60%), très gourmands en Ka, et ont des résultats passablement imprévisibles.

Toutefois, un PJ peut entrer en contact avec ces créatures. Il suffit qu'il obtienne un 01 sur n'importe quel jet de Kabbale. Il attire alors l'attention de l'un d'eux. L'être le surveillera, tapi dans les champs de Lune Noire, avant de prendre contact avec lui. Le Selenim peut se sentir épié, par moments. Ce n'est rien de plus qu'une sensation fugace, mais

elle se répète à des intervalles de plus en plus rapprochés... Cette phase d'observation peut durer des années. Les sauriens n'évaluent pas le temps de la même manière que les vivants, même immortels. Un jour, le Selenim entendra une voix paisible et assurée, très différente des murmures des morts. "L'Invisible Conseiller" (ils se présentent généralement ainsi) sera toujours présent aux côtés du Selenim - tant qu'il reste dans un champ Ascendant ou Plein, du moins. Quant à ses conseils, ils sont presque toujours orientés vers la manipulation de la Lune Noire. Un Selenim ainsi aidé peut faire des progrès spectaculaires en Kabbale. Mais la créature a sans doute ses propres projets... Dans la mesure où ces derniers se prolongent souvent sur des siècles et des siècles, et où il y a peu de chances qu'ils affectent immédiatement l'existence de votre groupe de Selenim, on nous permettra de laisser planer un peu de mystère sur les plans des sauriens. Nul doute que nous aurons l'occasion d'en reparler.



MORTS ET NON MORTS

“Gisant sans voix au fond de nos tombes, nous hurlons, espérant qu’un vivant nous entendra. Cela ne se produit jamais. Il n’y a que le froid et les vers... et vous, bien sûr, seigneur. Je suis si heureuse que vous soyez là”.

*Archives secrètes du Père-Lachaise
enregistrement 1994CP012*

Pour les êtres humains, la mort n’est jamais tout à fait définitive. La nature exacte des phénomènes qui se déroulent après l’arrêt des fonctions vitales est encore mal connue. Les hommes se sont de tout temps bâti des constructions intellectuelles plus ou moins absurdes pour répondre à cette question. Certaines soulevaient un coin du voile, d’autres n’avaient aucun rapport, même lointain, avec la vérité. Les Nephilim ne se sont jamais vraiment intéressés au problème. Les Selenim sont les seuls à y avoir apporté un commencement de réponse, et encore est-il bien modeste.

Le Ka-Soleil des êtres humains est ce qu’ils possèdent qui se rapproche le plus d’une “âme”. C’est lui la force vitale et l’essence spirituelle d’un individu, c’est là que sont conservés ses souvenirs... Tout cela survit à la mort du corps. Il est certain qu’une partie du Ka-Soleil se dissipe. Où va-t-elle ? Mystère. Il y a autant de réponses à cette question que de Selenim qui se la sont posée. Les cyniques estiment qu’elle se disperse dans le néant. La plupart sont convaincus qu’elle va “ailleurs”, mais personne n’a découvert sa destination exacte.

Mais tout le Ka ne disparaît pas. Et les Selenim ont eu des siècles pour étudier la fraction de Ka-Soleil qui restait piégée dans le corps. Ils ont appris à l’utiliser, donnant naissance à une nouvelle branche de l’art magique : la nécromancie.

Tous les cadavres renferment une parcelle de Ka-Soleil. Dans la plupart des cas, il ne subsiste que de très vagues traces d’énergie (un ou deux points). Mais il arrive qu’il en reste assez pour permettre à l’esprit du mort de continuer à fonctionner. Les théoriciens de l’Arcane ont longtemps essayé de mettre sur pied un “modèle théorique de survivance”. La procédure expérimentale en vigueur était de tuer ou de faire tuer un maximum d’humains dans des circonstances diverses, et d’étudier ensuite les cadavres. Il ne restait plus qu’à mettre en rapport le type de décès, l’âge et le sexe des sujets et un grand nombre d’autres facteurs qu’il serait trop long de détailler ici. Le Sombre Souverain de l’époque espérait faire des découvertes stupéfiantes. Hélas ! Soit caprice des statistiques, soit incompétence des responsables, le projet ne révéla rien d’important. Les phénomènes de sur-

vivance semblent largement liés au hasard. La seule tendance décelable n’était pas une surprise : les humains morts jeunes, dans des conditions extrêmement stressantes ou en laissant une tâche importante inachevée ont tendance à s’attacher davantage à ce monde que les individus âgés, malades ou ayant connu une fin paisible.

Qui sont-ils ?

Les Selenim errant dans un cimetière découvriront vite que chaque défunt est un cas particulier, avec ses aspirations, ses idées, ses désirs...

Toutefois, l’Arcane a établi une classification sommaire, destinée à aider les nécromanciens débutants à se repérer. Elle n’est pas très utile, mais reste très employée de nos jours, même par les Selenim isolés. En voici une version simplifiée.

S P É C U L A T I O N

La théorie en vigueur actuellement dans les hautes sphères de l’Arcane est que l’âme humaine est double : il y aurait d’une part l’essence vitale “pure”, et de l’autre la masse de souvenirs, d’émotions et de réactions - autrement dit, la personnalité. C’est cette dernière qui resterait dans le corps. L’essence vitale, elle, serait libre d’aller... ailleurs. La plupart des défenseurs de cette théorie (qui, il faut bien le dire, tient compte de tous les faits connus) y ajoutent des fioritures de leur cru. Selon eux, l’âme ainsi libérée serait libre de se réincarner, encore et encore, jusqu’à atteindre un état de “pureté” hypothétique qui la conduirait à un stade supérieur de l’existence. Si ces brillants mystiques ont autre chose qu’un fond de bouddhisme mal digéré pour étayer ces spéculations, ils ne l’ont pas fait savoir.

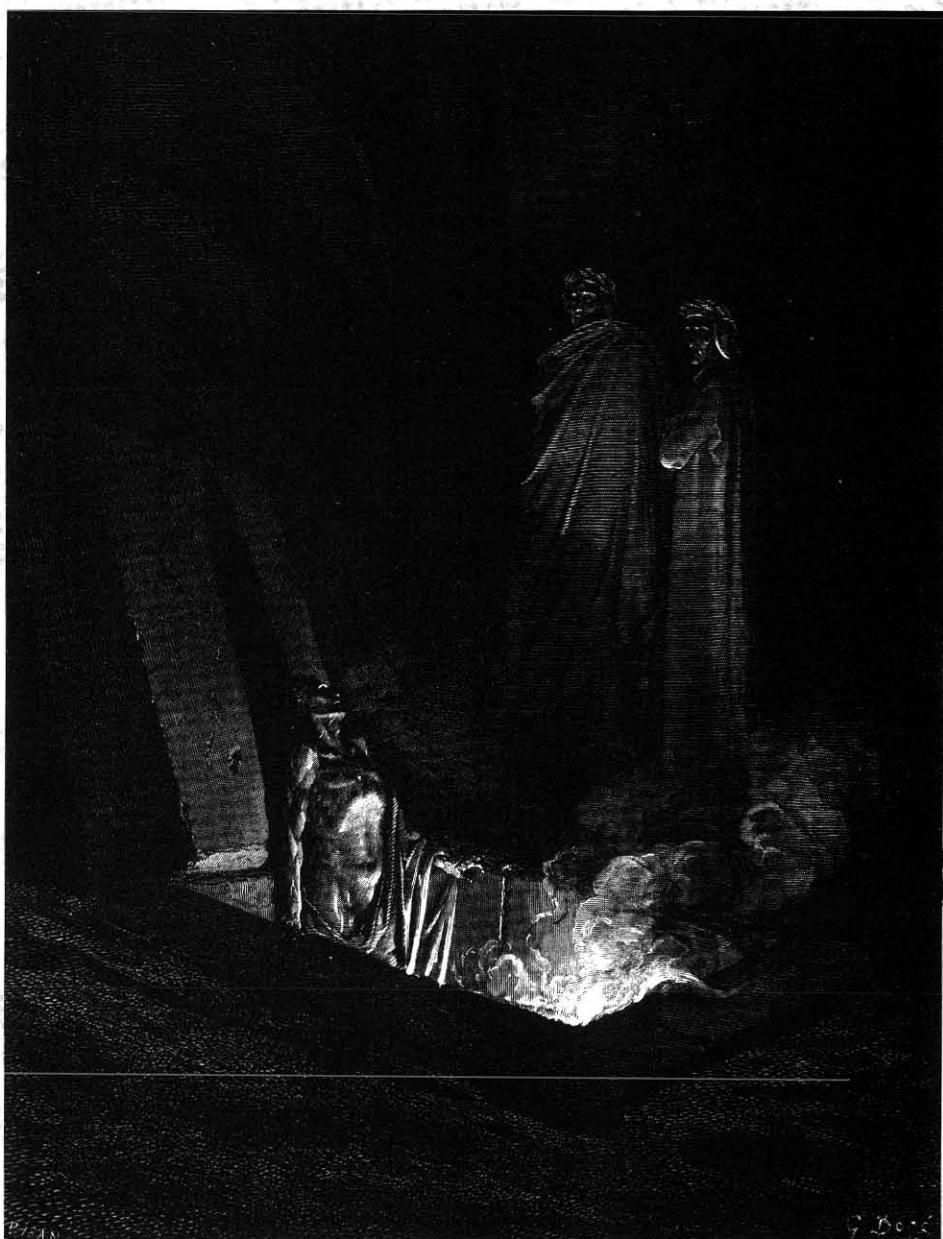
• **Les morts troublés.** Il ne reste presque rien d'eux : une vague lueur de conscience, et la certitude d'avoir quelque chose à faire. Ils sont incapables de dire quoi. La plupart ne se souviennent même pas de leur identité. Le concept de "mort" ne dit plus rien à la majorité d'entre eux. Certains s'en souviennent de manière assez floue. Aucun n'a conscience d'être mort, et il est très cruel de le leur dire. Cela les plonge dans un désespoir sans bornes, éternel... Et même les Selenim les plus mauvais ne le sont pas assez pour condamner un innocent à une éternité de souffrances. L'éternité est un concept qu'ils connaissent trop bien.

• **Les morts obsédés.** Ceux-là sont en bien meilleur état. Ils se souviennent de leur nom, d'une bonne partie de leur vie passée (sauf, parfois, de leur mort)... mais ils sont hantés par le regret d'avoir laissé quelque chose derrière eux. Ce peut être littéralement n'importe quoi. Un musicien peut pleurer sur sa dernière symphonie qui restera à jamais inachevée, un bon père se lamenter parce qu'il n'a pas vu grandir ses enfants... Quelque chose d'aussi trivial que d'être mort avant d'avoir terminé la lecture d'un roman suffit à gâcher l'éternité de certains. Ces morts sont généralement amicaux, même s'ils se comportent de façon assez capricieuse. Ils sont toujours heureux d'avoir des nouvelles du monde des vivants. Il est parfois possible de leur apporter un peu de paix en les aidant à accomplir ce qu'ils ont manqué. Certains Selenim y consacrent énormément de temps. Les désirs et les souhaits des morts sont d'une infinie variété, et tous ne sont pas réalisables. Pour reprendre les exemples précédents, il est relativement simple de se procurer le roman que l'esprit n'avait pas pu finir et de lui en lire les derniers chapitres. Faire une enquê-

te discrète sur ses enfants et venir lui faire un rapport est déjà plus complexe. Quant à l'aider à achever une symphonie, c'est hors de la portée de la majorité des Selenim... La plupart des morts de ce type sont confinés dans leur tombe. Les rares qui soient capables de projeter leur esprit le font un peu au hasard, sans contrôler le phénomène.

• **Les morts vengeurs.** Ils se souviennent généralement de leur existence avec beaucoup de netteté, et ont le sentiment d'avoir un tort à redresser. La plupart du temps, il s'agit de leur propre mort. Un nombre éton-

nant de "crimes parfaits" se commet chaque année, n'importe quel Selenim vous le dira. Ils sont presque toujours cloués dans leur tombe et incapables d'agir. Une poignée arrive toutefois à en arracher leur esprit. Ils sont à l'origine de toutes les histoires de fantômes qui ont filtré chez les humains. Les plus puissants ou les plus chanceux arrivent à assouvir leur vengeance. Les autres se contentent de hanter des lieux qu'ils ont connus, encore et encore. La plupart espèrent que leur meurtrier y viendra tôt ou tard et qu'ils pourront s'en prendre à lui (qu'ils continuent d'espérer une telle chose un siècle après leur décès



est pitoyable, mais pas absurde. Le temps ne s'écoule pas de la même façon pour eux que pour les vivants). Les Selenim arrivent parfois à les détourner de leurs projets assez longtemps pour les faire agir de manière plus utile.

• **Les morts maléfiques.** Il s'agit généralement d'esprits qui, de leur vivant, étaient fortement perturbés (meurtriers, fous... ou brave boutiquier dont la normalité apparente recouvrait des abîmes de démence). Ils ont conservé leur personnalité et se rappellent fort bien de leur existence. Ils sont pour la plupart conscients d'être mort, et cela ne leur plaît pas du tout. Ils n'ont qu'un rêve : que quelqu'un les libère d'une manière ou d'une autre. Ils ne peuvent rien faire par eux-mêmes. Leur colère et leur frustration peuvent s'accumuler pendant des siècles et des siècles... jusqu'à ce qu'un événement leur rende la liberté. Il suffit qu'un Selenim imprudent se laisse apitoyer... ou qu'un fossoyeur déplace leurs restes à l'occasion de la fermeture de leur cimetière... pour qu'ils explosent dans une frénésie de destruction, généralement dirigée contre les vivants. Leur esprit quitte le cadavre et part à l'aventure dans le monde des vivants (sans s'éloigner de plus de quelques centaines de mètres, toutefois), avec l'idée de provoquer le plus de mal possible. Ils ont des pouvoirs de manipulation limités, mais s'en servent généralement avec beaucoup d'efficacité. Il suffit de peu de choses pour semer la mort... appuyer sur un accélérateur ou faire tourner un volant, ouvrir un robinet de gaz, soulever un oreiller et le maintenir appuyé sur le visage d'un bébé... toutes ces actions sont parfaitement à leur portée. Si les Selenim se trouvent au mauvais endroit au mauvais moment, tant pis pour eux ! Leur simulacre ne sera pas épargné (certains Selenim trouvent utiles de connaître un certain

nombre d'esprits de ce type. En cas de crise grave, ils font de bonnes armes de diversion - la difficulté étant de les pointer sur l'ennemi).

• **Les morts prédateurs.** Non seulement ils se souviennent de leur mort, mais ils ne la prennent pas particulièrement au tragique. Ils la voient comme l'aube d'une nouvelle existence. Ils apprennent généralement très vite à quitter leur corps, et essayent souvent de dominer leurs voisins ou, pire, de les dévorer (jets de Ka/Ka). S'ils y parviennent, ils absorbent une fraction du Ka de leur victime... S'ils échouent, ils ne peuvent plus s'attaquer à cet esprit. Ils peuvent atteindre des niveaux de puissance monstrueux, si l'on n'y prend pas garde. De tels perturbateurs sont heureusement très rares, et les Selenim prennent bien garde à les anéantir quand c'est encore possible. Leur destruction est un des rares points sur lesquels les Selenim sont tous d'accord. Les derniers spécimens vraiment puissants ont été détruits au XVI^e siècle.

• **Les morts heureux.** Cela représente la majorité des habitants des cimetières. Ils se contentent fort bien du confort limité de leur tombe et de la compagnie des vers. En fait, ils voient dans leur nouvel état une vie nettement plus paisible que la précédente, sans soucis d'argent, de prestige, de travail - bref, aucune des considérations humaines qui vous gâchent la vie. On en trouve de toutes sortes. Beaucoup n'ont pas plus d'intelligence qu'une éponge mais, de loin en loin, on rencontre un esprit brillant qui a conservé ses souvenirs et sa personnalité. Ceux-là passent leur éternité à méditer et à philosopher. Il est assez regrettable que l'humanité ne soit pas en mesure de profiter de leurs découvertes et de leurs théories... Le manque de communication est ce qui leur pèse le plus, et ils

accueillent toujours les Selenim avec plaisir. Ce sont ces morts qui produisent, plus ou moins consciemment, une partie de la Pavane.

En termes techniques

Tous les morts possèdent un peu de Ka-Soleil. C'est leur seule caractéristique. La plupart en ont 1d6 points, mais ce n'est qu'une moyenne. On peut observer des esprits dotés d'un Ka de 15, 16 ou plus... Plus le score est élevé, plus l'esprit sera cohérent (en général. Mais on peut rencontrer des spectres complètement dépourvus de souvenirs ou de désirs, mais possédant des quantités de Ka-Soleil).

Ces esprits peuvent quitter leur corps et se déplacer. Il leur faut réussir un jet de Ka x 1. C'est un processus douloureux et angoissant, et ils ne s'y adonnent que lorsque c'est vraiment nécessaire. Ils ne peuvent rester absents qu'une nuit, et ils sont limités aux lieux qui ont eu de l'importance pour eux de leur vivant. Ils hantent fréquemment l'endroit où ils ont vécu, ou celui où ils sont morts. Les plus puissants (KS supérieur à 16) peuvent se matérialiser volontairement et agir sur leur environnement. Généralement, ils se contentent de déplacer de petits objets, de pousser des cris, etc. Les plus intelligents cherchent à communiquer avec les vivants. Ils utilisent toute la gamme des messages écrits sur les murs, des coups frappés sur les meubles, etc.

Ils ne sont pas éternels, bien que leur étrange survie puisse se prolonger pendant des siècles. Ils sont liés à leur cadavre, et il semble qu'ils se dissipent à jamais lorsque celui-ci est définitivement détruit (ce qui peut durer très, très longtemps. L'os est une matière extrêmement résistante).

Attention : ils sont trop éloignés de l'humanité pour que leur Ka-Soleil soit encore consommable par les Selenim.

Les Sans Repos

Il reste une variété d'habitants des cimetières qu'il serait dangereux de négliger : les humains contaminés par la Lune Noire. Ils possèdent assez de KLN pour animer leur corps et assez de KS pour avoir conservé leurs souvenirs. Le simple fait de se réveiller, embaumé, au fond d'un cercueil suffit à rendre la plupart complètement fous (généralement, ils n'étaient déjà pas très stables de leur vivant...).

Leur survie dépend d'une seule chose : leur cercueil est-il solide ou non ? Et est-il enterré profondément ? De nos jours, l'écrasante majorité de ces créatures se retrouvent bloquées sous des dalles de béton d'une demi-tonne et succombent rapidement à l'asphyxie. Ceci dit, ce n'est pas toujours le cas.

Le Selenim qui les a contaminés peut les aider à ressusciter.

Ils peuvent, de leur vivant, avoir une idée de ce qui les attend et préparer leur tombe en conséquence.

Il est même possible qu'en certains endroits, ils soient assez nombreux pour s'entraider. Ainsi, de Martigny

a visité un petit cimetière, dans un coin perdu au fin fond de l'Espagne, où toutes les tombes étaient munies de bouches d'aération.

S'il se libère, le monstre va commencer une nouvelle vie. Il est soumis à l'Entropie, comme toutes les créatures de Lune Noire, et le sent. Mais contrairement aux Selenim, il n'a aucun moyen de se "recharger". Les mois où les années qui lui restent sont donc une quête frénétique d'un moyen de survivre, colorée par ses hallucinations personnelles. En Europe, la plus classique est l'indémontable : "je suis un vampire. Le sang, c'est la vie. Je vais boire du sang pour continuer d'exister". Mais on en recense d'innombrables variantes, en fonction des connaissances occultes qu'ils possédaient de leur vivant, de leur culture d'origine, etc.

Le seul espoir de ces êtres est de rencontrer un Selenim et de le convaincre de leur donner un peu de Lune Noire. Ce sont des parasites et des mendiants. Il est dangereux d'en avoir un dans son entourage... mais, à côté de cela, ils sont d'une fidélité totale et peuvent avoir leur utilité (ne serait-ce que comme "chair à canon" en cas de combat).

En termes techniques

Les caractéristiques et les compétences restent les mêmes que du

vivant de la créature, à l'exception du KS (2d6) et du KLN (1d6+6, rarement davantage. Quant aux plus faibles, ils meurent à peine ressuscités).

Le cadavre continue à se décomposer à un rythme très ralenti. Le processus complet prend des décennies... L'état du corps n'a pas grande importance. Tant qu'il n'est pas réduit en cendres ou en poussière, il peut continuer à fonctionner. En revanche, le fait de ressembler à un zombie véritable est un handicap sérieux quand il faut traiter avec les humains.

Ils sont sujets à l'Entropie, au rythme d'1d4 points de KLN perdus par an.



LES VIVANTS ET LES MORTS

La plupart des gens vivent dans une totale ignorance de ce qui les attend après la tombe. Ce n'est sans doute pas plus mal. Toutefois, certains humains possèdent des "affinités" avec le Ka-Soleil dégradé des morts. Cela en fait des voyants, des médiums... ou tout simplement des personnes ordinaires souffrant d'une phobie aiguë des cimetières.

Ces rares élus sont capables d'entendre vaguement ce que les morts veulent leur dire. Ils peuvent affiner leur ouïe à force d'entraînement. Les plus doués peuvent même apprendre à appeler un esprit précis (jet de Ka x1 pour le médium. Vous pouvez ajouter de petits modificateurs positifs s'il se trouve dans un lieu connu du mort ou possède un objet qui lui a appartenu, et ainsi de suite). L'esprit doit quitter sa tombe et répondre à la convocation. La plupart n'aiment pas ça, et profitent de l'occasion pour semer le trouble dans l'esprit des personnes présentes. Cela explique les résultats confus de la plupart des séances de spiritisme (cela, et le fait que la majorité des esprits ne savent pas ce qui leur arrive, ni où ils sont...).

LA NÉCROMANCIE

L'apaisement et le contrôle des humains morts sont des talents cultivés par l'immense majorité des Selenim. La Nécromancie est moins gratifiante que la Kabbale, mais aussi beaucoup moins gourmande en Lune Noire, et nettement plus facile à pratiquer. Nul besoin d'errer pendant des mois à la recherche d'un champ favorable : n'importe quel cimetière suffit. De plus, les morts sont moins dangereux que les effets Dragon et, bien exploités, ils peuvent se révéler très utiles...

Procédure

La Nécromancie est une compétence, qui commence avec un pourcentage de base égal à (noyau du Selenim x 2)%. Elle peut progresser avec l'expérience. Soit dit en passant, les Selenim ne courent aucun risque d'Ombre, même en cas d'échecs magiques sérieux et répétés. L'esprit de leur simulacre est trop abîmé pour reprendre le contrôle à moins qu'on ne le lui abandonne. Pour lancer avec succès un sort de Nécromancie, il faut impérativement :

- Connaître le sort. Contrairement aux rituels de la kabbale, ils sont relativement répandus et faciles à apprendre.
- Se trouver à proximité de cadavres. Les cimetières sont le site le plus logique, mais il est également possible d'opérer dans une morgue. Par ailleurs, il existe des lieux propices dans toutes sortes d'endroits surprenants. Il existe des pâtés de maison bâtis sur de vieux cimetières dans toutes les villes du monde (il y a de fortes chances qu'il reste des ossements sous les fondations). Et certains coins de la campagne ont servi de champs de bataille à de nombreuses reprises au cours des siècles... Il y reste sans le moindre doute des esprits à contacter.
- Dépenser un certain nombre de points de KLN, prélevés sur la réserve. Si le Selenim n'en a pas assez, sa réserve tombe à 1. Il ne se passe rien

d'autre. Mais il a tout intérêt à s'alimenter rapidement, sous peine d'Entropie.

- Réussir un jet de compétence. S'il est manqué, les points sont quand même perdus.
- Sauf mention contraire dans la description du sort, les effets sont immédiats.
- Comme pour la Kabbale noire, le MJ est libre d'ajuster la compétence du Selenim en fonction de la qualité de son interprétation.

Discussion

Même sans lancer le moindre sort, un Selenim qui visite un cimetière entend toutes sortes de murmures confus, qui font partie de la Pavane. Il faut bien entendu qu'il se rende réceptif...

A condition de faire un petit effort d'attention, il peut capter des bribes de phrases, le plus souvent incohérentes. Certains esprits exigent qu'on les écoute. D'autres sont tout simplement en train de se parler à eux-mêmes, et poursuivent un monologue entamé depuis des années. Il y en a qui rient ou qui pleurent, d'autres qui implorent les passants de les libérer... C'est une sensation déroutante, voire terrifiante pour les Selenim novices. La plupart prennent grand soin de ne pas écouter, de peur de devenir complètement fous.

Avec un peu d'entraînement, il est possible d'isoler certaines voix et de reconnaître leurs propriétaires. Pour peu qu'il ait à faire à un défunt bavard, le Selenim peut apprendre quantité de choses sur son compte sans même lui adresser la parole. Converser avec les morts n'est pas un sortilège. C'est un talent inné que possèdent tous les Selenim. Une fois en train d'écouter la Pavane, il n'y a plus besoin de lancer les dés ni de dépenser de points de KLN. La communication n'est pas verbale. Tout ce que voient les indiscrets, c'est un homme profondément absorbé en train de contempler une tombe...

La conversation peut être parfaitement futile ou passionnante, selon la personnalité du mort. Certains sont incapables de parler d'autre chose que d'une réflexion blessante que leur a fait leur épouse il y a quarante ans. D'autres sont des penseurs profonds.

Le processus n'est toutefois pas sans danger. Le Selenim ne prête plus aucune attention au monde extérieur. C'est un bon moment pour l'attaquer. Il lui faudra un round pour sortir de sa transe. Et puis, surtout, les morts sont avides de communiquer. Le fait de voir un étranger bavarder avec l'un des leurs ne fait qu'aiguïser cet appétit. A moins de faire preuve d'une force de volonté extraordinaire, le Selenim risque d'être littéralement assailli de supplications, de demandes et d'appels. Faites

un jet de KLN (noyau) contre un POT déterminé sur la table ci dessous. En cas d'échec, le contact est rompu et le Selenim se retrouve englouti dans un océan de babillages dépourvus de signification. En cas d'échec critique, il ne peut plus sortir de sa transe (il suffit de lui administrer une bonne paire de claques pour le faire revenir à lui. Encore faut-il qu'il y ait quelqu'un dans les environs pour lui rendre ce service). L'un des sorts de Nécromancie les plus connus permet de converser avec un esprit sans être importuné par les autres...

Les Selenim vus par les yeux des morts

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, les morts ont tendance à *aimer* les Selenim. La plupart en ont déjà vu un ou deux, et savent qu'il en existe d'autres. Ils sont perçus comme des amis, des confidents, des alliés... Bien entendu, il faut mériter leur confiance. Même s'ils partent avec un *a priori* favorable, les morts ne le conserveront pas longtemps face un Selenim uniquement préoccupé de les exploiter au mieux de ses intérêts. Dans ce cas, ils refusent de communiquer, donnent de fausses informations, etc. Curieusement, les nouvelles se répandent très vite dans un cimetière. Le Selenim souffrira du même manque de coopération dans toute la nécropole. Il ne lui reste plus qu'à trouver un autre lieu.

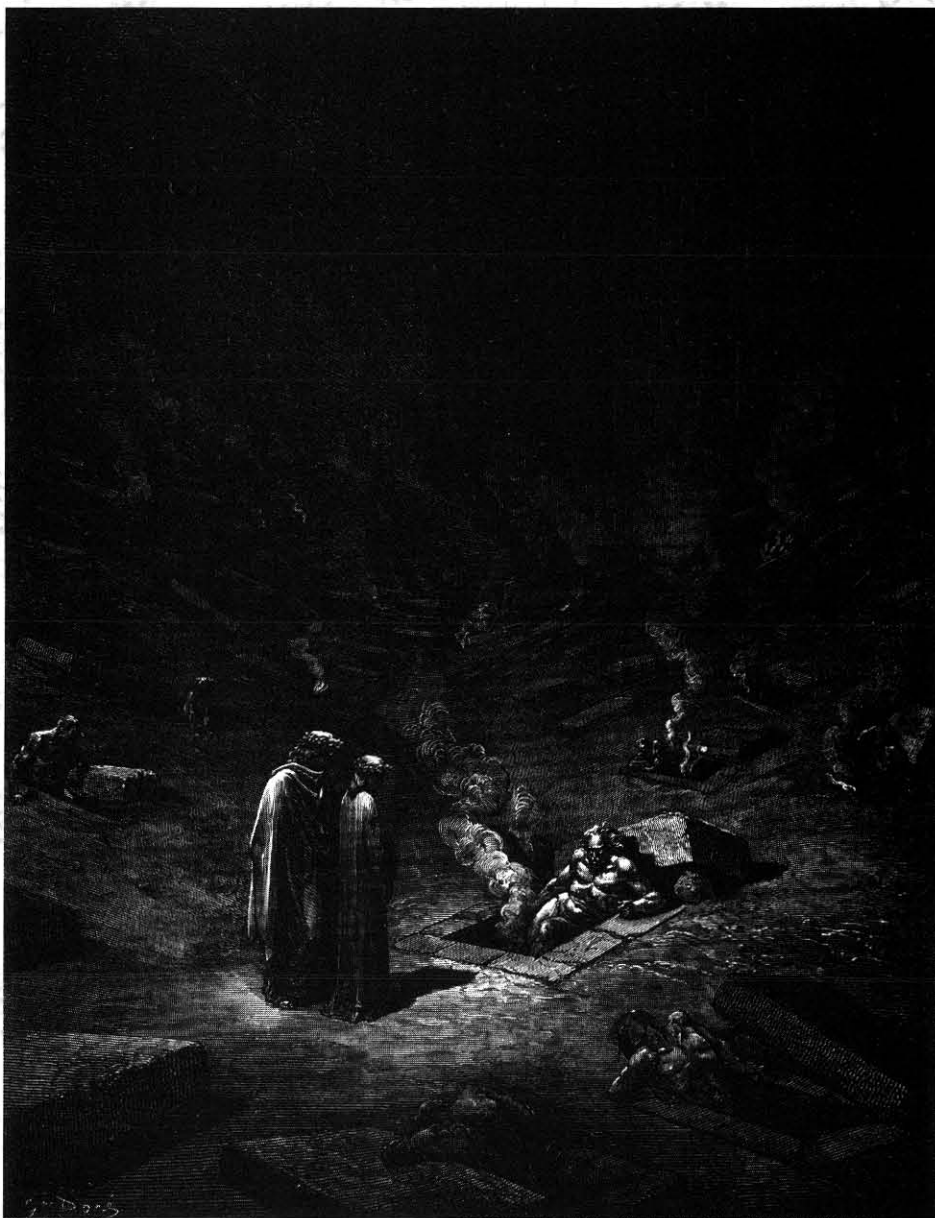
Si le Selenim fait preuve d'un minimum de patience, de tact et de doigté, les relations qui s'établiront entre lui et "ses" morts sont du même type que celles qui peuvent se nouer entre, disons, un gardien et un prisonnier - de l'estime, du respect, mais aussi la conscience

d'une barrière impossible à franchir. Le Selenim est libre, pas l'esprit. Le Selenim peut forcer l'esprit à lui obéir. Le contraire n'est pas vrai. Un Selenim intelligent s'appliquera à

faire oublier ces différences et à rendre de menus services aux morts avec qui il veut nouer des contacts à long terme.

L I E U X P R O P I C E S

Lieu	POT
Petit cimetière (moins d'une centaine de morts)	9
Cimetière ordinaire (d'une centaine à un millier d'occupants)	11
Cimetière d'une ville moyenne	13
Nécropole	15



LES SORTS

Contrairement aux sorts de Sorcellerie des Nephilim, les sorts de Nécromancie sont rarement inscrits dans des grimoires. Les seuls ouvrages de ce type dont l'existence soit certaine sont les compilations rédigées par les herméthécaires de l'Arcane. Inutile de le dire, ils ne sont pas en libre consultation. Ils sont solidement enfermés dans une pièce blindée, au dernier étage du palais vénitien du Sombre Souverain. Seuls les Selenim dûment accrédités peuvent y jeter un coup d'œil. Peu de gens connaissent leur existence.

Le petit nombre de versions écrites des sorts de Nécromancie tient à leur nature même. Ce ne sont pas des rituels élaborés exigeant des composants ou des pentacles pour fonctionner. Il s'agit plutôt d'un entraînement purement mental, qui enseigne au Selenim à lier son esprit à celui du mort contacté.

La plupart des Selenim connaissent quelques sorts, et sont généralement disposés à partager ce savoir avec

d'autres... Après tout, ces sorts ne peuvent pas servir d'arme !

Un Selenim ne consentira à servir de professeur qu'à condition que le postulant le mérite (un critère très subjectif) et qu'il accepte le prix fixé par le maître. Le plus souvent, l'apprenti-sorcier reconnaît qu'il a une dette envers son maître. Il le remboursera plus tard en services divers. Des échanges de sorts sont aussi du domaine du possible. Apprendre un sort de cette façon prend (INT) semaines d'explications (à raison de quatre heures par jour minimum). Faites un jet d'INT x2 au terme de cette période. S'il est réussi, le sort est assimilé. Sinon, il faut tout recommencer depuis le début.

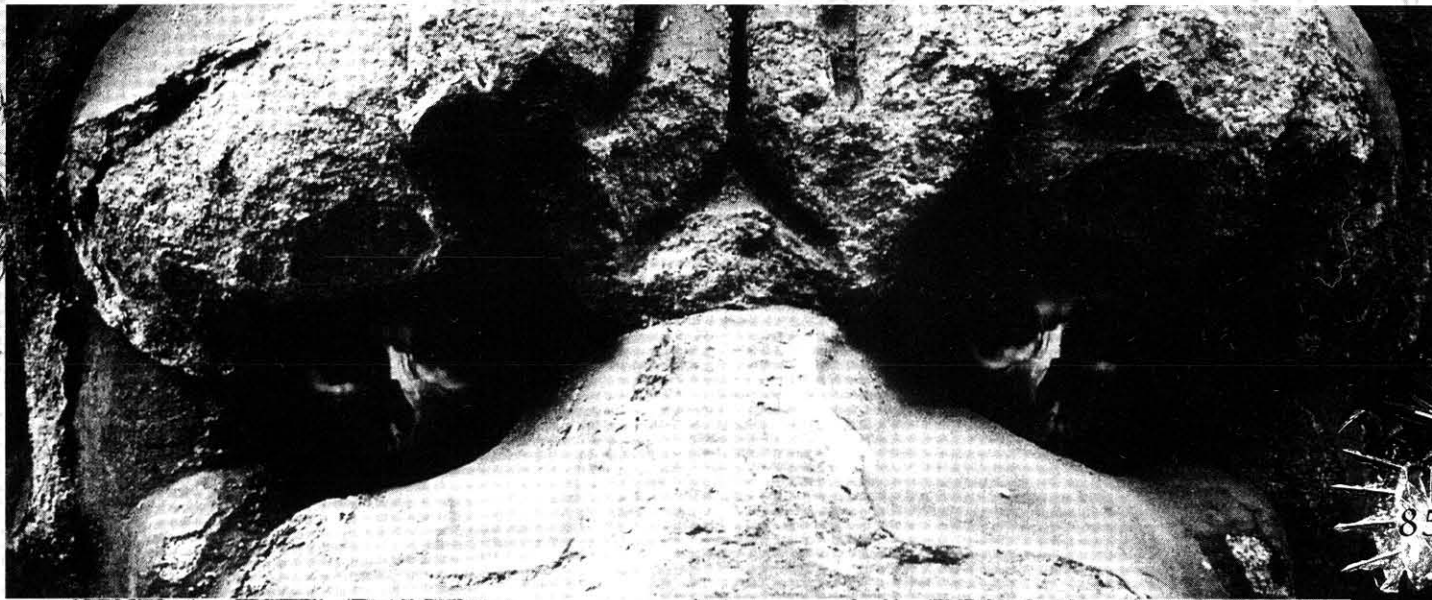
Une fois appris, un sort n'est jamais oublié, même si l'Entropie détruit le Selenim.

La Nécromancie est une magie relativement "souple", qui repose sur la manipulation de forces connues de tous les Selenim. En clair, cela signi-

fie que n'importe qui peut improviser un sort ou en modifier un, en fonction de l'inspiration du moment.

En termes techniques, si un joueur vous décrit un effet magique auquel vous ne vous attendiez pas... il ne vous reste plus qu'à improviser ! Suivez la procédure habituelle de lancement de sorts en vous inspirant des exemples donnés ci-dessous (qui, on ne le répétera jamais assez, ne sont que des exemples, pas une nouvelle version des Tables de la Loi !). Si son idée vous semble trop ambitieuse, demandez-lui un jet de KLN x1 au lieu d'un jet de compétence, ou fixez un coût dissuasif.

Traditionnellement, l'Arcane classe les sorts en trois grandes "familles" : apaisement, contrôle et communication. Nous avons repris cette typologie. Mais rien n'empêche un Selenim d'utiliser un sort d'apaisement pour nuire à un mort, s'il est assez imaginaire pour le détourner de son utilisation première...



L'APAISEMENT

Cette voie est la plus appréciée des morts. Certains Selenim n'utilisent qu'elle, et passent leur éternité à servir de "jardiniers de cimetières". Tous les sorts destinés à apporter un peu de paix aux esprits rentrent dans cette catégorie. En tant que tels, ils n'ont aucune utilité en combat. En revanche, ils peuvent aider à se faire des amis parmi les morts... ce qui est encore la meilleure façon de bénéficier de leur aide par la suite, en cas de problème.

Apaiser le chagrin

Effet : Il accorde un peu de repos aux morts troublés. La plupart replongent dans un état végétatif pour 1d10 semaines. Les spécimens les plus résistants (KS supérieur à 10) sont moins affectés (1d10 jours). Certains restent conscients et capables de parler, mais ils sont en minorité. C'est avant tout un palliatif destiné à soulager les souffrances des esprits les plus sérieusement perturbés pendant que le Selenim cherche un autre moyen de l'aider. Pour qu'il fonctionne, il faut que le Selenim réussisse une lutte KLN (noyau)/KS du mort.

Coût : 2 points de KLN.

Durée : Variable, voir description.

Honorer les mânes

Effet : Ce sort permet d'apporter un peu d'harmonie dans l'existence des morts malheureux. Le KLN dépensé est présenté comme une "offrande" à l'esprit. Généralement, il est accompagné d'un petit objet ou de fleurs. L'esprit n'a pas vraiment l'usage du KLN ainsi dépensé, mais il "sent" que c'est quelque chose d'important pour la personne qui le lui offre, et cela suffit à l'apaiser. La plupart arrive à penser à autre chose qu'à leurs souffrances pendant les mois suivants.

Coût : 4 points de KLN.

Durée : 1d6 mois.

Bénédictio de l'oukli

Effet : Pour des raisons éthiques, ce sort n'est pas très pratiqué. Il efface une partie de la conscience d'un mort. C'est un acte grave, qui ne doit pas être accompli à la légère. La plupart des esprits perçoivent cela comme un viol... Toutefois, il a son utilité pour guérir les esprits souffrant de traumatismes graves, qu'ils soient liés à leur vie passée ou aux circonstances de leur mort. Les enterrements prématurés, entre autres, ne sont pas si rares qu'on veut bien le croire. Et une personne qui se réveille dans sa tombe pour mourir asphyxiée peu après a, invariablement, besoin de ce traitement. Le sort ne prend effet que si le Selenim remporte une lutte KLN (noyau)/KS. Des conversations préliminaires sont à peu près indispensables, pour que le Selenim puisse "cerner" le souvenir à effacer.

Coût : 4 points.

Durée : Permanent.

Libération

Effet : Ce sort dissocie l'esprit du cadavre où il est prisonnier, et lui permet de se déplacer en empruntant les champs de Lune Noire. Il est fort peu utilisé. En effet, il est impossible de savoir ce que l'esprit fera pendant sa période de liberté. Un mort peut parfaitement sembler doux, gentil et inoffensif, et exploser d'une fureur démente dès que le Selenim aura le dos tourné. On ne l'emploie donc que pour les morts les plus fiables et les plus doux (ainsi que sur ceux qui ont une bonne raison de se faufiler dans le monde des vivants pendant un moment, ou qui ont réussi à convaincre le Selenim qu'ils avaient une bonne raison).

Coût : 5 points. Ils sont en fait "donnés" à l'esprit, qui les utilisera pour "glisser" sur les champs de Lune Noire. Ils se dissipent à son retour.

Durée : Douze heures. Un esprit qui reste absent plus longtemps se dissipe dans les champs magiques du Soleil.

P r o m e n a d e

Effet : Le mort peut quitter son corps. Son esprit "possède" brièvement le Selenim. Celui-ci se retrouve avec une petite voix dans un coin de sa conscience, mais il garde un contrôle total sur son simulacre. Généralement, ce sortilège sert à donner aux esprits les plus sympathiques une chance de revoir leurs proches, par les yeux du Selenim (et parfois, de leur parler par son intermédiaire). Il faut que l'esprit soit consentant. Sinon, le sort n'a aucun effet. En termes techniques, la "possession" est instantanée, réussit automatiquement et dure autant d'heures que le Selenim a dépensé de points de KLN. Le Selenim et l'esprit restent des entités séparées, et n'ont pas accès aux connaissances ou aux souvenirs l'un de l'autre. Toutefois, en général, les morts sont si éperdus de reconnaissance à l'idée de revoir le monde des vivants qu'ils ne font aucune difficulté pour raconter leur vie... Une lutte KLN (noyau)/KS est nécessaire pour effectuer le transfert.

Coût : Variable.

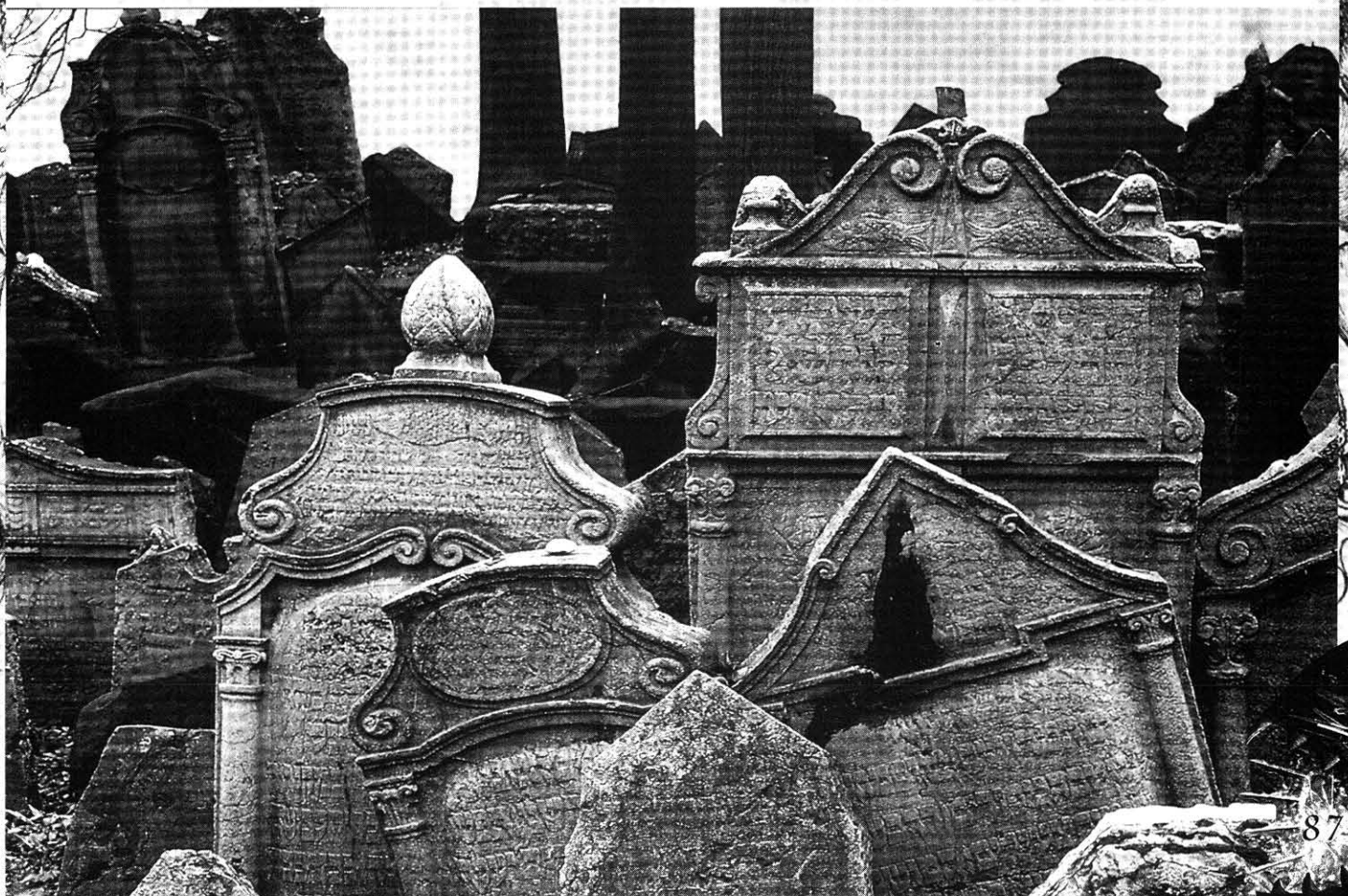
Durée : Variable.

C h a n t d e p a i x

Effet : C'est un sort relativement puissant. Il donne aux morts la faculté de percevoir la Pavane, et leur apprend à y participer en "chantant". C'est un bon moyen de guérir les esprits troublés ou malheureux. En général, les plus puissants résistent aux séductions de la Pavane. Mais ils se souviennent de leur existence, et peuvent demander à en bénéficier par la suite. Là encore, le Selenim doit l'emporter dans une lutte KLN (noyau)/KS.

Coût : Variable. Pour un seul esprit, 3 points. Pour une dizaine de morts, 15 points. Il continue à progresser pour se stabiliser aux environs de 50 points pour tout un cimetière de taille moyenne. Certains Selenim dépensent des quantités de points de Ka colossales pour maintenir ce sort en permanence sur une nécropole donnée. La plupart font cela pour que "leurs" morts soient heureux. D'autres se considèrent comme des chefs d'orchestre. Pour eux, les morts ne sont que des instruments. Ils en jouent sans se soucier de leurs désirs.

Durée : 2d6 mois.



C O M M U N I C A T I O N

Les morts sont toujours heureux de bavarder un peu, mais ils apprennent vite à se méfier des individus qui utilisent un peu trop fréquemment ces sorts. Tout comme les vivants, ils ont horreur de la contrainte. Toutefois, ces sorts peuvent aussi être employés pour leur bien. Grâce à eux, il leur arrive de pouvoir s'adresser à leurs amis et parents restés en vie.

C O N V E R S A T I O N

Effet : C'est le sort de Nécromancie de base, que presque tous les Selenim connaissent au bout de quelques mois d'existence. Il permet de s'isoler de la Pavane et des appels des autres esprits pour discuter paisiblement avec un mort précis. Lorsqu'on est sous l'influence de ce sort, il est même possible de quitter l'esprit avec qui on bavardait pour aller converser avec un autre. Il présente tout de même deux défauts. Primo, il exige une certaine concentration (on peut donc attaquer le Selenim sans qu'il puisse se défendre). Et secundo, il ne rend pas l'esprit plus intelligible. Les fous restent fous (et les menteurs peuvent mentir).

Coût : 2 points. Il est possible de le prolonger d'une heure, moyennant un point supplémentaire. Au-delà, le corps du simulacre commence à protester (généralement, cela prend la forme d'une violente migraine. La plupart des Selenim s'arrêtent là, de peur que leur cerveau ne commence à pourrir).

Durée : Une heure.

M n é m o s i s

Effet : C'est le contraire de la Bénédiction de l'Oubli. Ce sort force l'esprit à se remémorer un souvenir qu'il avait effacé pour une raison ou pour une autre. Il faut que le Selenim réussisse une lutte KLN (noyau)/KS pour qu'il prenne effet. Il peut avoir une variété d'applications presque infinie. Généralement, il sert à aider un mort perturbé à se remémorer un message pour ses proches. Mais il peut aussi servir d'instrument de torture... Là encore, des conversations préliminaires sont indispensables pour cerner la période oubliée. La formulation doit être relativement précise, et concerner un laps de temps assez court. "Rappelle-toi des circonstances de ta mort" fonctionnera. "Souviens-toi de ta rencontre avec cette femme" aussi. En revanche "Rappelle-toi le mois qui a précédé ton décès" n'aura aucun effet.

Coût : 4 points.

Durée : Permanent. Une fois le souvenir revenu, il reste.

Q u e s t i o n

Effet : Le mot "question" doit ici être pris dans son ancienne acception "d'interrogatoire sous la torture". Le nécromancien force l'esprit à répondre à ses questions. Il faut faire une lutte KLN (noyau)/KS pour chaque question. En cas de succès, l'esprit perd 1 point de KS et doit répondre, avec véracité, précision et exactitude. S'il tombe à 0 KS, il est "éteint" pour toujours. En revanche, si c'est l'esprit qui remporte la lutte, il peut mentir, ne pas répondre ou choisir de se retirer dans les profondeurs de sa tombe...

Coût : 3 points par question.

Durée : Instantané.

S e m b l a n c e d u d é f u n t

Effet : Crée une image du mort, tel qu'il était de son vivant. Elle est aussitôt "habitée" par l'esprit. Ce sort nécessite l'emploi d'une matière quelconque pour façonner la créature. La poussière ou la cendre sont les substances les plus couramment utilisées. Faute de mieux, le Selenim peut se contenter de la force vitale des personnes présentes (créant des ectoplasmes). On a aussi vu des effigies en cheveux, en poudre d'os, en bois, en eau, en rayons de lune...

Coût : 5 de base, plus 1 par tranche de cinq minutes de conversation.

Durée : Variable.

V o i x d e s m o r t s

Effet : Ce sort permet au Selenim de servir d'intermédiaire à un mort. Celui-ci s'exprime par sa bouche. Il est possible de le combiner avec le suivant, pour obtenir des images parlantes. Lui non plus n'affecte pas l'état de l'esprit. La plupart des morts ne sont que trop heureux de pouvoir s'exprimer, mais ont perdu l'habitude des communications verbales. La durée dépend du nombre de points de KLN investis. Un point donne cinq minutes de conversation. Le Selenim qui a lancé le sort ne peut pas intervenir dans le dialogue. Il n'est qu'un intermédiaire, à peine mieux qu'un haut-parleur. En revanche, il peut briser sa concentration s'il le désire.

Coût : Variable.

Durée : Variable.

É v e i l

Effet : Ce sort ramène à la conscience les morts les plus anciens, dont le KS est presque complètement dissipé. Il ne fait rien pour les rendre plus sains d'esprit, et ne leur apprend pas à parler le français du XXe siècle. Il n'a d'utilité qu'avec les morts âgés de plus de trois siècles. Les autres sont en assez bon état pour communiquer d'eux-mêmes. Il n'y a pas de limite d'ancienneté. Tant qu'il reste un fragment d'os, on peut être sûr qu'il renferme un vestige de Ka-Soleil ! Certains Selenim se sont fait une spécialité de ce travail "d'historiens", qui consiste à interroger directement les témoins d'une époque qui les intéresse spécialement. Il y a aussi des nostalgiques, qui profanent la tombe d'un ami humain mort depuis longtemps pour bavarder du bon vieux temps... Cela ne marche pas toujours. Faites un jet de KLN (noyau) contre un POT de :

- 10 pour 300 à 500 ans d'ancienneté
- 12 de 500 à 1000 ans
- 15 pour plus de 1000 ans.

En cas d'échec, cet esprit ne peut plus être rappelé. Il faudra en trouver un autre. Une fois l'esprit rappelé, il est possible de bavarder avec lui, de l'interroger, etc.

Coût : 6 points de KLN.

Durée : Permanent.

V o l d e s o u v e n i r s

Effet : Comme son nom l'indique. Le Selenim se retrouve en possession d'une période de l'existence de l'esprit, qui ne peut pas dépasser une semaine. Elle s'efface totalement de l'esprit du mort, qui ne peut plus s'en souvenir, même à l'aide de sortilèges. C'est un sort considéré comme répugnant par la majorité des Selenim et par tous les morts. Les souvenirs se présentent comme une suite d'images, généralement séparées par des périodes de gris. Imaginez un film très mal monté, où des instants insignifiants sont longuement soulignés alors que des éléments capitaux ont sombré dans l'oubli à la minute où ils s'imprimaient dans le cerveau. Quant à la bande sonore, elle est notoirement peu fiable. La mémoire retient surtout ce que la personne avait envie d'entendre, ou ce qu'elle a cru comprendre. Bien entendu, il faut effectuer une lutte KLN (noyau)/KS pour s'emparer d'un souvenir.

Exemple : Il est possible de voler les dernières vingt-quatre heures d'un Templier mort. On le verra se lever, faire sa toilette, embrasser sa femme... Puis il y a un blanc, coupé de vagues images d'immeubles en mouvement. [Le Templier se rendait au QG de son obédience. Mais comme il avait déjà effectué ce trajet des dizaines de fois, il le faisait en "pilotage automatique", sans y prêter la moindre attention. Il n'y a pas moyen de reconstituer son itinéraire.] Les minutes qui suivent sont consacrées à des discussions avec ses Frères [avec plusieurs visages reconnaissables. En revanche, ils continuaient une conversation commencée depuis longtemps, et il est impossible de deviner ce dont il est question]. Et ainsi de suite...

Coût : 5 points de KLN pour un souvenir récent (jusqu'à cinq ans), 10 pour une période plus ancienne.

Durée : Instantané.

C O N T R Ô L E

Les morts considèrent que l'utilisation de ces sorts est barbare et criminelle. Les Selenim qui y ont recours risquent d'évoluer au milieu de chuchotements méprisants ou d'insultes, au lieu des habituels murmures amicaux ! Les esprits sont toutefois prêts à comprendre que l'on y ait recours en cas d'extrême urgence. Mais même ainsi, il faudra sans doute passer beaucoup de temps ensuite à se faire pardonner.

R E T R A I T d a n s l a m o r t

Effet : Il s'agit tout simplement de dissiper le KS restant dans le corps, le "tuant" pour de bon. C'est un moyen de donner le "coup de grâce" aux morts les plus perturbés, mais aussi une arme contre les morts maléfiques les plus puissants... Il faut réussir une lutte KLN (noyau)/KS.

Coût : 2 par point de KS possédé par l'esprit. Inutile de communiquer ce chiffre au joueur avant qu'il ne soit trop tard.

Durée : Instantané.

L e v é e s p e c t r a l e

Effet : Ce sort est une version très amplifiée de Semblance du défunt. Il matérialise les effigies d'une douzaine de morts, oblige des esprits à venir les animer et contrôle leurs actions pendant une courte période. Dans la plupart des cas, les êtres ainsi formés sont trop insubstantiels pour combattre pour de bon. En revanche, rien n'empêche le Selenim de les faire agir de manière menaçante. Il a plus de latitude pour façonner ses créatures. Il peut leur donner les traits qu'il désire, et pas seulement ceux des esprits qui les animeront. Il peut en faire des spectres terrifiants, des monstres ou des anges, si cela l'amuse.

Coût : 5 points de KLN par effigie.

Durée : 2D6+6 minutes.

A S S E R V I S S E M E N T

Effet : Ce sort est très rare, et on ne l'emploie presque jamais. L'esprit est réduit en esclavage. Il est arraché à son corps, et forcé de suivre le Selenim. C'est un moyen pour les Selenim les plus cruels de torturer leurs ennemis par-delà la mort. De tels fantômes ont aussi leur utilité. Ils peuvent servir de conseillers, de gardiens pour un lieu... Le Selenim et son esclave sont en communication télépathique permanente (ce qui n'est agréable pour aucun des deux). Il faut remporter une lutte de KLN (noyau) contre KS pour asservir un esprit. Si cette tentative échoue, le Selenim ne pourra plus recommencer. L'esprit se dissipe lentement, à raison d'un point de KS par mois. Il finit par se dissoudre dans les courants d'énergie magique du Soleil. Un sorcier ayant asservi un esprit peut compter sur l'hostilité instinctive de tous les morts qu'il rencontrera - ils semblent capables de le "sentir".

Il existe une variante de ce sort qui, combinée avec la Résurrection, permet d'obtenir des zombies intelligents. Elle n'est connue que d'une poignée de Selenim haïtiens, qui seraient sans doute assez peu désireux de l'enseigner à de simples curieux...

Coût : 10 points de KLN.

Durée : Jusqu'à ce que l'esprit se dissipe ou que le Selenim l'autorise à regagner son corps.

R É A N I M A T I O N

Effet : Il permet d'obliger ce qui reste de KS dans le cadavre à l'animer pour une courte période. Pour les morts, c'est la pire des tortures. C'est un moyen simple et efficace d'obtenir des serviteurs pour une tâche précise. Peu importe l'état du corps, il se mettra à la disposition du Selenim. La décomposition n'est pas arrêtée. Le résultat ressemble généralement à un zombie (en fait "ressemble" n'est pas le mot juste. Ce *sont* des zombies. Cette technique a été massivement utilisée par les Selenim d'Haïti). Le mort-vivant conserve toutes les caractéristiques et compétences qu'il possédait de son vivant. Il évolue comme dans un brouillard et ne possède aucune volonté propre. C'est une marionnette au service de son maître.

Coût : 10 points de KLN.

Durée : Permanent. En fait, jusqu'à ce que le corps tombe en poussière ou que le Selenim le libère. Dans ce cas, il retourne dans sa tombe.

C O R R U P T I O N

Effet : Ce sort est considéré comme "tabou" par l'immense majorité des Selenim. Il permet de transférer de la Lune Noire à un mort. Cela le transforme en monstre. Il devient quelque chose d'analogue à un Sans Repos, en plus pitoyable encore. Ce sort est presque toujours utilisé en conjonction avec Réanimation ou Asservissement. La créature ainsi formée peut devenir une sorte de "familier", ou être simplement lâchée dans la nature pour y semer le trouble. Ce sont des êtres de cette sorte qui ont servi de chair à canon à l'Arcane lors de sa guerre contre le culte, à la fin du Moyen Age. Presque toutes ces créatures n'aspirent qu'à une seule chose : regagner leur tombe. Une poignée en vient à apprécier l'ivresse de la Lune Noire. Elles sont particulièrement dangereuses.

Coût : 1d6+3 points de KLN, qui sont transférés au mort.

Durée : Permanent. La créature a une Entropie d'1d6 points de KLN par an, mais rien n'empêche le Selenim de lui en redonner périodiquement.

A U T R E S A P P L I C A T I O N S

Les sorts de Nécromancie sont étudiés pour être lancés dans le milieu naturel des morts : les cimetières. Mais les Selenim ont parfois d'autres occasions de rencontrer des esprits. Accidents, combats contre divers adversaires plus ou moins magiques... Les occasions de mourir ne manquent pas.

Dans la mesure où ces sorts ne prennent que peu de temps à lancer, rien n'empêche de les utiliser en combat (en fait, généralement, juste après le combat). Les Selenim compatissants peuvent parfaitement apaiser l'âme de leurs victimes. Les plus pragmatiques préfèrent ranimer leur cadavre ou s'emparer de leurs souvenirs. C'est faisable, mais un peu plus difficile. En effet, le KS de la victime n'a pas encore eu le temps de se diviser. Dans les luttes KLN/KS, prenez pour base un KS de 3d6 (celui d'un humain vivant, en fait). Cela n'arrêtera pas un Selenim doué d'un minimum d'humour. C'est si drôle de voir la tête des Templiers quand leurs camarades tombés au champ d'honneur se relèvent et se jettent sur eux !





LIVRE V

LES ROYAUMES

GÉNÉRALITÉS

"Car nous sommes des Dieux, même si nous ne régnons que sur des songes, des échos flous et déformés de votre réalité. Nos palais sont peuplés d'esprits et de cauchemars animés, nos sujets sont des rêves et nos pouvoirs des illusions... assez puissantes pour tuer ou donner la vie, mais ce ne sont que des illusions !

Notre divinité est un fardeau, une charge intolérable, à la mesure de notre éternité. C'est un sentier sans retour ni espoir. Et nos jeux d'immortels sont stériles, à tout jamais".

*Extrait des archives de Jacques de Martigny
(copie d'une lettre dont il a refusé de me dévoiler l'expéditeur)*

Quelques principes

Arrivé à un certain degré de puissance, un Selenim crée un Royaume. Ce n'est pas un processus volontaire. Ceci dit, aucun Selenim n'a jamais refusé cette opportunité. Ceux qui parviennent à un niveau de pouvoir suffisant sont souvent des êtres blasés, bardés de rituels et de sortilèges, qui ont passé des millénaires en joutes politiques plus ou moins vaines. Ils ne rêvent plus que de paix. Pour eux, le retrait dans un Royaume est une bénédiction... dans un premier temps. Le désenchantement les frappe presque toujours au bout d'un siècle ou deux. D'autres cherchent dans leur transfiguration une nouvelle source de pouvoir. Ceux-là sont rarement déçus, même si leur divinité ne va pas sans limitations...

On cherche toujours une explication mystique valable à ce que les Selenim ont baptisé l'Apothéose, ou l'Assomption. La théorie la plus satisfaisante est qu'au-delà d'une certaine "charge" de Lune Noire, le Selenim est rejeté par l'univers matériel ordinaire. Après tout, la Lune Noire est, par définition, quelque chose de non-naturel. Le Selenim "crève" donc la couche de réalité qui nous entoure pour pénétrer dans un autre univers. Les Selenim l'appellent le Lieu Terrible, ou le Lieu Inconnu. Certains l'identifient aux

Limbes, d'autres aux Enfers ou aux "plans subtils" où évoluent les Nephilim agarthiens. D'autres préfèrent soutenir qu'il n'existe pas en dehors des Royaumes. (Quoi qu'il en soit, un fait est certain : la réalité telle que nous la percevons n'est pas un absolu. Simplement, le cerveau humain n'est pas équipé pour percevoir *tous* les aspects de son environnement. Certains hommes et femmes peuvent voir au-delà, après des années d'entraînement ou à cause d'un malheureux hasard de naissance. La plupart finissent dans des asiles d'aliénés.)

Le Selenim se retrouve donc dans une réalité parallèle, une sorte de néant flou, sans contours ni traits, où

il va établir son Royaume. Il se "dissout" pour créer une poche de Lune Noire qu'il façonne à sa guise exactement comme, jadis, il modelait son imago. A un détail près : il n'est plus limité par de mesquins décomptes de points de Ka. Maintenant, sa volonté est souveraine. Le Royaume n'existe que parce qu'il veut qu'il en soit ainsi. Il peut y renoncer, mais ce serait sa mort. Il va y résider pour le reste de l'éternité, le peupler, l'étendre, le modifier à sa guise... Bref, y exercer toutes les prérogatives d'un dieu. Il peut le quitter pour de courtes périodes, même si c'est un événement rarissime.

Par ailleurs, les autres éléments de sa personne changent aussi. Sa

EN TERMES TECHNIQUES

La création d'un Royaume se produit automatiquement lorsque l'imago d'un Selenim atteint 500 points d'aspect. Le Selenim "sent" qu'il est sur le point de connaître son Apothéose. Il est libre de la refuser. Il lui suffit de cesser d'investir des points dans son imago.

S'il choisit de l'accepter, son esprit et sa personnalité se fondent dans l'imago. Celui-ci cesse d'exister dans notre univers, et rejoint la couche de réalité où existent les Royaumes. Là, l'imago se délite, se défait... Le Ka de Lune Noire qu'il contenait va être utilisé par le Selenim pour construire son univers.

Il n'y a pas de règles pour simuler cela. A quoi bon ? La seule véritable limite est l'imagination du joueur concerné (sans oublier la vôtre). Le Royaume du Selenim est son paradis. Il l'a bien gagné, généralement au bout de plusieurs siècles de souffrances. Qu'il puisse l'organiser à sa guise, sans passer des heures en calculs arides, est la moindre des choses.

réserve de Ka-Soleil converti se dissipe. Il n'en a plus besoin. L'Entropie ne peut plus l'affecter : il n'est plus sur Terre. En fait, il ne reste plus de lui que son noyau, auquel il peut donner la forme qu'il désire. Il peut mettre son ou ses simulacres en hibernation quelque part, pour les rares occasions où il regagnera la Terre (dans ce cas, il pourra réinjecter quelques points de Lune Noire dans le corps qu'il occupera, pour regarnir sa réserve et se prémunir contre l'Entropie).

Les Royaumes

Avertissement

Il faut bien comprendre qu'il n'est pas question ici de traiter tous les aspects des Royaumes. Et ce pour une raison bien simple : ils ne se ressemblent guère. La majorité d'entre eux partage quelques traits communs, que nous allons essayer de présenter ici. Mais il en existe qui ne se rapprochent absolument pas du modèle théorique. Ainsi, il en est de complètement déserts. D'autres sont limités à quelques mètres carrés de surface subjective. Une poignée est totalement impropre à la vie organique telle que nous la connaissons (ils sont généralement peuplés de Selenim misanthropes, qui s'assurent ainsi de ne pas être dérangés). Certains reflètent les aberrations et les démesures de leur créateur. Ainsi, il en existe où les notions de lumière, de chaleur et de gravité sont complètement transformées. Le "haut" et le "bas" cessent d'exister. Les couleurs qui nous sont familières sont remplacées par un spectre totalement inconnu sur Terre, et ainsi de suite. Il faudrait inventer un vocabulaire entièrement nouveau pour décrire ces Royaumes. Et même ainsi, la tâche serait probablement vaine.

Nous allons donc nous concentrer sur les Royaumes qui restent relativement compréhensibles pour des esprits humains (et Nephilim... sans oublier les Selenim qui, dans leur immense majorité, restent proches du mode de fonctionnement des êtres humains).

De Leur formation

La naissance d'un Royaume n'est pas instantanée. Le modelage du "terrain" de base est généralement très rapide, guère plus de quelques heures. En revanche, la construction des bâtiments, l'installation de la population et toutes les autres tâches demandent du temps. Généralement, il faut environ une décennie de travail acharné pour que le maître des lieux se déclare satisfait. Mais aucun Royaume n'est "parfait". En fait, ils sont tous en re-création permanente. Parfois, à force de changements mineurs étalés sur un siècle ou plus, on se retrouve dans un monde complètement différent de ce qu'il était au départ. Mais le processus s'est étendu sur si longtemps que les résidents ne s'en sont pas nécessairement rendu compte.

De Leur étendue

"L'étendue" est un terme terriblement inadéquat pour décrire quelque chose qui est, en définitive, aussi flou et mouvant qu'un rêve. D'autant qu'il faut bien différencier sa surface objective de son étendue subjective...

- Sa surface correspond à "l'ombre" qu'il projette sur le monde normal, autrement dit à la zone à l'intérieur de laquelle un humain risque de perdre du Ka-Soleil au profit du souverain. De plus, même s'ils existent dans un "pli" de l'univers matériel, les Royaumes y sont liés. Ils ont une localisation physique, des accès...

Très logiquement, ils s'étendent autour de l'endroit où se trouvait l'imagen avant son Assomption. Généralement, ils couvrent un cercle d'une dizaine de kilomètres de diamètre, centré sur ce lieu. Toutefois, des variations importantes peuvent être enregistrées en fonction de l'ancienneté du Royaume, de la population humaine qui vit sous son ombre et du caprice de son souverain...

- Son étendue dépend de la volonté du Selenim qui l'a modelé. Généralement, il paraît immense, voire infini. En fait, il se limite souvent à la surface qu'il occupe dans le monde réel. Les bords des Royaumes ont la réputation d'être des endroits dangereux, où rôdent des êtres pas encore créés, des cauchemars qui attendent d'être rêvés et d'autres horreurs plus difficiles à décrire. On les appelle les "Marches".

De Leur apparence

C'est le domaine où la volonté du souverain se fait le plus sentir. Tout est possible, en fonction de ses caprices. La plupart conservent un paysage approximativement normal, avec un sol, un ciel, des bâtiments... L'ensemble est parfois presque identique au site correspondant dans le monde réel, mais ce n'est nullement une obligation. Certains Royaumes sont faits d'obscurité solide, à travers laquelle il faut ramper. D'autres sont formés de givre, de rayons de lune tissés ou de larmes gelées... Tout est fonction de la sensibilité artistique du maître des lieux.

Quelle que soit la bizarrerie de l'environnement, on y trouve presque toujours des éléments empruntés au paysage du monde normal. Ils occupent à peu près la même position subjective que ces derniers. Ce peut être une montagne, un monument illustre...

Bien entendu, il peut être aussi changé que le désire le Selenim, mais il reste généralement reconnaissable. Il y a plusieurs raisons à cela. D'une part, nombre de Selenim sont trop paresseux pour créer un univers *ex nihilo*. Ils se contentent de reprendre le paysage du monde normal et de l'altérer en fonction de leurs envies. D'autre part, ces sites font des points de repère commodes pour les créatures qui se consacrent à la récolte du Ka-Soleil des humains, indispensable pour faire durer le Royaume (accessoirement, ils ont le mérite de simplifier le travail de création/description du MJ).

Il est difficile d'échapper à ses propres désirs... Les pulsions du souverain se reflètent presque toujours dans l'apparence de son Royaume. Généralement, il est modelé pour souligner l'émotion dont il se nourrit de préférence. Les Selenim les plus cruels habitent presque toujours des endroits terrifiants, où tout est calculé pour susciter la peur, la souffrance ou le désespoir. Cela se répercute sur le monde réel, et sur le "troupeau" du Selenim. Les humains vivant dans l'ombre de tels Royaumes sont malheureux... ce qui lui assure une abondante récolte de points de Ka. Si les goûts du souverain changent, son Royaume suivra le mouvement, et tous ses sujets avec lui. Ceux qui ont

une existence indépendante peuvent protester, quitter les lieux à la recherche d'un nouveau havre de paix, ou même tenter de forcer le souverain à conserver son univers en l'état. On en arrive parfois à des révolutions en bonne et due forme. Parfois, certains souverains sont faits prisonniers par leurs sujets. Toutefois, de telles tentatives ne durent jamais très longtemps. Comment voulez-vous contraindre un dieu à faire quoi que ce soit ? Après tout, il a tout pouvoir sur la réalité qui l'entoure et peut, d'un simple geste, renvoyer les rebelles au néant (du moins en théorie. En pratique, ce n'est pas toujours aussi simple).

Le lieu le plus important d'un Royaume est toujours le Palais de son souverain. Il peut être copié sur un bâtiment terrestre ou ne ressembler à rien de connu. Il peut s'étendre à tout le Royaume, se trouver au centre de celui-ci - ou être invisible et souterrain. Tout est possible !

De leur évolution

En règle générale, le souverain passe presque tout son temps à entretenir son Royaume. Le maintenir en l'état suffit à l'occuper. Certains trouvent le temps et l'énergie de l'agrandir. Ils créent de nouveaux territoires imagi-

naires, ou augmentent la surface "physique" de leur Royaume, à la recherche de nouvelles sources d'énergie (lisez : "de nouveaux humains à vider de leur Ka-Soleil"). La croissance des Royaumes est un sujet auquel le culte apporte toute son attention. Nombre d'Enfants de Lilith ne s'occupent que de régler les complexes querelles de territoire entre souverains.

Dans certains cas, un Royaume peut dépérir, faute d'alimentation extérieure. Cela se produit si la population humaine qui vivait dans son ombre quitte les lieux, ou si le "gisement" de Lune Noire sur lequel il était établi s'épuise. L'expérience a montré qu'il en fallait beaucoup pour faire fuir tous les humains d'une région donnée. Les guerres ne suffisent pas. Il faut au moins un cataclysme. La lente désertification qui a frappé le Proche-Orient a sans doute causé la perte de quelques Royaumes, tout comme les convulsions politiques des premiers siècles de notre ère.

Toutefois, un Royaume ne disparaît jamais tout à fait. Il se dissipe. Ses monuments s'estompent, ses habitants s'effacent, mais le souverain survit dans presque tous les cas. Il se retrouve piégé dans son palais, qui se réduit jusqu'à ne plus être qu'un vestige de sa grandeur passée. S'il a de

LE CHEPTEL

Les humains qui vivent dans l'ombre d'un Royaume peuvent, à tout moment, perdre un peu de leur Ka-Soleil au profit du souverain. Ce processus est parfois automatique. Dans ce cas, dès qu'un humain dépasse un certain seuil dans une émotion donnée, la ponction a lieu. C'est assez rare. La plupart des souverains préfèrent entretenir une relation plus "personnelle" avec ceux qu'ils considèrent comme leurs sujets. Ils ne procèdent que rarement en personne, mais délèguent souvent des subalternes. Généralement, il s'agit d'effets Dragon de Lune Noire spécialisés, créés uniquement dans ce but. Pensez à ces êtres comme à des "voleurs de rêves". Ils se faufilent près de vous, attendent que vous ayez baissé votre garde... Et dès que vous éprouvez une émotion violente, ils vous chipent un peu d'énergie vitale et s'enfuient à toute vitesse. Ils font preuve de bon sens, et évitent de drainer toujours les mêmes personnes. Leur victimes en sont quittes pour un bref malaise ou, dans les cas les plus graves, quelques jours de repos. Si le Royaume est établi dans une grande ville (ce qui est le cas le plus courant aujourd'hui), son souverain peut disposer de cette façon de milliers de points de Ka-Soleil. Presque tous sont dépensés automatiquement pour entretenir les bâtiments qui existent déjà, ou pour modeler de nouvelles créatures.

la chance et si des humains reviennent dans son domaine, il pourra peut-être tout recommencer... Il arrive néanmoins qu'un dépeuplement rapide et massif prenne le souverain d'un Royaume par surprise. Dans ce cas, son univers s'écroule d'un seul coup, et il plonge dans une hibernation qui peut durer des millénaires. **Attention :** ce dernier détail est inconnu de tous. Même les plus grands spécialistes assimilent cet état à l'extinction pure et simple. Il existe au moins deux Selenim ayant joué un grand rôle dans l'histoire de leur race pour être ainsi officiellement "morts". Ce sont le premier Sombre Souverain, qui médite depuis des millénaires sous les ruines de Carthage, et le Selenim qui régna sur la Transylvanie au XVe siècle de notre ère... Ils se réveilleront certainement un jour.

Les résidents

• **Le souverain.** Pour des raisons pratiques, le terme de "souverain" a été utilisé tout au long de ce chapitre. Mais il n'est utilisé que par une infime minorité de Selenim. En fait, tous les noms qui furent un jour appliqués à des personnages détenant une autorité absolue sur leur entourage sont utilisés. On trouve ainsi une quantité impressionnante de princes, de rois, d'empereurs... mais des termes moins connus sont également employés. Il y a des archontes, des suffètes, des voïvodes et une multitude d'autres, inventés spécialement par le souverain d'une région donnée. Un grand nombre d'individus s'enivrent de leur propre divinité au point de prendre le nom d'une déité humaine. On trouve ainsi plusieurs Hécate, des Osiris...

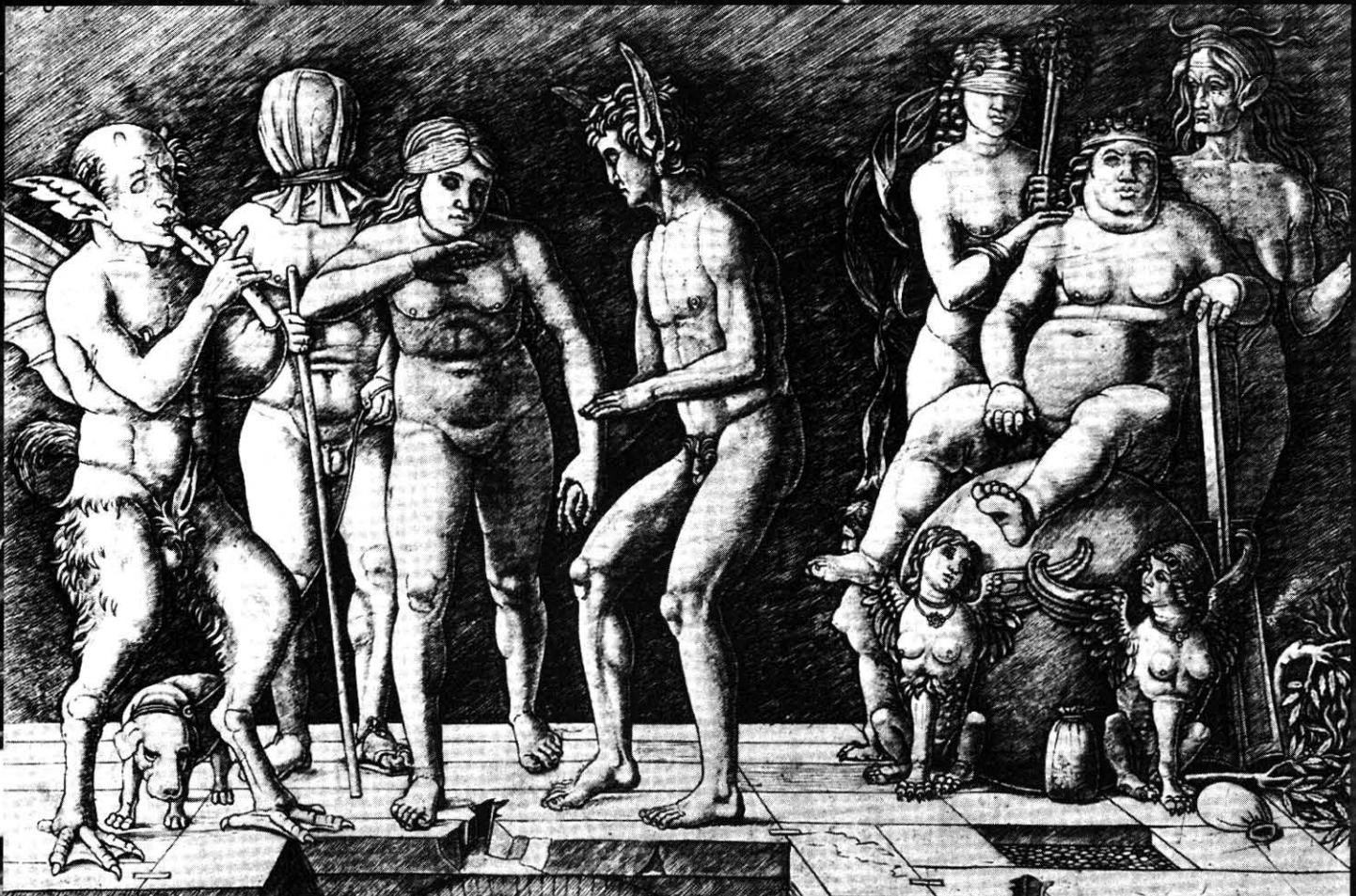
La personnalité de ces êtres mériterait une étude approfondie. Les souverains sont des individus anciens, puissants, qui ne vivent que selon

leurs propres règles. Ils ont tendance à considérer les mortels comme un troupeau de créatures domestiques, qu'il convient de pressurer juste assez pour ne pas attirer l'attention. Les autres souverains, leurs pairs, sont surveillés et jugés à l'aune du danger qu'ils peuvent représenter. Les Selenim moins puissants qu'eux sont généralement considérés comme des outils ou des gêneurs qu'il convient d'écarter. Les créatures de Lune Noire sont créées et effacées selon les nécessités du moment. Les Nephilim et les Templiers sont tout simplement ignorés. La plupart des souverains refusent de singer plus longtemps les émotions humaines, et deviennent des intellects froids et sans passions... du moins en apparence. Notez néanmoins que ce portrait est un pur stéréotype. Il vaut ce qu'il vaut, autrement dit pas grand-chose. On trouve des souverains compatissants, et d'autres qui continuent à être fascinés par les humains... Certains tiennent "table ouverte" pour les Selenim de passage. D'autres tuent tous ceux qui s'aventurent dans leur Royaume.

• **La cour.** Les souverains sont rarement solitaires. La plupart aiment à s'entourer d'un petit groupe de lieutenants dévoués. Très souvent, il s'agit d'autres Selenim, qui ont été assez intelligents pour découvrir l'accès du Royaume, et qui se trouvent en conformité de goûts avec leur nouveau maître. Ils sont souvent chargés de superviser diverses "régions" de ce monde, ou de diriger l'absorption du Ka-Soleil des mortels. Ils ont l'immense avantage de pouvoir repasser à volonté dans le monde réel, ce qui leur vaut parfois d'être envoyés en ambassadeurs auprès d'autres puissances - le culte, notamment. Ils peuvent aussi servir d'espions et d'exécutants discrets dans tous les cas où une action sur Terre est nécessaire. Certains souverains sont trop paranoïaques pour

faire confiance à d'autres Selenim. Ils préfèrent se reposer sur des effets Dragon spécialement conçus pour les servir. Les "chiens" présentés dans le Bestiaire sont un choix courant. Les plus pervers entretiennent des humains contaminés à la Lune Noire, des Sans Repos. Ceux-ci ne sont pas toujours des monstres destructeurs, surtout si on leur donne assez d'énergie vitale pour qu'ils ne risquent pas l'extinction. Certains Selenim choisissent leurs serviteurs parmi les humains, des années à l'avance. Ils leur infusent un peu de Lune Noire, les récupèrent après leur mort et les forment. Après tout, c'est une après-vie plus acceptable qu'une éternité passée à croupir au fond d'un cercueil. Les Sans Repos font d'excellents lieutenants, plus fidèles que les Selenim et tout aussi capables que ces derniers de retourner sur Terre.

• **Les serviteurs.** Il existe souvent des dizaines de créatures qui, sans être admises dans l'entourage du souverain, le servent d'une manière ou d'une autre. L'exemple typique est celui des êtres qui se consacrent à la récolte du Ka-Soleil. D'autres ont des fonctions beaucoup plus ésotériques et/ou absurdes. Il en est qui se consacrent à l'ornementation du Royaume ou à son entretien. D'autres servent de bouffons ou de gardiens. Ce sont généralement des effets Dragon. Certains sont nés de la seule volonté du souverain au moment de la création du Royaume. D'autres ont été invoqués. D'autres enfin sont venus d'eux-mêmes, attirés par la présence d'une énorme quantité de Lune Noire. Presque tous ces êtres ont un certain degré d'indépendance, même s'ils ont des tâches à accomplir. Ils peuvent rester ou s'en aller à volonté. Et ils passent fréquemment la majeure partie de leur temps libre en intrigues mesquines pour attirer l'attention de leur maître.



• **Les habitants.** Tout le reste de la population, autrement dit les créatures qui n'ont pas prêté allégeance au souverain (ou alors, de manière purement formelle). Ces êtres conservent tout leur libre arbitre. Certains séjournent dans le Royaume pendant des siècles. D'autres font juste de brèves apparitions, en fonction de leurs caprices. Tant qu'ils ne gênent pas le souverain, ils sont entièrement libres de faire ce que bon leur semble. Certains souverains leur imposent des règles de conduite très strictes et s'attendent à ce qu'elles soient respectées à la lettre. Ailleurs, la seule infraction punissable est de s'attaquer à un serviteur du dieu.

C'est également dans cette catégorie que se rangent des "figurants". Ce sont de simples fragments de Lune Noire conçus et animés par le souverain. Ils sont là pour

donner un peu de vie à ce monde, sans avoir d'influence dessus. Beaucoup ne savent même pas ce qu'ils sont...

Hiérarchie

Il est important de noter que tout ce monde n'est pas organisé de manière strictement pyramidale. Le souverain est toujours la force dominante, mais il est rarement la seule. Les Selenim qui séjournent dans un Royaume pour quelques temps ont généralement leurs propres serviteurs, disciples et amis fidèles. Certains sont même libres de modeler la substance de la Lune Noire et de créer de nouveaux habitants. La loyauté de ces derniers va plus souvent à leur créateur qu'au souverain en titre. De même, les effets Dragon se reconnaissent fréquemment des chefs. Ce sont ces derniers qui traitent avec le maître des lieux.

En fait, dans la plupart des cas, la règle d'or est la suivante : le souverain a toute autorité sur les êtres qu'il a lui-même créés, ainsi que sur le paysage. Il peut les effacer et les modifier à loisir. En revanche, les créatures qui sont venues de leur propre chef sont impossibles à altérer. Elles reconnaissent l'autorité du souverain et se soumettent à ses décisions, mais conservent leur libre arbitre. Le pire qui puisse leur arriver est d'être bannies.

Cela conduit, bien entendu, à une politique intérieure mouvementée, qui empoisonne l'éternité de nombre d'immortels. Au lieu de se consacrer à leur création, ils se retrouvent contraints de maintenir un équilibre délicat entre les diverses factions en présence...

Les visiteurs

Comment s'y rendre ?

Les Royaumes ne peuvent pas être totalement isolés du monde réel. Ils y sont reliés par l'obligation de drainer du Ka-Soleil aux humains, mais aussi par des passages physiques. Ces accès sont peu nombreux (un ou deux par Royaume, rarement davantage) et d'habitude bien protégés. Ils peuvent s'ouvrir à peu près n'importe où. La plupart du temps, il y en a un à l'endroit où reposait l'imagen du souverain avant son Assomption. Pour des raisons de sécurité, ils sont généralement installés dans des lieux déserts, mais c'est loin d'être une obligation. Le souverain peut créer autant d'accès qu'il le désire. Il les ouvre et il les ferme à volonté.

Pour les humains, ils sont invisibles. Pour les Selenim, en revanche, ils sont assez faciles à trouver. Ils se trouvent toujours au cœur d'un important champ de Lune Noire. De plus, la Pavane est souvent légèrement différente aux alentours. En vision-Ka, ils sont aisément repérables. Ils peuvent ressembler littéralement à n'importe quoi. Une petite rue qui s'ouvre entre deux maisons alors qu'en vision normale, elles sont accolées... ou une porte banale au fond d'un jardin... ou un gouffre immense, creusé au beau milieu d'une avenue, d'où montent

des chants inhumains, pour ne prendre que quelques exemples simples. Tout est fonction des caprices de leur créateur, de son désir de tranquillité et de sa paranoïa. Certains ont aménagé de faux passages qui donnent droit dans leurs salles de torture. D'autres les font déboucher très loin de leur palais, dans des lieux sauvages, imposant des jours ou des mois de marche en territoire hostile aux importuns. Presque aucun souverain ne relie le monde réel à son palais. C'était autrefois une pratique courante. La destruction du Royaume byzantin y a mis un terme. En effet, lors du sac de la ville par les croisés, il fut envahi par un petit groupe d'humains (c'est le seul cas de ce genre recensé dans toute l'histoire), qui déboucha directement dans la salle du trône du souverain. Profitant de sa surprise, les envahisseurs l'abattirent avant de se replier précipitamment, laissant le Royaume s'effondrer derrière eux.

Qui s'y rend ?

Les visiteurs les plus fréquents sont bien entendu les Selenim. Leurs motivations sont infiniment variables. Une ambassade, la recherche d'un mentor et l'espionnage sont les plus courantes, mais ce sont loin d'être les seules. A l'exception des plus jeunes, tous sont avertis des dangers qu'il y a

à pénétrer dans un Royaume sans la permission du souverain, et peu s'y risquent sans avoir d'excellentes raisons. Il est rare que les intrus soient éliminés dès leur arrivée. On leur donne généralement au moins une chance d'exposer les motifs de leur venue avant de les tuer.

Les Nephilim ne peuvent pas pénétrer dans un Royaume, pas plus qu'un Selenim ne peut visiter les plans subtils de l'Agartha. C'est sans doute regrettable, mais c'est ainsi. Soit dit en passant, c'est une force immense pour les Selenim. Si un jour une guerre magique de grande ampleur éclatait entre les deux races, les Nephilim, plus nombreux et magiquement plus puissants, l'emporteraient sans doute sur le terrain. Mais les Selenim pourraient se replier sur leurs Royaumes. Ils y seraient parfaitement à l'abri de leurs cousins.

Les humains peuvent parfaitement vivre un moment dans les Royaumes. Toutefois, un séjour trop prolongé risque d'avoir des conséquences horribles. En effet, les humains sont des créatures de Ka-Soleil. Et les Royaumes sont des environnements entièrement composés de Lune Noire. Un humain qui resterait trop longtemps se verrait entièrement vidé de son Ka-Soleil et disparaîtrait à jamais. C'est une méthode qu'utilisent parfois les souverains désireux de se procurer de nouveaux corps... En termes techniques, les humains visitant un Royaume se voient soumis à une sorte "d'anti-entropie". Ils perdent 1d4 points de Ka-Soleil par semaine de séjour. Il est intéressant de noter que cet effet peut être ralenti, accéléré ou presque totalement annulé, si telle est la volonté du maître des lieux. Des envahisseurs hostiles peuvent tourner en rond très, très longtemps dans un univers déroutant, et finir par tomber à court d'énergie vitale...

P O L I T I Q U E E X T É R I E U R E

L'immense majorité des Royaumes est strictement isolationniste. Les seuls contacts avec l'extérieur se rapportent à la gestion du cheptel humain. Certains souverains ont, dans un lointain passé, fait allégeance à l'Arcane et sont théoriquement les vassaux du Sombre Souverain. En pratique, il y a belle lurette que cette obligation est tombée en désuétude. Il y a peu de chance qu'elle soit remise à l'honneur dans un avenir prévisible. Les Royaumes les plus ouverts sur l'extérieur sont, paradoxalement, ceux dont les souverains sont très impliqués dans le culte de Lilith. Ils reçoivent fréquemment des messagers et des émissaires des Enfants, et quittent occasionnellement leurs domaines pour agir par eux-mêmes.

Il est difficile d'imaginer les raisons qui poussent un humain sain d'esprit à faire un séjour dans un Royaume. Certains occultistes peuvent s'y aventurer à la recherche de connaissance. Les chefs de certains cultes manipulés par un Selenim sont de temps à autres autorisés à avoir un avant-goût du "paradis", afin de renforcer leur foi. De loin en loin, un groupuscule affilié aux Templiers découvre un accès et se lance dans un raid suicidaire. Ils périssent invariablement jusqu'au dernier, et l'accès est condamné. Mais la plupart des humains y pénètrent accidentellement. Il suffit de peu de choses... un instant d'inattention, l'oubli momentané de la différence entre le réel et l'irréel, et vous voilà passé de l'autre côté du miroir ! Peu de gens

en reviennent, et ils sont toujours profondément transformés. Il arrive que le souverain ou l'un de ses lieutenants recrute le malheureux et en fasse un agent. Plus rarement, l'intrus est reconduit dans son monde sans être molesté. On le persuade d'oublier ce qu'il a vu sous peine de châtiments terrifiants.

Enfin, les derniers visiteurs sont les effets Dragon. Glissant sur les courants de Lune Noire, ils peuvent passer de Royaume en Royaume à volonté, sans avoir besoin d'emprunter les accès. Ils servent souvent de messagers entre souverains puissants.

Superpositions

Plusieurs Royaumes peuvent parfaitement coexister dans un même espace. Paris abrite ainsi deux Royaumes connus (et un troisième dont l'existence est secrète). Les humains y sont plus souvent sollicités qu'ailleurs, c'est tout. Les souverains de tels Royaumes peuvent choisir de s'ignorer, ou essayer de se faire la guerre par effets Dragon interposés. C'est un moyen comme un autre de passer l'éternité. Les créatures sont les armes les plus employées, mais ce ne sont pas les seules. Il est souvent plus payant, à terme, d'inciter les sujets de l'ennemi à venir peupler votre Royaume ou de les pousser à assassiner leur maître. Enfin, reste la possibilité d'une attaque massive. Un souverain peut parfaitement s'en prendre à la substance même du Royaume adverse, et tenter de la forcer à se conformer à ses désirs plutôt qu'à ceux du souverain légitime. Dans les zones de guerre, on voit ainsi le paysage changer, presque de minute en minute. La plupart de ces conflits se terminent par un *statu quo*, les deux belligérants étant trop épuisés pour remporter une victoire nette. Toutefois, il arrive qu'un Royaume en absorbe un autre. C'est

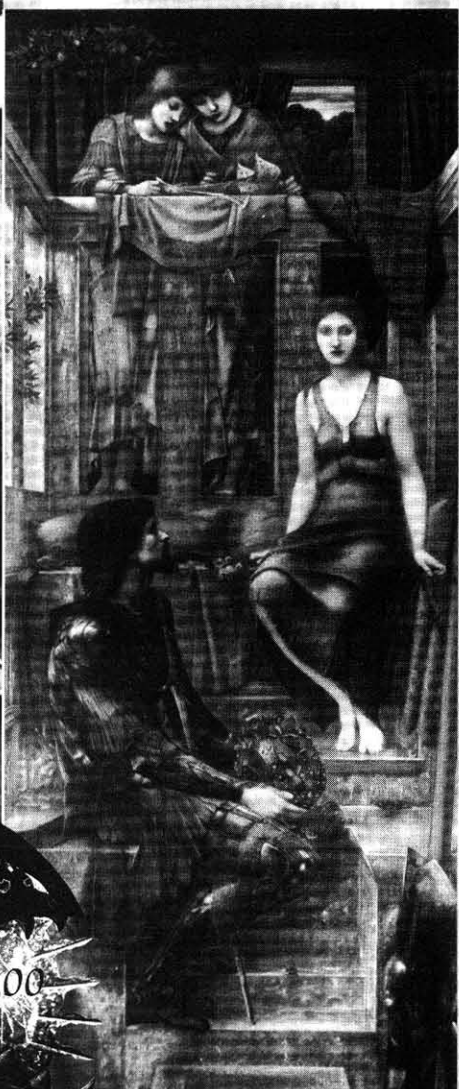
un événement rarissime, mais qui n'est pas sans précédent.

Ces guerres ont un effet secondaire intéressant sur le monde réel. Il arrive parfois qu'elles se reflètent dans le territoire qui se trouve sous leur coupe, des fragments de rêve venant se mêler au monde réel. Les phénomènes qui se produisent dans de telles circonstances sont généralement mal interprétés par les humains. Pour préserver leur santé mentale, ils préfèrent y voir des aurores boréales, des mirages, des dérèglements climatiques, des tremblements de terre ou n'importe quoi d'autre, pourvu que cela ne remette pas en cause leur vision du monde. Même les incidents les plus révélateurs se voient attribuer une explication pseudo-rationnelle, parfois si terriblement tirée par les cheveux qu'elle en devient risible. On a vu deux armées de géants s'affronter en plein ciel ? Les hommes de science vous expliqueront aussitôt que c'est le reflet déformé d'une véritable bataille livrée par deux armées parfaitement ordinaires, qui se trouvent à des centaines de kilomètres de là. Le fait qu'après vérification, on s'aperçoive que les armées les plus proches se trouvaient à l'autre bout du globe ne suffit que rarement à les ébranler.

Notes de mise en scène

En termes purement techniques, considérez que tout ce qui survient dans les Royaumes affecte pleinement les individus qui s'y trouvent (souverain compris). Les points de vie perdus le sont pour de bon, la mort y est définitive, etc.

En revanche, de gros efforts de description vous attendent. Vous devez faire comprendre aux joueurs qu'ils évoluent dans un rêve, ou plus exactement dans un univers de poche où tout est fluide et tout peut changer



d'un instant à l'autre, y compris les fondements mêmes de la réalité. Le meilleur moyen d'y parvenir est encore d'utiliser tout l'arsenal que vous pouvez puiser dans vos propres rêves. Descriptions floues, décor changeant d'une seconde sur l'autre, interlocuteurs aux réactions illogiques, exploitation perverse des peurs et des espoirs des PJ... Tout cela vous est ouvert sans restriction. Vous pouvez aussi vous permettre d'ignorer toutes les lois naturelles. Si vous avez besoin d'un gouffre sans fond ou d'une pyramide haute d'un kilomètre et reposant sur sa pointe, ne vous gênez surtout pas !

N'oubliez pas de jouer aussi sur les sons et sur les odeurs.

Fondamentalement, la justification essentielle de la Pavane est de vous permettre de créer sans difficulté une ambiance sonore. Si vous êtes à la hauteur, les Royaumes devraient dégager une ambiance très particulière, un mélange de poésie et de démente, que les joueurs n'oublieront pas de sitôt.

Surtout, n'en faites pas -c'est si tentant et si facile !- des mondes parallèles simples et clairement définis, obéissant à des lois immuables. Aucune loi n'est immuable. D'ailleurs, il n'y a aucune loi. Seuls comptent les caprices du souverain (et généralement, ce ne sont pas des êtres frivoles. Même leurs caprices sont empreints de grandeur et de cruauté).

Le Livre Interdit

Il y a des siècles que le culte a ordonné à l'Arcane de cesser de s'occuper des Royaumes. La Mort s'est soumise... jusqu'à ces dernières années. Depuis l'avènement de Baal-Jeort, en effet, une poignée de Selenim appartenant à l'Arcane s'est remise à collecter des informations sur ce sujet. Si le culte venait à l'apprendre, cela entraînerait sans doute la déposition du Sombre Souverain, voire son exécution pure et simple. Quoi qu'il en soit, le résultat de ces efforts se nomme le *Livre Interdit*. Cet ouvrage regroupe également tout ce que l'Arcane a pu

glaner de rituels de Kabbale et de Nécromancie, ainsi qu'une prodigieuse quantité de spéculations sur les desseins du culte et sur la véritable nature de la Lune Noire.

Le *Livre Interdit* n'est pas achevé. Il ne le sera sans doute jamais. Répertorier tous les Royaumes existant sur Terre est une tâche impossible. Ce n'est pas sa véritable finalité, de toute façon. L'objectif réel de Baal-Jeort est de contacter toutes les puissances "neutres" et de négocier en sous-main leur ralliement à l'Arcane. Jusqu'ici, ses efforts ont rencontré un succès mitigé.

Dans le cadre d'une aventure ordinaire, vos Selenim ne devraient même pas soupçonner l'existence de cet ouvrage. Officiellement, il n'existe pas. Même s'ils entrent en contact avec les hautes sphères de l'Arcane, ils ne devraient pas apprendre grand-chose à son sujet - peut-être son existence, et le fait que ce soit un puissant traité de magie...



PARIS I

Il s'agit de simples exemples, destinés à aiguïser votre propre appétit de création. Leur présentation se rapproche du format adopté par le Livre Interdit original, même si nous avons été contraints de condenser quelque peu.

La Nécropole

Date de création : XVII^e siècle. A en juger d'après les costumes des habitants, entre 1650 et 1680.

Accès : une chapelle abandonnée dans un coin peu fréquenté du Père-Lachaise, et une porte verrouillée dans une arrière-cour du XI^e arrondissement. La première ouvre sur le Louvre du Royaume, la seconde dans la campagne.

Surface : son ombre s'étend sur toute la région parisienne.

Pavane : elle change très peu aux alentours des accès. En revanche, à l'intérieur du Royaume, elle prend des tonalités définitivement funèbres. Le vent sanglote. Les roues de charrettes gémissent. Même le chant des oiseaux trahit le chagrin. Le *Requiem* de Mozart, ou la *Marche funèbre* de Chopin conviennent parfaitement à ce lieu.

Description

Une ville sombre et sale, aux murs de pierre noire. Le ciel est toujours couvert. Il fait froid. Un vent aigre souffle en permanence. Le maître s'est inspiré du Paris qu'il connaissait. Les rues sont étroites et boueuses, avec une foule de maisons médiévales. Bon nombre de monuments qui, dans le monde réel, ont disparu au fil des rénovations successives se dressent tou-

jours ici. C'est le cas d'une multitude de petites églises. Ici, elles n'ont rien de lieux saints ou réconfortants. Elles donnent plutôt une impression de froideur, et de mépris pour les peines de ceux qui viennent y prier.

La ville est moins grande que le Paris moderne. Elle cède assez vite la place à une campagne lugubre, balayée de rafales de pluie. Il y a de petits villages, qui se ressemblent tous plus ou moins. Rien ici n'est gai, ou même simplement lumineux.

Lieux importants

- L'ensemble Louvre/Tuileries est gigantesque, même si son plan ne ressemble guère à celui qui est familier aux Parisiens du XX^e siècle. C'est un dédale de cours et de jardins gris et lugubres, où l'on croise de loin en loin des passants blêmes ou des jardiniers difformes. Il y a des fleurs. Des fleurs noires, bien entendu. Le palais lui-même est désert, et a la réputation d'être hanté.

- Notre-Dame ressemble exactement à ce qu'elle est sur Terre. Simplement, il en émane une impression de désespoir suffocante. Les rites qui s'y tiennent ont fort peu de rapport avec ceux qui se déroulent dans sa contrepartie du XX^e siècle. On y rend hommage à Lilith, sous la forme d'une immense femme aux ailes noires et au visage tordu de douleur.

- La Seine est une immense coulée d'eau noire, agitée de remous. Les résidents l'appellent plus volontiers

"le Styx". Il y a quelques ponts, perpétuellement encombrés. En effet, personne n'ose traverser en bateau. La rumeur prétend qu'il y a des "bêtes" qui vivent sous les eaux.

- Les Marches. La campagne ne se prolonge pas à l'infini. Elle laisse assez vite la place aux Plaines du Désespoir, où errent des créatures inachevées. La présence d'êtres vivants les ravit. En revanche, celle des habitants ordinaires ne leur fait rien (après tout, ils ne sont pas "vivants" au sens strict du terme). Ces êtres prennent spontanément la forme de "chers disparus" et tentent de convaincre leurs victimes qu'ils sont bien les personnes en question. Ils sont très persuasifs. Contrairement à la tradition, ils ne se servent pas de leurs pouvoirs pour entraîner les naïfs vers des pièges mortels. Ils se contentent de les pousser au désespoir à coup d'affirmations fallacieuses...

- Versailles n'existe pas. Les Marches commencent bien avant. Néanmoins, les habitants du Royaume en parlent comme si c'était un lieu bien réel, où vivrait "notre bon roi Louis le Quatorzième". De plus, toutes les ordonnances et édits qui réglementent la vie de tous les jours, qui sont rédigés par le maître ou ses lieutenants, font référence aux autorités du royaume de France.

Citadelle

Le Père-Lachaise, bien sûr. Ici, il s'étend sur presque tout ce qui, dans le monde réel, est le XI^e arrondisse-

ment. Il ne ressemble en rien au cimetière terrestre. C'est un dédale terrifiant de tombes lugubres, de croix noires et de chapelles surchargées d'ornements gothiques. Il y règne en permanence un silence à couper au couteau. On n'y trouve pas trace de sérénité ou de paix. Les anges de pierre y ont des sourires sarcastiques, et les rares passants ont des allures furtives... Le maître des lieux réside au plus profond des caveaux, dans un réseau de catacombes (qui, pour ce que nous en savons, n'a pas d'équivalent dans le monde réel).

Souverain

Personne ne se soucie de lui donner un nom ou un titre ronflant. Il est "le maître" pour ses serviteurs. Les habitants ordinaires ne savent même pas qu'il existe. Il prend ordinairement la forme d'un grand ver pâle, qui ressemble à ceux qui prospèrent sur les cadavres, en mille fois plus grand. De temps en temps, lorsqu'il reçoit des invités de marque, il se manifeste sous l'aspect d'un gentilhomme en habit de cour que l'on croirait prêt à se présenter devant le Roi-Soleil. Il se nourrit de chagrin et

de larmes, avec une prédilection pour la sensation de perte que l'on éprouve après la mort d'un être cher. C'est un individu morose et hanté de doutes. Il passe une fraction considérable de son temps à se poser des questions sur la légitimité du pouvoir qu'il détient sur les autres et sur la nature exacte de sa toute-puissance. Cela ne l'empêche pas de régner d'une main de fer sur ses serviteurs, et de prendre part avec passion aux joutes politiques qui se déroulent au plus haut niveau du culte de Lilith. Il occupe en effet un rang élevé parmi les Anciens, et l'on murmure que les Enfants l'accueilleront bientôt en leur sein. Il quitte parfois son univers privé pour se mêler aux mortels, mais c'est de plus en plus rare. Il conserve à cet effet deux corps humains (une très belle jeune femme et un vieil homme aux traits sévères). Ils sont en hibernation quelque part dans les niveaux les plus profonds de sa citadelle.

Cour

Le maître a eu la sagesse de ne se reposer que sur des effets Dragon de sa création. Ce sont eux qui font marcher le Royaume et récoltent les émo-

tions dans le monde réel. Ils ressemblent fréquemment à de grands humanoïdes blafards, aux joues inondées de larmes. Ils n'ont aucune notion d'identité, et sont rigoureusement interchangeables. Ils travaillent tous à tout, avec le même genre d'efficacité et d'absence d'émotion que des fourmis.

Toutefois, la cour du maître ne résonne pas que de pleurs. Il y reçoit en permanence plusieurs Selenim. La plupart du temps, il s'agit de représentants du culte ou de nouveaux convertis à qui les Anciens veulent faire découvrir les splendeurs des Royaumes. Les hôtes du Royaume sont libres de s'y déplacer à volonté. En revanche, il leur est interdit d'y invoquer des effets Dragon.

Serviteurs

Il existe une poignée d'effets Dragon subalternes, qui prennent généralement forme humaine (ils ont toutefois tendance à être pâles et légèrement difformes). Ils servent de messagers vers les autres Royaumes ou occupent des positions d'autorité parmi les "habitants" de base. Ce dernier poste n'est pas très apprécié. Ce sont aussi des créatures de ce type qui surveillent les accès. Ils montent une garde assez négligente pour qu'un groupe d'intrus puisse s'infiltrer sans grandes difficultés.

Habitants

A première vue, on a l'impression d'un Royaume peuplé, grouillant de monde. Toutes les activités d'une ville ordinaire sont représentées. Des boulangers font du pain, des artisans fabriquent des objets, des nobles habitent les somptueux hôtels particuliers du Marais, etc. Il y a des mariages, des naissances, des morts... En réalité, tous les habitants



ordinaires sont des créations de Lune Noire, qui n'existent que par la volonté du souverain. Il peut les effacer à volonté. Il a poussé le raffinement jusqu'à les créer convaincus d'être des personnes réelles, condamnées pour leurs péchés à vivre dans cet enfer particulier (la plupart considèrent ce détail comme un secret terrible, honteux, qu'ils ne révéleront sous aucun prétexte à des étrangers). Le maître a jugé bon de leur laisser leur libre arbitre. De temps en temps, il passe un mois ou deux à les observer, comme un entomologiste observerait une ruche.

Affaires courantes

Celles du culte. L'un des invités les plus fréquents est un Selenim du nom d'Uul'baan, qui est officiellement le Dirigeant du culte pour tout le nord de la France. En réalité, il n'est que le principal conseiller du maître. Il vit sous le Père-Lachaise du monde réel. Son imago est presque achevé, et il ne tardera pas à connaître, lui aussi, son Assomption. C'est un des soucis du maître, qui passe un temps considérable à tenter de le convaincre de déménager. Il ne veut pas d'un Royaume supplémentaire en région parisienne. Selon lui, à force d'être vidés de leur énergie, les humains vont finir par s'apercevoir de quelque chose. Uul'baan est officiellement d'accord, et cherche ostensiblement une ville assez importante pour l'accueillir. En fait, il envisage de passer outre aux désirs du maître (qu'il traite, en privé, de "vieux fou larmoyant"). D'ailleurs, il ne serait pas au-dessus d'une tentative de meurtre contre le maître, si elle lui paraissait assurée de réussir. Après tout, tant que son supérieur est en vie, il est condamné à n'être que son second dans le service de Lilith. Alors que s'il venait à disparaître, les

Anciens se tourneraient naturellement vers lui...

Position dans le conflit culte/ Arcane : complètement aligné sur le culte.

Évolution future : c'est sans doute l'une des citadelles les plus puissantes que le culte possède hors de ses territoires du Moyen-Orient. Elle jouera sans doute un très grand rôle dans l'avenir.



PARIS II

Le Séjour
de Souffrance

Date de création : 1872.

Accès : un seul, dans la cave d'une maisonnette branlante de Montmartre. Il ressemble à une crevasse noire. Il débouche au même endroit dans le Royaume.

Surface : il s'étend sur Paris intra muros.

Pavane : elle est très perturbée aux alentours de l'accès. De lente et majestueuse, elle devient rapide et sauvage. Dans le Royaume, c'est pire. On entend en permanence des cris et des fusillades, même dans les quartiers qui semblent parfaitement tranquilles.

Description

Une reconstitution assez fidèle du Paris du Second Empire. Cela ressemble beaucoup au Paris du monde réel, les passants en moins. Toutefois, une foule de petits détails apprennent au visiteur qu'il est ailleurs. L'absence totale de voitures est sans doute le plus flagrant. Le ciel est bleu. Il fait chaud. De toute évidence, c'est une belle journée de printemps qui commence... qui commence à jamais. Le soleil est toujours à la même place sur l'horizon.

De loin en loin, apparemment au hasard, un visiteur trouve des zones complètement transformées. Il suffit de tourner au coin d'une rue pour se retrouver au milieu d'une scène d'émeute, avec fusillades, barricades

et incendies (soit dit en passant, les balles sont réelles, mais ce n'est pas grave : deux pas en arrière, et vous voilà à l'abri). Il en va de même avec certains bâtiments. Alors qu'à l'extérieur, ils semblent tout à fait normaux, il suffit d'y pénétrer pour se retrouver au milieu d'une carcasse incendiée.

Parfois, l'horreur éclate au milieu de la normalité apparente. Un innocent jardin public peut prendre l'aspect d'un marécage de cauchemar, jonché de corps putréfiés. Au parc Monceau, des enfants en costume marin jouent au cerceau ou font des pâtés de sable... alors que le sol est inondé de sang. Certaines rues sont littéralement pavées de cadavres ou de mourants qui implorent qu'on les achève.

A la place où, dans le vrai Paris, se trouve le boulevard périphérique, se dresse une immense enceinte. Elle s'élève à une hauteur vertigineuse, et semble imprenable. Derrière, on entend une canonnade confuse. Il est impossible de parvenir au chemin de ronde pour jeter un coup d'œil au paysage. De toute manière, il n'y a rien au-delà. La ville est assiégée, pour toujours et à jamais.

Citadelle

Curieusement, le souverain local a dédaigné les palais et les cathédrales pour s'installer dans... l'Opéra de Paris. Enfin, dans sa version de l'Opéra. L'original est une immense pâtisserie de pierre couronnée d'un grand dôme verdâtre, laid mais inoffensif. Le palais de fer rouge qui occupe son emplacement dans le Royaume a grosso modo la même forme (et son architecture

intérieure est à peu près la même), mais il est loin d'être inoffensif. En fait, tout y est pensé pour faire souffrir ceux qui s'y aventurent. Il n'y existe rien qui ressemble à une surface plane, ou à un angle doux. Tout y est pointu ou coupant...

Souverain

"L'empereur" est un Selenim qui a connu son heure de gloire lors du siège de Paris par les Prussiens, en 1870, puis de la Commune l'année suivante. Il s'est assez gorgé de douleur et de souffrance pendant cette période tragique pour commencer son Assomption. Selon les normes de son peuple, il est très jeune. Il a à peine trois cents ans, et ignore tout des finesses de son art. Entre autres choses, il n'a pas encore réalisé qu'il pourrait se nourrir d'autre chose que d'émotions violentes. Il n'est d'ailleurs pas certain que cela changerait quoi que ce soit à son régime. La souffrance a l'air de lui convenir à merveille.

En général, il se présente comme une forme noire, à peine plus substantielle qu'un fantôme. Ses seuls traits visibles sont deux énormes yeux rouges brasillants, et une multitude d'instruments pointus et tranchants qui émergent de sa personne en toutes sortes d'endroits incongrus. Il manque de subtilité en toutes choses, et prend infiniment de plaisir à souligner sa puissance, sa grandeur et son invincibilité. Il n'a jamais quitté son domaine, et son simulacre a péri lorsqu'il l'a abandonné. Il éprouve une certaine méfiance à l'égard des intrus. Ils ont intérêt à avoir une excellente raison de le déranger.

Cour

Aucun Selenim. Aucun Sans Repos. Juste une poignée d'effets Dragon. Pour la plupart, ils sont venus de leur propre chef.

Le Premier Tortionnaire, le bras droit de l'empereur, est un effet Dragon indépendant. Il ressemble à une statue de métal bleuté hérissée de lames. C'est lui qui gère la récolte d'émotions. Ces créatures sont loyales pour le moment, mais cela pourrait changer n'importe quand.

Serviteurs

Comme on peut s'en douter, ce Royaume survit à partir de la douleur physique. La meute d'effets

Dragon qui se chargent de la récolte revêt une multitude de formes : nains bossus armés de scalpels, petits démons ricanants aux griffes acérées, insectes monstrueux aux trompes barbelées... Ils se concentrent là où, dans le monde réel, se trouvent les grands hôpitaux et aux abords de l'enceinte (le périphérique du monde réel, avec ses accidents, leur fournit une provende constante). Sauf instructions contraires de leur maître, ils n'importuneront pas les visiteurs.

Habitants

Une poignée d'êtres illusoires, créés par l'empereur pour satisfaire sa vanité. Ils se contentent de rejouer à perpétuité les scènes marquantes de la Semaine Sanglante.

Affaires courantes

Rien de particulier.

Position dans le conflit culte/Arcane : officiellement neutre, mais l'empereur rêve de sauter à la gorge du maître, sans se rendre compte que ce serait sa perte.

Évolution future : ce Royaume pourrait aider l'Arcane dans sa lutte contre le culte. La difficulté sera de l'empêcher ensuite de semer trop de destruction...



PARIS III

Le domaine secret

Date de création : deux ans.

Accès : un seul, dans un local technique, au quatrième sous-sol du Forum des Halles. Il ressemble à un couloir tout à fait ordinaire. Il ouvre au fond d'une tombe, dans le cimetière des Innocents.

Surface : son ombre s'étend sur le centre de Paris.

Pavane : on a pris grand soin de faire en sorte qu'elle ne soit pas altérée dans le monde réel. Et dans le Royaume, elle n'est pas différente. Toute considération de discrétion mise à part, l'Arcane n'en est pas encore à penser à ce genre de frivolité.

Description

Officiellement, ce Royaume n'existe pas. Il a été fondé par un fidèle vassal de Baal-Jeort. C'est la première tentative de l'Arcane pour se doter d'une citadelle indépendante. Cela faisait des siècles qu'aucun Sombre Souverain n'avait eu l'audace de désobéir aux volontés du culte sur ce point.

Pour un visiteur non averti, c'est un cauchemar. L'accès débouche au centre d'un immense ossuaire, qui s'étend sur une surface équivalente au quadrilatère Bourse de Commerce-Centre Beaubourg-Seine. A perte de vue, ce ne sont que corps pourrissants, tombes grossières et murs ornés de Danses Macabres plus terrifiantes les unes que les autres. De plus, l'endroit grouille de gardiens, qui ont pour tâche d'éliminer à vue

tous les visiteurs non autorisés. Toutefois, si l'on parvient à sortir de ce dédale, on découvre un endroit singulièrement agréable, quoique mélancolique. La glaise pétrie de cadavres s'efface, remplacée par une pelouse soigneusement entretenue. Il fait doux. Le ciel est noir, éclairé par une lune qui semble trop proche. Elle n'est pas toujours pleine, mais ses changements de phase sont le seul moyen de marquer la passage du temps. Le reste du Royaume est un grand parc, semé de kiosques et de pavillons baroques en marbre blanc. Il y a des statues, des cascades, de curieux monuments ne répondant à aucune fonction précise... Bref, c'est un petit paradis.

Citadelle

C'est le seul monument reconnaissable emprunté à Paris (et encore n'est-ce pas le Paris que connaissent les Selenim du XXe siècle) : le gibet de Montfaucon. Il se dresse au milieu du parc, immense cube couvert de maçonnerie garni de douzaines de cadavres pourrissants. En fait, de plus près, on constate que les "pendus" ne sont pas humains. Ils ressemblent à des chauves-souris géantes, grandes comme des hommes. Ce sont les serviteurs du souverain. Ce dernier réside au centre de la plate-forme, sous une immense tente de soie noire et argent.

Souverain

Il insiste pour se faire appeler "Frère Jean". Dans son univers, il prend la forme d'un colosse à la trogne avenant,

habillé à la mode de la fin du Moyen-Age. Quand il reçoit des amis, il porte une simple robe de bure marron. C'est un bon vivant, qui passe une bonne partie de ses journées à table, à se gaver de plats raffinés, mais imaginaires. Le caractère de Frère Jean est une combinaison déconcertante de cruauté, d'humour et de gentillesse. C'est un très bon kabbaliste, et un grand nécromant (même si, ici, ce dernier don ne lui sert plus à rien). Il possède une demi-douzaine de corps des deux sexes, en hibernation sous sa tente. Il sort assez souvent de son domaine, uniquement pour se montrer dans le monde réel. Le culte le connaît comme un Selenim puissant, et s'intéresse à ses allées et venues. Autant ne leur donner aucune raison de se méfier...

Cour

Personne. Les seuls Selenim qui lui rendent occasionnellement visite sont des représentants de l'Arcane, et c'est un événement rarissime.

Serviteurs

Les êtres chauve-souris sont tous des créations de Frère Jean, qui leur a insufflé le strict minimum de libre arbitre nécessaire pour qu'ils suivent ses ordres de manière intelligente. Ils se consacrent à la récolte du Ka-Soleil. Le plus gros de l'énergie nécessaire à la survie du Royaume est prélevé à partir des rêves, mais Frère Jean n'est pas regardant sur la provenance, tant que ses émissaires restent discrets.

Il en va de même pour les monstres qui gardent le cimetière. Il en existe des centaines, qui prennent l'apparence de goules, de morts-vivants ou de squelettes animés, entre autres horreurs. La présence d'un Roi Peste et d'une Mort Rouge laisse soupçonner que Frère Jean a été, autrefois, un lecteur avide d'Edgar Poe...

Habitants

Aucune créature indépendante ne vit ici. Frère Jean a trop peur des espions.

Affaires courantes

S'étendre. Frère Jean n'est pas encore satisfait d'un certain nombre de détails, qu'il aimerait peaufiner à loisir. Par ailleurs, il prépare la conjuration d'un grand nombre d'effets Dragon guerriers, qui pourront l'aider en cas de conflit avec le culte.

Position dans le conflit culte/ Arcane : fidèle à l'Arcane.

Évolution future : c'est une bonne question ! Ce Royaume est un test. S'il arrive à prospérer sans attirer l'attention du culte, l'Arcane en créera d'autres. D'ici une centaine d'années, Baal-Jeort espère s'être constitué une base de pouvoir suffisante pour se rebeller ouvertement. Si le culte apprend l'existence de cet endroit, une guerre entre les deux puissances éclatera sans doute. Et il y a de fortes chances pour que ce Royaume soit envahi et détruit dès les premières minutes de l'affrontement.



LA NOUVELLE-ORLÉANS

Le rictus sous le masque

Date de création : vers 1750. L'un des premiers documents que nous possédions sur la question est un ordre donné par le gouverneur espagnol de la ville, vers 1790. Un incendie avait ravagé le "quartier français" (qui n'était pas encore le Vieux Carré). Le gouverneur ordonna que la charpente des maisons à reconstruire soit taillée... dans du bois de cyprès, qu'il faudrait couper à la nouvelle lune ! Si cela ne trahit pas une influence Selenim...

Surface : toute la Nouvelle-Orléans vit sous son ombre, ainsi qu'une bonne partie du sud de la Louisiane.

Accès : un seul, dans une ruelle sordide qui débouche sur la rue de Chartres. En vision-Ka, on distingue une gueule béante, hérissée de crocs acérés. Si on la franchit, on se retrouve au milieu de l'Avenue du Défilé.

Pavane : elle se déforme étrangement aux alentours de l'accès. Des échos de jazz et des rires forment un contrepoint étrange au thème principal, qui reste aussi lugubre que d'habitude. Le résultat est sinistre au-delà de toute description. A l'intérieur, c'est l'inverse. La musique est outrageusement gaie, mais en écoutant attentivement, on y perçoit des sanglots...

Description

Comme la Nouvelle-Orléans, le Royaume s'étend entre un grand lac et une côte marécageuse. C'est quasi-

ment le seul point de ressemblance. Tout le reste a été... changé en fonction des goûts du Roi Comus. L'architecture caractéristique de la Louisiane est encore reconnaissable, mais monstrueusement exagérée. Les immeubles sont en bois (de cyprès, évidemment), mais ils paraissent aussi hauts que des gratte-ciels. Les célèbres balcons en fer forgé sont toujours présents, mais ils portent à présent des motifs convenant à la fantaisie de Sa Majesté - il y en a pour tous les goûts, du macabre à l'érotique en passant par l'ésotérique. Des fontaines baroques se dressent à tous les coins de rue. Il en coule diverses liqueurs, selon les jours. Pour le moment, Comus apprécie particulièrement une absinthe qui, au dire des connaisseurs, est aussi délicieuse (et toxique) que celle qui était servie dans tous les cafés de la ville au XIXe siècle.

Il fait chaud, et les moustiques harcèlent les visiteurs. La succession des jours et des nuits est respectée, bien qu'il arrive que le soleil reste dans le ciel ou oublie de se lever pendant une centaine d'heures, si le maître des lieux en décide ainsi. De temps à autres, il se met à pleuvoir, une pluie lourde et tiède.

La ville n'est jamais vide. Il y a toujours du monde dans les rues. La principale activité des sujets de Comus semble être de célébrer le carnaval. Tout le monde est costumé. Il y a des représentants de toutes les époques historiques et mythiques, sans oublier quelques créatures totalement inclassables. Les fêtards ont l'air de beaucoup s'amuser. Et pour cause, c'est ce que veut Sa Majesté ! Les festivités ne sont ni "élégantes",

ni "convenables". A côté de ce qui se passe dans les rues de la ville certaines nuits, le carnaval de Rio (vingt morts l'année dernière) ressemble à une soirée de patronage !

Lieux importants

- L'Avenue du Défilé coupe la ville en deux, du lac à la mer. Elle est plus large que toutes les avenues terrestres.

- L'université. Dans notre monde, c'est le campus de la très respectable université jésuite Saint Ignace de Loyola. Comus a gardé les bâtiments gothiques, qu'il a quand même jugé utile de peindre en couleurs vives. En revanche, il en a fait le siège de la Grande Fraternité de la Fête. C'est ici que siègent tous les comités qui planifient les prochaines festivités. C'est aussi un bordel dont la réputation s'est étendue jusqu'au monde réel - à certains cercles discrets de la Nouvelle-Orléans réelle, du moins.

- Le lac. Il est beaucoup plus grand que son homologue du monde matériel. On y pêche toutes sortes de poissons inconnus ailleurs, et on s'y promène dans d'immenses bateaux à aubes brillamment illuminés.

- Les bayous. Ils s'étendent au "sud" et à "l'ouest" de la ville, et la plupart des citoyens essaient d'éviter d'en parler. Ils font aussi partie du domaine de Comus, mais ce n'est pas évident à première vue. Autant la ville est joyeuse, autant les bayous sont sinistres. Ils sont peuplés d'immenses arbres intelligents, de reptiles toujours affamés et de divers effets Dragon carnivores.

Citadelle

Elle occupe l'emplacement "physique" du Vieux Carré, couvre à peu près sa superficie, et possède la même architecture. Comus vit quelque part dans le dédale des cours intérieures. Il y fait beaucoup plus chaud qu'en ville. Des spectacles étranges ou monstrueux attendent les visiteurs perdus dans cette torpeur moite. Certaines salles abritent des amas de corps putréfiés, généralement entourés de nuages de mouches. D'autres servent de quartiers d'habitation à des créatures plus ou moins féroces. Dans certaines pièces se déroulent d'interminables orgies où la mort et le plaisir se fondent... Bref, il est fortement conseillé de frapper avant de pousser une porte au hasard !

Souverain

Le Roi Comus est un Selenim très, très vieux. Il était déjà âgé et puissant lorsqu'il est venu s'établir dans le Nouveau Monde, au tout début du XVIIIe siècle. On ignore pourquoi il a choisi cet exil lointain et insalubre, et personne n'a jamais osé l'interroger à ce sujet. Ceux qui se sont posés la question pensent qu'il fuyait le courroux des Enfants de Lilith. C'est faux. La vérité est tout simplement qu'il voulait découvrir de nouveaux paysages.

C'est un solitaire, terriblement intelligent et affamé de nouveauté. Il éprouve pour les humains un mépris tolérant, tempéré de beaucoup d'admiration. Il adopte promptement leurs innovations amusantes. Il n'a pas beaucoup de sympathie pour la culture actuelle, qu'il juge lugubrement matérialiste.

Il se présente sous toute une variété de formes, selon son humeur et ses interlocuteurs. Lorsqu'il doit discuter

avec un *bocor* vaudou, il ressemble à un *loa*. Avec les Blancs, il prend plutôt la figure d'un gros homme jovial, vêtu à la mode des années 1930. Dans les occasions solennelles, il prend l'aspect d'un vieillard desséché, habillé à la mode du XVIIIe siècle. Il quitte fréquemment son Royaume, et possède une douzaine de corps dissimulés dans son palais et dans la Nouvelle-Orléans réelle.

Cour

Les lieutenants de Comus sont un groupe assez mêlé. Ce sont, dans leur immense majorité, des effets Dragon. La plupart sont venus de leur plein gré, et sont libres de leurs actes tant qu'ils ne font pas trop de mal aux autres habitants. Comus les apprécie parce qu'ils ont plus d'initiative que les êtres créés de toutes pièces. Il y a aussi une proportion considérable de Sans Repos (connus ici sous le nom de zombies)... et des humains ordinaires ! Bien sûr, ils ne viennent pas très souvent dans le Royaume, mais ils constituent un groupe d'espions et d'exécuteurs efficaces dans le monde matériel. A une ou deux exceptions près, il s'agit de prêtres vaudous. Certains occupent des positions parfaitement honorables dans la Louisiane réelle. Comus les reçoit dans les bayous. Avec un peu de mise en scène, il n'a aucun mal à se faire passer pour un puissant *loa*.

En revanche, on ne compte aucun Selenim dans les rangs des proches de Sa Majesté. Il est toujours heureux de recevoir des visiteurs, mais refuse de leur accorder ne serait-ce qu'une parcelle de pouvoir. Toutefois, il existe une communauté Selenim dans la Nouvelle-Orléans du monde réel, et elle entretient d'excellents rapports avec le "Vieux".

Serviteurs

Dans le Royaume, il s'agit presque exclusivement d'effets Dragon créés par Comus. Il y a toutefois plusieurs exceptions importantes. La plus notable est Gjadré, qui porte le titre officiel de Régent des Marches. En pratique, il est le souverain incontesté des marais. C'est l'esprit d'un Selenim qui était arrivé dans la région avec les premiers colons. Il est mort à peu près au moment où Comus fondait son Royaume. Il l'a recueilli, reconstruit et lui a donné une tâche convenant à ses aptitudes. Gjadré est un esprit sombre et violent, dont le seul bon côté est son attachement à Comus. Celui-ci estime que, d'ici un siècle ou deux, son lieutenant pourra être relâché dans le monde réel. Cela ferait de lui un miraculé : l'un des rares Selenim à avoir survécu à la mort de son simulacre et être revenu d'un séjour dans les champs de Lune Noire !

Habitants

Ce Royaume est un lieu extrêmement cosmopolite, largement ouvert sur les influences extérieures. Et encore, c'est un trait beaucoup moins prononcé de nos jours que, par exemple, dans les années 20 et 30. A cette époque, bon nombre d'humains allaient et venaient à volonté entre le Royaume et le monde réel.

Les Sans Repos sont nombreux. Comus a un véritable talent pour repérer les humains doués et divertissants. Il les collectionne comme d'autres collectionnent les papillons. A chaque visite dans le monde réel, il revient avec quelques personnes supplémentaires. Maîtresses d'une nuit, loubards ayant tenté de l'agresser, passants sympathiques... Un grand nombre de musiciens de jazz célèbres, ayant connu une fin aussi tragique que prématurée, se sont

retrouvés engagés par Comus. Il ne répugne pas à se déplacer en personne pour leur insuffler un peu de Lune Noire. Ils jouent pour lui dans les grandes occasions. Le reste du temps, ils sont libres de s'amuser.

En dehors des Sans Repos, il y a deux catégories d'habitants : les effets Dragon indépendants et ceux créés par Comus. La plupart ont forme humaine. Ils forment la population de base, celle que l'on voit dans les rues. Tous ne sont pas "gents". En fait, tous ceux qui ont un peu de volonté en ont assez de s'amuser, et sont toujours heureux de passer leurs nerfs sur autrui.

Les récolteurs d'émotion sont discrets. On n'en croise presque jamais dans les rues. Cela vaut mieux : Comus s'est amusé à leur donner des formes cauchemardesques. Ils passent presque toute l'année dans les caves de l'université, et sont lâchés dans le monde réel le temps du carnaval (ainsi, bien entendu, que dans toutes les occasions exceptionnelles - Comus a une tendresse particulière pour les cérémonies vaudou, qui sont toujours très fructueuses). Ils happent toutes les émotions qui se présentent sans discrimination.

Affaires courantes

Rien de notable.

Position dans le conflit culte / Arcane : Comus a reçu des ambassadeurs des deux parties. Il sent venir une guerre de grande ampleur et la déplore, mais a clairement annoncé son intention de rester neutre.

Évolution future : Comus n'a pas l'air d'avoir envie d'évoluer le moins du monde. Il en faudrait beaucoup pour le pousser à agir. Mais dans ce cas, les conséquences seraient sans doute à la mesure de son pouvoir.



ROSTOCK

Cauchemar expressionniste

Date de création : les années 30.

Surface : il s'étend sur la ville de Rostock du monde réel, plus une centaine de kilomètres aux alentours.

Accès : un seul, au fond d'un bassin de radoub abandonné, dans un chantier naval désert. En vision-Ka, il ressemble à une grande porte de fer. Elle ouvre sur un endroit identique dans le Royaume.

Pavane : elle résonne différemment aux abords du passage entre les deux mondes. La différence est subtile, mais elle prend des tonalités plus métalliques. A l'intérieur, le Royaume est totalement silencieux, même pour les sens aiguisés des Selenim.

Description

Dans ce Royaume, la ville ne s'est jamais remise des bombardements de la Seconde Guerre Mondiale. Toute la périphérie de la cité est composée d'interminables rangées de rues éventrées, jonchées de décombres. Un pan de mur, voire une maison intacte émerge de temps en temps de cette désolation. Une couche de neige recouvre le sol. Elle ne fond jamais, et reste sale et boueuse en permanence. Le ciel est bas, chargé de nuages gris acier. La lumière est faible, mais ne disparaît jamais tout à fait. Il y a très peu de couleurs, et elles sont plutôt ternes. A certains moments, le paysage

paraît être entièrement en noir, blanc et gris.

Le centre ville est une copie conforme de la véritable Rostock telle qu'elle était dans les années vingt. C'est un petit paradis propre, mais désert. Après la désolation des environs, c'est un véritable soulagement de découvrir autre chose que des ruines noircies... Dans un premier temps, du moins. Par la suite, une angoisse diffuse s'installe. Tout est trop propre, trop net. Tout ressemble à un décor abandonné après la fin d'un tournage. Et puis, peu à peu, les illusions apparaissent. Les visiteurs ont l'impression d'être suivis, épiés. Les maisons semblent se déformer, se gauchir. Leurs proportions se modifient insensiblement. Très vite, à force de modifications infimes (une fraction d'angle ici, quelques millimètres en plus ou en moins ailleurs), c'est toute la rue qui se transforme en paysage de cauchemar... et cela restera ainsi pour tout le reste du séjour.

Le pire est sans doute que rien de tout cela n'est fixe. Les rues peuvent changer de tracé pour égarer les intrus. Les maisons bougent quand elles croient qu'on ne les regardent pas (mais on peut les apercevoir du coin de l'œil, si l'on fait attention). Un endroit peut être solide un jour, recouvert par la mer le lendemain... D'ailleurs, par moments, on peut marcher sur l'eau comme si c'était de la terre ferme.

Les visiteurs découvrent vite qu'ici, la notion "d'endroit" est assez brumeuse. On peut parfaitement se trouver assis sur un banc dans un jardin public, se lever, faire quelques pas... et se retrouver au milieu de la

zone industrielle, sans que cela vous semble le moins du monde étrange.

Lieux importants

- La mer. Elle est noire, avec des taches huileuses. Elle empeste le pétrole. Et pour cause : c'en est ! L'eau est recouverte d'une infecte couche d'hydrocarbures. De temps en temps, elle prend feu. Elle brûle alors pendant des jours, avec une lueur rouge sombre, en dégageant des nuages de fumées toxiques.

- Le Rathaus. C'est le siège de "l'administration" de la ville. Dans la mesure où il n'y a en apparence rigoureusement personne à administrer, le terme pourrait prêter à sourire. Mais il y a des habitants : les immeubles eux-mêmes, sans oublier l'air, les arbres... Tous sont conscients ! Les couloirs de cet immense bâtiment néo-gothique sont toujours déserts, mais un hypothétique passant aurait vite l'impression qu'ils grouillent de vie. C'est le cas, même si les créatures qui le hantent sont invisibles.

- La Zone Industrielle. C'est la dernière création du margrave, et il y a mis tout son talent. Imaginez une immense raffinerie... qui, sous certains angles, ressemble de manière troublante à une centrale atomique... ou à une usine de nature indéterminée, mais clairement polluante. Sa seule fonction est d'exister et de rejeter des déchets dans une atmosphère qui n'a déjà pas besoin de ça. Elle se trouve diamétralement à l'opposé de la citadelle... quoique, certains jours, on a l'impression qu'elles sont superposées.

• La ville n'est pas uniformément hideuse. En fait, le margrave est un artiste qui se délecte de contrastes. Il a pris beaucoup de plaisir à enchâsser des merveilles au milieu de ces horreurs. Certains soirs, la couche de pollution qui surplombe la ville s'irise de couleurs sublimes. Mais pour lui, ce n'est qu'un outil supplémentaire... Il y a bien d'autres beautés, plus classiques. Des ruelles médiévales, totalement intactes, qui ne se déforment pas... des clochers gothiques au travail admirable... des jardins si beaux qu'on a envie de pleurer de bonheur en les contemplant... Tous ces endroits sont empreints de sérénité et de paix. Ils sont les seuls à rester vraiment immobiles.

Citadelle

Imaginez un immense château-fort en pierre grise, conçu pour résister à tout. Et faites-le redessiner par le décorateur d'un film expressionniste allemand des années vingt. Toutes les perspectives sont faussées, déformées. Les tours paraissent couler vers le sol, les murailles donnent l'impression d'être trop hautes ou trop basses... Cette horreur s'étend à l'extérieur de la ville proprement dite. Impossible de savoir à l'avance où il sera, et combien de temps on mettra à le trouver.

Souverain

Le margrave de Rostock est un Selenim dangereux. Il est âgé, puissant et très méfiant. Pour lui, les intrus sont automatiquement des espions. De plus, il est fou - enfin, si l'on peut dire. Une personne plus charitable dirait que sa perception de la réalité est très différente de celle des Selenim ordinaires, et même des autres souverains. Les bâtiments vivants, son mépris des repères de

distance conventionnels et sa recherche délibérée de l'horrible ne sont que des manifestations superficielles de son excentricité...

Son Royaume jouxte celui de Lübeck, beaucoup plus étendu. Une guerre larvée existe entre les deux. Pour le moment, les deux souverains se sont limités à quelques raids exploratoires, menés par des effets Dragon aisément sacrificiables. Il n'y a eu aucun survivant, dans un camp comme dans l'autre. Le souverain de Lübeck ayant des sympathies pour l'Arcane, le margrave écoute d'une oreille favorable les arguments du culte.

Le margrave se donne rarement la peine de se manifester physiquement. Il se contente d'exister - d'être une puissance désincarnée au centre de son univers. Parfois, il prend possession du château. C'est un corps où il se sent à l'aise. Les très rares fois où il doit se manifester sous forme humaine, il revêt un corps masculin, frêle et chauve, avec de gros yeux globuleux. Il n'est pas sorti de son Royaume depuis sa création, et a laissé mourir son simulacre. Dans le pire des cas, il estime qu'il n'aurait pas trop de mal à s'en procurer un en quelques heures.

Cour

Il n'existe qu'une poignée d'effets Dragon libres d'évoluer dans des corps humanoïdes. La plupart se consacrent à l'entretien des rares "points fixes". Ces derniers sont les seules parties du Royaume à avoir été créées directement par le margrave.

Tous les autres éléments du paysage sont, techniquement parlant, des effets Dragon. Ils sont conscients et possèdent une personnalité, même si elle reste très primitive. Bien entendu, et malgré la relative liberté qui leur est allouée (notamment celle de

se déplacer), ils sont mécontents de leur sort. Des querelles éclatent fréquemment. Généralement, elles sont réglées par le Rathaus, l'hôtel de ville. C'est un effet Dragon, lui aussi. Il est plus "sage" (et surtout plus gros) que la plupart des autres immeubles, qui se sont mis d'accord pour que ce soit lui qui tranche leurs différends. Les cas les plus graves sont soumis au souverain. Ce dernier déteste être dérangé pour si peu de choses, et n'hésite pas à renvoyer tous les perturbateurs au néant.

Serviteurs

Les seuls effets Dragon immédiatement reconnaissables par les visiteurs sont les récolteurs d'émotion. Le margrave se nourrit d'angoisse. Les événements de ces dernières années lui ont paru particulièrement satisfaisants - la chute de l'Allemagne de l'Est, les séquelles de la réunification, le désarroi éprouvé par de nombreux allemands devenus "étrangers dans leur propre pays", la montée en puissance des skinheads et la vague de racisme anti-Turcs... Il a beaucoup apprécié tout cela, et n'envisage pas une seconde que son cheptel puisse aller mieux. En fait, il est en train de réfléchir à divers moyens de faire en sorte qu'il aille toujours plus mal. Ses premiers essais ont conduit à la création d'une créature qu'il a baptisée le Chuchoteur. C'est un nuage de Lune Noire, sans traits reconnaissables, qui a pour talent de repérer les individus instables et de cultiver leurs névroses. Le premier Chuchoteur a été lâché en ville il y a quelques mois. Jusqu'ici, il a quatorze suicides à son actif et, surtout, la création du "monstre de Rostock", un malheureux déséquilibré qui a massacré une cinquantaine de personnes avant d'être pris. Il est actuellement enfermé dans un asile psy-

chiatrice. Bien entendu, personne ne l'a cru quand il a affirmé qu'un "esprit" l'avait poussé au crime. Le Chuchoteur est parti vers de nouvelles proies. Quant au margrave, lorsqu'il se souciera des faits et gestes de sa création, il risque d'être si content qu'il se lancera dans la production en série...

Habitants

Personne, à part les créatures évoquées plus haut. Personne ne vient en visite dans un endroit pareil, et les effets Dragon indépendants évitent de s'y manifester. Quant aux Selenim, ils sont mis à mort dès leur arrivée, à moins d'avoir une *excellente* raison de troubler la quiétude du margrave (et de pouvoir le prouver, ce qui est sou-

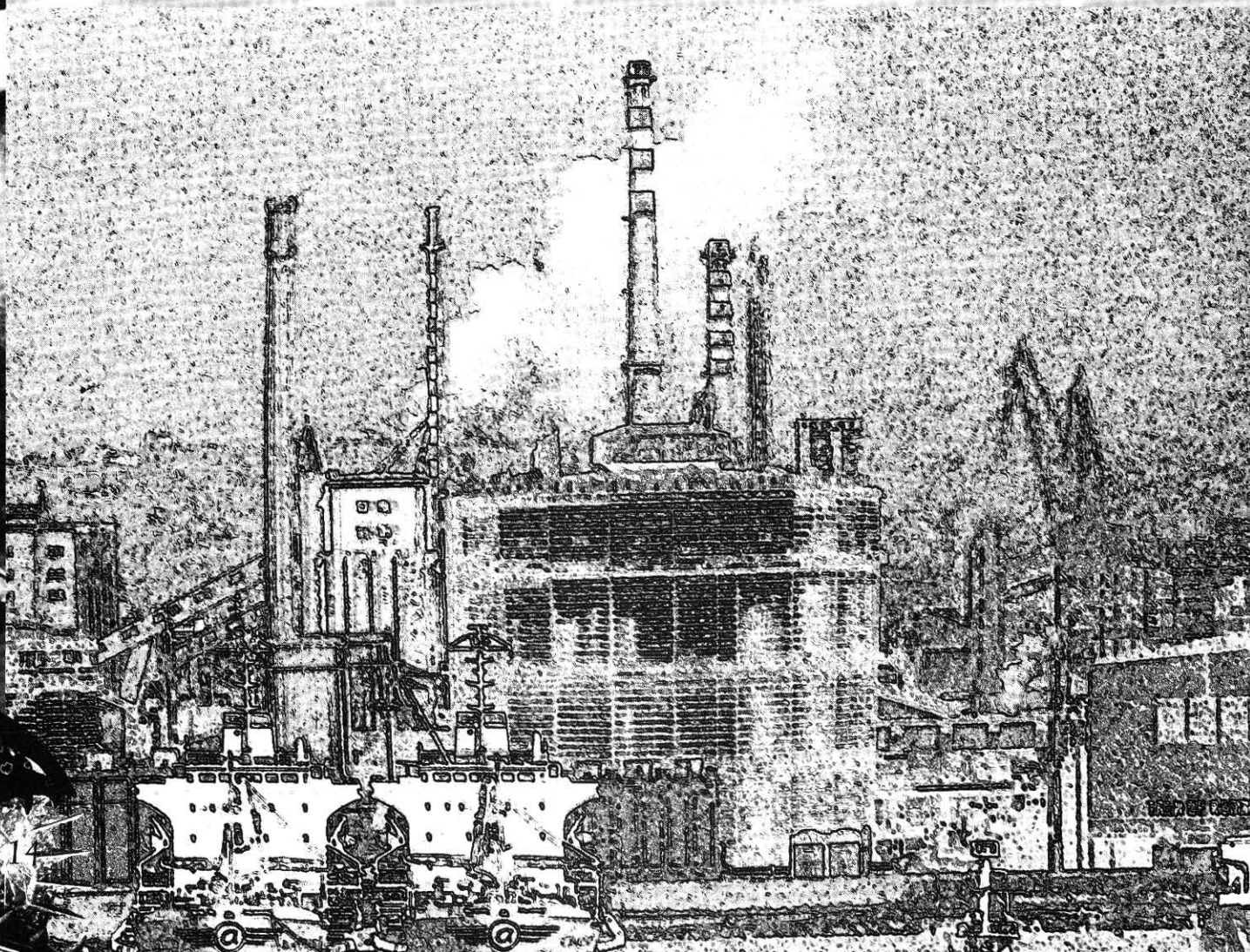
vent une toute autre affaire). Il y a bien vingt ans qu'on n'a pas vu d'humain, et le maître des lieux considère la création de Sans Repos comme une pratique criminelle.

Affaires courantes

Gagner en puissance, si besoin est en épuisant le potentiel vital de son cheptel humain. Le margrave estime que cela n'a guère d'importance. Ceci fait, il pourra enfin engager ses forces dans une bataille décisive contre son homologue de Lübeck. Dans la mesure où celui-ci a exactement les mêmes projets, on peut prédire sans trop de risques d'erreur que les habitants du nord de l'ex-Allemagne de l'Est n'ont pas fini de souffrir.

Position dans le conflit culte / Arcane : ostensiblement neutre, bien que le souverain ait visiblement plus de sympathie pour le culte que pour les "freluquets" de l'Arcane.

Évolution future : compte tenu des dispositions d'esprit favorables de son cheptel, il est possible que ce Royaume s'agrandisse rapidement. En revanche, le margrave est trop éloigné des réalités terrestres pour jouer un rôle important dans notre monde.



BRIGHTON

Démence feutrée

Date de création : vers 1870.

Surface : son ombre ne s'étend pas très loin, à quelques kilomètres autour de la ville de Brighton.

Accès : nombreux et changeants. Le principal se trouve dans le Pavillon du Prince de Galles, une "folie" arabo-sino-mongole construite dans les premières années du XIXe siècle. Il ne bouge jamais. Mais il y en a en permanence au moins cinq ou six autres, qui s'ouvrent dans des endroits parfaitement improbables : jardin d'enfant, décharge municipale, bibliothèque... Ils peuvent ressembler littéralement à n'importe quoi. La forme la plus fréquemment observée est celle d'une petite porte en chêne, élégamment sculptée. Elles ouvrent toutes sur le Parc.

Pavane : dans les environs des accès, elle s'épure et se débarrasse de ses côtés les plus sinistres. A l'intérieur du Royaume, des morceaux plus lents et plus solennels alternent avec des airs plus gais, plus vifs (essayez *Pump and circumstance* d'Elgar, et un pot-pourri d'opérettes diverses - si vous pouvez trouver celles de Gilbert et Sullivan, ce serait parfait, sinon contentez-vous d'Offenbach).

Description

Derrière la porte s'étend un improbable paradis victorien. A première vue, le temps semble s'y être arrêté vers 1870. L'essentiel du Royaume est un immense parc soigneusement entretenu, sillonné d'allées cavalières et coupé par un large fleuve

que les indigènes s'obstinent à appeler "la Tamise". De loin en loin, un chemin mène à un petit manoir blotti dans un écrin de verdure. Il y a aussi une petite ville au bord du fleuve. C'est un endroit charmant. C'est d'ailleurs sa seule fonction.

Il y a d'importantes différences avec la véritable Angleterre du XIXe siècle, qui sautent assez vite aux yeux. Pour commencer, il n'y a pas de pauvres. Tout le monde vit dans d'élégantes propriétés, et personne ne se plaint jamais de son sort. Il fait toujours beau. Les jours et les nuits se succèdent normalement, mais il ne pleut jamais. De temps à autres, en revanche, il se met à neiger. "L'hiver" dure généralement une ou deux semaines subjectives. Il est surtout le prétexte à de longues soirées au coin du feu, à des distributions de cadeaux et à des concours de patinage sur le fleuve.

Passons rapidement sur la faune, qui n'a rien, mais rien à voir avec celle du monde réel. On croise fréquemment des bestioles qui n'ont jamais existé nulle part, sauf dans les rêves de Lady Jane. Toutes parlent un anglais irréprochable, tellement châtié qu'il en est presque incompréhensible pour des oreilles modernes.

Ce paradis a quand même un gros défaut : il part à vau-l'eau. Par moments, certains bâtiments s'estompent, ou se réorganisent de manière aberrante. Les personnes qui s'y trouvent disparaissent purement et simplement, ou en ressortent... changées. Ce n'est pas encore un phénomène fréquent, mais cela se produit de plus en plus souvent. Et un jour, tout le monde en est persuadé, cela arrivera aussi aux habitants. Une foule

d'autres détails mineurs trahit la négligence du maître des lieux. Les sites les moins fréquentés reviennent rapidement à l'état sauvage. Certains manoirs montrent des signes de négligence grave : lézardes, vitres brisées, etc.

Lieux importants

- Le Parc. Il s'étend sur des jours et des jours de marche (subjectifs), et il est totalement aménagé. De vastes étendues d'herbe succèdent à de petits bois. Il y a des rivières, des cascades, des terrains de cricket... et quantité d'anomalies. En fait, certaines portions des bois sont en train de changer, tout à fait indépendamment de la volonté du souverain. La négligence dont il fait preuve représente une considérable déperdition de Lune Noire. Celle-ci a attiré des effets Dragon "sauvages", qui sont en train de s'installer tranquillement dans des endroits déserts. Ils peuvent ressembler à tout et n'importe quoi, mais il est clair qu'ils ne sont pas amicaux. Les régions qui sont sous leur coupe deviennent sauvages, lugubres et étranges. Ce n'est pas toujours flagrant. En fait, il s'agit beaucoup plus de petites touches de bizarrerie que de monstruosité évidentes. Un visiteur non averti pourrait croire qu'elles font partie intégrante du décor... Mousses noires, arbres difformes, adorables cottages dont les habitants ont des têtes d'assassins...

- La Tamise. En dehors de servir régulièrement à des compétitions d'aviron, le fleuve n'a aucun intérêt. Ces temps-ci, il a tendance à

être trop rapide ou au contraire calme comme un lac, au lieu de conserver un débit constant. Et l'eau est souvent trop froide pour qu'on puisse s'y baigner.

- La ville. Tous les monuments publics ont l'air de remonter au Moyen-Age. Le reste est constitué de rangées de maisonnettes en briques. Les rues sont sinueuses, de petits ponts enjambent la rivière (qui va se jeter dans la Tamise un peu plus loin). Tout est parfaitement entretenu, et les habitants ont l'air heureux.

- Les Marches. Le Parc s'étend presque à l'infini. De temps en temps, le voyageur traverse un petit village (comme la ville, en plus petit), ou une forêt un peu plus dense mais, fondamentalement, le paysage ne change pas. Et à force de marcher, on finit par "faire le tour" du Royaume et par se retrouver à son point de départ.

Citadelle

Un manoir ni plus grand ni plus imposant que les autres, au bord d'un petit lac. C'est un des endroits les mieux entretenus du Royaume.

Souverain

Lady Jane est un Selenim un peu particulier. C'était un Nephilim de la Lune, il y a bien longtemps. Aux alentours du XVe siècle, il s'est incarné dans un corps de petite fille. Pour un Nephilim, ce n'est pas particulièrement grave, le simulacre continue à vieillir... Mais, moins d'un an après son incarnation, il a été frappé par la Métamorphose. Il s'est donc retrouvé piégé pour l'éternité dans le corps d'une enfant de sept ans. Il a traversé les siècles comme il a pu, tantôt vagabond, tantôt

ballotté de famille d'accueil en famille d'accueil, se nourrissant furtivement du peu d'affection qu'on voulait bien lui accorder. En définitive, il a fini par devenir puissant (en fait, il a fait assez vite. Pour lui, la création d'un Royaume était la *seule* issue). Vers 1860, il s'est fait adopter par une famille de la *gentry*. Il y a découvert les plaisirs de l'oisiveté et de la richesse, dont il était privé depuis des centaines d'années. Et c'est là qu'il a connu son Assomption. Elle venait tôt. Il n'était pas assez préparé pour réaliser une œuvre vraiment originale. Il s'est donc contenté de copier ce qu'il avait sous les yeux, en éliminant les défauts les plus visibles. Ceci fait, il a placé son ancien corps en hibernation et s'en est procuré un nouveau. Jusqu'à la Grande Guerre, il a partagé son temps entre son Royaume et le monde réel, où il évoluait sous l'identité d'une lady riche et excentrique. Et puis, le monde a changé, et cessé de l'intéresser. Il s'est replié dans son univers.

Il apparaît comme une femme grande et mince, à la beauté un peu androgyne, toujours vêtue d'élégantes robes d'été passées de mode depuis plus d'un siècle. Ses corps d'accueil sont bien à l'abri dans son manoir, mais cela fait près de cent ans qu'il ne les a pas endossés.

Les problèmes que connaissent son univers viennent de sa tendance, de plus en plus prononcée, à se replier sur lui-même. Il n'est pas fou, mais il se laisse absorber par des questions intellectuelles complexes et sans issues. Après un bref engouement pour la métaphysique, il est en train de se passionner pour la logique humaine et ses limites. Ces études absorbent tout son temps, et une fraction substantielle de son énergie. Et il ne se soucie plus du tout de ses créatures. Une partie de son entourage encourage ses obsessions...

Cour

Elle est pour le moment dominé par Lord Perceval, le "grand-père" de Lady Jane. En fait, c'est un effet Dragon que le souverain a créé exprès pour lui servir d'intendant et de régent. Le résultat n'est pas parfait, loin s'en faut. Extérieurement, il ressemble totalement au vieil aristocrate britannique qu'il prétend être. Mais il est fourbe, sournois et ambitieux. Il est aussi prudent, très prudent. Bien obligé : si Lady Jane s'apercevait qu'il complotait, elle le supprimerait sans remords. Mais pour l'instant, elle ne s'occupe absolument pas de ce qu'il peut faire. Lord Perceval s'est entouré de sa propre bande de créatures indépendantes. Ils n'ont pas de projets précis, à part "profiter de l'occasion". Dans l'ensemble, ils sont vils, mesquins et cruels. Sous leur règne, la population souffrira sans doute beaucoup.

Le manoir de Lady Jane est également occupé par ses oncles et tantes. A une exception près, ce sont des effets Dragon dépourvus de véritable personnalité - à peine plus que des figurants. Reste "l'oncle Oscar", plus connu dans notre monde sous le nom d'Oscar Wilde. C'est un Sans Repos, à qui Lady Jane voue une affection toute particulière. Elle l'a contaminé à Paris, en 1899. A sa mort, elle l'a récupéré et amené dans son Royaume. Elle l'a laissé vivre et écrire tranquillement, profitant occasionnellement de ses conseils en matière d'esthétique. Wilde est une personnalité complexe, un mélange de génie, de paresse et de passion pour la provocation (quoi qu'il ait appris à contrôler ce dernier trait, qui a ruiné sa première vie). Il passe ses journées enfermé chez lui. Théoriquement, il écrit. En fait, il se demande quoi faire. Il est parfaitement conscient de la situation, et se demande s'il doit agir - et si oui, que faire ?

SERVITEURS

Les seuls créatures à avoir ce statut sont les récolteurs d'émotions, qui se nourrissent de joies enfantines. Ils ressemblent à des lutins hilares, et passent une bonne partie de leur temps dans le monde réel. Ils sont intelligents et relativement indépendants. Leur chef se fait appeler Puck. Il est tout à fait conscient de ce qui se trame, et hésite sur la marche à suivre : se ranger aux côtés d'Oscar ? Prévenir directement Lady Jane, qui ne l'écoute pas ?

HABITANTS

Ils sont nombreux. Tous ont leur libre arbitre. La majorité est humaine, mais il existe aussi toutes sortes de créatures plus ou moins absurdes, sorties des contes de fées ou de l'imagination de Lady Jane. On peut, entre autres, croiser les créatures d'Alice au Pays des Merveilles, et celles des contes de Perrault. Mais elles sont complètement libres de leurs mouvements - elles ne sont pas obligées de répéter sans cesse le "rôle" qu'a imaginé leur créateur. Elles n'attirent pas spécialement l'attention.

Tout ce monde se gouverne plus ou moins de lui-même.

Affaires courantes

D'ici quelques temps, si Lady Jane ne reprend pas les rênes, le Royaume sera mûr pour la guerre civile. Variables : de quel côté Puck se rangera-t-il ? Le gang de lord Perceval fera-t-il alliance avec les effets Dragon sauvages ?

Position dans le conflit culte / Arcane : entre deux tasses de thé, Lady Jane a trouvé le temps d'expliquer à l'émissaire de l'Arcane que

toutes ces querelles de clocher ne la concernaient plus en rien. Point. A la ligne. Vous reprendrez bien quelques gâteaux ? Et rien n'a pu la faire changer d'avis. La seule consolation est que l'Ancien qui s'est déplacé peu après pour la sonder sur ses sentiments envers le culte a été traité exactement de la même façon.

Évolution future : sous cette forme, ce Royaume est sans doute condamné, à moins que Lady Jane ne se ressaisisse très vite. Sinon, il sombrera dans le chaos. Il est également possible qu'elle le transforme de fond en comble, pour le conformer à une nouvelle marotte.



YÉMEN

Ancien domaine, rêves de puissance

Date de création : perdue dans les brumes d'un passé très lointain. Sans doute à l'époque de la reine de Saba, à un ou deux siècles près.

Surface : tout le Yémen, plus une fraction substantielle du sud de l'Arabie Saoudite, sont sous son ombre. Cela paraît gigantesque, mais représente en définitive une population relativement faible.

Accès : un seul accès permanent, au sommet d'une colline rocheuse, au nord d'Aden. Il ressemble à un escalier de fer noir qui s'enfonce dans les profondeurs de la terre... D'autres, bâtis sur le même modèle, s'ouvrent parfois ailleurs, en fonction des besoins du moment. Selon certaines rumeurs, on aurait vu de tels accès s'ouvrir à des milliers de kilomètres d'Aden, jusqu'en Asie Centrale. Si c'est vrai, cela démontre amplement sa puissance et son étendue...

Pavane : le thème principal ne change pas, mais il devient plus ample, plus sonore. A l'intérieur, c'est le silence, à moins que le maître des lieux n'en décide autrement.

Description

L'escalier débouche dans un immense néant obscur. Le visiteur à l'impression que ses cinq sens ordinaires ne fonctionnent plus. En vision-Ka, on distingue vaguement des nervures de Lune Noire, qui

courent sur des distances immenses - subjectivement parlant, bien entendu. Assez vite, l'intrus sera abordé par un gardien. Celui-ci prend souvent la forme d'un ange brandissant une épée de feu. Mais on a aussi vu des djinns, des démons ou des créatures hideuses issues de mythologies oubliées. Quelle que soit sa forme, le gardien est là pour s'assurer des intentions du visiteur. Les simples visites de courtoisie sont vigoureusement découragées... Seules les personnes possédant une excellente raison d'importuner l'Éternel sont autorisées à accompagner le gardien. Parfois, un sentier se forme directement devant eux. Il arrive aussi que le visiteur se découvre capable de voler. Quoi qu'il en soit, il arrive vite... à une autre portion de néant, ni plus ni moins intéressante que celle qu'il vient de quitter. Et c'est là que le miracle se produit. L'Éternel est un fin psychologue, qui sait impressionner ses hôtes tout en les mettant à l'aise. Il crée donc autour de lui, instantanément, un décor adapté. Un nomade se retrouvera dans une oasis, devant un immense pavillon de soie où l'attend le maître des lieux. Un citadin sera logé dans une vaste demeure blanche, tout en cours et en corridors. Bien entendu, les serviteurs, concubines, etc., sont créés en même temps. Il est arrivé à plusieurs reprises que, pour des réunions importantes, le souverain fasse surgir du vide une ville entière. Il a une prédilection pour l'architecture yéménite traditionnelle : des immeubles de plusieurs étages, en terre rouge, peints de vives couleurs. Mais il peut créer n'importe quoi, selon l'inspiration du moment. Bien entendu, ce n'est qu'un début. Les

miracles continueront pendant tout le séjour. Si l'invité a envie d'une partie de chasse, on lui créera des chevaux, des armes et du gibier. S'il veut se promener en bateau, l'Éternel lui improvisera une mer, une galère, des rameurs et des monstres marins inoffensifs (mais à l'aspect redoutable) pour pimenter le tout...

Ce petit tour impressionne surtout les Selenim les plus puissants, qui ont une idée assez précise de la quantité d'énergie nécessaire pour le réaliser.

Lieux importants

Tous. Ou aucun. Faites votre choix. En fait, l'Éternel et son Royaume ne font qu'un. Les visiteurs sont littéralement au cœur de son être.

Citadelle

Pour quoi faire ? Le Royaume entier est une citadelle. L'Éternel est totalement invulnérable, sauf dans les très rares occasions où il daigne prendre forme humaine.

Souverain

Le Selenim qui gouverne ici est connu sous le seul nom "d'Éternel". Il est très, très âgé. Selon certaines sources, il faisait partie des compagnons de Lilith lors de l'exil de l'Atlantide. Il aurait été l'un des premiers à connaître la Métamorphose, et aurait créé son Royaume moins de mille ans après. Il est certain que son domaine est mentionné dès les premières éditions du *Livre Interdit* ou

Livre des Royaumes, qui furent compilées au temps de la splendeur de Carthage.

Les premiers temps, il fit comme les autres : il joua au roi. Selon les chroniques, il régnait sur des vallées fertiles, où l'eau coulait en abondance. Il s'était créé un peuple de sujets qui vivaient heureux. Les siècles passaient, et l'Éternel devint de plus en plus puissant.

Et puis, au fil des décennies, il se lassa. Il chassa les effets Dragon indépendants qui s'étaient installés dans ses terres, puis modifia peu à peu l'aspect de son Royaume. Il fut maître d'un désert, d'une jungle, puis d'une étendue volcanique. Il essaya même les grands froids et la neige, avant de passer à des exercices encore plus exotiques. Tous ses sujets périrent lorsqu'il décida du jour au lendemain d'habiter un monde sous-marin.

C'est alors que le Yémen du monde réel passa aux mains des califes. Il restait quelques communications entre le Royaume et la réalité. L'Islam lui plut. Il adopta avec enthousiasme l'idée d'un Dieu unique et jaloux. Pendant un moment, il repeupla son univers "d'humains" (ou plus exactement de pseudo-humains construits en Lune Noire), et se remit à jouer avec les religions. C'est une vieille passion pour presque tous les Selenim de son âge, et il ne fait pas exception à la règle.

Néanmoins, il se fatigua vite d'être adoré par des êtres dépourvus d'une véritable indépendance. Il effaça une fois pour toutes ses créatures. Après une ou deux nouvelles modifications dans le décor, il se mit à trouver des vertus au dépouillement. Et son Royaume prit la forme qu'il a aujourd'hui : une sphère de Lune Noire indifférenciée, retenue par des nervures spécialement conçues à cet effet.

La question de l'aspect de son univers étant réglée une fois pour toute, l'Éternel tourna son regard vers d'autres questions. Son Royaume n'était nullement le plus ancien, ni le seul à avoir dépassé les deux mille ans d'existence. Qui contacta le premier les autres souverains ? Et que se dirent-ils ? Nul ne le sait, sauf eux. On sait de façon certaine qu'il y eut une réunion sous les ruines de Babylone. Selon la théologie du culte, toute la première génération de souverains y assista, et rencontra Lilith en personne. Elle leur ordonna d'aller prêcher son évangile de par le monde... La réalité ne correspond peut-être pas tout à fait au dogme, mais il est certain que le culte se constitua après cette rencontre.

Le reste est de l'histoire. L'Éternel fut au premier rang des Enfants dès le début. Depuis huit siècles, il complot, planifie, prépare... quoi ?

Les très rares fois où il revêt une forme physique, il prend l'apparence d'un jeune homme au teint sombre, vêtu à la mode d'un royaume dont nul ne se souvient. Dans ces occasions, il crée toujours quelques gardes, pour se prémunir d'éventuelles tentatives d'assassinat. Il a une prédilection toute particulière pour les lions ailés et les aigles à tête humaine. Il préfère toutefois communiquer avec ses hôtes par l'intermédiaire d'une voix désincarnée. Cela les déconcerte toujours, ce qui est une bonne chose.

Il n'a plus de corps physique depuis des siècles. Il est à noter que, si l'Éternel est un kabbaliste d'une puissance extraordinaire, il est en revanche assez mauvais nécromant. Il a connu son Apothéose bien avant que cette pratique ne soit développée et codifiée. Il connaît son existence, mais ne s'est jamais donné la peine de l'apprendre. Cela l'obligerait à sortir de son Royaume, et il s'y refu-

se. Il se méfie beaucoup des nécromanciens, même s'il considère que c'est une forme de "magie mineure", indigne d'un véritable Selenim.

COUR

Personne, bien entendu. En revanche, les visiteurs sont relativement nombreux. Il y a des siècles qu'aucun humain véritable n'est venu. Les Sans Repos sont détruits à vue. En revanche, les Selenim sont relativement nombreux. Il s'agit généralement d'Anciens ou de Dirigeants du culte, venus recevoir des instructions. Il ne se passe pas de semaine sans que l'Éternel ne reçoive un ou plusieurs effets Dragon envoyés par d'autres souverains. On ne se met pas en frais pour les recevoir : ils délivrent leur message au gardien, attendent la réponse si besoin est, puis se dissolvent dans les champs de Lune Noire et retournent d'où ils sont venus.

SERVITEURS

Aucun serviteur permanent. Tous sont créés en fonction des besoins du moment. Ils n'ont ni initiative, ni libre arbitre. En fait, il serait plus juste de les comparer à des extensions de l'Éternel, rien de plus qu'une main ou des yeux. Il prend grand soin de ne pas leur donner conscience de leur état. Il ne craint pas les révoltes (en fait, il lui arrive de se dire qu'elles représenteraient une distraction bienvenue). Simplement, les serviteurs sont plus efficaces quand ils sont heureux. Et ils sont plus heureux lorsqu'ils croient qu'ils sont vivants.

Il n'y a pas de récolteurs d'émotions analogues à ceux des autres Royaumes. Ils existent, mais sous forme si épurée et si mécanique qu'on ne peut pas vraiment les consi-

dérer comme des "créatures". Ils se nourrissent tout simplement de foi religieuse. Même chez des êtres aussi puissants que l'Éternel, les vieilles habitudes sont lentes à mourir.

Habitants

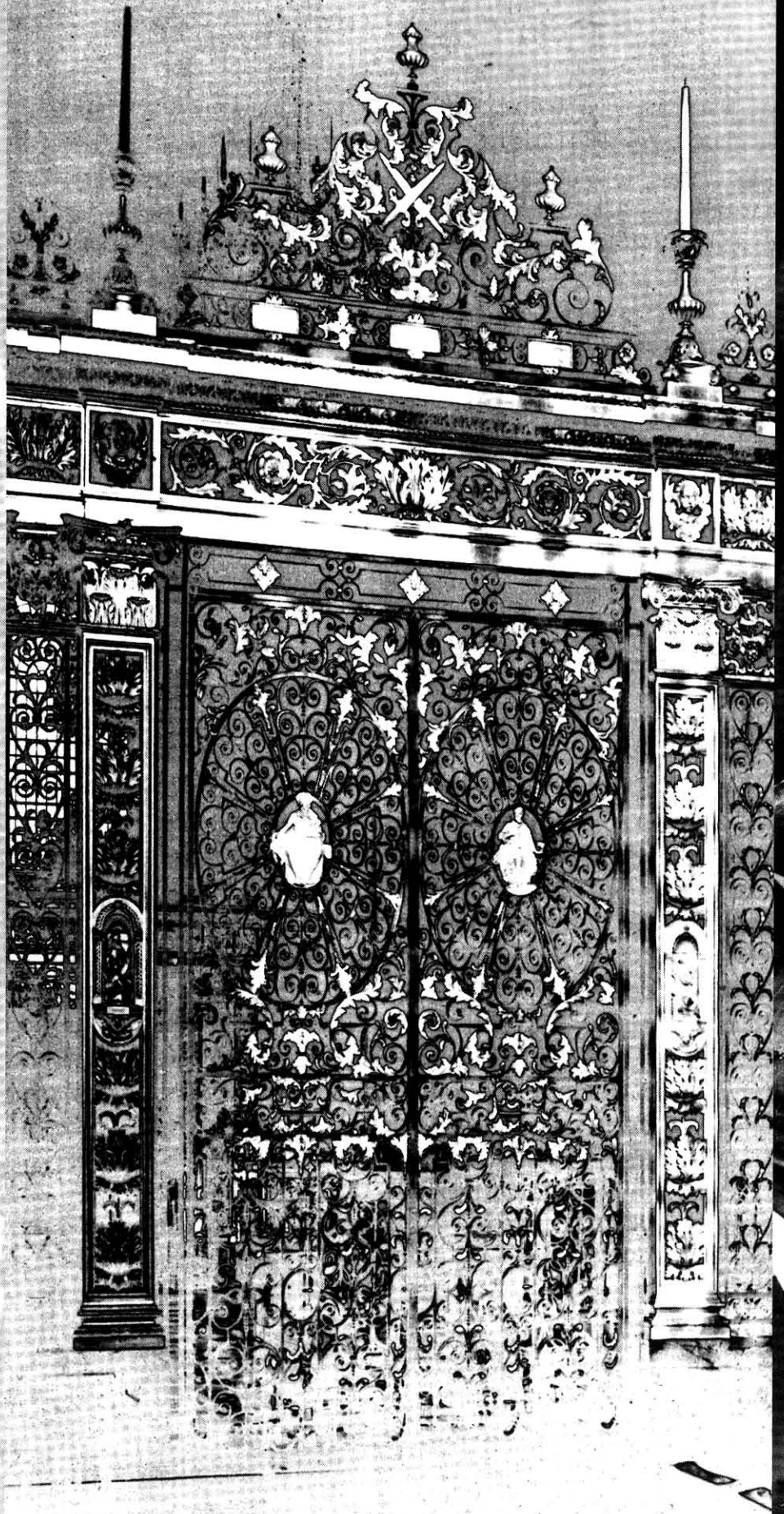
Aucun.

Affaires courantes

Inconnues. La description qui précède a été compilée à partir du *Livre des Royaumes*. La dernière édition de cet ouvrage remonte à 1307, juste avant que l'Arcane ne soit soumise par les Enfants de Lilith. Il est tout à fait possible que son aspect ait changé du tout au tout.

Position dans le conflit culte / Arcane : totalement aligné sur le culte, selon toute probabilité. A terme, l'un des rêves de l'Arcane est de parvenir à semer la division entre les Enfants. Malheureusement, pour cela, il faudrait connaître avec précision leur identité, leur personnalité et leurs projets. Le Sombre Souverain en est loin.

Évolution future : en fonction des désirs du culte.



TRANSYLVANIE

L'ombre des années noires

Date de création : 1960.

Surface : tout le centre de la Roumanie est sous son ombre. Pour un Royaume aussi jeune, c'est un succès remarquable, qui s'explique en grande partie par les dispositions favorables de son cheptel. D'autres supposent qu'il y aurait une importante source de Lune Noire sous les montagnes de Transylvanie, mais rien n'est prouvé.

Accès : aucun accès établi. Il y en avait un sous le palais présidentiel, mais il a été fermé à l'hiver 89, dès les premiers troubles. Pour le reste, le souverain en ouvre et en ferme en fonction de ses besoins. Généralement, les visiteurs débarquent sur la plage.

Pavane : rien d'anormal aux abords des accès. Ils ne restent pas ouverts assez longtemps pour cela. Dans le Royaume, la musique est encore audible, mais inintelligible, même pour des oreilles Selenim. On entend un brouhaha confus, mais rien de plus. De temps en temps, une phase musicale complète se détache avec une netteté miraculeuse, mais c'est tout.

Description

La première impression du visiteur est celle d'une grande beauté défigurée. Le cadre est somptueux : de hautes montagnes encadrant d'immenses vallées pleines de vie, sous un ciel d'un bleu intense. Mais tout cela est enlaidi par des constructions gigantesques et

absurdes, qui ne cessent de s'élever pour être ensuite démolies et reconstruites plus loin. Partout, on croise des géants de pierre noire, qui servent de terrassiers. Ils travaillent sans plans précis, selon l'inspiration du moment. Ils peuvent tout aussi bien raser le sommet d'une montagne que construire une gigantesque usine polluante aux abords d'un petit village. Bien entendu, cela n'aurait aucune importance s'il n'y avait rien à saccager. C'est pourquoi on trouve encore bon nombre d'endroits merveilleux. Comme le dit Haine lorsqu'on lui pose la question, "je ne fais que me mettre à la mode du monde réel. Et à ce jeu, les humains ont encore beaucoup d'avance".

Si l'on excepte d'occasionnels nuages toxiques et les pluies acides de plus en plus fréquentes, il fait toujours beau. Même lorsque la nuit tombe, on continue à voir clair : les étoiles diffusent assez de lumière pour cela.

Lieux importants

- La capitale. Elle se trouve à peu près à l'emplacement de la Bucarest du monde réel. Il n'y reste plus beaucoup de bâtiments à enlaidir... Tout est couvert de béton, de verre et d'acier. Imaginez un hybride entre les tours de la Défense et les monstrueux pâtés de l'architecture stalinienne, et vous aurez une vague idée de la monstruosité de l'endroit. Il y a assez peu d'animation. Les rares passants ont tous l'air las, affamé et terrifié.

- Les Combinats. Ce sont d'immenses usines, soigneusement placées au bord des plus beaux lacs du Royaume.

Ils couvrent des centaines d'hectares subjectifs, et déversent allègrement des tonnes de résidus chimiques qui empoisonnent encore plus le paysage et les habitants.

- Les Marches. Elles servent d'entrepôt et de laboratoire à Haine. On y trouve d'immenses pans de paysage qui dérivent au gré des courants de Lune Noire. Un observateur chanceux pourrait y reconnaître bon nombre de bâtiments de la capitale, et même assister à la "construction" des prochaines horreurs, qui surgissent tout simplement du néant.

Citadelle

Le Palais de la Haine se dresse au centre de la capitale. Il a, subjectivement parlant, une taille infinie. On pourrait errer pendant des années dans ses couloirs sans repasser deux fois au même endroit. C'est une cité en elle-même, avec ses routes, ses zones d'habitation, ses bureaux... Il grouille de monde, contrairement au reste de la ville.

Souverain

Haine est un Selenim effrayant. Il est assez jeune, mais il est très vite devenu extraordinairement puissant. Son Royaume est, à l'en croire, une simple base de pouvoir, un marche-pied pour ce qu'il accomplira dans le monde réel dans un proche avenir. Il dédaigne toute affectation et méprise les titres ronflants. Il aime l'efficacité avant tout.

Son Royaume n'a jamais été beau. En fait, Haine ne rêve que d'une chose : toujours plus de pouvoir dans le monde matériel. Cela passe par une bonne compréhension de l'humanité. Très logiquement, il a donc transformé son Royaume en laboratoire. Il y a reconstitué en vraie grandeur, et en les accentuant un peu, toutes les tares de la Roumanie communiste, au bénéfice de figurants de Lune Noire programmés pour agir comme des êtres humains. Il joue sur les pénuries, les privations et la tyrannie visible, tout en les divisant soigneusement. Il attend impatiemment qu'ils se révoltent. Il ne les détruira pas, bien entendu. Il les laissera faire ce qu'ils veulent, se retirera à l'arrière-plan... et cassera leurs alliances. Il est persuadé qu'en moins d'un mois, il arrivera à les pousser à la guerre civile. Il les laissera s'entre-déchirer un moment avant de tout effacer, et de recommencer avec un modèle de société différent.

COUR

Beaucoup de monde. Ses lieutenants les plus proches sont deux jeunes Selenim ambitieux, qui considèrent Haine comme un grand chef plutôt que comme le mégalomane sans finesse qu'il est en réalité. Ils encadrent une vingtaine de ministres, secrétaires d'État, vice-présidents adjoints délégués, et ainsi de suite. Tous sont des effets Dragon de Lune Noire créés par Haine (qui n'envisage pas de simuler un coup d'État dans un proche avenir. Il préfère le scénario révolutionnaire classique.

Aussi les surveille-t-il de très près).

A leur tour, ils supervisent d'autres créatures moins puissantes, qui elles-mêmes ont des subordonnés... Il y a en moyenne une vingtaine d'échelons entre le ministre et le citoyen de base. Toutes

les créatures qui peuplent cette bureaucratie ont été créées malhonnêtes, corrompues et inefficaces - mais Haine estime que sur ce plan, il a encore des progrès à faire : ses fonctionnaires arrivent encore à faire tourner à peu près certains secteurs de l'administration, ce qui n'était pas du tout le but recherché. Bien entendu, ils passent tout leur temps en luttes byzantines pour récupérer quelques parcelles de pouvoir. C'est normal et cela fait partie du plan.

Soit dit en passant, Haine s'est donné du mal pour donner une apparence de normalité au reste de son Royaume, mais il s'est fait plaisir avec ses adjoints. Ils sont tous plus monstrueux les uns que les autres (pour répondre à une question évidente : non, les citoyens de base ne s'étonnent absolument pas que le Ministre de la Production Agricole soit un cochon cornu et humanoïde. Tout ce qu'ils voient, c'est un honnête fonctionnaire un peu corpulent. Cela fait partie de leur conditionnement).

SERVITEURS

En dehors des récolteurs d'émotions (qui ont pour ordre de se nourrir de tout, *sauf* de haine et de frustration) et des ouvriers géants, personne.

HABITANTS

Plusieurs dizaines de milliers d'individus. Ils sont tous modelés à l'image de véritables humains, sont tous persuadés de vivre en Roumanie et ont, bien entendu, tout leur libre arbitre (c'est une condition *sine qua non* de l'expérience). Compte tenu de la paranoïa et de la famine quasi-permanente, leur société fonctionne remarquablement bien. Ils se montrent extrêmement adaptables et résistants aux privations. Sur ce

plan, ils sont même meilleurs que les humains. La révolution n'est pas encore pour demain. En fait, Haine envisage de faire empirer encore la situation, dans l'espoir de les pousser à bout.

Affaires courantes

Rien de particulier à l'intérieur du Royaume. En revanche, Haine croit de toute évidence être un brillant politicien (sa véritable compétence est loin d'être démontrée). Il est très impliqué dans le monde réel, et ne cesse d'attiser toutes les tensions qu'il peut trouver, avec l'idée de transformer un jour toutes les luttes sous-jacentes en guerres ouvertes.

Par ailleurs, il hait les Nephilim de toutes ses forces, pour des raisons obscures. Il est trop prudent pour chercher à les détruire directement. En revanche, une bonne partie de son réseau de renseignements sur Terre se consacre à leur recherche. Les noms ainsi obtenus sont livrés - très discrètement - aux Templiers d'Europa Slavia, par l'intermédiaire d'agents humains et sacrificables.

Position dans le conflit culte / Arcane : pour le moment, le souverain a choisi la neutralité. Mais il n'y a aucun doute que si la guerre éclate, il se mettra du côté du vainqueur.

Évolution future : Haine veut étendre son territoire et gagner toujours plus d'influence dans le monde physique. Les méthodes qu'il emploiera restent mystérieuses pour le moment...

Le royaume perdu

Le domaine de Haine n'est pas le premier Royaume établi en Transylvanie. Le premier a été détruit par les Turcs à la fin du XVe siècle. Quoique "détruit" soit un bien grand mot... Ils en ont fermé les accès sans vraiment savoir comment, à l'aide d'un rituel qui leur avait été fourni par un mage inconnu. Et ils ont tué le simulacre de son souverain. Celui-ci s'était incarné dans le corps d'un prince de la région, un certain Vlad Dracul...

Grièvement blessé, il réussit quand même à se laisser dériver dans les courants de Lune Noire jusqu'à ce qui restait de son Royaume. Il y a sombré dans un coma réparateur... dont il émergera sans doute bientôt. C'est au maximum l'affaire de quelques siècles.

Privé d'une véritable force motrice, le Royaume s'est réduit, contracté. Il n'en reste presque plus rien aujourd'hui. Toutefois, il arrive encore que des accès le reliant au monde des vivants s'ouvrent, apparemment au hasard. C'est particulièrement fréquent dans la région de Snagov, non loin de Bucarest.

Si d'aventure des Selenim s'y rendaient, ils découvriraient un paysage de montagnes étrangement flou, doté d'à peine plus de réalité qu'une toile peinte. Au centre, un immense palais en ruines, entouré d'une véritable forêt de pals (tous inoccupés, bien entendu). Le maître des lieux repose dans un vaste tombeau de pierre, dépourvu de nom. Contrairement à ce que pourraient croire des PJ un peu nerveux, il ne risque absolument pas de se relever... pour l'instant. Le ramener à la vie serait un bon sujet de quête occulte pour des Selenim expérimentés.





LIVRE VI

CAMPAGNE



LA TOILE DES PARQUES

Prologue : Trames
où sont dévoilés les derniers mystères,
et où sont posés les jalons des événements à venir.

Le Rêve des Enfants de Lilith

Il y a été fait une ou deux fois allusion dans la première partie, mais nous avons préféré laisser ses tenants et ses aboutissants dans l'ombre jusqu'à maintenant, pour être sûrs qu'aucun joueur ne découvrirait "par hasard" de quoi il retourne en feuilletant ce livret.

En fait, le culte n'est qu'un paravent, fondé par les Enfants il y a des siècles. Si l'on y regarde d'assez près, il suit exactement la même structure que tous les cultes pseudo-religieux lancés par les Selenim depuis des millénaires. La seule différence (mais elle est de taille !) est qu'il s'adresse aux autres Selenim plutôt qu'aux humains. Les membres du culte auront un rôle à jouer dans la suite des événements, mais ils n'en sont pas nécessairement conscients, et ce n'est sans doute pas celui qu'ils ont en tête.

A très court terme, les Enfants de Lilith prévoient d'altérer profondément les champs magiques. Ils désirent que le champ de Lune Noire devienne aussi puissant que les cinq autres.

Ils voient dans cet acte un premier pas vers leur véritable objectif : l'instauration d'un unique Royaume global qui couvrirait la totalité du globe, et qui serait soumis à leur volonté. Imaginez un immense "double" magique de notre monde, s'étendant d'un pôle à l'autre, où les Enfants pourraient réaliser tous leurs rêves. Sur Terre, les humains ne seraient plus grand-chose d'autre que du bétail. Les Enfants ont déjà prévu de lancer un certain nombre de religions "barbares" dont ils seraient les dieux. Au programme, adoration de la Mort et sacrifices sanglants pour les individus assez faibles pour se laisser séduire - il n'est pas encore question de sacrifices humains, mais cela viendra d'ici un siècle ou deux, si tout se passe comme les Enfants le souhaitent.

En fait, ce plan est une simple variante de ce qu'avait tenté l'Arcane à l'époque romaine. Mais contrairement au Sombre Souverain de l'époque, les maîtres du culte ont les moyens de leurs ambitions. Ils ont Lilith.

Et les autres Puissances ?

Si les projets du culte aboutissent, il est certain que les Templiers réagiront brutalement. Ils ne pourront pas faire grand-chose (après tout, leur perception des champs magiques est à peu près inexistante) mais ils s'en prendront sans doute violemment à toutes les manifestations exotériques du Rêve. Les futurs cultes de la mort manipulés par les Enfants risquent de se heurter à une opposition beaucoup plus violente que prévu.

D'une manière plus générale, les Enfants ont tendance à négliger le fait que les humains ont beaucoup changé au cours de ces derniers siècles. Ils sous-estiment sans doute largement leur capacité d'adaptation et de résistance.

En ce qui concerne les Nephilim, les Enfants sont divisés. La plupart leur assignent une position subalterne dans le nouvel ordre du monde. Ils serviraient de gardiens des esprits élémentaires, rien de plus. Une petite faction estime qu'ils devraient être traités en égaux. Enfin, une importante minorité réclame leur extermination pure et simple (Onirim exceptés, bien entendu. Ils seraient tous transformés en Selenim, bon gré, mal gré).

Note théologique

Soit dit en passant, si par hasard les véritables projets du culte parvenaient aux oreilles des fidèles les plus fanatiques, les Enfants devraient sans doute faire face à une fronde assez violente. Après tout, ils ne projettent rien de moins que de tuer la Déesse. Ceci dit, il n'y a pas de limite à la crédulité de la plupart des vrais croyants.

Moyennant quelques acrobaties dialectiques, les Enfants pourraient s'en sortir assez facilement. Après tout, la mort rituelle du Dieu est un motif religieux récurrent, généralement suivi de sa résurrection glorieuse...

Le destin de Lilith

Le culte ne ment pas vraiment en affirmant que Lilith est devenue une divinité. Il exagère peut-être un peu, c'est tout. Lilith n'est plus dans notre monde, ni même dans son Royaume. Elle a atteint un état de conscience altéré, infiniment lointain qui, pour ce que le culte en sait, pourrait parfaitement être "divin" (les Enfants les plus lucides affirment toutefois qu'il pourrait aussi être assimilé à une sénilité totale et définitive). Quoiqu'il en soit, il y a plus de mille ans qu'elle n'a pas parlé de manière intelligible. Selon toute probabilité, elle n'est même pas consciente de l'existence du culte.

Au bout de quatre mille ans passés à se gorger d'émotions humaines, elle représente un potentiel de Lune Noire tel qu'en germe, elle est une nouvelle Lune Noire. Le culte en est bien conscient, mais n'envise pas de la laisser aller au bout de son évolution.

Selon leurs calculs, elle sera prête pour cette ultime transformation d'ici une décennie, voire moins. Mais dans quelques semaines, ils mettront un terme à son existence, au cours d'un rituel qui brisera les barrières de son Royaume. Son Ka se répandra sur toute la Terre et se mêlera aux autres champs magiques... Certains Royaumes anciens et puissants connaîtront le même sort au même moment (leurs souverains sacrifieront ce qu'ils ont passé des siècles à créer, mais survivront, ayant endossé des simulacres juste avant le rituel). Le globe connaîtra une période de bouleversements cataclysmiques au terme de laquelle un nouveau champ magique cohabitera avec les cinq autres. La puissance de la Kabbale noire sera décuplée. On assistera à la naissance d'effets Dragon indépendants d'une puissance terrifiante. Et dans ce contexte favorable, le culte pourra passer à la phase suivante...

Les plans de l'Arcane

Bien entendu, Baal-Jeort n'a pas le moins du monde conscience de tout cela. C'est un individu relativement terre-à-terre, qui n'a qu'un seul souci : reprendre la direction de la société Selenim. Cela présuppose l'éviction du culte. Baal-Jeort est parfaitement conscient que c'est un projet de très longue haleine, et il a commencé à travailler en conséquence. Ses plans passent par la re-création de Royaumes dévoués à sa cause, pour lui servir de base arrière et de source rapide d'effets Dragon de combat. Ils impliquent également un travail de propagande très lent et très précautionneux parmi les Selenim indépendants, qu'ils soient souverains ou simples immortels. Certains adoptés oublieux de leurs devoirs depuis des siècles se verront aussi rappelés à l'ordre. Une bonne partie de ces tâches est confiée à des Selenim totalement sûrs - parce que créés directement par l'Arcane, et jamais exposés aux doctrines du culte. Parallèlement à cette action purement politique, d'autres recherches plus ésotériques ont été entreprises. Elles se focalisent essentiellement sur un objectif : retrouver le Message d'Akhénaton. Quelle était la place des Selenim dans le Grand Plan du monde ? Jusqu'ici, cette quête s'est avérée infructueuse... En revanche, la compilation du *Livre Interdit* progresse de manière satisfaisante, ouvrant sans cesse de nouvelles voies occultes aux fidèles du Sombre Souverain.

Baal-Jeort estime qu'il lui faudra au moins un siècle pour que les conditions d'un soulèvement réussi soient réunies. Il ignore qu'il n'a plus que quelques mois devant lui... Avant de passer à la réalisation de son Rêve, le culte a en effet décidé d'en finir avec l'Arcane.



Les Sauriens

Ils sont toujours là, rôdant dans les profondeurs de la Terre et dans les replis les plus secrets des champs de Lune Noire. Leur nombre est inconnu, leurs motivations ténébreuses et leurs plans mystérieux. Il en sera ainsi tout au long de la campagne. Une chose est toutefois très claire : ils veulent la renaissance de la Lune Noire, et rêvent de la voir briller un jour au firmament. Dans la mesure où la seule Lune Noire potentielle qui existe à notre époque est Lilith, ils feront l'impossible pour empêcher sa mise à mort... et pour prendre le contrôle de son Royaume, si une telle opportunité se présente.

Les Parques

Enfin, planant au-dessus de tout cela, les Parques. Qui sont-elles ? Ou plutôt, que sont-elles ? Il est certain que ce sont des créatures conscientes, dotées d'une volonté et de projets précis... Parmi les très rares Selenim qui ont entendu parler de leur existence, l'explication la plus populaire est qu'il s'agit d'effets Dragon de Lune Noire indépendants, et d'une puissance presque divine.

La vérité est autre. Aux jours anciens, lorsque Lilith a étudié les conditions de la Métamorphose, elle s'est inspirée de créatures existantes : les premiers Selenim "naturels", nés spontanément de Nephilim de la Lune. Ces créatures sont rares, mais il en naît encore de nos jours.

Les Parques sont des Selenim de ce type. Elles sont terriblement anciennes. Elles sont "nées" à l'époque de l'empire des Quatre Éléments, une époque si reculée qu'elle est semi-légendaire même pour les Nephilim les plus anciens. Jamais incarnées, retirées dans des Royaumes dont nul n'a jamais entendu parler, elles ont vu passer les siècles et les millénaires. Elles ne sont pas les seules survivantes de cette époque. Mais les très rares Selenim aussi âgés qu'elles ont depuis longtemps "quitté ce monde" - ce qui peut vouloir dire, selon la personne qui parle, qu'ils ont rejoint le Néant, ou qu'ils ont accédé à un nouveau stade de leur évolution, un stade qui se trouverait au-delà des Royaumes...

Même si elles préfèrent rester à l'écart, les Parques se tiennent informées de

l'évolution du monde en général et de celle des Selenim en particulier. De temps à autres, ces êtres interviennent dans le grand jeu du monde, toujours pour causer des bouleversements importants. Pour l'heure, elles ont choisi leur camp : elles ne veulent pas que le culte parvienne à ses fins. Mais elles ont également signé l'arrêt de mort de l'Arcane - ou plus précisément, de l'Arcane tel qu'il existe aujourd'hui.

Qu'ils le veuillent ou non, les PJ ont un rôle à jouer dans leurs plans. Mais elles sont si lointaines qu'il y a peu de chances que les PJ se doutent de leur existence. Et même s'ils peuvent en avoir de vagues aperçus, ils ne comprendront probablement jamais leurs buts réels...



CLOTHO FILE

LIVRE I

Avertissement

Cette première partie est très ouverte. De plus, le temps n'y a pas la même importance que dans beaucoup de campagnes. Les événements qui suivent peuvent se dérouler sur plusieurs semaines ou plusieurs années, peu importe. N'oubliez pas que les Selenim ont le temps pour eux ! Vous pouvez intercaler des aventures de votre propre création entre deux scénarios.

En fait, la notion de temps est si peu importante que vous pouvez parfaitement... décaler l'action d'un ou deux siècles, et la faire se dérouler, disons dans les premières années du XIXe siècle - les événements resteront à peu près les mêmes, et vous n'aurez qu'à remplacer "avions" par "dilligences", et faire quelques ajustements du même type.

Le Livre II est une quête longue et dangereuse. De plus, l'arrière-plan si longuement détaillé dans la première partie du jeu y est détruit de fond en comble. Ne le faites pas jouer tant que vous n'aurez pas l'impression que les personnages sont "prêts". Cette dernière notion est éminemment subjective. Vous pouvez vouloir qu'ils soient puissants et qu'ils aient une connaissance convenable de la Nécromancie et de la Kabbale. Cela leur sera certainement très utile, mais ce n'est absolument pas indispensable. En fait, il est beaucoup plus drôle de jouer la suite avec des Selenim peu expérimentés...

L'INTRIGUE en deux mots

La campagne s'ouvre par la transformation de quelques Nephilim. Chacun d'eux traversera une épreuve qui fera de lui un Selenim. Après une période de découverte, où ils se familiarisent avec leur nouvel état, ils sont contactés par d'autres... en l'occurrence par des agents de la Mort. En

effet, c'est l'Arcane qui est responsable de leur conversion. Baal-Jeort désire se créer des troupes indépendantes de l'influence du culte. Ils vont donc devenir ses agents, jusqu'à ce que le Destin en décide autrement. Mais d'ici là, beaucoup de travail les attend...

Une note importante

Le Livre I est censé faire partie de la campagne. En fait, il sert surtout à poser un certain nombre de thèmes et de principes, et à familiariser les joueurs avec l'existence quotidienne des Selenim. Par conséquent, si vous préférez jouer les scénarios qui le composent indépendamment, vous n'aurez que fort peu d'efforts à faire... D'autant que vous trouverez de loin en loin des encadrés marqués "Alternatives", contenant des suggestions de modifications.





Chapitre I : Les Conversions

La Métamorphose

L'Arcane possède deux ou trois membres très fiables, qui sont chargés de recruter et de former des Selenim. On les appelle des Éveilleurs. Le chemin des Nephilim a croisé la route d'un tel personnage, et il a choisi un ou plusieurs d'entre eux comme proies. Sa ou ses victimes doivent avoir un Ka de Lune au moins égal à 14. Les Onirim sont les plus appréciés, mais ils sont loin d'être les seuls choix possibles. Par ailleurs, l'Éveilleur cherche à recruter des "agents spéciaux". Il est donc à l'affût d'individus possédant des aptitudes pour l'espionnage et les complots. A vous de voir si vous avez de tels individus dans votre groupe actuel...

Surveillance

Au cours des quelques semaines qui précéderont le passage à l'action, le Nephilim se sentira observé, surveillé... Glissez quelques phrases sur la camionnette "que vous avez déjà vu il y a deux ou trois jours", que vous apercevez derrière vous pendant quelques instants. Ou sur ce couple d'amoureux qui s'attarde sous la porte cochère de l'immeuble qui se trouve en face de chez le Nephilim... Ou encore sur ces "peintres" trop curieux qui ont entrepris de ravalier la façade de la maison voisine. La concierge de la future victime mentionnera un jour qu'un "monsieur" est venu poser des questions sur le PJ (l'indiscret aura choisi une couverture adaptée au passé et à la situation de sa cible : policier procédant à une enquête de voisinage, sondeur qui aura aussi interrogé tous les autres habitants de l'immeuble, journaliste, etc.). Si vous vous sentez très courageux, essayez de faire planer cette menace pendant tout un scénario...

Les suiveurs s'avèrent être à peu près impossibles à rattraper. Ils ont un don déconcertant pour se fondre dans la foule. Ceci dit, avec les PJ, ils faut s'attendre à tout ! Il y a de très fortes chances pour qu'ils essayent d'en rattraper un. Dans ce cas, ils prendront un tout petit poisson : un brave épicier du nom de Jacquart, qui paraît absolument terrorisé par ses ravisseurs. A condition de s'y prendre avec patience, on finira par lui faire dire qu'il agit à la demande d'une de ses

relations, un certain Jacques Bonheur. Celui-ci aurait parié mille francs avec le PJ que ce dernier ne repérerait jamais un suiveur, même très maladroit. Bonheur a largement dédommagé Jacquart de ses après-midi perdus... Il affirme ne pas savoir qui sont les autres espions. Il ne les a d'ailleurs pas remarqués.

Si les PJ essayent de remonter la piste, ils découvriront qu'il n'existe pas de "Jacques Bonheur" dans la ville où ils vivent.

Jacquart persiste dans son témoignage, et à l'air de tomber des nues quand les PJ lui révèlent de dernier point. Par ailleurs, sa description de M. Bonheur est très floue. Après tout, ce n'est qu'un copain de bistrot, qu'il a vu trois ou quatre fois. Tôt ou tard, les PJ se fatigueront de ses jérémiades incessantes et le relâcheront. Le calme reviendra pour quelques semaines, puis l'action commencera.

Option I : hanté !

C'est la plus longue à mettre en place mais, bien jouée, cela peut aussi être la plus terrifiante. La possibilité de jouer un Onirim tente généralement les joueurs à cause, justement, de leur mauvaise réputation et de leurs affinités supposées avec la Lune Noire. Les malheureux ne vont pas être déçus !

Subitement, le Nephilim est parcouru par une violente douleur. "Quelque chose" vient de s'en prendre à son Ka-élément le plus faible, et une part de lui-même vient de disparaître dans le néant. Il n'a rien vu...

Cela se reproduit encore et encore, à tout moment, et à des intervalles de plus en plus rapprochés. Petit à petit, il se voit rongé par un mal inconnu. Des lambeaux entiers de son Ka lui sont retirés. La souffrance est horrible. Le processus est normalement très lent. Il peut s'étendre sur des années, voire des décennies. Mais l'Éveilleur dispose de quelques techniques pour l'accélérer. La décomposition progressive du personnage ne s'étendra donc que sur quelques mois. Petit à petit, ses Ka sont réduits à zéro. Le personnage est mutilé au plus profond de son être. Il éprouve sans cesse une sensation de *perte* impossible à exprimer. Bien entendu, il lui devient

impossible de lancer des sorts dépendants des Ka-éléments qu'il ne possède plus. Selon votre bon plaisir, son simulacre peut ou non réagir. Il ne serait que logique qu'il se mette à refléter la décrépitude progressive de son hôte. Ses cheveux tombent, sa peau pèle, il s'affaiblit sans cesse... Son métamorphe change, sans raison apparente. Certains jours, il se développe presque à vue d'œil, de manière anarchique. A d'autres moments, au contraire, il se résorbe. Dans tous les cas, les transformations sont de plus en plus grotesques, de plus en plus proches du Khaïba...

La mise en scène de ce calvaire va vous demander beaucoup de doigté. Vous pouvez choisir de la diluer sur toute une campagne (si vous faites jouer "Le Souffle du Dragon", par exemple, l'Onirim pourrait croire que ce qui lui arrive est lié aux événements de Carnac. Dans ce cas, sa réaction quand il découvrira qu'il n'en était rien sera certainement intéressante). Il est aussi possible de tout résumer en quelques phrases, ponctuées d'occasionnels "qu'est-ce que tu fais ?". De toute façon, *rien* de ce qu'il peut tenter par lui-même ne peut enrayer le processus. Même la mort du simulacre, suivie d'une réincarnation, ne changera rien à l'horreur qui s'acharne sur lui.

Au bout d'un certain temps, le Nephilim ne pourra plus dissimuler son état. Les autres PJ réagiront comme ils voudront, bien entendu. En revanche, tous les autres Nephilim auront tendance à l'éviter. Chez la plupart, c'est une

réaction purement instinctive. Rares sont ceux qui savent ce qui est train de lui arriver...

Si le PJ fait jouer tous ses contacts occultes, ou se renseigne auprès de son Arcane, il finira par apprendre la vérité : il est en train de se transformer en Selenim ! Il aura peut-être le temps d'apprendre quelques "vérités" sur ces derniers avant l'attaque finale...

S'il va consulter l'Arcane XIV, ses adoptés se montreront tout à fait décourageants. Ils ne peuvent pas faire grand-chose, à part se renseigner autour d'eux... L'un d'eux affirme avoir rencontré un autre adopté qui lui a dit un jour avoir entendu parler de rituels de guérison. Si vous avez envie de lancer le PJ sur cette piste (qui s'avère, bien entendu, être un cul-de-sac), allez-y ! De toute manière, pour les Nephilim qui se transforment "naturellement", il n'y a pas de retour possible. Cette possibilité est réservée aux convertis de force...

En revanche, peu après avoir appris la triste vérité, le malheureux Nephilim recevra la visite d'un homme en noir, au visage triste. C'est l'Éveilleur.

Jouez leur conversation très précautionneusement. L'Éveilleur prétend être là pour aider le PJ à passer le cap de la Métamorphose. Sur ce point, il est sincère. Mais il est aussi là pour pousser le PJ dans les bras de l'Arcane, et il n'hésitera pas à mentir pour y arriver.

Mise en scène

Ce premier chapitre est conçu pour être joué "en solo", avec un seul joueur. Il y a plusieurs raisons à cela. La plus évidente est que vous n'aurez jamais un groupe entier d'Onirim à votre table. Et puis, il repose sur un grand nombre de "chocs", et rend mieux s'il n'y a qu'une seule victime... pardon, un seul joueur en face de vous.

Ceci posé, les événements qui suivent peuvent être mis en scène de deux façons.

- Vous pouvez faire jouer l'une des options à l'un de vos Nephilim, lui faire subir pour de bon les affres de la transformation, puis embrayer sur le second épisode, qui lui permettra de découvrir ses nouveaux talents. Cela suppose que vous "détruisiez" un personnage de *Nephilim*... une chose que son joueur pourrait mal accepter.
- Vous pouvez vous contenter de créer un Selenim avec votre joueur, puis de lui résumer en quelques phrases les circonstances de sa conversion. Faites-lui jouer ensuite directement la découverte de ses nouvelles facultés.

Par ailleurs, vous pouvez parfaitement prendre le joueur désigné à part pendant quelques minutes, lors d'une partie normale, pour "préparer le terrain". Réservez la séance "en solo" pour la transformation proprement dite.



Il pourrait par exemple affirmer que l'accélération anormale de la transformation du PJ est le signe presque certain que le culte de Lilith l'a repéré et cherche à le convertir. Il donnera du culte une description très noire, et largement fausse (en gros conforme aux pires craintes du PJ). Quant à lui, il se présente comme un dissident, un libre penseur (ce qui est vrai). Il affirme qu'ils sont nombreux dans ce cas, et se dit prêt à présenter ses amis au Nephilim une fois la Métamorphose achevée.

Le malheureux PJ n'a guère d'autres ressources que de le croire. Ce sera d'autant plus facile qu'il s'avérera effectivement être un appui solide, qu'il restera fidèlement à ses côtés même aux moments les plus horribles de la transformation (n'hésitez pas à noircir le tableau : convulsions, hallucinations, simulacre rongé par la fièvre, etc.)

Option II : forcé

C'est la possibilité la plus simple, la plus facile à mettre en scène et la plus déplaisante pour le PJ. Un soir, on sonne à la porte du PJ. S'il ouvre sans prendre de précautions, trois grosses brutes lui sautent dessus. Le combat sera rude. Dans la mesure où ses adversaires ne cherchent pas à le tuer, il a une chance.

S'il se montre un peu moins confiant, il peut se douter de ce qui l'attend et chercher à s'enfuir.

Il y a d'autres hommes postés dans les rues avoisinantes. Ils disposent de deux véhicules rapides et sont armés de pistolets à air comprimé qui tirent des fléchettes enduites de somnifère (compétence de tir 50%, dommages 1d2 + poison de POT 12 à opposer à la CONS du simulacre. Si le jet est manqué, il est inconscient pour 2d6 heures. Sinon, il est juste somnolent, ce qui représente quand même un malus de 30% à tous ses jets de compétences et de caractéristiques).

Arrangez-vous pour que le combat soit spectaculaire, mais se solde par la défaite du Nephilim. Veillez toutefois à ce qu'il ne puisse s'en prendre qu'à la malchance et à sa propre stupidité... les joueurs ont horreur de découvrir qu'on les manipule ! Dans le pire des cas, vous en serez quitte pour le laisser fuir et pour mettre en scène une cavale désespérée, qui durera quelques heures ou quelques jours et s'achèvera par un nouveau combat et par sa capture.

Le prisonnier se réveille dans une petite pièce bétonnée. Une solide porte métallique est la seule issue, et elle est bien entendu verrouillée. Quelques minutes après son réveil, elle s'ouvre. Entre un individu impressionnant. A première vue, ce pourrait être un humain membre d'une société secrète... Il porte une grande robe noire et rouge avec une cagoule qui dissimule son visage. En vision-Ka, c'est une toute autre affaire : il irradie de lueurs noires. Si le Nephilim a l'air décidé à se montrer violent, il y aura d'autres gardes. Quoi qu'il en soit, l'être commence un petit discours en énochéen. En gros, c'est quelque chose comme :

"Sois le bienvenu, cousin. Lilith, dans son infinie sagesse, t'a choisi pour rejoindre nos rangs. Bientôt, la Lune Noire comptera un nouvel adepte... Tu baigneras dans sa lumière, et tu nous aideras dans nos desseins glorieux". Sur ce, deux solides gardes empoignent le Nephilim et le traînent à travers d'interminables couloirs, jusqu'à la surface. Ils émergent dans un cimetière. Il fait nuit. Le PJ est allongé sur une pierre tombale. L'assistance se compose d'une douzaine d'humains, qui psalmodient "gloire à Lilith" ou quelque chose d'approchant, dans un énochéen bâtard. Le "prêtre" sort un couteau d'ombre, et procède au rituel. Les Ka-éléments du PJ lui sont arrachés, et il se change en Selenim. Après quoi, il est reconduit dans sa cellule, et perd connaissance...

Bien entendu, le culte n'a rien à voir là-dedans. L'Éveilleur appartient à l'Arcane. Les humains sont ses disciples (et son cheptel). Mais le PJ est censé haïr le culte de toutes ses forces et servir l'Arcane. Alors, partant du principe qu'un petit dessin valait mieux qu'un long discours, l'Éveilleur a procédé à une petite mise en scène... Et il serait effectivement surprenant qu'après un coup pareil, le Selenim nouveau-né apprécie le culte !

Le lendemain, il se réveille, seul et affamé. Et ce n'est pas une faim physique - son simulacre est aussi en mauvais état, mais cela n'a aucune importance. Pour l'heure, il se sent vide, faible et en danger de se disperser. Peu après, l'homme en robe viendra avec un disciple pâle et tremblant. Son Ka-Soleil brille d'une lueur aveuglante, et le PJ peut sentir sa peur - c'est exactement ce qu'il lui faut pour son premier repas ! Il sait intuitivement comment s'alimenter. L'humain sera ensuite renvoyé à la surface, et l'Éveilleur aura une petite discussion avec le nouveau



Selenim. Il débite un assortiment de propagande mystique, parfaitement "dans la ligne" du culte. Le PJ peut répliquer, mais que dire ? Le prêtre lui annonce ensuite qu'il sera bientôt relâché...

Le lendemain, le Selenim s'éveille dans un terrain vague de la banlieue parisienne. Il a encore ses papiers et son argent.

Option III : séduit

Cette option marche mieux avec un Onirim, et si possible un Onirim qui aurait exprimé à plusieurs reprises son intérêt pour les côtés sombres de son métamorphe.

Après la phase de surveillance vient le contact. Il se fait très simplement. L'Éveilleur se présente au domicile du Nephilim, et se présente comme ce qu'il est : un Selenim. "J'ai cru comprendre que vous vous intéressiez à nous ? Eh bien, je suis là !" Il restera discret sur ce qui l'a fait venir - est-ce un souhait imprudemment formulé par le Nephilim ? Les Selenim contactent-ils *tous* les Onirim ?

Il ne vous reste plus qu'à orchestrer les relations entre les deux personnages. Si vous vous

débrouillez bien, le Nephilim devrait éprouver un mélange de fascination et de répulsion pour la créature qui lui fait face. L'Éveilleur est subtil, essayez de l'être aussi. Si vous pensez que cela peut vous aider, l'Éveilleur sera du sexe opposé à celui du PJ et le séduira (en finesse !).

Cette première rencontre devrait déboucher sur d'autres, émaillées de longues et fascinantes conversations. L'Éveilleur dissipera les plus gros malentendus sur les Selenim sans la moindre hésitation. Là encore, il exagérera le rôle du culte, et soulignera la faiblesse de l'Arcane, "seul refuge des Selenim épris de liberté", selon lui. Mais en dehors de cela, il ne mentira pas...

Au cours d'une ou deux promenades dans des cimetières, il fera des démonstrations de Nécromancie pour son "ami". Peut-être même ira-t-il jusqu'à invoquer une ou deux créatures de Lune Noire pour lui.

Au bout de quelques mois de ce régime, il est tout à fait possible (le cas s'est vu !) que ce soit le PJ qui demande à être initié à la Lune Noire. Sans quoi, c'est l'Éveilleur qui le lui proposera. Il n'oubliera pas de souligner que le processus est réversible, et que certains membres de la





Tempérance savent comment faire. A vous de le convaincre. Vous connaissez votre joueur mieux que moi. Faites miroiter des récompenses adaptées à sa personnalité. Il est avide d'honneur ? Dépeignez-lui un destin glorieux, où il aidera à triompher du maléfique culte de Lilith. Il ne recherche que la connaissance ? Soulignez la richesse des herméthèques de l'Arcane, et insistez sur le côté instructif de l'expérience. Il veut se venger d'un ennemi humain (et particulièrement des Templiers) ? Expliquez-lui que les Selenim sont invulnérables à l'orichalque, et que les Templiers ignorent tout de leurs facultés...

Si le PJ s'avère définitivement rétif, l'Éveilleur "fera contre mauvaise fortune bon cœur" et laissera tomber le sujet.

A leur prochaine rencontre, ils seront tous les deux "capturés" par une bande de brutes, et on en revient à l'option précédente. C'est un autre Selenim qui jouera le rôle du prêtre, et le PJ pourra assister à la "mort" spectaculaire de l'Éveilleur, abattu à bout portant par l'un des sbires (de nuit et dans la confusion, on peut faire des merveilles avec un revolver chargé à blanc et une pochette de faux sang). Le discours du prêtre sera lui aussi un peu différent (il brodera sur le thème "puisque tu as osé pénétrer les Mystères de la Lune Noire, tu vas pouvoir les découvrir de l'intérieur. Puisse ton existence être plus utile que celle du misérable traître qui t'a initié".) Et, au lieu d'une libération, mettez en scène une évasion (veillez à ce qu'elle soit au moins vaguement crédible. Les gardes seront peu nombreux et se défendront mal, manquant le PJ "à quelques

Et les stases ?

Si le PJ subit le rituel de transformation, ses énergies magiques seront recueillies dans sa stase. Celle-ci sera acheminée vers Venise, et précieusement conservée dans une herméthèque spéciale. A l'avenir, elle pourra servir de carotte ("et si vous travaillez bien, vous pourrez peut-être un jour redevenir un Nephilim").

centimètres". En revanche, la clé du complexe souterrain n'est *pas* restée sur la porte. Il faudra la récupérer à la ceinture d'un garde - autrement dit, en neutraliser un d'une manière ou d'une autre. Et une fois dehors, le Selenim nouveau-né devra encore trouver à s'alimenter, et survivre. Il n'est pas poursuivi... mais il ne le sait pas).

Nouvelles capacités, nouvelles sensations

La découverte des facultés des Selenim peut, si vous la préparez un peu, prendre un long moment... Il est difficile, voire impossible, de vous mâcher le travail. Le Selenim nouveau-né aura la vie plus ou moins facile selon qu'il est ou non aidé par un ancien. Tout dépend de la situation de départ de votre PJ, du temps dont vous disposez et de vos talents de metteur en scène. Voici donc quelques pistes de réflexion. A vous de les développer pour en faire de véritables situations.

Variantes et complications

- Un beau jour, en rentrant chez lui, le Nephilim trouve son appartement cambriolé. La seule chose qui ait disparu est... sa stase ! (bien entendu, n'hésitez pas à adapter. Si le PJ a eu le bon sens de la mettre dans un coffre à la banque, rien ne manquera. Elle disparaîtra deux ou trois jours plus tard, au cours d'un "hold-up" bidon...)

Peu après, le téléphone sonne. Une voix anonyme ordonne au Nephilim de se rendre en un lieu quelconque... où il est attaqué, capturé et converti.

- Il est possible de faire la même chose avec un être cher, bien entendu.

- Cela risque de vous demander pas mal de jonglerie avec vos joueurs, mais il est possible de :

- 1) jouer en solo l'enlèvement et la conversion.
- 2) faire jouer au reste du groupe une enquête où ils recherchent leur ami disparu.
- 3) jouer en solo les quelques semaines de formation du nouveau Selenim.
- 4) jouer les retrouvailles entre le Selenim et ses vieux copains.

Il sera intéressant de voir comment ces derniers réagiront devant le "monstre" qu'il est devenu.

• **L'alimentation.** C'est un talent qu'il maîtrise spontanément. Veillez à lui donner l'occasion de comprendre ses potentialités et ses limitations. Il apprendra "à la dure" qu'il se nourrit plus facilement des émotions violentes, et qu'il est plus facile de les provoquer que de faire confiance au hasard (il pourrait ainsi avoir une altercation avec -disons- un chauffeur de taxi hargneux et lui soutirer "involontairement" un peu de Ka). Laissez-le se choisir une émotion préférée...

• **Les morts.** En traversant un cimetière, le PJ entend des centaines de voix. Des murmures, des fragments de chants, des sanglots, des rires déments... Cela se produit qu'il le veuille ou non (et même pendant son "évasion des geôles du culte", le cas échéant). S'il concentre son attention, une voix se fera plus nette... C'est une jeune fille qui raconte la leucémie qui l'a emportée, sa mort et ce qui s'en est suivi. Et après elle, ce sera un autre (un vieillard qui désire partager "ses découvertes" - qui peuvent être de très intéressantes bases de réflexion sur la mort, ou des radotages ridicules...) puis un autre, puis un autre... Faites un jet de KLN contre un POT de 12, pour voir si le PJ reste fasciné.

• **Vision-Ka.** Le passage en vision-Ka se déroule comme d'habitude. C'est même le seul repère rassurant qui reste au PJ. Mais le spectacle est très différent. Le monde réel s'estompe. Le décor matériel devient un simple fond gris et flou, qui affecte parfois des formes étranges, différentes de ce qu'on peut voir en vision normale. Imaginez un décor contemplé à travers plusieurs mètres d'eau trouble... Les humains sont en revanche très visibles, tout comme les êtres possédant ne serait-ce qu'une parcelle de Ka-Soleil. La masse d'énergie dorée qui anime les humains est parfaitement nette.

Au lieu de la gloire resplendissante des champs magiques auxquels il est habitué, le Selenim distingue des couleurs ternes, éteintes. Le champ de l'Eau est toujours bleu, mais ce n'est plus un courant vif et ondoyant... C'est un lugubre serpent bleu-vert qui ondule paresseusement. De même, le Feu évoque plus des braises mourantes. La Terre est brun sombre, presque noire. Et l'Air est gris pâle... En revanche, les courants de Lune brillent davantage. Ils sont argentés, presque aveuglants. Au milieu d'eux, et parfois autour, luisent des flaques et des rubans d'un noir mat, particulièrement lugubre... très familier au Selenim. Après tout, il n'a qu'à baisser les

yeux vers son être mystique pour en voir. Le Pentacle si lumineux a en effet été remplacé par une simple sphère noire, aux contours indécis.

• **Imago.** Pour l'heure, celui du Selenim n'existe pas. En revanche, il distingue vaguement le "halo" de Lune Noire qui flotte autour de lui, et il a conscience que c'est quelque chose de différent de son être profond. Et, s'il passe en vision-Ka devant un autre Selenim, il verra nettement que celui-ci est entouré d'un "double" de Lune Noire aux formes étranges.

• **Pavane.** Les premiers temps, le Selenim entendra des murmures, juste à la limite de sa capacité d'audition. S'il se concentre dessus, il a droit à un jet de KLN x3. S'il le réussit, il "s'accorde" à la Pavane. Soignez la description. Ce doit être un moment grandiose. Le PJ se découvre un nouveau sens, et entend pour la première fois la "voix" de la défunte Lune Noire.

Nouvelles connaissances, nouvelle vie

Au bout de quelques jours, le Selenim nouveau-né commencera à maîtriser ses facultés. C'est un bon moment pour lui faire rencontrer ses semblables. Selon les circonstances exactes de sa conversion, cela pourra prendre la forme d'une présentation en bonne et due forme, effectuée par l'Éveilleur, ou d'une rencontre de hasard au détour d'une rue.

Mortean est incarné dans le corps d'un jeune homme élégamment vêtu. En vision-Ka, on distingue très nettement une grande ombre de Lune Noire qui le suit. Elle comporte une tête féminine, très belle, l'ébauche d'ailes, et un torse inachevé. C'est un solitaire, toujours avide de contact avec ceux de son espèce. Si le PJ ne prend pas l'initiative de la rencontre, c'est lui qui viendra ("je vous ai observé tout à l'heure, lorsque vous vous nourrissiez. De toute évidence, vous avez besoin d'aide"). Il habite une grande maison, dans la banlieue de la grande ville la plus proche. Il vit de ses rentes, accumulées au cours de ses "existences" précédentes (tous les trente ans environ, il "meurt" et fait hériter "un cousin"). Il peut effectivement aider le PJ à survivre aux premières semaines. Il se tient soigneusement à l'écart du culte. Il a une ou deux histoires terrifiantes à raconter sur l'Entropie, et comment les Anciens savent la créer et la diriger...



Concernant l'Arcane, il n'a rien de défavorable à dire sinon "qu'elle n'a pas fait grand-chose de constructif depuis deux ou trois siècles". Il connaît l'adresse du relais le plus proche, une maison de retraite installée dans un quartier bourgeois.

Jaa'ina est une jeune femme plutôt laide, qui s'est incarnée au Moyen-Orient il y a six siècles. Elle se fait pour l'heure passer pour une étudiante en sociologie d'origine marocaine. En vision-Ka, elle rayonne d'une puissance considérable. Son imago est très grand. Il est aussi totalement monstrueux. C'est une sorte de démon couvert d'écailles, avec des griffes interminables, des yeux comme des fournaises et des rangées de dents tranchantes comme des rasoirs. Jaa'ina n'est que de passage en ville. Elle est à la recherche d'un lieu qui pourrait accueillir son imago, en attendant qu'elle connaisse l'Apothéose (dans un siècle ou deux tout au plus). Nominale, elle doit allégeance au culte, mais s'en tient autant que possible à l'écart. Elle veut bien croire que Lilith est une déesse, mais évite son clergé - qu'elle juge, assez lucidement, comme un ramassis d'ambitieux. Elle considère l'Arcane avec un mépris amusé ("ce n'est plus qu'une coquille vide"). Elle n'a que peu de temps, et évitera d'en consacrer à des nouveaux-nés dépourvus d'intérêt (s'ils paraissent exceptionnellement sympathiques, elle leur laissera peut-être son adresse à Paris).

Enfin, **Dorkas** est un agent direct de l'Arcane. Les PJ peuvent le trouver plus ou moins facilement. S'ils sont en compagnie de l'Éveilleur, il les conduira directement à lui et le laissera s'occuper d'eux. Sinon, ils peuvent apprendre son existence par Mortean, ou tout simplement l'apercevoir de loin et le suivre jusqu'à son repaire... Son simulacre paraît avoir une quarantaine d'années. Il est un peu chauve et porte des lunettes (en verre blanc, rigoureusement inutiles, mais qui ajoutent encore à son image de "médecin rassurant"). Il est le propriétaire-gérant-médecin principal de la maison de retraite "Les Hêtres". C'est un endroit cossu, au milieu d'un grand parc, où des vieillards issus de familles aisées peuvent mener une vie paisible en attendant la visite de la Faucheuse. Les pensionnaires sont effectivement fort bien traités, et Dorkas prend soin de limiter les ponctions de Ka-Soleil au strict minimum. En vision-Ka, son imago est relativement petit. C'est une silhouette humaine simple, avec une tête dépourvue de visage. En revanche, on distingue parfaitement son noyau, sur lequel est gravé un symbole hideux (une sorte de tête de

démon). On peut reconnaître le stellaire d'un Arcane, très proche de ceux du Diable et de la Lune.

Si on le contacte, il se montre coopératif et hospitalier. Il est ravi d'héberger les PJ pendant quelques jours, de les laisser s'assouvir sur ses pensionnaires et de leur fournir quelques précisions supplémentaires sur leur nouvel état. Prenez garde de ne pas trop en dire. Restez dans le vague au sujet de l'imago, notamment. Posez les grands principes de la Nécromancie, apprenez-leur le sort "Conversation" et peut-être un ou deux autres... Inutile de leur parler de la Kabbale noire pour le moment.

C'est un bon moment pour faire se rencontrer les PJ. Ils sont tous arrivés à quelques semaines d'intervalle, et Dorkas se fait un plaisir de les mettre en contact. Après tout, ils ont tous partagé les mêmes épreuves, et pourront s'entraider...

Conclusion

Au terme de ce scénario, il est impératif que les PJ aient :

- une bonne raison de haïr le culte, ou
- une bonne raison d'aider l'Arcane. Après tout, Dorkas les a accueillis, aidés et formés. C'est bien le moins que de lui rendre un service ou deux à l'avenir, non ? (Dorkas sous-entendra à une ou deux reprises qu'il espère une rétribution de ce genre en échange de ses bontés).
- Par ailleurs, s'ils n'étaient pas volontaires pour la Métamorphose, il ne faut pas qu'ils aient de soupçons sur ce qui leur est arrivé en réalité. A ce stade, qu'ils se doutent que l'Arcane est responsable de leur état présent risquerait de tout faire déraiser. Ils l'apprendront... en temps utile, lorsqu'il sera trop tard pour y changer quoi que ce soit.



Les kidnappeurs

Description : humains de base, serviteurs de l'Éveilleur. Ils croient appartenir à une secte sataniste. La plupart sont d'âge moyen, et ont l'air de braves pères de famille.

Comportement : ils sont persuadés d'être au service du Démon, et font ce qu'on leur a dit de faire sans se poser de question. Pour eux, la capture d'un Nephilim n'est une opération comme une autre. Les plus évolués supposent qu'il s'agit "d'anges". La magie les rend nerveux, mais ne les fait pas fuir.

FOR 12

Ka-Soleil 10

CONS 10

Points de vie : 10

INT 12

Bonus de force : 0

DEX 13

Actions : 3

CHA 10

Compétences :

Baratin 50%, déplacement silencieux 30%, pseudo-satanisme mal digéré 40%, tir 50%.

L'Éveilleur

Description : un grand homme mince, qui semble âgé d'une quarantaine d'années. Il a un visage en lame de couteau, qui peut s'éclairer d'un sourire étonnamment chaleureux. Il porte presque toujours des vêtements noirs, généralement assez simples (jean, bottes, pull-over).

Comportement : c'est une personnalité complexe. C'est un espion, un assassin et, à sa manière, un fanatique. Mais au cours de sa longue, longue vie, il a appris à se mettre dans la peau des gens qui lui font face. L'empathie aidant, il en vient vite à *aimer* ses victimes. Il est sincèrement désolé de devoir détruire leur existence pour en faire des monstres. Ses remords et ses doutes doivent apparaître... mais pas l'empêcher d'agir !

Age : 203 ans

FOR 13

CONS 14

INT 16

DEX 16

CHA 18

Noyau KLN : 45

Réserve KLN : 22 (pour une capacité de 90)

Imago : pas (il évite d'en développer un. Ils sont trop repérables en vision-Ka, et son métier est justement d'être indécélable).

Points de vie : 14

Bonus de force : 0

Actions : 4

Kabbale noire 66% (deux créatures au choix).

Nécromancie 75% (*conversation, chant de paix, libération, mnémosis, éveil, voix des morts, semblance du défunt*).

Pavane 80%

Compétences :

Toutes entre 65 et 85% (l'un des avantages annexes de l'immortalité : on a le temps d'apprendre ce qu'on veut).

Chapitre II : Premiers pas

En deux mots

Au cours des semaines qui suivent, les Selenim remboursent la dette qu'ils ont contractée envers l'Arcane, en accomplissant diverses missions relativement simples. Les quatre idées qui sont décrites ci-dessous ne sont que des suggestions, des ébauches que vous pouvez développer à loisir. Improvisez en fonction de leurs propositions. L'improvisation n'est pas un art si compliqué : il suffit de laisser parler les PJ, de les écouter attentivement lorsqu'ils exposent leurs plans, de leur demander des détails et des précisions... et de déformer leurs suggestions de manière à ce qu'ils aient quelques frayeurs. N'oubliez pas le plus important : la constitution des cheptels des différents PJ (rien que cela va leur donner pas mal de travail). Créez quelques PNJ hauts en couleurs qui leur serviront de proies.

Prenez tout particulièrement soin de maintenir de bonnes relations entre les PJ et Dorkas ! Si vous manquez de subtilité, vous risquez d'avoir à affronter une révolte ouverte contre son autorité - alors que si vous le jouez en finesse, les PJ en viendront vite à le considérer comme un ami sûr ! Le meilleur moyen d'y parvenir est de ne pas le faire apparaître systématiquement à chaque aventure, et d'en faire un individu sympathique, compréhensif et toujours prêt à aider les "petits jeunes". Et surtout, surtout, n'hésitez pas intercaler divers épisodes de votre cru entre ces peu gratifiantes "missions", des aventures où ils pourront agir pour eux, et pas pour une structure lointaine et mal connue...



Première aventure : COURRIER

INTRODUCTION

Après leur conversion (et leur rencontre), les PJ peuvent retourner à leurs petites vies tranquilles. Leur métamorphe disparaît en quelques jours. N'oubliez pas de faire jouer la réaction des proches. Après tout, en apparence, le PJ est redevenu lui-même... physiquement, du moins. En revanche, il ne bénéficie plus du stock de souvenirs de son simulacre. Ce problème peut être plus ou moins aigu selon le temps qui s'est écoulé depuis son incarnation, mais une "amnésie partielle" sur certains sujets est à craindre...

Le temps passe tranquillement... jusqu'à un coup de téléphone de Dorkas. Très courtoisement, il leur demande de passer le voir chez lui le lendemain soir. Il habite au-dessus de la maison de retraite.

Comme toujours, il se montre très aimable, s'enquiert de leurs progrès, etc. Après quoi, il passe aux choses sérieuses.

"Voilà... j'aurais un petit travail pour vous. Oh, fort peu de choses, rassurez-vous... juste une façon de, comment dire, *prolonger* les bonnes relations que nous avons nouées il y a quelques semaines. J'ai ici un paquet que je ne me soucie pas de confier à la poste. Si cela ne vous dérange pas de prendre quelques jours de vacances, j'aimerais que vous assuriez son acheminement. Je ne pense pas qu'il y ait le moindre danger, rassurez-vous ! Simplement, c'est un manuscrit rare, précieux et fragile... Si vous refusez, je ne vous en tiendrai pas rigueur... mais ce serait dommage..." Si les PJ insistent pour savoir pourquoi, il sous-entendra que la poursuite de l'enseignement magique de l'Arcane pourrait bien être conditionnée par leur coopération. Dans la mesure où, pour le moment, c'est la seule source de connaissances nécromantiques dont ils disposent, il y a peu de chances pour qu'ils refusent.

Les détails sont simples : voyage en première classe (tous frais payés) jusqu'à Cracovie, où ils doivent remettre leur colis à un certain monsieur Rosenberg, qui demeure dans la vieille

ville. L'adresse est fournie. En prime, Dorkas leur remet une somme largement suffisante pour qu'ils passent deux ou trois jours à visiter Cracovie...

Ils ne sont pas censés savoir que Rosenberg est un autre agent de l'Arcane, qui assurera la suite du voyage jusqu'à Venise.

ALTERNATIVES

Ce genre de petite aventure peut advenir n'importe quand et à n'importe quel PJ ayant quelques relations - la vie des créatures magiques est faite de petits services réciproques de ce genre.

Si vous préférez jouer cela en épisode indépendant, remplacez Dorkas par n'importe quel PNJ ami du groupe, et promettez une rétribution en faveurs diverses.

Le manuscrit

C'est un gros recueil de feuilles de vélin, de 30 x 40 cm en moyenne. Il est rédigé dans un code complexe, qui semble être d'origine alchimique, dans une encre brune qui pourrait bien être du sang. Il y a quelques dessins et des diagrammes. L'un d'eux pourrait être le cœur d'une invocation de Kabbale (à ceci près que, bien entendu, les PJ devraient être convaincus que la Kabbale n'est pas une voie ouverte aux Selenim...).

En fait, le manuscrit est effectivement le support d'une invocation. Accessoirement, c'est aussi un "focus", une sorte de passage par lequel les créatures qu'il décrit peuvent s'introduire dans notre monde. Cela n'arrive pas souvent mais, pendant le voyage, l'avion traversera une conjonction de champs magiques propice... et les créatures se manifesteront. Ce sont les Esprits des Chagrins Irrépressibles. Leurs caractéristiques sont ici superflues. Il suffit de dire qu'ils ont un Ka de Lune Noire de 12, et l'intéressante propriété de faire revivre leurs souvenirs les plus tristes aux humains. Mais n'anticipons pas...

En route

Les bagages sont vite faits, les formalités administratives expédiées. Les PJ se

retrouvent à l'aéroport, un matin. Dorkas a pris des billets de première classe... dans une petite compagnie privée polonaise au nom imprononçable. L'avion est un biréacteur qui a connu des jours meilleurs. La plupart des passagers sont polonais. Il y a aussi quelques touristes français désireux de profiter des tarifs.

L'embarquement se passe bien. Assurez-vous de savoir ce qu'ils ont fait du manuscrit. Selon toute probabilité, il sera dans les bagages de cabine...

Ils sont à côté d'un gros homme suant et bavard, qui parle un français approximatif. C'est un médecin qui revient d'un congrès. A sa droite, une charmante étudiante en histoire qui va passer une semaine à la découverte des monuments cracoviens... Les premières minutes se passent bien. Les choses de gâteront peu après la distribution des plateaux repas. Le docteur se met à renifler d'un seul coup. Il a les yeux humides... Certes, la nourriture est consternante, mais il n'y a pas de quoi fondre en larmes ! C'est pourtant ce qu'il fait, et tous ses voisins avec lui. Et, de proche en proche, l'épidémie s'étend à tout l'avion... Les PJ ne sont pas affectés. S'ils passent en vision-Ka, ils comprendront tout de suite l'origine du problème : le livre s'est mis à briller, et trois grandes silhouettes floues sont en train de se promener dans la cabine, effleurant les passagers qu'elles font sombrer dans le désespoir...

Aux PJ de jouer. Ils peuvent essayer de communiquer avec ces êtres. Ils sont tout à fait disposés à parler. En fait, ce sont d'interissables bavards. Ils ont une connaissance approfondie des humains et de leurs névroses, et sont heureux de la faire partager (soit dit en passant, si les PJ veulent voler un peu de Ka-Soleil aux passagers, le moment est propice). Les Esprits se gardent bien de préciser qu'une quatrième créature s'est glissée dans le poste de pilotage. Si les PJ n'agissent pas rapidement, l'équipage va être submergé par le désespoir... Selon votre humeur, cela peut avoir pour conséquence une navigation un peu erratique, ou carrément un plongeon suicidaire vers le sol.

En définitive, persuader les Esprits de regagner leur livre n'est pas une bonne idée. Cela prendrait trop de temps. Les contraindre serait plus efficace. Ces créatures reconnaissent volontiers que les PJ leurs sont supérieurs. Il suffira donc d'une manifestation d'autorité (et de remporter une lutte KLN/KLN) pour qu'elles regagnent leur livre.

Cracovie

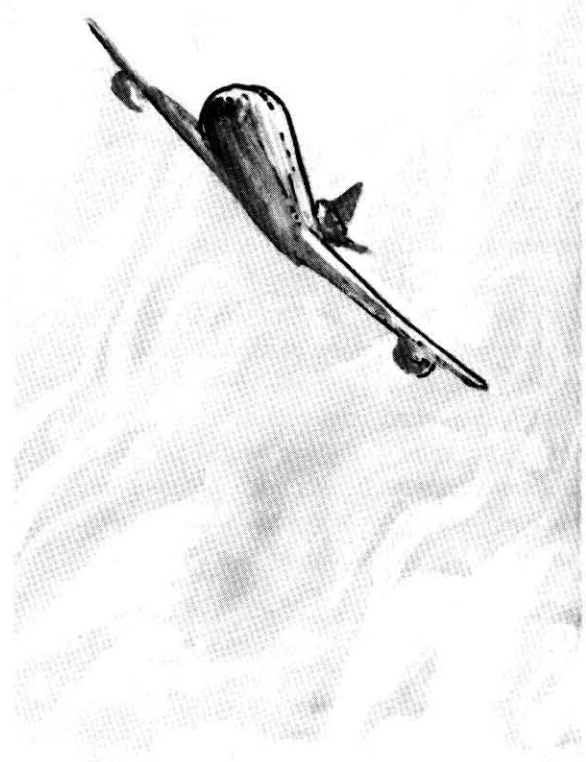
La ville est superbe, mais les PJ risquent de ne pas lui consacrer tout l'intérêt qu'elle mérite. Ils seront sans doute beaucoup plus pressés de se débarrasser de ce maudit manuscrit...

Hélas, M. Rosenberg ne répond pas au téléphone. Lorsque les PJ se rendront chez lui (une maison délabrée, au cœur de la vieille ville), ils ne trouveront personne. Si quelqu'un parle polonais, il pourra interroger les voisins. Ils lui apprendront que "le vieux fou" est parti il y a une huitaine de jours. Non, il était seul, et personne ne le menaçait. Quelle drôle d'idée ! Cela lui arrive parfois - il saute dans sa vieille Lada et revient quelques jours plus tard. Une fois, il est resté absent trois mois...

Ce que les PJ ne savent pas, c'est que cette fois, Rosenberg n'est pas parti en vacances. Il s'est rendu compte que sa maison était surveillée, et décidé de prendre un peu de champ. Il croit que le culte de Lilith s'intéresse à lui. En fait, il a tout simplement attiré l'attention d'un groupuscule humain, très vaguement lié aux Templiers d'Europa Slavia, et de beaucoup plus près aux groupuscules d'extrême-droite qui infestent l'Europe de l'Est. Ils n'ont pas grand-chose à lui reprocher, à part d'être juif. En tout cas, ils ne soupçonnent pas sa nature véritable. Il y a 25% de chances pour que la maison soit surveillée lorsque les PJ s'y rendront.

Dans ce cas, ils peuvent s'attendre aux traditionnelles filatures, surveillances, fouille de la chambre d'hôtel (gare au livre !), etc. Les PJ ne devraient pas avoir trop de mal à s'en débarrasser. La solution la plus amusante reste d'appeler les Esprits des Chagrins Irrépressibles à la rescousse (le livre agissant comme un focus, ne leur faites faire qu'un jet de KLN x 2, et réduisez la dépense en Ka à 4 points par PJ - pour une première invocation, vous pouvez vous montrer généreux). Il y a d'autres méthodes pour régler ce problème, dont certaines sont nettement plus brutales.

Rosenberg reviendra dans deux ou trois semaines. Si les PJ n'ont pas la patience d'attendre, ils peuvent se livrer à une petite visite domiciliaire et lui laisser le livre (ou chercher des indices sur sa destination. Il est tout simplement parti pour une petite ville des environs, Bochnia, où il se fait tranquillement oublier. Il a pris ses quartiers dans le cimetière).



Complications

Et si les Templiers étaient impliqués plus directement ? La "mission de sauvetage de l'ami qui est tombé entre leurs griffes" est un peu usée, mais marche toujours.

Et si Rosenberg était parti pour de bon ? Il pourrait être en train de faire le tour de tous les charniers de la Seconde Guerre Mondiale, pour apaiser et interroger les morts qui s'y trouvent. Il pourrait les balader longtemps...

Conclusion

Une fois débarrassés du livre, les PJ n'ont plus qu'à rentrer en France. Si tout s'est bien passé, Dorkas est très content d'eux. Si les PJ insistent pour recevoir une récompense, il leur apprendra sans doute un ou deux sorts de Nécromancie (puisez dans les sortilèges de communication et d'apaisement - nous verrons plus tard comment leur enseigner le contrôle).



Deuxième aventure : espionnage

INTRODUCTION

Laissez aux Selenim un peu de temps pour récupérer de leur fatigue. Dorkas les appellera le mois suivant. Son invitation est un peu plus pressante et un peu moins courtoise que la fois précédente, mais pas très différente sur le fond.

Son discours sera quelque chose du genre "chers amis, cette fois, nous... pardon, j'aimerais que vous vous intéressiez aux activités d'un petit groupe d'humains établis en région parisienne. Ces gens s'intitulent "les amants de Thanatos". En apparence, c'est une association spirite. En réalité, nous pensons qu'il y a autre chose derrière cette façade. A vous de nous dire quoi. Faites attention. Il y a de fortes chances pour qu'il n'y ait aucun danger, mais qui sait ? Leur quartier général se trouve rue Lisfranc, dans le 11e arrondissement de Paris. Voici l'adresse exacte. Contentez-vous de voir de quoi il retourne, mais ne prenez aucune mesure définitive sans nous consulter. Bonne chance".

Interrogé sur son usage du "nous", il reconnaît sans trop de réticences qu'il représente l'Arcane dans cette affaire, et ajoute qu'il n'en sait pas beaucoup plus. Il a reçu ses ordres d'autres Selenim plus haut placés...

Longueur de la laisse

Au cours de ces aventures, les PJ sont presque complètement laissés à eux-mêmes. L'objectif véritable de l'Arcane est en fait de former un groupe d'agents spéciaux. Autrement dit, Dorkas se fait un devoir de leur confier des missions de plus en plus complexes, et de les laisser s'en dépêtrer tout seuls.

Dans la mesure où les PJ sont loin d'être les seuls Selenim à subir cet entraînement, leur éventuel décès n'est pas considéré comme important. Les hautes autorités de l'Arcane s'estiment en droit d'avoir un certain "pourcentage de pertes". Après tout, les plans de Baal-Jeort sont censés arriver à maturité dans un siècle... Évidemment, en tant que maître de jeu, vous êtes en droit de vous faire du souci pour la santé de vos personnages, et de tricher un peu pour vous assurer qu'ils parviendront vivants au Livre II. S'ils sont vraiment dans une situation désespérée, on pourrait envisager un petit coup de pouce... Dorkas pourrait leur envoyer un ou deux Selenim en renfort, ou invoquer un ou deux effet Dragon utiles et les placer sous leur direction. Mais restez raisonnables !



ALTERNATIVES

Si vous préférez en faire une aventure indépendante, rien de plus facile ! Les PJ entendent parler par eux-mêmes des amants de Thanatos et de leurs activités, et se lancent dans l'enquête, animés par la seule curiosité. S'ils sont du genre à ne pas bouger sans motivation sérieuse, vous pouvez toujours faire entrer un parent d'un des simulacres dans la secte, ou quelque chose de ce genre...

La vérité

Il y a bien "autre chose" derrière les "amants de Thanatos". Il s'agit tout simplement d'une secte "d'enfants sauvages", abandonnée par le Selenim qui l'avait fondée et animée. Depuis, elle est tombée aux mains d'un humain charismatique et dangereux, Charles Despiez. Celui-ci a des rêves de grandeur, et se prend (en toute modestie) pour un authentique demi-dieu. Il a déformé jusqu'à l'absurde les enseignements du fondateur du groupe, et cherche à se nourrir de "l'énergie vitale" d'autrui, sans avoir la moindre idée de la manière dont on s'y prend. Il conduit ses rites dans le cimetière d'Epone (une petite ville de la région parisienne, à une cinquantaine de kilomètres au nord-ouest de Paris). Jusqu'ici, personne ne s'y était intéressé, mais il est depuis peu passé à la vitesse supérieure : il commet des sacrifices humains. A ce jour, il a trois clochards à son palmarès, et n'a pas l'intention de s'arrêter là. En fait, il estime que les vagabonds sont un aliment trop médiocre pour sa divinité, et il cherche des victimes plus dignes de lui. A la première occasion, il kidnappera une petite fille...

Quoi qu'il en soit, ses activités ont attiré l'attention de l'Arcane. Pour l'instant, la hiérarchie parisienne ne sait pas trop à quoi s'en tenir sur les "amants"... Mais dès que les PJ auront fait leur rapport, la décision sera prise : un tel groupe fera une troupe de choc idéale, si le conflit avec le culte devait éclater. Les PJ vont donc se retrouver chargés d'en prendre le contrôle...

Les amants de Thanatos

Le QG de l'association se trouve dans un appartement miteux du XI^e arrondissement,

au troisième étage d'un immeuble délabré. Il ne sert qu'aux réunions. Elles se tiennent toutes les semaines, généralement le vendredi soir. Il y a également une grande réunion mensuelle la nuit de la nouvelle lune. C'est à ce moment que les sacrifices ont lieu.

L'appartement ne contient rien de passionnant, et certainement pas de preuves d'activités criminelles.

Si les PJ viennent humer l'atmosphère (en utilisant le bon vieux prétexte "j'ai entendu parler de votre association et je voudrais adhérer"), ils seront relativement bien accueillis. Bien entendu, on ne les conviera pas aux sacrifices... Pas tout de suite.

En revanche, ils pourront faire la connaissance des autres membres.

- Charles Despiez. Trente ans, le regard fou et les cheveux en bataille... Il est en permanence sous l'influence de divers cocktails de drogues violentes, et est rarement cohérent plus de quelques minutes. Il n'y a pas besoin d'être un génie pour ce rendre compte qu'il est plus que mûr pour l'asile. Cela ne l'empêche pas d'être très charismatique et très convaincant. Son Ka-Soleil est très développé (KS 25).

- Marie-Jeanne Franpon, sa compagne. Une grande bringue osseuse, qui fait irrésistiblement penser à un cheval. Elle n'est pas très intelligente, mais fait une excellente groupie, perpétuellement en extase devant les thèses fumeuses de Charles.

- Joseph Peireira, le bras droit du patron. Grand, musculeux et l'allure générale de la brute épaisse qu'il est très loin d'être. Il est violent, mais intelligent. Contrairement à Charles, il a une vue purement pragmatique de la situation. En clair : en réalisant des photos compromettantes lors des sacrifices, il envisage de faire chanter les autres membres de la secte pendant des années et des années.

- Carl, François, Pierre, Marc, etc. En tout, la secte compte une vingtaine de membres. Ils sont jeunes, affectionnent les vêtements noirs et le rock gothique. Dans l'ensemble, ce sont des personnalités faibles et influençables. La plupart regrettent beaucoup de s'être sali les mains. Mais Charles leur a fait comprendre que maintenant, ils ne pouvaient plus reculer...

Les rites ne sont pas passionnants. Lors des réunions du vendredi, Charles brode à perte de vue sur la grandeur qu'il y a à suivre le Mal, dont il est le représentant sur Terre. Il mélange allègrement l'Antéchrist, Lucifer, les vampires, les Atlantes, le tout dans un nuage de marijuana à couper au couteau...

Si les PJ font sérieusement leur travail, ils peuvent espionner Charles ou cambrioler chez lui (il habite l'appartement de Marie-Jeanne. Elle travaille pendant la journée, mais lui est très souvent là).

S'ils choisissent les filatures, ils le verront rôder pendant des après-midi entières dans Paris. Il cherche une proie (au bout de quelques jours, il kidnappera une petite fille, qui sera détenue dans un placard au siège de l'association).

Le cambriolage permet de découvrir tout un assortiment de drogues, des volumes d'occultisme à quatre sous, des vêtements tachés de sang humain et quelques feuillets plus ou moins cohérents où Charles raconte sa vie avec "le Démon" qui l'a transformé.

Que faire ?

Encore quelques jours, et c'est la nouvelle lune et le moment du sacrifice. Les PJ peuvent agir comme ils l'entendent.

- Ils peuvent être là et laisser faire. Dans ce cas, la fillette mourra. Il y a de fortes chances pour que la police arrête Charles la semaine suivante. Le secte sera démantelée.

- Ils peuvent intervenir en se faisant passer pour des "démons". Dans ce cas, il faudra sans doute neutraliser Charles d'une manière ou d'une autre. Il n'a pas du tout l'intention de les laisser prendre les commandes de sa bande de groupies. Une petite démonstration de magie suffira à le faire rentrer dans le rang... dans un premier temps. Mais si les PJ ne prennent pas des mesures plus radicales, il les poignardera dans le dos dès qu'il en aura l'occasion.

En théorie, les PJ ne sont là que pour observer et faire un rapport. Mais Dorkas apprécierait hautement qu'ils fassent preuve d'initiative. S'ils se contentent d'expliquer de quoi il retourne, on leur donnera l'ordre de prendre le contrôle de la secte... sans leur dire quoi faire, bien entendu.

Conclusion

Si les PJ arrivent à liquider Charles, l'Arcane enverra un autre Selenim se charger de l'endoctrinement des ex-amants de Thanatos. Quant à nos héros, ils pourront rentrer chez eux, prendre un repos bien mérité...

Curieusement, Dorkas ne leur proposera pas d'entrer dans l'Arcane. Et s'ils en font la demande (ce qui est possible, après tout), il se montrera très réticent, se retranchant derrière de vagues "questions de procédure", expliquant qu'il doit avertir ses supérieurs qui doivent donner leur accord, etc.

En fait, il ne tient tout simplement pas à ce que son commando arbore le stellaire de l'Arcane... Si les PJ insistent trop, il pourra finir par le leur dire, avec d'innombrables précautions.

En revanche, il se montrera plus généreux sur les sorts, et autres susucres que pourraient réclamer les PJ (restez dans la Nécromancie, et évitez toujours les sorts de contrôle).





Troisième aventure : Nécrromancie

INTRODUCTION

Il serait souhaitable qu'il y ait au moins un PJ qui maîtrise les sorts de *conversation*, *vol de souvenirs* ou *question*, même si ce n'est pas indispensable.

Quoi qu'il en soit, selon une routine qui commence à s'établir, Dorkas les invite à dîner et conclut le repas par un court briefing.

Cette fois, les PJ sont chargés de se rendre à Bernay (une paisible sous-préfecture normande, à une centaine de kilomètres de Paris). Ils doivent y trouver la tombe d'un certain Alphonse Garnier, et l'interroger sur ce qu'il a découvert dans les ruines de Carthage en 1896. S'ils n'arrivent pas à obtenir de réponses cohérentes par eux-mêmes, ils sont censés le ramener pour interrogatoire.

Avant de partir

Les PJ peuvent consulter un dictionnaire. Ils y apprendront que Garnier était un archéologue assez connu en son temps. Il est né en 1865 et mort en 1923. C'était un spécialiste de l'Afrique du Nord pré-romaine. Il a conduit plusieurs campagnes de fouilles à Carthage, dont une en 1896. Selon les sources des PJ, elle n'a pas permis de dégager quoi que ce soit d'intéressant...

Le cimetière...

Il se trouve un peu à l'écart de la ville, au sommet d'une colline balayée par le vent. Il fait froid. Le ciel est couvert. Bref, les conditions de travail sont idéales... Il ne faudra pas très longtemps

pour découvrir la concession de la famille Garnier, au bord de l'allée centrale. C'est une petite chapelle de pierre blanche, sans traits remarquables. Les PJ ne remarqueront sans doute pas tout de suite ce qui cloche... mais quelque chose ne va pas. Le cimetière est silencieux ! Les morts ne murmurent pas... Nos Selenim ont tout intérêt, avant de se lancer dans leur travail, à jeter un coup d'œil aux lieux en vision-Ka et à écouter la Pavane.

Les champs magiques du lieu sont extrêmement riches en Lune Noire. Les alentours de la petite cabane du gardien sont particulièrement lumineux... Par ailleurs, la Pavane résonne ici avec une force inhabituelle. Elle est moins triste et beaucoup plus majestueuse. De plus, tous les morts ont l'air d'y participer à l'unisson (ce qui explique qu'ils ne soient pas en mesure de communiquer autrement).

Si les PJ se dirigent vers la maison du gardien, ils se trouvent devant une porte fermée. Il n'y a apparemment personne... Mais s'ils commencent à songer à forcer la porte, l'un des jardiniers les hèle. C'est un humain rigoureusement ordinaire, qui répond au nom de Vincent. Il n'est pas particulièrement brillant, et n'a rien remarqué d'anormal dans son environnement. Il leur explique que "c'est fermé, m'sieu-dames. Y sont là à mi-temps, souvent l'soir". Après quoi, il s'éloigne, non sans avoir jeté quelques regards méfiants à ces étrangers louches...

... et son maître

Logiquement, Vincent n'aura pas plus tôt disparu que les PJ vont commencer à crocheter la porte. Ils peuvent aussi décider de revenir dans la soirée.

Quoi qu'il en soit, l'intérieur de la cabane est tout petit, encombré de toutes sortes d'outils bizarres. Mais surtout, il s'y trouve trois humanoïdes

Alternatives

Si vous voulez en faire une aventure indépendante, tout dépend des Selenim que vous avez autour de votre table... Si l'un d'eux a une bonne connaissance de l'histoire de son peuple, il suffira qu'il apprenne, par une tierce personne ou par le biais si commode des "recherches en bibliothèque", que Garnier était devenu bizarre sur la fin de sa vie. Les Carthaginois, leurs origines et leur destin historique revenaient souvent dans ses derniers livres. Sinon, vous pouvez avoir fait intervenir un autre commanditaire : un Selenim âgé qui s'est voué à découvrir la vérité sur Carthage et la mort du premier Sombre Souverain.

translucides, dont le principal trait semble être une immense bouche d'où s'échappe une mélodie lugubre. Ce sont des Pleureuses de l'Éternité. Les PJ ne sont pas vraiment en mesure de leur faire du mal, même s'ils peuvent essayer (s'ils tentent de les forcer à se soumettre à leur volonté, comme ils l'ont peut-être fait pour les Chagrins Irrépressibles, faites une lutte KLN/KLN... en prenant comme valeur passive le KLN de leur invocateur (45 !). Bonne chance !

S'ils décident d'attendre le soir et de prendre contact avec les gardiens, ils pourront rencontrer directement le maître du cimetière. En vision-Ka, il n'est pas difficile de se rendre compte que c'est une créature puissante, à traiter avec précautions. Visiblement, il s'attend à être traité avec respect, voire avec servilité. A condition de ramper assez bas, il est possible d'obtenir quelques minutes d'audience. Hélas, la requête des PJ n'a pas l'heur de lui plaire. Comme il l'explique, "j'ai travaillé près d'un siècle pour obtenir une harmonie satisfaisante, et il est hors de question que je la rompe simplement pour vous faire plaisir". Les PJ peuvent se le tenir pour dit, ou essayer de continuer les négociations. C'est assez crispant, mais peut s'avérer fructueux. En définitive, le maître consent à un échange : il leur laisse Garnier contre un autre mort, si possible un musicien ou un chanteur.

Les PJ sont libres de refuser ou d'accepter. Dans ce dernier cas, ils n'ont plus qu'à chercher un candidat, à se rendre dans son cimetière, à l'exhumer et l'amener à Bernay. Bien entendu, il est possible qu'il ne soit pas au goût du mélomane délicat qu'est le maître... Tout cela sans tenir compte d'éventuelles complications, à commencer par la plus évidente : le mort que les PJ ont choisi comme objet de l'échange n'a pas du tout, mais alors pas du tout envie de quitter sa tombe. Il s'y sent bien, et l'idée de passer des siècles à servir d'instrument de musique à un Selenim prétentieux le terrifie...

Finalement, il serait sans doute plus simple de se passer de la permission du maître du cimetière. Il partage son temps entre son cimetière et son cheptel, en ville. Il passe régulièrement la nuit avec sa maîtresse du moment (qui est en grand danger de mourir, vidée de son Ka-Soleil). Il est donc possible de pénétrer dans le cimetière, d'ouvrir la tombe et de récupérer les ossements de Garnier (il reste un crâne, un morceau de fémur et quelques côtes). Cela ne perturbe guère la Pavane...

En revanche, les PJ ont tout intérêt à continuer leur travail ailleurs, si possible assez loin. Le maître est un individu vindicatif. Si vous le désirez, il pourrait même se mettre à leur poursuite. Il ne consacrerait aucun de ses précieux morts à une tâche aussi triviale, mais si vous le désirez, il peut invoquer un ou deux effets Dragon susceptibles de poser des problèmes aux PJ... (par ailleurs, s'ils ont fait l'imprudence de se présenter comme des agents de l'Arcane, il ira se plaindre à Uul'baan, au Père-Lachaise. Le dirigeant local du culte de Lilith dressera l'oreille lorsqu'il entendra le mot "Carthage"... Et les PJ pourront se vanter d'avoir enfoncé un clou de plus dans le cercueil de l'Arcane).

Alphonse Garnier

Le mort que les PJ ont récupéré de haute lutte n'est pas cohérent du tout. Il est heureux d'avoir cessé de chanter et de pouvoir parler à nouveau, mais il a beaucoup plus envie d'évoquer son après-vie que de se souvenir de Carthage. Il est parfaitement capable de passer des heures à raconter le travail des vers à l'intérieur du tombeau, ou la tristesse de ne pouvoir communiquer avec ses parents, beaux-parents,



épouse et enfants qui partageaient sa même chapelle. Il est assez imperméable à la notion de reconnaissance, si les PJ essayent de jouer sur cette corde.

A force d'insister, ils finiront par l'amener au sujet. Mais il parlera surtout des couchers de soleil sur la baie de Tunis, qui l'ont davantage marqué que les fouilles de 1896... D'ailleurs, il a des difficultés à se souvenir des dates. Bref, à moins que les joueurs n'aient énormément de patience et de vrais talents de psychologues, ils devront le contraindre à parler. Cela marche nettement mieux mais attention, Garnier est fragile (KS 3) et il suffirait de peu de choses pour l'éteindre définitivement !

Quelle que soit la manière dont s'y prendront les PJ, ils finiront par obtenir les renseignements suivants :

- Les fouilles de 1896 s'étaient déroulées dans le *tophet* (les ruines des temples jumeaux de Tanit et de Baal-Hammon).

- Elles ont mis à jour quelques vieilles pierres, sans grand intérêt.

- Toutefois, Garnier a un vague souvenir d'une stèle "étrange". Il la décrit comme "une pierre noire, couverte de signes bizarres". Selon lui, ils rappelaient des hiéroglyphes égyptiens, mais sans être tout à fait semblables (et en tout cas, ils ont résisté à toutes les tentatives de déchiffrement).

- Il ne sait absolument pas ce qu'elle est devenue. Tout ce qu'il peut dire, c'est qu'il l'a conservée longtemps. Il a passé les dernières années de sa vie à travailler dessus, ainsi que sur un certain nombre d'autres curiosités amassées au cours de sa carrière.

- Même dans le cours d'une conversation ordinaire, Garnier peut faire profiter les PJ d'un échantillonnage de ses théories. Elles sont effectivement hautement hétérodoxes (en gros, il affirme que les Carthaginois et les Égyptiens descendaient tous deux d'une race inconnue, qui aurait colonisé le centre du Sahara, et qui possédaient d'extraordinaires pouvoirs magiques ("sans cela, ils n'auraient pas pu construire les pyramides, n'est-ce pas ?").

Conclusion

De retour auprès de Dorkas, les PJ ne manqueront pas de noter que leur rapport a l'air de l'intéresser considérablement. En fait, il a l'air beaucoup plus excité que cela ne le mérite... Leur témoignage sera transmis à Venise, où il va certainement susciter pas mal d'agitation. Nous reparlerons de cette pierre noire dans le Livre II. Pour l'heure, disons seulement qu'elle aura un rôle très important à jouer dans l'avenir de l'Arcane... Et dans celui des PJ, selon toute probabilité.



Quatrième aventure : Le Sans Repos

Introduction

Un soir... l'un des PJ rentre chez lui. Sa rue est déserte. Il est presque à sa porte lorsqu'il entend un bruit de pas pressés derrière lui... Il a juste le temps de se retourner, et un inconnu lui bondit dessus en brandissant un couteau. Le combat s'engage. Il doit être rapide et furieux. L'agresseur n'a absolument pas peur de la mort, et combat comme un dément. Au bout de quelques tours, les voisins arrivent à la rescousse. L'autre s'enfuit (ou reste sur le carreau, si le PJ a été vraiment exceptionnel. Dans ce cas, la police en prendra livraison, et il s'évadera dans la nuit - peut-être lors de son transfert à la morgue, si vous avez envie d'ajouter une petite touche sinistre supplémentaire).

Si vous voulez mettre en scène une petite poursuite, ne vous gênez pas ! Le fuyard se précipite vers la station de métro la plus proche et saute dans une rame qui démarre juste au moment où le PJ se rue sur le quai...

Alternatives

Ce qu'il y a de merveilleux dans ce genre d'introduction, c'est qu'elle marche pour tout le monde ! Toutefois, si vous estimez qu'aucun des membres du groupe n'est de taille, vous pouvez faire agresser Dorkas. C'est également une possibilité recommandée si vous estimez que vos joueurs ne sont pas encore assez consumés de curiosité quant à ses liens avec l'Arcane...

Les faits

Les PJ courent un certain danger. Les Sans Repos sont rares, mais ils existent. Beaucoup n'ont qu'une vision assez confuse de leur état, et meurent très vite faute de Lune Noire. Une poignée (généralement ceux qui, de leur vivant, possédaient déjà des connaissances occultes), découvrent l'existence des Selenim et leur rôle de dispensateur de Lune Noire.

L'une de ces créatures a croisé le chemin d'un des PJ. Il a besoin de recevoir une nouvelle dose de Ka de Lune Noire, et a décidé qu'il allait la lui procurer... de gré ou de force.

Premières constatations

- Si (et seulement si) le PJ passe en vision-Ka à un moment ou à un autre lors du combat ou de la poursuite, il constatera que son adversaire présente une caractéristique curieuse : au lieu d'émettre du Ka-Soleil comme tous les humains, il semble être "habité" par une petite masse d'énergie fuligineuse. De la Lune Noire, à n'en pas douter...
- Autrement, le Selenim n'aura que la description physique de son agresseur : un homme blond d'une trentaine d'années, avec un visage carré, un menton proéminent et un teint curieusement pâle...

Dorkas

Pour une fois, c'est à eux de venir le voir ! Il les écoute patiemment et leur explique en deux mots ce qu'est un Sans Repos. En revanche, il n'en sait pas plus qu'eux sur les motifs de l'agression... Toutefois, l'affaire le met manifestement mal à l'aise (il craint que ce ne soit le début d'une offensive du culte). Selon lui, le seul moyen efficace de se débarrasser de ces créatures est de tuer leur corps d'accueil.

Enquête

Il est toujours possible que les PJ pensent à se renseigner auprès des voisins, des commerçants, etc. La description faite par les PJ rappelle quelque chose à beaucoup de monde. En gros, les témoignages ressemblent à ceci : "ouais, on a vu un gars comme ça rôdailler dans le coin". Le patron du café le plus proche du domicile de la victime s'en souvient un peu mieux : "il a commandé un café, et il est resté devant toute l'après-midi, sans y toucher. Pas causant, le gars". Il lui semble qu'il est revenu deux ou trois fois. La patronne est beaucoup plus catégorique. Et elle est sûre de l'avoir vu au moins une fois en compagnie "d'une dame qui lui ressemblait beaucoup". Une ou deux autres personnes se souviennent d'avoir vu une femme poser



des questions sur ce couple, la semaine précédente. Ils la décrivent comme une très belle blonde, habillée sobrement. Ils ne se souviennent pas de ses traits, ni d'aucun signe particulier.

Il n'y a rien d'autre à trouver pour l'instant...

Un rebondissement

Les PJ commencent à se demander ce qu'ils ont raté, quand la victime de l'agression reçoit un coup de téléphone. A l'autre bout du fil, une très jolie voix de contralto... Leur interlocutrice s'exprime avec un accent mélodieux, impossible à situer exactement. Quoi qu'il en soit, elle paraît au bord de la crise de nerfs. Elle se présente sous le nom de Kristina Andersen. "Vous avez vu mon frère ? C'est lui qui vous a attaqué. J'ai peur qu'il ne recommence. Pour l'amour de Dieu, faites attention à vous". Elle ne demande pas mieux que de les rencontrer, et sera ponctuelle au rendez-vous que les PJ ne manqueront pas de lui fixer (avec toutes les précautions paranoïaques de rigueur).

Elle est aussi belle que sa voix pouvait le laisser prévoir, et ressemble en effet à l'agresseur du PJ. En vision-Ka, elle paraît parfaitement humaine, sans un atome de Lune Noire...

Elle paraît assez surprise de voir plusieurs personnes là où elle n'en attendait qu'une, mais ne proteste pas. Elle explique (avec pas mal de réticences et d'hésitations) que son frère Hans est devenu "bizarre" depuis plusieurs mois. Elle habite Oslo en temps normal, et elle est de passage à Paris pour cette seule raison. Après quatre mois sans nouvelles, ses parents se sont inquiétés et l'ont envoyée voir de quoi il retournait. Elle a trouvé son frère changé, et pas en bien. Il était secret, violent, avec d'imprévisibles accès de rage... Bref, elle n'a pas été autrement étonnée lorsqu'il lui a avoué, il y a quelques jours, avoir attaqué un passant dans la rue. "Il parle beaucoup de vous, et je crois qu'il vous a longtemps espionné avant d'agir. Il ne répond plus au téléphone, et j'ai peur qu'il ne fasse une sottise". Elle refuse de leur donner les clés de l'appartement de son frère. En revanche, elle veut bien les y accompagner.

En fait, c'est effectivement la sœur de Hans, mais c'est à peu près la seule chose vraie de toute l'histoire qu'elle vient de leur servir. Elle a assisté à la destruction de son frère par un Selenim, il y a quelques années. Le processus l'a fascinée. Ensuite, ils ont tous deux passé

quelques années à servir d'amants et de serviteurs au souverain de Copenhague, qui a donné assez de Lune Noire à Hans pour qu'il dure quelques années. Mais ils ont choisi la liberté, et se sont enfuis. Leur cavale leur a fait traverser l'Europe, et les a mis au contact de bien des entités étranges. En définitive, ils ont échoué à Paris. Ils ne se savent pas poursuivis par leur ancienne maîtresse, qui n'est pas du genre à abandonner ses jouets aussi facilement... et qui est juste derrière eux.

L'appartement

Un studio sordide, dans la partie la moins fréquentable du IX^e arrondissement (juste au nord de la place Pigalle, pour les non Parisiens). C'est petit, sale et en désordre. Il y a des monceaux de papiers en tous genres, pas mal d'ouvrages pornographiques qui ont visiblement été lus et relus... et un petit carnet de notes qui peut intéresser les Selenim. Il est rédigé dans un français laborieux, et parle de la mort de Hans, de sa résurrection et sa nouvelle vie, ainsi que de la terrible sensation de vide qui le ronge. Les PJ, qui connaissent des tourments similaires, peuvent sympathiser. En revanche, ils auront beaucoup de mal à accepter que Hans ait choisi l'un d'eux comme nouvelle "fontaine de Ténèbres". C'est d'autant plus déplaisant que la méthode qu'il avait choisie pour s'alimenter était primitive et dépourvue de la moindre chance de succès : il voulait égorger le PJ, boire son sang, puis manger son cœur et son cerveau (en fait, ce document est faux d'un bout à l'autre. Il a été écrit pour que les PJ le lisent, un point c'est tout). Le studio contient aussi des quittances de loyer pour un autre logement, une petite maison à Asnières. On ne saurait indiquer plus obligeamment son adresse ! Kristina est disposée à s'y rendre tout de suite.

Si les PJ prennent un moment pour réfléchir, ils seront peut-être contactés par Dame Ombre, qui leur racontera la véritable histoire. Sinon, elle interviendra au dernier moment pour leur sauver la vie...

Le piège

Si les PJ se précipitent tête baissée à l'endroit indiqué, ils tombent directement dans les bras de Hans. Celui-ci est un bon combattant

(donnez-lui une DEX de 14, tir 60%, combat à mains nues 70% et un modificateur de force de +1d6), mais il ne s'attend pas à lutter contre un groupe entier. En revanche, les PJ ne s'attendent certainement pas à ce que Kristina sorte un revolver et se joigne à lui ! Même s'ils déplorent de devoir agir ainsi, ils n'auront aucun scrupule à abattre un ou deux PJ (tout ce qu'ils veulent, c'est en garder un vivant pour lui voler son Ka de Lune Noire, selon des rites autrement plus sophistiqués que ceux qui sont décrits dans le manuscrit de Hans). La maison est une antiquité croulante et dépourvue de meubles. Elle est vaste, pleine de coins et de recoins... Exactement ce qu'il faut pour une bonne bataille contre deux fous furieux équipés d'armes à feu...

"La victoire changea de camp, le combat changea d'âme..."

Au bout de quelques tours, l'issue de la bataille commence à se dessiner. Soit les PJ sont en train de réduire Hans et Kristina en chair à pâté, soit ces derniers ont le dessus. Dans le premier cas, Dame Ombre interviendra pour sauver ses favoris. Dans le second, elle veut les empêcher de tuer des frères de race...

D'un seul coup, les lumières baissent dans toute la maison. Il fait froid, très froid. Il gèle. Une femme entre dans la pièce. En vision-Ka, elle brille comme une étoile - ou plus exactement, elle donne l'impression d'absorber toute lumière. Si le concept de "ténèbres aveuglantes" ne vous paraît pas trop aventuré, n'hésitez pas à l'employer. Elle aboie un ordre. Hans et Kristina se calment tout de suite. Une discussion animée s'engage entre eux trois, dans une langue que les PJ ne connaissent probablement pas (quelqu'un parle danois ?). Elle se tourne vers les PJ et leur sourit. "Soyez gentils, mes frères, leur dira-t-elle. Laissez-moi m'expliquer avec mes enfants. Pardonnez leur insolence. Nous nous reverrons bientôt".

Conclusion

Les PJ n'ont pas grand-chose à gagner dans cette affaire, à part peut-être la vie sauve et un aperçu de ce que peut être un souverain à l'apogée de sa puissance... Ce qui n'est déjà pas si mal.

Si vous estimez que c'est conforme aux attentes de vos joueurs, vous pouvez aussi leur faire recevoir une lettre, quelques semaines après l'aventure. A l'intérieur, un bristol portant le seul mot "Merci", et un chèque dont le montant est laissé à votre aimable appréciation (vingt mille francs, peut-être ?).

Dorkas

Description : un brave humain débonnaire, d'une quarantaine d'années.

Comportement : voir texte.

Age : 439 ans

FOR 11

CONS 14

INT 16

DEX 14

CHA 15

Noyau KLN : 36

Réserve KLN : 23 (pour une capacité de 72)

Imago : une silhouette humaine avec un visage lisse.

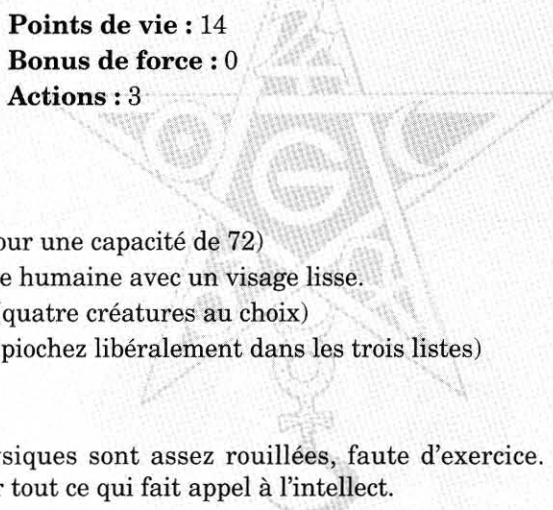
Kabbale Noire 60% (quatre créatures au choix)

Nécromancie 104% (piochez libéralement dans les trois listes)

Pavane 90%

Compétences :

Ses compétences physiques sont assez rouillées, faute d'exercice. En revanche, il est aux alentours de 80% pour tout ce qui fait appel à l'intellect.





Humain type

Description : passager de l'avion, membre des amants de Thanatos, etc.

Comportement : posez-vous la question "que ferais-je si j'étais à leur place ?" et agissez en conséquence.

FOR 12

CONS 12

INT 11

DEX 11

CHA 10

Ka-Soleil : 9

Points de vie : 12

Bonus de Force : 0

Actions : 2

Compétences : selon leur profession. Restez logique.



Le maître du cimetière de Bernay

Description : grand et gras, avec un visage bouffi éclairé par deux yeux très vifs...

Comportement : un snob préoccupé uniquement de sa musique, qui prend plaisir à humilier des "nouveaux" alors qu'il est à peine plus âgé qu'eux...

Age : 174 ans

FOR 15

CONS 16

INT 13

DEX 12

CHA 11

Noyau KLN 45

Réserve KLN 13 (pour une capacité de 90)

Imago : pas encore

Points de vie : 16

Bonus de force : +1d6

Actions : 3

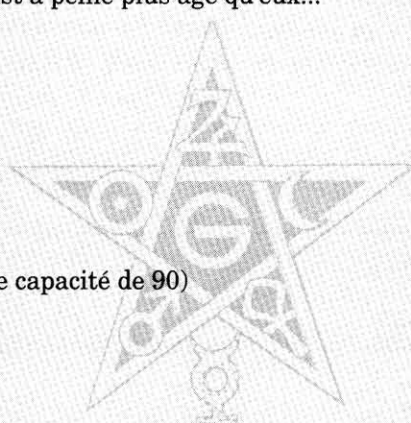
Kabbale Noire 77% (les Pleureuses Silencieuses, et peut-être un ou deux autres)

Nécromancie 89% (y compris un ou deux sorts de contrôle)

Pavane 102%

Compétences :

A votre bon vouloir.



Chapitre III : ROME

INTRODUCTION

Cette fois encore, c'est Dorkas qui servira d'intermédiaire. Mais il a l'air inhabituellement sérieux. Après l'habituel dîner tardif dans ses appartements, au dernier étage de la maison de retraite, il prend la parole.

“Bien. Une fois de plus, merci d'être venus, mes amis. Comme vous vous en doutez, j'ai quelque chose à vous proposer. Mais je dois vous avertir que c'est un travail un peu plus important que les fois précédentes... Je suppose qu'aucun de vous ne parle italien ? Tant pis, nous vous procurerons un interprète sur place. Je ne vous ai jamais caché que j'appartenais à l'Arcane XIII et que, indirectement, vous avez travaillé pour son Prince, que nous appelons le Sombre Souverain. Cette mission pourrait être, pour vous, une bonne occasion d'attirer son attention... Et il a la réputation de ne pas être avare de récompense, quand on le sert bien.

Vous devrez retrouver un Selenim que nous avons perdu de vue à la fin de la Seconde Guerre Mondiale. A l'époque, son simulacre se faisait appeler Mario di Renzo. Il vivait à Rome... Vous trouverez son adresse de l'époque et quelques autres renseignements dans ce dossier. Une fois que vous aurez mis la main sur di Renzo, vous devez lui faire savoir qu'on a besoin de lui à Venise, et qu'il doit honorer ses engagements. S'il est réticent, persuadez-le de s'y rendre par tous les moyens. Vous l'accompagnerez à Venise. Non, je n'ai pas besoin de vous dire où au juste à Venise. Il sait où aller. Des questions ?”

Pour répondre aux demandes les plus probables des PJ : les billets d'avion sont déjà retenus.

Dorkas met à leur disposition un peu d'argent. Il leur fournit aussi l'adresse du relais romain de l'Arcane. S'ils l'interrogent sur les “engagements” pris par di Renzo, il leur expliquera très brièvement les obligations qui vont avec le statut d'adopté...

Le dossier n'est pas beaucoup plus intéressant. Il contient une photo de di Renzo (un homme d'une quarantaine d'années, le teint mat et les cheveux grisonnants), un bref résumé de ses activités des années vingt à la fin de la guerre : jouissant d'une fortune confortable, il l'a mise au service de Mussolini, a tout perdu lors de l'invasion des Alliés et s'est lancé dans le marché noir. C'était un gros trafiquant, possédant deux bordels pour officiers américains, gérant plusieurs trafics de denrées alimentaires, et ainsi de suite. Il disparaît en mars 46 - sans doute pour se faire oublier : il semble qu'il ait exagérément empiété sur les activités des gros bonnets de la pègre romaine.

Les faits

Di Renzo est toujours à Rome, mais il a complètement changé d'existence. Après la guerre, il a passé une décennie dans l'ombre. Il a refait surface à la fin des années cinquante, sous l'identité de Matteo Falcone. Le véritable Falcone était le curé d'une petite paroisse romaine, qui avait le malheur de ressembler beaucoup au simulacre de di Renzo. Ce dernier l'a tué pour prendre sa place... En un peu plus de trente ans, “Falcone” a fait une carrière très brillante au sein de l'Eglise. Aujourd'hui, il est devenu “monseigneur” Falcone, évêque et conseiller discret de certaines personnes très haut placées

ALTERNATIVES

Si vous avez des Selenim assez anciens à votre table, vous n'aurez pas trop de problèmes : di Renzo est un ami perdu de vue depuis des siècles, qui se manifeste pour inviter le PJ et ses amis à lui rendre visite. Dans ce cas, créez un groupe de représentants de l'Arcane qui jouera le rôle des PJ.

Si vous êtes adepte des coïncidences miraculeuses, vous pouvez toujours envoyer le groupe passer des vacances à Rome et lui faire faire la connaissance de di Renzo.

Dans les deux cas, vous devrez modifier très légèrement le déroulement des événements, mais cela n'a rien d'insurmontable.



au Vatican. C'est un jeu qui l'amuse beaucoup et qu'il a déjà pratiqué plusieurs fois au cours des siècles précédents. La foi de ses collègues lui assure un apport régulier de Ka-Soleil.

Par ailleurs, en souvenir des jours anciens, il fait encore de fréquentes promenades dans les catacombes de Rome. Au fil des ans, et presque par hasard, il s'y est constitué un réseau d'amis et de relations au sein de la faune un peu particulière qui y vit (marginaux en tous genres, cinglés plus ou moins inoffensifs... Bref, rien de particulièrement extraordinaire). Tous ce petit monde le connaît sous le nom de "Mario". Il prend grand soin de séparer ses deux existences, et tout s'est bien passé... jusqu'à maintenant.

Il n'a pas été assez prudent. Il a bien pris la précaution de "vieillir" monseigneur Falcone à grand renfort de teinture et de cosmétiques, mais il ne s'est pas donné cette peine pour "Mario"... Il a oublié que, dans un univers clos comme le Vatican, tout finissait par se savoir. La découverte fortuite de son accès aux souterrains par son secrétaire a conduit à une fouille discrète de ses appartements par des individus silencieux et efficaces (comme tous les États souverains, le Vatican possède un service de sécurité). Ils ont trouvé les fards dont se sert "Falcone" et sont en train de se livrer à une enquête discrète sur son passé. Ils vont trouver suffisamment de faits étranges pour motiver un renvoi en douceur... Mais, malheureusement, les choses n'iront pas jusque là. Paolo Croce, l'un des agents qui s'occupent de l'affaire, est une taupe templière. Voyant des Inconnus Supérieurs partout, il va "prendre l'affaire en main", autrement dit chercher à éliminer radicalement Falcone. Les PJ entrent en scène juste à ce moment...

EN ROUTE !

En cette saison, Rome est un endroit particulièrement agréable. N'oubliez pas, avant le départ, de faire entrer en jeu la famille des simulacres ("oh, super, tu pars à Rome... Tu m'emmènes ?" ou "comment, *encore* un congrès à l'étranger ? Tu me prends pour une gourde ? Je sais bien que tu me trompes", suivi d'une scène de jalousie spectaculaire. Le POT de famille n'est utile que si on le fait entrer en jeu de temps à autre).

Quoi qu'il en soit, après un voyage sans histoires, les PJ se retrouvent à pied d'œuvre.

Le relais de l'Arcane

Dorkas leur a indiqué une petite église, Santa Magdalena, qui se trouve non loin de la piazza Navona. Ils y sont accueillis par le père Michele, un très vieil homme que les Selenim terrorisent visiblement. Laissez les PJ trouver un moyen de prendre contact. Dire "nous venons de la part de Dorkas" suffirait, mais les joueurs étant ce qu'ils sont, il y a de fortes chances pour qu'ils inventent une procédure alambiquée. Le père Michele les conduit dans la sacristie, où il ouvre un passage secret. Un escalier humide, aux pierres glissantes, s'enfonce dans l'obscurité. Il donne sur un immense sous-sol, qui doit avoir été creusé au Moyen-Age. Derrière Michele, les PJ traversent des dortoirs déserts, des salles de réunion envahies de toiles d'araignée... Ils parviennent à une salle voûtée un peu plus grande que les autres, au centre de laquelle les attend dona Maria.

- Dona Maria est l'adoptée de l'Arcane responsable de la région. Elle occupe ce poste depuis deux siècles, et donne l'impression de ne pas avoir quitté son sofa depuis cette époque. Elle est très mince, à la limite du squelettique. Ses longs cheveux noirs traînent jusqu'au sol. Elle a l'air à moitié inconscient. En vision-Ka, on distingue une partie d'un immense imago, derrière elle. Il disparaît dans les murs. C'est un visage qui évoque celui de son simulacre, avec des crocs et une couronne de flammes noires. Dona Maria s'exprime rarement. Elle ne parle jamais vraiment : elle murmure. Néanmoins, elle se montre hospitalière, à sa façon.

- Le père Michele est plus qu'à moitié fou. Il est persuadé que Maria est une créature démoniaque qui l'a asservi par ses sortilèges (ce qui est largement faux. Il y a trente ans, il était encore en mesure de succomber aux tentations que Maria n'a pas manqué de faire miroiter devant ses yeux. Son dégoût de lui-même, après qu'il se soit "vautré dans la luxure" avec elle, était particulièrement savoureux). De toute façon, le fait est qu'il est à son service depuis trente ans, et n'a plus la volonté nécessaire pour la quitter.

Le personnel permanent de l'Arcane dans la région est limité à ces deux personnes, et il y a des années qu'elles n'ont rien accompli d'utile. A part héberger les PJ (dans des sous-sols humides et empestant le mois) et leur prêter un plan de Rome, elles ne feront pas grand-chose pour eux...



Maria possède néanmoins quelques informations intéressantes. Elle connaît bien les autres adoptés de la Mort qui vivent dans la région (enfin, ceux qui se donnent encore la peine de lui rendre visite...) et elle a longtemps travaillé avec "di Renzo" (qu'elle n'a pas vu depuis la fin de la guerre). Entre autres choses, elle pourra dire qu'il a une passion pour la religion, et qu'il a même été cardinal à deux reprises, une fois au XVIII^e siècle, et une fois à la fin du Moyen-Age. Si les PJ s'enquière de l'âge de leur gibier, elle répondra qu'à son avis, il doit remonter à l'époque romaine... Il avait un serviteur, un certain Bernardo Rimini qui tenait un garage dans le nord de Rome... "Mais tout cela remonte à des années et des années, vous savez".

La piste di Renzo

La vénérable maison en brique où di Renzo a vécu à la fin de la guerre est toujours debout, même si elle menace sérieusement de tomber en ruines. Elle est entourée d'une palissade pleine de brèches et, selon le grand panneau qui s'étend devant, doit être démolie prochainement. Cela ne l'empêche pas d'être occupée par un collectif d'artistes, dont l'activité principale est de

peindre des banderoles "non à la démolition" pour les suspendre aux fenêtres - accessoirement, ils couvrent les murs de fresques médiocres, et harcèlent le ministère de la Culture pour qu'il envoie quelqu'un y jeter un coup d'œil. Ils espèrent une providentielle subvention des pouvoirs publics, qui bloquerait au moins temporairement l'action des promoteurs.

Si les PJ n'ont pas l'air trop "flic" ou trop "bourgeois", ils n'auront pas trop de problème à tout visiter. En résumé, il y a des meubles de fortune, des matelas, et surtout des litres et des litres de peinture...

Si les PJ interrogent les voisins, ils finiront par tomber sur une vénérable "mamma" qui approche gaillardement de la centaine d'années. Elle a un peu de mal à se souvenir de ce qu'elle a mangé le matin même, mais l'immédiat après-guerre reste très vivace dans sa mémoire. Elle se rappelle fort bien de di Renzo, qui occupait l'appartement du troisième étage. Forts de ce renseignement, les PJ n'ont plus qu'à passer le troisième étage du squatt au peigne fin. Un jet d'Observer leur permettra de trouver dans les tiroirs à moitié pourris d'un vieux secrétaire les restes d'un carnet de notes écrit de la main de Di Renzo. L'écriture est élégante et très stylée. Il semble narrer une partie de son



activité au grand jour avec les fascistes. En revanche, vers la fin du carnet, alors que les notes se transforment en un journal racontant la débacle du gouvernement de Mussolini, les PJ peuvent trouver une note manifestement adressée à d'éventuels enquêteurs dépêchés par l'Arcane, où il explique qu'il est temps pour lui de commencer une nouvelle vie, mais qu'il maintiendra le contact avec ses anciens serviteurs...

Bernardo Rimini

Étonnamment, le garage n'a pas disparu. En fait, il a plutôt prospéré... Il s'est transformé en une énorme station-service toute rutilante, en bordure d'une nationale. Le Bernardo qu'a connu di Renzo est mort d'un cancer en 1975. Son fils Benito est un quadragénaire gras, suant et antipathique. De plus, il est d'un naturel méfiant. Les Selenim risquent d'avoir du mal à prendre contact avec lui et à se faire reconnaître pour ce qu'ils sont.

Une fois qu'il sera convaincu que les PJ ne veulent pas de mal à di Renzo (ce qui pourrait passer par un coup de fil au père Michele, et par une conversation avec dona Maria : son père la connaissait un peu, et lui a souvent parlé d'elle), il expliquera qu'il n'a plus guère de contacts avec son "protecteur". Il connaît encore certaines de ses caches, qu'il inspecte régulièrement pour s'assurer que leur contenu est toujours en place (si les PJ le désirent, ils peuvent en visiter une ou deux. Ce sont des consignes de gare ou des coffres de banque, qui contiennent le minimum indispensable en cas de fuite : un jeu de faux papiers, un peu d'argent, des vêtements et un revolver). Il dispose quand même d'un numéro de téléphone où le joindre en cas d'urgence. Si les PJ essayent, ils tombent sur un répondeur. Il n'y a pas de message, juste un "bip". Ils peuvent exposer leur affaire et demander qu'il les rappelle. C'est la solution la plus simple, mais pas la seule.

La piste ecclésiastique

Des PJ un peu plus éveillés que la moyenne et ayant recueilli le témoignage de dona Maria peuvent se procurer les différents annuaires officiels du Vatican et chercher un prélat

ressemblant à la photo de di Renzo (il existe de gros volumes regroupant le portrait et la biographie de tous les membres de la Curie). Ces ouvrages ne sont normalement pas accessibles au public. Ils sont destinés aux hauts fonctionnaires italiens et au personnel des ambassades qui doivent traiter régulièrement avec le gouvernement du Saint-Siège. Mais c'est le genre de difficulté qui se lève rapidement. Une petite visite à l'ambassade de France, un baratin bien mené sur un quelconque troisième secrétaire, et les PJ peuvent consulter le précieux volume. Récompensez l'intelligence : ils trouveront un "monsignore Falcone" qui a comme un air de famille avec di Renzo...

Les catacombes

Il est également possible que les PJ se risquent dans les souterrains de la ville. Après tout, c'est le repaire le plus évident pour un Selenim, avec les cimetières (où les recherches sont infructueuses). Comme à Paris, il y a des kilomètres et des kilomètres de sous-sol, entre les égouts, le métro, les carrières... Les catacombes proprement dites sont un ensemble de cimetières souterrains remontant à l'époque romaine. Certains secteurs renferment des tombes remontant aux premiers chrétiens. De jour, ils sont perpétuellement encombrés de touristes pressés et bardés d'appareils photo. En revanche, après la fermeture, l'endroit est fort accueillant. Les morts qui s'y trouvent sont trop anciens pour émettre autre chose qu'un bourdonnement confus, coupé de loin en loin par une phrase parfaitement nette.

En s'y promenant un peu, on y trouve un peu de tout : jeunes en balade, spéléologues ou archéologues amateurs, occultistes, fêtards... Tout ce petit monde est moins nerveux, moins craintif et plus accueillant que leurs équivalents parisiens. Si les Selenim ne paraissent pas trop étranges, ils seront bien reçus.

Certains reconnaissent la photo de "Mario". Ils sont tout disposés à préciser que "c'est un gars bizarre, qu'on voit de temps en temps. Il est souvent du côté de San Pietro, dans la partie la plus ancienne du réseau."

Un affût patient dans cette zone peut déboucher sur une rencontre fortuite avec di Renzo, si vous le désirez (disons, 5% de chance cumulable par jour, à concurrence de 50%).

Le téléphone sonne

Si les PJ ont laissé un message sur le répondeur ou contacté "monseigneur Falcone" d'une autre manière, ils recevront une réponse très rapidement. A l'autre bout du fil, un homme à la voix grave et bien timbrée, qui parle un français impeccable. Il leur fixe rendez-vous au cimetière de Cerveteri la nuit suivante.

Cerveteri est un ancien cimetière étrusque, immense et boisé. Il a assez mauvaise réputation. Les riverains murmurent qu'il est hanté. Les érudits précisent qu'il abritait un temple dédié à un dieu dont tout le monde a oublié le nom. Selon des sources latines, il exigeait des sacrifices humains.

CERVETERI

Une petite route poussiéreuse mène à un parking désert, à l'exception d'une grosse Fiat noire. Le cimetière est juste derrière... S'y introduire de nuit n'a rien d'un exploit : la clôture est basse et mal entretenue. Il y a des pierres tombales brisées partout, des stèles aux formes étranges et des ruines éboulées sur lesquelles on trébuche... Les morts sont encore moins audibles ici que dans les catacombes. Cinq personnes attendent les PJ au centre du cimetière, paisiblement adossés à des tombes. En vision-Ka, on se rend compte que trois d'entre elles ont des imagos imposants. Falcone n'en a pas (le sien est considérablement développé, et reste caché quelque part, dans un lieu secret, en attendant son Assomption). L'autre exception est un humain. Ils accueilleront les PJ poliment, mais sans cordialité excessive. Faisons rapidement les présentations :

- "Falcone". Il insiste pour qu'on l'appelle ainsi. Dans ses moments de bonne humeur, il n'oublie pas de rappeler qu'il est évêque... Il ressemble exactement à la photo des PJ. Selon ce qu'ils lui ont dit précédemment, il sera plus ou moins courtois. Le stellaire de l'Arcane, pâli et presque effacé, est encore visible sur son noyau de Ka...

- Un grand maigre avec une pomme d'Adam proéminente, qui s'appelle Marco Spiletto. C'est un garde du corps humain, qui a pour profession de ne s'étonner de rien. Les étrangetés de Falcone ont cessé de le surprendre il y a des années. Il est visiblement prêt à frapper si les PJ se montrent agressifs.

- Une jeune femme toute de noir vêtue, qui paraît lasse et nerveuse. C'est Telca, qui dirige la branche romaine du culte de Lilith. Son imago est totalement non-humain (un mélange assez effrayant d'insecte et de pieuvre).

- Deux jeunes gens habillés de la même façon, qui se ressemblent beaucoup. Leurs imagos sont moins impressionnants que celui de Telca, et surtout plus humains en apparence. Ils se font appeler Alex et Axel. Ils ont été convertis ensemble, il y a deux siècles. Depuis, ils vivent tranquillement parmi les humains, en restant autant que possible à l'écart des autres Selenim.

A eux quatre, ils représentent une puissance terrible. Falcone salue les PJ, et leur conseille de s'asseoir. En effet, "la réunion risque d'être longue". Pour lui, la rencontre de ce soir est surtout un moyen de faire connaissance. Il n'a pas l'habitude de traiter ses affaires en public. On parlera des choses importantes plus tard...

Jouez la conversation comme vous le sentez. Telca cherchera très probablement à sonder les PJ sur leur engagement vis-à-vis du culte. C'est probablement la première fois que les PJ ont l'occasion de converser poliment avec "l'ennemi" - et ils découvrent que Telca est une personne civilisée, avec qui il fait bon discuter. Les jumeaux l'interrompent parfois pour faire des remarques sarcastiques, et Falcone sert de modérateur. Prenez garde à tout ce que pourraient dire les personnages ! Telca est peut-être gentille, mais elle a une excellente mémoire, et elle fera son rapport à ses supérieurs dans la matinée.

Les jumeaux prendront congé à l'aube, juste après Telca. Et maintenant, une discussion sérieuse peut s'engager...

Négociations

Falcone n'est pas du tout désireux d'aller perdre son temps à la cour du Sombre Souverain. Il est impliqué dans plusieurs affaires complexes, à la fois ésotériques et exotériques, et la perspective d'un voyage à Venise ne l'enchanté pas. Ceci dit, il est encore engagé vis-à-vis de l'Arcane.

En fait, tout dépendra de l'intelligence dont feront preuve les PJ. S'ils sont dépourvus de subtilité et sortent des phrases comme "le chef veut vous voir à Venise et plus vite que ça",

ils se heurteront à un mur. S'ils enrobent la demande de considérations flatteuses du genre "vos talents sont universellement reconnus et même Sa Majesté fait appel à vous" ou "il n'y a en a pas pour très longtemps - quelques jours, le temps de faire l'aller et retour", il sera beaucoup plus malléable.

Les personnages sont particulièrement handicapés par la faiblesse de leurs informations. Ils ne savent absolument pas pourquoi Baal-Jeort veut le voir, ni où aller... ni rien, en fait ; lorsqu'il s'en rendra compte, Falcone sera partagé entre l'incrédulité et la méfiance ("vous devez me cacher quelque chose - ou alors, c'est un piège de Baal-Jeort").

De toute façon, il est catégorique : il n'est pas question qu'il parte avant quelques jours. Il a des affaires importantes à régler. Il les recontactera lorsqu'il sera prêt. Il ne reste plus qu'à regagner les voitures. Si par hasard, les PJ étaient dépourvus de moyen de transport, Falcone leur proposera de les ramener à Rome.

L'embuscade

Ils sont à peine arrivés aux voitures que des coups de feu claquent autour d'eux. Spiletto s'écroule, gravement blessé. Il semble aux plus observateurs des PJ que les tirs proviennent d'un bosquet, sur leur gauche.

Que faire ?

- Se mettre à l'abri des voitures et riposter. Donnez-leur un malus de 25% à cause de l'obscurité.
- Effectuer un mouvement tournant et prendre l'ennemi à revers. C'est ingénieux, mais il faudra réussir des jets de Déplacement silencieux (+10%, dans la mesure où les attaquants sont plutôt concentrés sur ce qui se passe devant eux) pour y parvenir.
- Se précipiter dans la voiture de Falcone et fuir le plus vite possible. C'est la réaction de ce dernier. Il prendra quand même le temps de ramasser son garde du corps, et enjoindra aux personnages de l'accompagner. Sous des dehors anodins, sa Fiat est un véritable petit char d'assaut, avec des plaques de blindage partout.

Si les PJ choisissent la fuite en voiture, ils s'apercevront vite qu'ils sont suivis par une



camionnette noire. Ses plaques d'immatriculation ont été délibérément salies et sont illisibles.

La route de Rome est une nationale en bon état. A cette heure-ci, il n'y a presque personne... Le chauffeur de la camionnette va bien entendu essayer de pousser la voiture de Falcone dans le fossé. Si les PJ sont dans leur propre véhicule, il les ignore, ce qui risque d'être une grave erreur. Considérez qu'il a 30% de chance de réussir à chaque tentative. Il a droit à 1d6 essais, séparés par plusieurs minutes (le temps de se remettre en position, de laisser passer d'éventuels autres véhicules, etc.). S'il y parvient, les occupants de la voiture subissent 1d3 points de dommages. La camionnette se gare, et trois hommes en noir en descendent. Ils sont armés de pistolets, et essayent de casser les vitres de la voiture. Blindage ou pas, ils y arriveront en 1d10 tours.

Aux PJ de jouer. S'ils sont bons combattants, ils peuvent se jeter dans la mêlée. Sinon, ils peuvent faire diversion. La camionnette a été laissée sans surveillance, et son moteur tourne encore... L'utiliser comme bélier pour disperser les assaillants serait une bonne idée, mais il y a des dizaines d'autres solutions possibles.

Si tout semble mal tourner, Falcone se résignera à manifester son *imago* : au lieu du paisible quadragénaire, c'est un démon noir, cornu et doté de griffes impressionnantes qui émerge de la voiture. Les balles n'ont pas l'air de lui faire grand chose (il a 10 points d'armure). En quelques tours, les agresseurs sont morts ou en fuite.

L'INTERROGATOIRE

Bien entendu, il est possible que les PJ aient fait des prisonniers. Mais ce n'est même pas indispensable... Et il est scénaristiquement plus intéressant que tous leurs ennemis soient restés sur le carreau. Cela leur permettra d'exercer leurs talents dans le domaine de la Nécromancie. Souvenez-vous que ces morts sont très récents, et absolument pas coopératifs. Leur KS est le même que de leur vivant.

Ils ont relativement peu de choses à dire. Ce sont des exécutants de troisième zone, appartenant à un groupe mafieux très lointainement connecté aux Templiers. En revanche, ils connaissent le nom de leur commanditaire : un certain Paolo Crocche.

Pour Falcone, ce sont de très mauvaises nouvelles. Il est assez ancien pour reconnaître des

Templiers quand il en voit à l'œuvre, et il connaît Crocche - c'est un des rares laïcs à travailler au Vatican, et il joue un rôle important dans les services de sécurité de Sa Sainteté. Autrement dit, son identité "Falcone" est probablement grillée (au fait, pour la petite histoire, il a passé l'essentiel de ces dernières années à observer les complexes luttes pour le pouvoir auxquelles se livrent les Templiers des Bâtons et les agents des Deniers autour du trône de Saint Pierre. Il possède de vastes connaissances sur le sujet, qui pourraient vous servir de point de départ pour d'autres aventures).

ET MAINTENANT ?

Falcone est partisan d'un plan d'action très simple : il récupère ses faux papiers dans une cache quelconque, et il s'en va.

Si vous estimez que les personnages n'ont pas eu leur dose d'action, vous pouvez décider qu'il a laissé dans son appartement du Vatican quelque chose de très important, qu'il doit absolument récupérer (des notes ? Du matériel occulte ? Un authentique fragment d'os de Saint Pierre, avec qui il a eu de très enrichissantes conversations ?). A vous de décider : les PJ vont-ils devoir se faufiler dans un Vatican obscur et désert et en être quittes pour quelques belles frayeurs ? Ou vont-ils tomber dans une souricière préparée par Crocche ? Dans ce cas, comptez encore cinq ou six truands...

Par ailleurs, les PJ peuvent trouver inacceptable de laisser "le méchant" s'en tirer comme ça. Tant qu'il n'est pas physiquement impliqué dans leurs plans, Falcone ne demande pas mieux que de les laisser agir à leur guise...

Union sacrée ?

S'ils y pensent, Falcone ne demandera pas mieux que de leur donner les numéros de téléphone de Telca et des jumeaux. Toutes différences "idéologiques" mises à part, une intervention templière contre l'un des leurs est exactement le genre de choses qui peut motiver une action concertée de tous les Selenim d'une région. S'ils font appel à eux, les PJ devront empêcher les jumeaux de foncer au Vatican, de tuer tout ce qui bouge sur leur passage et de ramener triomphalement la tête de Crocche. Ils s'en estiment capables, et exagèrent à peine.

Telca, quant à elle, envisage des solutions plus subtiles. Cela pourrait être une bonne occasion de faire découvrir aux PJ l'invocation des Tortionnaires raffinés du Pays des Cauchemars. S'ils lui ont fait bonne impression, elle ira même jusqu'à l'enseigner aux personnages. En tout cas, le résultat est garanti : Croce se pendra deux jours après la venue de son Tortionnaire.

Croce

Si les PJ préfèrent se charger eux-mêmes de son cas, ils risquent d'avoir du mal. Il vit dans une petite maison, dans la banlieue romaine. Il a une femme et des enfants (un garçon de huit ans et une fille de six). Tout ce petit monde bénéficie d'une protection rapprochée discrète (et totalement normale : il s'agit juste d'agents de sécurité "ordinaires", qui ne sont absolument pas au courant de l'implication templière de leur supérieur). Il y a en permanence deux hommes prêts à intervenir à quelques mètres de chez lui. Ils montent la garde dans une voiture banalisée, et s'ennuient à mourir. Ils sont armés, et ont reçu un entraînement de commando (DEX 14, PdV 15, bonus de FOR +1d6, tir 60%, combat à main nues 70%). Ils peuvent avertir la police par radio s'ils

ont l'impression que la situation risque de leur échapper. Les carabinieri arriveront 1d10+6 tours plus tard...

Dans ces conditions, il est douteux que les personnages aient le temps de fouiller sa cave. C'est dommage : elle contient un micro-ordinateur bourré d'informations sur la vie secrète du Vatican, de rapports à ses supérieurs templiers, etc. Bien entendu, tout cela est protégé par des mots de passe complexes (qui effacent tous les fichiers si la bonne réponse n'est pas donnée au bout de trois essais). De plus, les données les plus intéressantes ont été cryptées. Néanmoins, ramener l'ensemble à Venise constituerait un bonus intéressant.

Conclusion

Falcone va devoir changer de nom, de secteur d'activité et sans doute de pays pendant quelques décennies. Cela le chagrine, mais il reconnaît que c'est inévitable. Et dans ces conditions, l'idée de faire un séjour à Venise ne le dérange plus autant. Après tout, le Sombre Souverain aura peut-être quelque chose convenant à ses compétences ?



Di Renzo/Falcone, Selenim très ancien

Description : sous sa défroque d'évêque, il paraît avoir aux environ de soixante-dix ans, et il donne une impression de sagesse, de gentillesse et de grande bonté. Au naturel, son simulacre a la quarantaine, et il ressemble plus à un petit gangster qu'à un saint homme.

Comportement : il est très, très ancien. Il a survécu aussi longtemps en restant très prudent et en s'arrangeant pour toujours avoir au moins une voie de repli. Des PJ peu avertis pourraient confondre ce comportement avec de la lâcheté. En dehors de cela, il est plus ouvert, plus tolérant et plus compatissant que beaucoup "d'anciens". Il a tendance à faire des plaisanteries obscures qui, faute de contexte, ne sont plus drôles depuis des siècles. Bref, dans l'ensemble, c'est un Selenim assez sympathique.

Age : 2127 ans

FOR 14

Points de vie : 13

CONS 13

Bonus de force : +1d4

INT 18

Actions : 3

DEX 13

CHA 17

Noyau KLN : 122

Réserve KLN : 153 (pour une capacité de 244)

Imago : à l'abri au plus profond des caves du Vatican. Il est presque achevé, et ressemble à un énorme démon couvert de plaques d'acier noires.

Compétences magiques : toutes très au-delà de 100%. La liste exacte de ses sorts et de ses invocations n'est pas importante dans le contexte de cette aventure.

Compétences :

Racine religion à 60% sauf catholicisme 95%, racine occultisme 60%, racines communication et social 70%, latin, italien, français, espagnol, allemand à 50-80%.

Paolo Croce et ses nervis

FOR 14

Ka-Soleil 11

CONS 14

Points de vie : 14

DEX 15

Bonus de force : +1d4

CHA 10

Actions : 4

Compétences :

Discretion 40%, filature 50%, corruption 40%, conduite auto 50%, tir 60%, combat à mains nues 55%.



INTERMÈDE : ATROPOS TRANCHE

LIVRE II Chapitre I : VENISE

INTRODUCTION

Logiquement, les PJ devraient y venir en compagnie de Falcone, directement après le scénario précédent. Ceci dit, même si vous ne faites pas jouer ce dernier, les occasions de se rendre à Venise ne manquent pas. Tous les Selenim peuvent avoir à un moment ou à un autre des contacts avec l'Arcane. Les herméthèques sont, pour l'essentiel, consultables par tous les membres du peuple de Lune Noire, quelles que soient leurs affiliations. Cette seule raison suffit largement pour motiver un déplacement dans la Sérénissime.

Venise est une ville merveilleuse et morte, grouillante de touristes comme un cadavre grouille de vers. Les rues principales sont si encombrées qu'il est impossible de s'y déplacer, mais il suffit de connaître les bons tournants pour se retrouver dans un inextricable réseau de ruelles, de cours et de petits canaux, ignoré des masses d'amateurs de photos-souvenirs.

Faites quelques efforts pour poser l'ambiance très particulière de la Reine (déchue) de l'Adriatique. Une question importante parmi tant d'autres : allez-vous placer cet épisode en été ou en hiver ?

Dans le premier cas, la ville étouffe au fond de sa lagune. Il n'y a pas un souffle d'air. Les eaux sont basses. L'odeur de vase est partout, suffocante. Les touristes sont particulièrement nombreux. Tout le monde est irritable.

L'hiver est très différent. Il y a peu de visiteurs. Il fait froid, et les nuits sont interminables. Il neige régulièrement. Souvenez-vous que le carnaval a lieu en février. Pendant une dizaine de jours, la ville est peuplée de masques. La fête est permanente, et personne ne se soucie de ce que fait son voisin. Bref, c'est une époque idéale pour ce qui va suivre...

Le Palais de l'Arcane

Il se trouve au bord d'un canal peu fréquenté, pas très loin de la place Saint-Marc. C'est une curieuse bâtisse dissymétrique, mi-marbre mi-brique, qui donne l'impression d'être sur le point de s'écrouler à tout moment. Normalement, les visiteurs y accèdent en gondole, par un petit embarcadère glissant et rongé par les algues.

La porte est ouverte par un individu blafard, qui semble tout juste sorti du tombeau. Il ne fait aucune difficulté pour laisser entrer les PJ, et demande simplement ce qui les amène. Une fois qu'ils ont exposé leur affaire, ils se voient attribuer des chambres dans l'aile droite du palais, au premier étage. Elles sont contiguës, donnent sur une cour intérieure et ont pour seul accès direct un corridor orné de portraits moisés. Tout est somptueux, propre, mais nettement usé. Il y a des taches d'humidité partout, les tapis montrent leur trame, les tableaux sont si vieux qu'on distingue à peine leur sujet...

Les personnages se rendront vite compte, à leur grand déplaisir, qu'ils sont maintenus dans une semi-captivité dorée. Le majordome blême les traite très courtoisement, mais décourage toutes les velléités de sorties, et répond à leurs demandes d'audience avec le Sombre Souverain par des banalités comme "il vous recevra très prochainement. Prenez patience". Falcone, quant à lui, disparaît purement et simplement le second jour. Les déplacements des PJ sont limités au rez-de-chaussée et à certaines sections du premier étage. Les autres portes sont verrouillées. Pourtant, les personnages acquièrent vite la certitude que l'endroit n'est pas désert. Certains soirs, ils entendent de la musique dans les salons, en dessous d'eux... Ils aperçoivent du coin de l'œil des silhouettes qui donnent l'impression de les épier, mais disparaissent lorsqu'ils

les regardent directement... Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'ils aient atteint un seuil d'exaspération suffisant.

Vieilles connaissances

Cette "quarantaine" leur est en fait imposée dans leur intérêt. Baal-Jeort veut les maintenir à l'écart du personnel ordinaire du palais. Il tient essentiellement à garder ses protégés à distance du culte et de ses agents. Après tout, ils font partie de ses "armes secrètes", n'est-ce pas ?

Toutefois, cette interdiction ne s'étend pas à ses fidèles. Il existe une poignée de gens dont il est absolument sûr. Ceux-là pourront parler aux PJ.

C'est un bon moment pour faire réapparaître deux ou trois figures de connaissance. Les plus logiques sont Dorkas et l'Éveilleur, bien entendu. Mais l'énigmatique M. Rosenberg, si fugitivement aperçu à Cracovie, pourrait aussi faire une apparition. Ces gens semblent tout disposés à discuter. En fait, ils sont, comme toujours, en service commandé. Ils sont chargés de faire découvrir l'Arcane et son histoire aux personnages.

C'est le moment de leur révéler :

- Une version résumée de l'histoire de l'Arcane, de Carthage à nos jours, en insistant sur les apogées punique et byzantine. La guerre contre le culte, ses conséquences et le statut de vassal imposé à l'Arcane seront présentés beaucoup plus brièvement.
- La vérité sur les circonstances de leur transformation, si vous sentez qu'ils sont mûrs pour supporter le choc. Cette scène-là "rendra" beaucoup mieux si c'est l'Éveilleur qui se charge lui-même de leur expliquer ce qu'il leur a fait, en les assurant de son amour et de ses regrets... S'ils réagissent mal et paraissent prêts à partir en claquant la porte, vous avez un atout dans votre manche : leurs stases. L'Éveilleur leur expliquera qu'elles sont entre les mains de Baal-Jeort, "mais pas dans ce palais, bien entendu", et qu'ils pourront peut-être redevenir un jour des Nephilim, si tout se passe bien.
- Quelques informations purement pratiques sur l'Arcane aujourd'hui, et notamment l'existence d'un important relais rue de la Ferronnerie, à Paris, tenu par un certain "monsieur Haute".

Baal-Jeort

Enfin, quand vous sentirez que vos joueurs en ont assez d'attendre, faites-leur part de la grande nouvelle : le Sombre Souverain va les recevoir en personne, cette nuit même ! Toutefois, auparavant, le majordome insiste pour qu'ils se soumettent à un petit rituel obligatoire, qui aura pour effet de





masquer l'ébauche de leurs imagos (autrement dit, de les rendre impossibles à reconnaître si d'aventure ils étaient mis en présence d'un espion du culte. Quant à leurs simulacres, ils seront bien entendus masqués).

Il est minuit. Conduits par le majordome, les PJ arpentent les couloirs obscurs du second étage. Leurs pas résonnent étrangement. La seule lumière est celle de la lune, qui filtre entre les épais rideaux de velours fané. Ils arrivent devant une haute porte noire... Le majordome ouvre, et les personnages pénètrent dans la salle du trône.

C'est une immense pièce sombre, éclairée par des lampes à huile. Et partout, des crânes... Statues macabres, squelettes humains et animaux dans des vitrines, tableaux composés par des peintres déments amoureux ramenés à la vie par les Sombres Souverains pour qu'ils puissent composer leurs chefs-d'œuvre... La pièce est presque aussi "hantée" qu'un cimetière, sans que ce soit réellement gênant.

Au milieu de tout cela, assis dans une cathédre de bois sculpté, Baal-Jeort paraît presque anodin. Pourtant, c'est un colosse. Il mesure plus d'un mètre quatre-vingt dix, et est musclé comme un lutteur de foire. Il a un visage dur, aux traits accusés, dont le principal attrait est une paire d'yeux noirs profonds... profonds... fascinants et terrifiants à la fois. Son noyau de Lune Noire est énorme. En revanche, pas trace d'imgo.

L'audience s'engage par quelques banalités sur les conditions d'installation des PJ, leurs précédentes missions, etc. Avant que les PJ aient pu poser les questions qui leur tiennent à cœur, une autre voix se fait entendre, si basse qu'elle fait trembler les vitres. Elle vient d'un crâne humain, posé sur une étagère.

"Baal-Jeort ! Tu sais qui je suis. Prépare-toi à recevoir ma visite ! Je serais parmi vous dans quatre nuits. Lilith désire te faire part de certaines décisions de grande importance. Que la réception soit à la hauteur de l'événement ! A bientôt..."

Le Sombre Souverain blêmit. La conversation avec les PJ se termine là.

Le lendemain

Le majordome et les rares amis des PJ ne parlent plus que d'une chose : la visite très prochaine d'un Ancien. La plupart se perdent en

hypothèses sur la nature des "révélations" promises. Le majordome, pessimiste, laisse entendre qu'un message similaire avait été le prélude à la déposition de Baal-Nergaal, le précédent Sombre Souverain, en 1921. Les autres ont plutôt tendance à supposer que le culte veut obtenir quelque chose de l'Arcane, ou désire des éclaircissements sur les "irrégularités" commises par Baal-Jeort.

Le rituel de dissimulation qui protège l'imgo des PJ durera encore quelques jours. Ils sont donc autorisés à se mêler au reste de la cour, à condition de rester masqués et de ne pas révéler leur nom...

C'est un bon moment pour leur faire connaître une foule de PNJ, que vous devez vous efforcer de rendre sympathiques (ils sont promis à la boucherie de toute façon, alors laissez aux PJ l'illusion de se faire des relations utiles). Entre autres, citons :

- "Diane", l'herméthecaire en chef. Son simulacre est une très belle jeune femme, presque une adolescente. Mais le Selenim qui l'habite est très ancien... La curiosité est son principal trait de caractère, et elle fera de gros efforts pour soutirer aux PJ tout ce qu'ils pourraient posséder comme informations occultes. En échange, elle n'est pas avare de renseignements.

- Caarikoonalaas, le bouffon. Dans un endroit pareil, c'est une distinction vide de sens... En fait, c'est l'espion "semi-officiel" du culte de Lilith. Tout le monde est au courant de ses activités et l'ignore, ou le désinforme soigneusement. Les PJ l'intriguent beaucoup, et il s'attachera sans doute beaucoup trop à eux.

- Falcone, qui est ravi de les revoir et accepte bien volontiers de garder le secret sur leurs identités.

- Le Prince d'Angoisse, Selenim indépendant. Il vit à Venise depuis près de mille ans, et continue à considérer l'Arcane comme "des visiteurs distingués". Il est arrogant, condescendant... mais connaît la ville mieux que n'importe quelle autre créature vivante ou morte.

- Jason, Rebecca, Wolgaard, Si'aert, Stacia, Micah et une vingtaine d'autres forment la cour - autrement dit, ils occupent de vagues fonctions officielles dont l'intérêt réel a généralement disparu depuis des siècles, et occupent leur temps en mesquines luttes pour le pouvoir. Ils

n'ont ni l'énergie ni la compétence nécessaires pour percer le mystère posé par les PJ. Certains travaillent aussi pour le culte, de temps à autres.

- Les serviteurs sont nombreux, silencieux et vaguement effrayants. Ce sont tous des Sans Repos. En vision normale, cela ne se voit presque pas. Leur teint est légèrement trop pâle, leur posture imperceptiblement trop rigide, leurs gestes saccadés... En vision-Ka, en revanche, c'est très visible.

Une bouffée d'air pur

La veille de la venue de l'Ancien, Baal-Jeort les fera appeler. Il a l'air d'avoir vieilli, et son simulacre dégage une odeur d'alcool assez forte... "J'ai un travail pour vous. Peut-être le dernier, si je suis -comme je le crains- détrôné demain. Cette caisse contient divers documents que je veux mettre en sûreté. Je vous charge d'aller la déposer chez le signor Bughni. Il habite au 21 de la calle Manin. Dites-lui que c'est moi qui vous envoie, et confiez-lui la caisse. Il doit la protéger sur sa vie. Il la conservera jusqu'à nouvel ordre. Revenez ici ensuite. Je risque d'avoir besoin de vous dans les jours qui suivent".

La caisse contient tout simplement... le *Livre Interdit* ! En vision-Ka, on distingue des traces de Lune Noire autour du couvercle. Apparemment, elle est protégée magiquement.

La promenade se passe sans incident. Bughni est un vieillard racorni, qui accepte la caisse et les instructions sans faire de commentaire. C'est un humain, il ne sait pratiquement rien des Selenim. En revanche, il est suffisamment payé pour être loyal.

Le coupeket s'abat

La dernière journée avant l'arrivée de l'Ancien est occupée par des préparatifs fiévreux. Baal-Jeort a décidé que l'on donnerait un bal masqué. En conséquence, tous les résidents du palais (et tous les Selenim de Vénitie) sont en train de se procurer des costumes. Accessoirement, pour que le bal soit vraiment "masqué", le majordome soumet tout le monde au rituel de dissimulation de l'imgo. Cela garantit un incognito total aux PJ.

Dès la tombée de la nuit, les invités commencent à affluer. Toutes les salles de réception du

rez-de-chaussée ont été ouvertes et nettoyées. Un immense buffet a été dressé dans le grand salon, où joue un excellent orchestre classique (entièrement composé de morts-vivants, bien entendu). On danse, on rit... Mais on n'oublie pas le pourquoi de la fête.

Or, l'invité d'honneur se fait attendre. Dix heures sonnent, puis onze... et l'Ancien n'est toujours pas là. Baal-Jeort, qui avait fait de gros efforts en début de soirée pour paraître égal à lui-même, commence à montrer des signes de nervosité. Laissez les PJ s'amuser. C'est une bonne occasion pour les faire bavarder avec d'autres Selenim, pour lâcher quelques miettes d'information qui leur manquent encore, etc.

Minuit sonne à tous les clochers de la ville. Et au douzième coup, les immenses doubles portes du grand salon s'ouvrent à la volée. Derrière se tient une haute forme en robe noire, le visage dissimulé par un masque hideux, mi-crâne, mi-visage décomposé. Et il est entouré d'une meute de créatures indistinctes - on aperçoit, dans un bouillonnement de Lune Noire, des gueules, des crocs, des pinces, des griffes et des yeux affamés. L'Ancien prend la parole, et sa voix résonne d'un bout à l'autre du palais.

"Lilith s'exprime par ma voix ! L'Arcane n'existe plus ! La Mort est morte ! Le Néant vous réclame. Vous n'existez plus !".

Sur ce, les créatures passent à l'attaque.

C'est le moment de faire preuve de vos talents de conteur. En quelques phrases, vous devez dépeindre un massacre, tout en donnant aux PJ l'occasion d'en réchapper. Tous les gens avec qui les PJ ont pu se lier sont, en quelques tours de combat, déchiquetés ou engloutis par l'Entropie. C'est une bonne occasion de faire découvrir ce dernier phénomène aux joueurs, s'ils ignoraient encore son existence. Les simulacres de leurs amis se tordent, fondent ou se couvrent d'excroissances répugnantes. Le visage de Dorkas s'efface, comme gommé par un artiste fou. Falcone se change brièvement en une caricature pitoyable du démon de combat qu'ils ont peut-être brièvement aperçu sur une route de Rome, puis est submergé par une vingtaine de monstres affamés. Les Sans Repos s'effondrent comme des poupées désarticulées. Les invités hurlent, paniquent et tentent futilement de s'échapper par les fenêtres. L'Éveilleur sort un pistolet et essaye d'abattre l'Ancien. Il est happé par plusieurs monstruosité griffues, qui

réduisent son simulacre en charpie sanglante. Baal-Jeort est saisi, traîné et poussé à l'extérieur. Pour ajouter encore à la confusion, un candélabre renversé allume un début d'incendie...

Et maintenant, aux personnages ! Faites-leur clairement comprendre qu'ils n'ont aucune chance s'ils restent là plus de quelques secondes. Sur leur gauche, un escalier monte vers les étages. Et derrière eux, il y a une porte ouverte qui mène aux petits salons. Il y a déjà énormément de monde qui s'y bouscule. Ils peuvent aussi essayer les fenêtres...

Faites-leur très, très peur, mais laissez-les fuir. Leur évasion n'a pas besoin d'être facile, et il n'est même pas nécessaire qu'ils soient tous indemnes. Ils devraient s'en sortir roussis,

griffés, mordus, peut-être soulagés de quelques points de Ka par Ceux Dont le Nom n'est Jamais Évoqué... mais vivants.



Effets Dragon meurtriers

Description : une meute de créatures sorties d'un cauchemar de sculpteur médiéval. Gargouilles, démons, mais aussi monstres à la Jérôme Bosch, il y a de tout ! Soignez leurs descriptions.

Comportement : tuer. Tuer encore. Déchiqueter. Faire mal. Tuer.

FOR 14

DEX 15

Actions : 4

Compétences :

Griffes 70% - 1d6

Morsure 80% - 1d10

Autres (cornes, queue, tentacules, épines, etc.) 50% - 1d6

Ceux dont le nom n'est jamais évoqué

FOR : 4d6

CONS : 2d6

DEX : 3d6

Ka-élément : Lune Noire 25 ou plus

Contrôle : oui

Protection : 0

Compétences :

Suivre leur proie 90%

Description : voir page 75

PdV : Comme Ka

Mvt : 7

Actions : 3-5

Entropie : 1 point par round

Chapitre II : L'Arcane démantelé

Fuir !

Résumons-nous : les PJ viennent juste de sortir du Palais de l'Arcane. Ils sont vêtus de costumes de bal masqué, et sont sans doute plus ou moins grièvement blessés. Selon toute probabilité, ils n'ont ni argent ni papiers. S'ils sont très imprudents et décident de rester sur place, il pourront assister au départ de l'Ancien. En compagnie de ses monstres et de Baal-Jeort (qui semble inconscient) il monte dans une puissante vedette. Elle démarre aussitôt. Si les personnages ont le courage de faire un tour dans le Palais (n'oubliez pas l'incendie, qui progresse à grande vitesse), ils se trouveront devant une scène de carnage. Il ne reste aucun survivant à l'intérieur. Et si vous vous sentez d'humeur cruelle, il se pourrait bien qu'un ou deux monstres aient décidé de festoyer sur les corps... Si les PJ les dérangent, ils s'exposent à de nouvelles attaques. Par ailleurs, s'ils s'attardent trop, faites intervenir les pompiers. Cela devrait pousser les personnages à fuir : que pourraient-ils bien raconter, si on les surprenait à fouiller un palais bondé de cadavres plus ou moins monstrueux ?

Il y a d'autres survivants, bien entendu, mais ils ne se sont pas attardés. De toute manière, ce sont des Selenim peu puissants, qui vivaient dans la région et n'étaient pas directement au service de l'Arcane.

Et maintenant, que faire ?

Malgré l'heure tardive, les PJ n'ont pas trop de mal à trouver un café ouvert. Ils peuvent faire le point autour de quelque chose de chaud...

Il leur faut des vêtements, des papiers et de l'argent. Mieux, ils ont besoin d'un abri. Le seul vénitien qu'ils connaissent est le signor Bughni, à qui ils ont confié la caisse. Logiquement, ils devraient donc aller le voir. Ils peuvent aussi avoir recours au vol, à la séduction, à la manipulation de touristes sans défense... S'ils tardent trop à prendre une décision, vous êtes tout à fait en droit de faire intervenir un effet Dragon ou deux. L'Ancien les a lâchés dans la ville avec pour ordre d'annihiler tout être de Lune Noire qui ne serait pas porteur d'un talisman de protection (les agents du culte présents en ville en ont tous un.

Souvenez-vous en pour la suite). S'il doivent combattre un monstre dans un lieu public, gardez à l'esprit que, pour les humains, ces êtres sont invisibles. Venise ou pas, carnaval ou pas, les individus qui se comportent de manière trop excentrique risquent de finir au poste ou à l'asile !

Il signor Bughni

A la grande surprise des PJ, tout est calme au 21 calle Manin. Bughni vient lui-même leur ouvrir, l'air surpris et tout ensommeillé. Il les fait monter dans sa salle à manger et leur demande ce qui se passe.

Aux personnages de décider de ce qu'ils racontent et de ce qu'ils cachent. Quoi qu'ils disent, Bughni ne fera aucune difficulté pour les héberger quelques jours. Leurs plaies pansées, les PJ peuvent s'endormir pour quelques heures.

Ils seront réveillés par des hurlements. Ils viennent de la chambre de Bughni. Le vieil homme est allongé sur son lit, l'œil fou... Perché à la tête de son lit, une sorte de nain contrefait et spectral a plongé sa trompe dans le crâne du malheureux. Nos Selenim vont sans doute avoir un choc mais, passée la première surprise, ils se rendront compte que la créature est inoffensive pour eux (ce qui veut dire qu'ils ne peuvent rien lui faire, d'ailleurs). C'est un effet Dragon de Lune... eh oui, de Lune ! Pas de Lune Noire ! Les PJ vont sans doute se perdre en suppositions sur la signification de ce fait. En fait, c'est assez simple : l'Ancien a passé, il y a des années, un pacte avec un Nephilim de Lune appartenant à l'Arcane XV. Celui-ci s'est fait un plaisir de lui prêter quelques monstres supplémentaires, appartenant aux cinq éléments traditionnels. Ils ont été laissés libres d'errer en ville, avec pour consigne de semer le chaos (les journaux du lendemain se feront sans doute l'écho de quelques phénomènes étranges, incendies, effondrement d'un ou deux palais, etc).

Bughni a définitivement perdu la raison. Il restera recroquevillé sur son lit, sans parler et sans s'alimenter, jusqu'à ce que la mort vienne le prendre. L'achever serait sans doute le meilleur service qu'on puisse lui rendre, mais il y a peu de chances que les joueurs voient les choses ainsi.

Ils peuvent piller sa maison en hâte. Ils y trouveront des vêtements (à la taille de Bughni, qui atteignait péniblement le mètre soixante-dix) et un peu d'argent liquide. La somme est très insuffisante pour les conduire où que ce soit...

La caisse

A moins que les personnages ne soient vraiment très distraits, il y a peu de chances qu'ils oublient de s'y intéresser. S'ils cherchent à l'ouvrir directement, ils activent sa protection : une créature de Kabbale Noire mineure, connue sous le nom de Ver Qui Corrompt. Elle se présente comme une série de petits monstres vaporeux, qui commencent aussitôt à ronger le *Livre Interdit*. Il est possible de les contrôler (jet de KLN/12, chaque personnage a droit à un essai). Des Selenim un peu plus subtils se rendront compte qu'elle est protégée avant de l'ouvrir, et essayeront de prendre contact avec son gardien. C'est relativement facile (jet de Kabbale Noire +10%). En revanche, discuter avec le Ver est pénible. C'est un être borné, dont la principale passion est de détruire les documents. Il meurt d'envie de s'attaquer au *Livre*, et il sera difficile de l'en dissuader. Théoriquement, Baal-Jeort ou Frère Jean sont les seuls à pouvoir ouvrir la

caisse, et il ne se privera pas pour le faire remarquer (mais le Ver a un peu de mal à différencier les humains. Et après tout, il n'a jamais vu Frère Jean...).

Une fois la caisse ouverte, elle s'avère pleine de manuscrits, de livres, de cahiers et de sorties imprimante, sans oublier quelques cassettes audio et vidéo, un ou deux papyrus et quelques pierres couvertes de signes bizarres (du cunéiforme, essentiellement). Sur le dessus, un bref billet signé de Baal-Jeort. "Si vous êtes un loyal serviteur de l'Arcane, faites parvenir ceci à Frère Jean, à Paris. Ce rituel vous y aidera". Suit un long poème en énochéen, que les PJ auront sans doute le temps d'apprendre plus tard... mais pas maintenant !

QUITTER la ville

Venise est une île. Les seuls liens terrestres avec le continent sont un pont routier et un pont ferroviaire. Tous deux sont surveillés discrètement par des agents du culte, généralement accompagnés par un ou deux effets Dragon.

La lagune est la meilleure voie d'évasion... à condition de se procurer un bateau. En louer un



grèvera lourdement le budget des PJ. Il est aussi possible de prendre les ferries qui relient Venise à Murano ou au Lido, et de regagner le continent à partir de là. Les accès aux ferries ne sont pas tous surveillés, faute de personnel. Pour la même raison, le culte a choisi d'ignorer les autres îles. Reste une question importante : qu'est-ce que les PJ vont faire de la caisse ? Elle n'est pas très lourde, mais reste assez encombrante. La solution la plus intelligente serait sans doute de l'envoyer par la poste en France, au domicile de l'un d'eux, mais il y a de fortes chances pour qu'ils n'y pensent pas et la trimbalent pendant des centaines de kilomètres.

Une fois de plus, quoi qu'ils inventent pour sortir de la nasse, cela marche (à moins que vous n'ayez d'autres projets). De toute façon, même par la route, la surveillance est assez lâche. L'Ancien estime avoir remporté un succès total. L'Ancien a été décapité. Même si quelques sous-fifres se sont échappés, cela n'a pas grande importance.

Le voyage

Et maintenant, un problème se pose : comment traverser l'Italie et la France alors qu'ils n'ont ni papiers, ni argent ? En fait, le premier point n'est pas vraiment important. Les postes de douane ne contrôlent plus les passeports depuis belle lurette. Tant que vous ne payez pas par chèque ou par carte bancaire, les commerçants n'ont aucune raison de vous demander une pièce d'identité. Quant aux policiers, il suffit de rester du bon côté de la loi pour ne rien avoir à redouter d'eux.

Ils ont donc besoin d'argent frais, et vite.

Voici quelques-unes des approches auxquelles ils pourraient recourir :

- La voie légale est la solution la plus simple. En fait, elle est si simple qu'il serait surprenant qu'ils y pensent. Ils n'ont qu'à téléphoner au consul de France à Venise (ou à Milan) et expliquer qu'ils se sont fait dépouiller de leurs papiers et de leur argent. Ils vont devoir remplir des formulaires, subir une bonne dose de morgue bureaucratique.. Mais au bout de quarante-huit heures tout au plus, ils recevront des billets de train. Dans le même esprit, ils peuvent téléphoner à leurs familles pour se faire envoyer de l'argent.

- Le vol a toujours, Dieu sait pourquoi, un attrait irrésistible pour une certaine catégorie de

joueurs. Selon la taille de la cible et l'intelligence de leur plan, cela se passera plus ou moins bien. Arracher le sac à main d'une vieille dame entraîne rarement des représailles, à condition de s'enfuir vite avec sa prise. En revanche, attaquer une banque est plus lucratif, mais nettement plus risqué. La police italienne est bien faite... Se retrouver en prison est toujours désagréable et en ce moment, les PJ n'ont pas le temps de se payer ce luxe.

- La mendicité est moins dangereuse mais moins lucrative. Elle leur rapportera juste de quoi ne pas mourir de faim.

- L'auto-stop, suivi ou non de voies de faits sur les bons samaritains qui les prendront à leur bord, est une solution intelligente, qui leur permettra de gagner quelques centaines de kilomètres. Le vol de voiture aussi, même si dans ce cas, leur voyage risque de tourner à la cavale éperdue...

- Essayer d'avoir recours aux relais de l'Ancien amènera à une découverte déprimante : ils n'existent apparemment plus ! En tout cas, lorsqu'ils téléphonent à l'église Santa Magdalena à Rome, ils n'obtiennent qu'un disque qui leur répète avec une obstination décourageante que "le numéro demandé est indisponible pour le moment. Renouvelez votre demande plus tard. Merci".

- Si vous constatez qu'ils pataugent et qu'ils sont sur le point de se laisser tomber sur le bas-côté pour se laisser mourir de faim, vous pouvez faire intervenir la cavalerie. Celle-ci prendra la forme d'une petite fille brune à la peau mate et aux yeux immenses. Elle s'appelle Zarah, et c'est une bohémienne. Sa *kumpania* n'est pas loin. Gitans et êtres magiques sont des alliés de longue date... Les PJ peuvent s'y rendre et se faire reconnaître pour ce qu'ils sont. Curieusement, ils sont accueillis sans crainte. On les reconnaît comme des serviteurs de la Mort, et on leur demande de bénir les agonisants du camp, c'est tout. Après quoi, par petites étapes, ils se mettent en route vers les Alpes (soit dit en passant, ces gitans ont envoyé leurs vieilles roulottes en bois à la décharge il y a des années. Ils se déplacent en voiture et en camping-car, comme tout le monde). Vous pouvez parfaitement *vouloir* mettre en scène cette rencontre. Dans ce cas, il vous suffira de vous arranger pour larguer vos Selenim en rase campagne. S'ils n'ont pas d'argent et qu'ils ont volé une voiture, le coup de la panne d'essence marche toujours...





PARIS

Quelques jours après leur départ de Venise, les PJ arrivent à Paris. En dehors des complications "banales", le voyage ne s'est pas trop mal passé. En tout cas, le culte ne s'est pas manifesté.

Hélas, leur tranquillité prend fin très vite. S'ils veulent passer au relais de l'Arcane, rue de la Ferronnerie (entre les Halles et la fontaine des Innocents), ils trouveront porte close. La concierge ne demande pas mieux que d'expliquer que "M. Hauste" a été retrouvé mort la veille, par un ami. Apparemment, il a eu une crise cardiaque. Et il en va de même partout. Tous les Selenim avec qui les PJ avaient pu sympathiser sont morts ou en fuite. Si les personnages prennent le temps de se renseigner auprès des cheptels humains, ils découvriront des gens terrifiés, qui parlent à mots couverts des monstres qui ont surgi de la nuit pour dévorer leurs maîtres...

Par ailleurs, il est tout à fait possible que le culte surveille les lieux de rencontre des membres de l'ex-Arcane. Si les PJ ne se montrent pas très prudents, ils risquent d'attirer l'attention. Dans ce cas, un serviteur humain d'Uul'baan se mettra à leurs trousses. Il n'est ni très adroit, ni très intelligent. S'il disparaît (ce qui, connaissant les joueurs, semble probable), le Dirigeant parisien du culte de Lilith enverra deux ou trois Selenim aux trousses des personnages, avec ordre de les ramener vivants au Père-Lachaise pour interrogatoire. Si vous avez l'impression que vos joueurs n'ont pas eu leur content d'émotions fortes pour la séance, c'est le moment de déclencher un nouveau combat. Sinon, contentez-vous d'en faire planer la menace...

A la recherche de Frère Jean

Bien entendu, aucun des PJ n'a jamais entendu parler d'un "Frère Jean" (ou du moins, personne ne sait où il habite). Reste la possibilité de tenter le rituel. Il est assez facile à apprendre (jet d'INT x2, un essai par jour).

C'est un chant assez long, aux accents rauques. Cet impossible mélange de syllabes énochéennes semble dépourvu de sens. Il n'est pas possible de le rattacher à un type de magie connu.

Après l'avoir lancé, les PJ vont sans doute attendre avec inquiétude "qu'il se passe

A C C O R D

Effet : rend le sujet sensible aux vibrations subtiles de la Pavane créées par la proximité d'un Royaume. Il ne fonctionne que pour un Royaume donné, et doit être créé spécialement par son souverain.

Coût : 2 points de KLN.

Réussite : sur un jet de KLN (noyau) x3 pour cette version.

Durée : jusqu'à la prochaine nouvelle lune.

Note : vous avez sans doute remarqué que ce n'est ni un sort de Nécromancie, ni un rituel de Kabbale ? Considérez ce sort comme un exemple de ce que peut faire un souverain pour ses proches. Ses pouvoirs sont presque illimités...

quelque chose". Ils vont être déçus, pour commencer. Et puis, peu à peu, des murmures se font entendre. S'ils "tendent l'oreille" à la Pavane, ils la trouveront légèrement différente. C'est imperceptible, mais pourtant...

Il ne leur reste plus qu'à sillonner Paris, en passant de temps à autres en Pavane (n'oubliez pas que l'écouter trop longtemps peut être dangereux !). Ils finiront par avoir la certitude que les "singularités" sont plus nombreuses sur la rive droite, puis par délimiter une zone plus petite, centrée sur le forum des Halles. C'est un bon moment pour faire intervenir les agents d'Uul'Baan.

Une fois dans le forum, ils se sentiront guidés vers le dernier sous-sol, puis attirés vers une porte marquée "interdit au public". Derrière cette porte, une grande salle bétonnée d'où partent plusieurs couloirs. L'un d'eux attire irrésistiblement les PJ "accordés"... Ils y entrent, et pénètrent dans le Royaume de Frère Jean.

Chapitre III : Le tissage de Lachésis

Chapitre I : Le Refuge

Si vous ne l'avez pas encore lue, vous avez tout intérêt à vous reporter à la description du Royaume de Frère Jean, page 107. Cela vous aidera à comprendre ce qui va suivre...

Le charnier

A un moment donné, le couloir tourne... et les PJ émergent au milieu d'une sorte de tranchée. Des cadavres plus ou moins décomposés dépassent des parois. La lune éclaire tout cela d'une lumière lugubre. Il fait froid.

Derrière les PJ, *quelque chose* grogne. Quoi que ce soit, c'est gros et cela court dans leur direction. C'est une monstruosité (parfaitement matérielle, et donc dangereuse) ressemblant à une masse de cadavres soudés les uns aux autres. Elle remplit presque toute la tranchée et se déplace rapidement. Une fuite éperdue est à l'ordre du jour... Escalader les parois est la chose la plus intelligente à faire, mais les PJ peuvent aussi se mettre à courir, avec la chose à leurs trousses. Dans ce cas, perdez-les dans un labyrinthe de tranchées, interrompu de loin en loin par une fosse un peu plus large. Bien entendu, la créature est toujours derrière eux.

Les personnages en croiseront d'autres, de toutes tailles et de toutes les formes. Elles devaient servir de ligne de défense en cas d'invasion du Royaume par des intrus, et s'acquittent scrupuleusement de leur tâche... Exiger en énochéen de voir Frère Jean les fera hésiter. Si les PJ ajoutent qu'ils viennent de la part de Baal-Jeort, ils ont une chance de les arrêter tout à fait. Dans ce cas, l'un des monstres (une sorte de squelette de boue, armé d'une faux) leur servira de guide jusqu'aux limites du charnier. Il est muet, mais leur indiquera la direction.

Une fois dans le parc, les PJ peuvent se détendre un peu. Aucun danger ne les menace pour le moment. Mais, curieusement, ils mettent très longtemps à trouver la citadelle du souverain. Ils l'aperçoivent à plusieurs reprises mais elle semble s'éloigner au fur et à mesure qu'ils s'en rapprochent. Ils finissent par y arriver,

presque par hasard. La tente centrale a disparu, révélant un abîme ténébreux. Les êtres chauve-souris sont peu nombreux. En revanche, un corps est pendu par les pieds au sommet du gibet le plus élevé. C'est Frère Jean, et il est tout à fait mort... en apparence.

La mort d'un Royaume

Lors de la purge déclenchée par le culte, Frère Jean se trouvait dans le monde réel. Son simulacre a été tué. Mais son esprit a survécu juste assez longtemps pour regagner son Royaume. Là, très affaibli, il s'est plongé dans un profond sommeil. Il est mourant, et les PJ ne peuvent rien y faire. Au fur et à mesure que son emprise sur son monde se relâche, sa création se défait... Le refuge si difficilement atteint ne sera que très provisoire. De plus, le destinataire du *Livre Interdit* est mort, ce qui est une bonne raison pour pousser les PJ à le lire.

Les forces en présence

- Les PJ. Ils ont sur les autres individus du Royaume un avantage certain : ce sont de "vraies" personnes. Les autres reconnaissent volontiers qu'ils n'existaient que par la volonté du souverain. Mais cela ne suffira pas à calmer le jeu...

- Les créatures du charnier. La plupart régressent assez vite, et oublient leurs ordres. Elles vont pour commencer se mettre à abattre à vue toute créature franchissant l'accès. Puis elles vont commencer à se disputer. Certaines veulent rester sur place, d'autres veulent quitter le Royaume. En tout état de cause, la destination choisie par ces dernières risque d'inquiéter les PJ. Elles veulent se rendre dans le monde réel. Bien sûr, elles n'y seront pas aussi "matérielles" qu'ici. Mais, même sous forme de nuage de Lune Noire, elles risquent de faire des dégâts... et d'attirer sur l'accès une attention malvenue. Si on leur refuse l'autorisation, elles décideront sans doute d'envahir le reste du Royaume, pour se faire la main avant de partir. Et les PJ seront leurs premières cibles.

- Les êtres chauve-souris se divisent en plusieurs factions. Certains sont partisans de la



fuite, et risquent de rejoindre les monstres. Une minorité reste fanatiquement loyale à Frère Jean, et commence à développer une sorte de religion qui tourne autour du thème "notre créateur reviendra bientôt". Ceux-là sont sourds à tout ce que les PJ pourraient leur dire (à moins qu'ils ne jouent sur leurs croyances). Une poignée accepte d'obéir aux ordres des personnages, "en attendant". La plupart font comme si de rien n'était, et continuent à effectuer les travaux dont les avait chargés leur créateur.

Soit dit en passant, toutes ces créatures font preuve d'une intelligence certaine, et d'une initiative bien supérieure à celle qu'elles possédaient avant la mort de Frère Jean. A moins qu'ils n'aient visité le Royaume avant la catastrophe, il y a peu de chances que les PJ ne le remarquent. On peut supposer que le souverain a transféré un peu de lui-même dans ses "enfants" lorsqu'il a senti sa fin arriver...

Chronologie

J-3 : Mort du simulacre de Frère Jean, et début de son agonie.

J-1 : Son esprit sombre dans une sorte de "coma" et commence à se dissiper.

J : Arrivée des PJ.

J+1 : Premières querelles entre effets Dragon. Les êtres chauve-souris se disputent le cadavre de Frère Jean. Faut-il le laisser pendu, ou le ramener au sol et l'inhumer ? Si les PJ n'interviennent pas, le sang coulera.

J+2 : Les créatures du charnier envoient des ambassadeurs à la citadelle, pour exposer aux PJ leur projet de départ. A eux de les arrêter, si possible en douceur.

J+5 : La lune disparaît. A sa place, un trou bien net dans le ciel... La lumière subsiste, mais n'a plus de source précise. L'effet est très perturbant. Le même jour, arrivée des premiers réfugiés.

J+8 : Des rapports alarmants en provenance du charnier et des Marches. Des pans entiers de paysage se détachent et dérivent dans le ciel. Certains se télescopent ou se superposent. C'est beau, mais dangereux. En effet, ils restent solides... et les imprudents peuvent recevoir des blocs de pierre de plusieurs tonnes sur la tête.

J+10 : Le phénomène s'étend à la région centrale. Les PJ peuvent passer leurs journées à effectuer des reconnaissances pour mesurer l'étendue de la catastrophe. La décomposition semble frapper au hasard. Certaines zones insignifiantes disparaissent très vite. D'autres, totalement identiques en apparence, restent solidement en place.

J+12 : Le charnier a presque totalement disparu, à part quelques îlots (mausolées ou blocs de glaise) qui flottent mollement au milieu du vide. L'accès au monde réel disparaît, puis se rouvre dans le parc.

J+15 : Le parc commence à se disloquer. Il se brise en douzaines de fragments, exactement comme une banquise lors d'un dégel. Les êtres chauve-souris font ce qu'ils peuvent pour les arrimer avec des cordes, mais les résultats ne sont pas très concluants. Au cours des jours suivants, le processus se poursuit.

J+20 : Les gibets les plus élevés de la citadelle s'effacent, comme gommés. L'accès semble se dilater (vomissant au passage un employé humain du Forum, qui a pris le mauvais couloir). Il se fermera définitivement le lendemain... Les êtres chauve-souris commencent à disparaître, eux aussi. Ils ne seront pas tous annihilés. Il en restera une douzaine, destinés à servir de garde d'honneur au souverain défunt.

J+21 : Le Royaume est réduit à la plate-forme centrale du gibet, et à quelques montants maçonnés. L'ensemble dérive dans le Néant comme un vaste radeau. La situation ne changera plus avant que, dans deux ou trois siècles, Frère Jean n'ait suffisamment récupéré pour sortir du coma. A ce moment-là, le Royaume renaîtra.

Les réfugiés

Si vous estimez que les PJ n'ont pas assez à faire, entre les querelles des habitants du Royaume et l'étude du *Livre Interdit*, vous pouvez faire intervenir certains des PNJ suivants. Les personnages ne sont pas les seuls survivants de l'Arcane. D'autres Selenim au courant des plans de Baal-Jeort ont cherché refuge ici. La plupart ne franchiront pas la barrière du charnier (voici de quoi occuper les PJ quelques jours : les premiers survivants arrivent, choqués et traumatisés. Ils expliquent qu'une partie

de leur groupe a été dévorée par des monstres. Aux personnages de se rendre dans les tunnels et de convaincre les créatures d'interroger les intrus avant de les dévorer).

Tous ces gens sont plus ou moins en état de choc. Ils viennent d'un peu partout, mais leur histoire ressemble à celle des PJ : annonce par un dignitaire du culte que l'Arcane n'existait plus et attaque soudaine par des monstres. Tous ont cherché abri ailleurs avant de se réfugier ici. Et c'est partout, partout la même chose. Les relais ont brûlé ou ont été pillés. Leurs responsables sont morts ou captifs...

Voici quelques personnalités, essentiellement pour vous aider à concevoir les vôtres. Notez que tous ces Selenim, qui sont pour la plupart assez anciens, reconnaissent volontiers l'autorité des PJ. Après tout, ils étaient à Venise, et c'est à eux que Baal-Jeort a confié le *Livre*. Cela risque de beaucoup chagriner les personnages, qui sont sans doute à la recherche d'une "autorité" à qui remettre leurs documents...

- Qorva et Azradael, incarnés respectivement dans le corps d'une jeune femme et d'une petite fille. Ces deux-là servent l'Arcane depuis Byzance. Elles ont vécu la destruction du palais du Basileus, dans le Royaume de Constantinople. Et elles sont formelles : même à cette époque, l'Arcane n'avait pas autant souffert. Elles sont très démoralisées, mais se reprendront vite. Lorsqu'elles constateront que le refuge est condamné, elles regagneront le monde réel, dans l'espoir de créer des réseaux de résistance.

- Bel-Ayviya. Il a commencé sa carrière en Assyrie, mais a passé une bonne partie de l'ère moderne à se remettre des effets d'une crise d'Entropie particulièrement dévastatrice. C'est un mystique, qui explique très catégoriquement que l'Arcane a connu un revers exotérique, mais que sa structure profonde, son "âme ésotérique" est indemne. Ce à quoi tous les autres rétorquent qu'il y a belle lurette que les paroles d'Akhénaton et la Lame originelle ont été perdues.

- Sorron. Ce Selenim est incarné dans un bonhomme rondouillard d'une cinquantaine d'années. C'est un paresseux, mais il pourrait aider les PJ dans leur tentative de déchiffrement du *Livre Interdit*. C'est un polyglotte accompli.

- Gaerhon, Kerllaq, D're-haï, Monias... Ils arrivent soi-disant d'Égypte. Leur témoignage est

identique à celui des autres, mais ce sont des espions du culte. Ils sont là pour éliminer toute opposition potentielle aux plans du culte. Si les PJ font mention trop ouvertement du *Livre Interdit*, ils risquent de se le faire subtiliser. Ils éveilleront assez vite les soupçons de Sorron, qui en fera part aux personnages.

Le Livre Interdit

Bien entendu, les PJ n'auront pas le temps de tout lire. Ni la possibilité, d'ailleurs. Une bonne partie des documents sont rédigés dans des langues inconnues ou dans des codes extrêmement complexes, que Baal-Jeort et une poignée de fidèles étaient les seuls à connaître. Et ils sont tous morts à Venise, bien entendu.

Mais rien qu'avec ce qui reste, les personnages ont de quoi s'amuser !

Le *Livre Interdit* est d'abord et avant tout une source d'informations. Vous pouvez l'utiliser pour communiquer aux joueurs toutes les informations dont vous estimez qu'ils ont besoin pour mieux comprendre la suite. A la limite, vous pouvez même leur photocopier de larges extraits du *Royaume des Ténèbres* (le Livre I de la première partie). Soyez généreux avec les informations "de fond". En revanche, vous êtes parfaitement en droit de vous montrer avare sur les sorts et les rituels. Toutes ces connaissances ont été codées (par ailleurs, si les PJ n'ont pas été prudents en ouvrant la caisse, il est tout à fait possible que les Vers aient fait leur œuvre, et que certains passages soient illisibles). Les seules invocations immédiatement lisibles sont celles de créatures mineures. Que diriez-vous, par exemple, des Voleurs d'Espoir (des êtres qui n'apparaissent qu'aux humains sur le point de mourir pour les convaincre qu'il n'y a rien après la mort) ? Ou des Perpétuels Sanglots de l'Obscurité (rien de plus qu'une voix gémissante et désincarnée) ? Les noms sont indiqués. En revanche, il n'y a rien sur les fonctions de ces créatures...

Plusieurs documents présentent toutefois un certain intérêt pour les PJ.

- Un résumé de leur carrière jusqu'ici, avec leur succès, leurs revers, leurs qualités et leurs défauts. Tout cela est signé de Dorkas et de l'Éveilleur. Le mystère de leur transformation est également expliqué. La question de leurs





stases est abordé... de manière assez peu claire, hélas ("et leurs Réceptacles ont été, selon Vos instructions, menés au Lieu prévu à cet effet"... celui-ci n'est précisé nulle part).

- Une chemise cartonnée contenant le rapport de Dorkas sur leurs recherches à Bernay, et le témoignage d'Alphonse Garnier. Deux lettres se trouvent dans le même dossier (voir encadrés). On y trouve aussi un exemplaire du livre de Garnier, qui ne contient rien de passionnant à part une brève mention de cette fameuse pierre noire. Le dernier document de la série est un double du certificat de décès de Garnier.

- Les références à la Lame sont assez vite expliquées par d'autres textes (et les PJ, forts de

leur passé de Nephilim, savent peut-être déjà à quoi s'en tenir). Le plus important est long de plusieurs pages. Baal-Jeort y résume le rôle des Lames mystiques, forgées par Akhénaton au retour de ses Quêtes dans les champs magiques.

Pour le citer : "Si cette pierre noire est ce que j'espère, et pour peu qu'ils soit possible de déchiffrer les inscriptions qu'elle porte, l'Arcane pourrait retrouver sa véritable raison d'être, que nous avons perdue il y a vingt-deux siècles".

Ce à quoi on peut ajouter, l'actualité aidant : "Si cette pierre est authentique, son possesseur pourra reformer l'Arcane". Si les PJ ne le comprennent pas tout seuls, Sorron se fera un plaisir de le leur dire.

Maître .

Conformément à votre demande, voici tous les documents que nous avons pu recueillir sur la Lame .

Dans certaines versions de nos légendes son apparence extérieure est effectivement un bloc de pierre noire couvert de hiéroglyphes . Mais dans d'autres, c'est un squelette de basalte - ou une fine feuille d'or couverte d'inscriptions .

La piste que vous suivez pour l'heure est peut-être la bonne ... mais je ne puis m'empêcher d'être sceptique .

Fidèlement.

Gynagtyonn



HÔTEL DU PROGRÈS

111, AVENUE BOURGUIBA
TUNIS

Redouté Sourcain.

En réponse à votre requête du mois dernier, un mot hâtif pour vous informer sur l'état de nos recherches. Ces dernières avancent - à petits pas, hélas! Comme vous le savez (car vous savez tout, Ô omniscient seigneur!) Je suis terriblement à court de fonds et de personnel. De plus, même si les plus sensibles d'entre nous ont parfois des impressions fugaces lorsqu'ils s'approchent du Tophet, personne n'a encore réussi à leur donner un sens.

Toutefois, nous avons récupéré un petit ouvrage édité à compte d'auteur par un certain Alphonse Garnier, au début de ce siècle. Il y est question d'une pierre noire qu'il aurait découverte dans les ruines du Trés Saint Lieu, en 1896. Ironiquement, il se trouve que j'ai bien connu Garnier - c'était un grand humain maigre, avec d'absurdes favoris broussailleux et un goût prononcé pour l'Alcool de Palme. La description qu'il fait de la pierre pourrait correspondre à ce que vous cherchez. Dans l'espoir d'avoir fait avancer, si peu que ce soit, le char de la Connaissance, je reste, mon vénéré seigneur, le plus humble de vos serviteurs.

Malek

Imbécile Verbeux!



Chapitre II : Carthago delenda est

INTRODUCTION

Curieusement, même si les PJ font profiter les autres réfugiés de leurs découvertes sur la pierre noire, ils n'ont pas l'air particulièrement intéressés.

La plupart se soucient surtout de trouver un abri plus sûr que le Royaume de Frère Jean. Ils considèrent qu'à l'heure actuelle, il est vain de rêver d'agir contre le culte. Ce dernier a amplement fait la preuve de sa toute-puissance. Dans un siècle ou deux, on verra. En attendant, courbons la tête et laissons passer l'orage.

Sorron est le seul à se sentir vaguement concerné par les trouvailles de PJ, mais il n'est pas du tout désireux de partir à l'aventure. Au fond de lui-même, il ne croit pas trop que la pierre du vieux Garnier puisse être la Lame. Il encourage donc les personnages à chercher dans cette direction, mais sans trop insister.

Retour à Bernay

Si les personnages ont bien fait leur travail dans la première partie, le crâne de Garnier a été expédié à Venise. Il y a peu de chances qu'ils aillent le chercher là-bas !

En revanche, le reste de la famille vit toujours à Bernay. Et même si les PJ ne pensent pas consulter les vivants, ils peuvent toujours se rabattre sur l'épouse et les enfants d'Alphonse, qui reposent sagement dans leur chapelle...

- Interroger les morts impose de nouvelles négociations avec le maître du cimetière. S'ils se sont quittés en bons termes la dernière fois, cela peut se passer sans trop de problèmes. Évidemment, s'ils lui ont "volé" les restes de Garnier, ils ont tout intérêt à l'éviter. Jean-Paul Garnier, le fils d'Alphonse, est le plus susceptible de les renseigner. Il leur expliquera que toutes les collections de son père ont été données à des musées. Il se souvient de la pierre noire, mais ne sait pas du tout à qui elle a été attribuée... Il met une condition à l'obtention de ce renseignement : il veut qu'on le libère, autrement dit, qu'on le "tue" définitivement.

- Un bref coup d'œil à l'annuaire permet de découvrir quatre Garnier à Bernay. Le

troisième, Roger Garnier, sera le bon. Il est professeur de physique-chimie au lycée local. C'est un petit homme maigre, déplumé, à la barbiche jaunie par la nicotine et aux doigts incrustés de craie. Il passe son temps en constantes récriminations (sur ses élèves, qui ne valent pas ceux qu'il a eu lors de ses premières années d'enseignement ; sur le gouvernement, qui considère l'Éducation Nationale comme la cinquième roue du carrosse ; sur la vie en général, qui ne lui a pas fait de cadeaux... Vous voyez le genre). Ceci dit, il est flatté qu'on s'intéresse à son grand-père, qu'il considère un peu comme la gloire de la famille. Le fait que "cet éminent savant" n'ait pas donné son nom à une rue le hérisse encore, d'ailleurs. Il tentera de faire signer une pétition à ce sujet aux personnages.

"Malheureusement, messieurs, il me reste très peu de choses intéressantes. Mon père a tout dispersé un peu après la guerre. Mais si vous voulez venir chez moi consulter les documents qui restent, ce sera un plaisir".

Monsieur Garnier habite un pavillon rangé avec un soin maniaque. Feu son père était aussi méticuleux que lui. La collection d'objets d'art nord-africains d'Alphonse est cataloguée en détail. La pierre noire porte le numéro 34. Le descriptif ressemble à "bloc de basalte 103 x 45 x 10 cm. Bord inférieur entaillé. Présence d'inscriptions non déchiffrées sur le revers. Trouvé à Carthage, 1896". En consultant d'autres listes, Roger leur confirmera qu'elle a été donnée, en 1948, au Musée d'Histoire de Tunis.

Un voyage en Afrique du Nord semble s'imposer...

TUNIS

Valises... passeports... billets d'avion... et un beau matin, les PJ débarquent à l'aéroport international de Tunis. Il fait chaud, et le ciel est bleu. Un taxi hors d'âge les dépose dans le centre-ville.

Tunis est une grande cité (un peu plus d'un demi-million d'habitants). Elle est divisée en deux zones très différentes : la ville européenne, bâtie par les Français au XIXe siècle, et la médina (la vieille ville). Dans la première, les rues sont rectilignes, portent souvent des noms occidentaux. Le décor évoque le sud de la France plus que l'Afrique

L'HISTOIRE

Rien ne remplacera jamais un peu de préparation directe de votre part, mais voici un résumé succinct de la partie de l'histoire tunisienne qui nous intéresse.

La Tunisie est habitée depuis le néolithique. Mais ce sont les Phéniciens qui la font entrer dans l'histoire, environ mille ans avant notre ère, en y installant une série de comptoirs commerciaux. Il est intéressant de noter en passant que les Phéniciens venaient de la côte est de la Méditerranée. Le berceau de leur civilisation se trouvait à l'emplacement du Liban actuel, dans une région qui était aux mains des Selenim depuis des millénaires.

A l'époque, Utique est le principal avant-poste phénicien dans la région. Quelques siècles plus tard, arrive une nouvelle vague d'émigrants. Ils ne viennent pas faire du commerce. Ils cherchent une terre où s'installer. Selon les récits grecs, ils venaient de la cité phénicienne de Tyr, et étaient menés par une reine du nom de Didon. Celle-ci finit par choisir un emplacement propice, et fonde la ville de Carthage, "placée sous la protection de Baal" (une formule qui, dans le cas présent, n'est pas uniquement cérémonielle). En dépit de démêlés constants avec les nomades indigènes, la civilisation carthaginoise prospère. L'arrière-pays est soumis, puis assimilé en quelques générations. A leur tour, les carthaginois créent des comptoirs un peu partout en Méditerranée occidentale. A son apogée, la civilisation punique soutient la comparaison avec Rome... Mais il existe des différences importantes entre les deux cultures, la principale étant la religion. Les Carthaginois adorent Baal-Hammon et la déesse Tanit, et leur offrent régulièrement des enfants en holocauste.

La première guerre avec Rome éclate à propos de la Sicile. Elle dure jusqu'en 241 av. JC. Rome l'emporte, et s'empare de la Sardaigne et de la Corse. Carthage réplique en se taillant un nouvel empire dans le sud de l'Espagne. Puis, vers 210 av. JC, Hannibal envahit l'Italie. Il est vaincu au bout de plusieurs années de campagne. Carthage devient vassale de Rome. Mais le Sénat romain veut la mort de la ville. La troisième guerre punique dure de 149 à 146 av. JC. Cette fois, la ville est prise. La population est massacrée. On sème du sel sur les ruines. C'est alors que le Royaume de l'Arcane est détruit.

Un siècle plus tard, les travaux de reconstruction commencent. Carthage rebâtie devient la capitale de la province romaine d'Afrique. Jusqu'au Ve siècle, ce sera une grande métropole. Elle tombe ensuite sous la domination des Vandales, puis des byzantins... En 698, les musulmans s'en emparent. Une fois de plus, elle est rasée. Une ville nouvelle est construite à proximité. Ce sera Tunis.

du nord. En revanche, la médina est "tout à fait typique" : maisons basses, rues étroites, escaliers, marchés... On y trouve tous les souks et la plupart des marchands de souvenirs pour touristes.

Une fois installés à l'hôtel, que vont faire les PJ ?

A la recherche de la pierre noire

• Le Musée d'Histoire est un grand édifice en pierre blanchâtre, d'une laideur insigne. Il contient toutes sortes d'objets et d'œuvres d'art fascinantes, allant du néolithique à la domination turque. Mais les PJ ont beau le sillonner en tous sens, ils ne trouvent rien qui ressemble à une pierre noire... Elle n'est pas dans le catalogue. S'ils consultent un gardien, il les renverra à M. Mzaldi, conservateur adjoint.

Le petit bureau de Mohammed Mzaldi regorge de raretés et de documents anciens. Quant à l'occupant des lieux, c'est un petit homme rondouillard et serviable, qui déborde d'énergie et d'humour (et parle un excellent français !). Si les PJ lui exposent leur affaire avec un minimum de franchise, il se mettra littéralement en quatre pour les aider. C'est d'ailleurs relativement simple : il n'a qu'un ou deux coups de téléphone à passer, et peut-être une brève recherche à faire dans de vieilles fiches. Après quoi, il leur apprend que la pierre a été transférée en 1979 au Musée National de Carthage, à quelques kilomètres d'ici.

Le Musée National de Carthage

Il se dresse sur une colline, un peu à l'écart des ruines de la Carthage romaine. Sa visite





est très instructive mais, là encore, pas trace de pierre noire dans les collections exposées. En revanche, en vision-Ka, on peut distinguer d'imperceptibles traces de Lune Noire sur certains objets. Presque tous les accessoires religieux sont dans ce cas...

Suivant la même procédure qu'au musée d'Histoire, les personnages peuvent demander à parler à un responsable. On les aiguille sur M. Ezrouft, qui est malheureusement beaucoup moins aimable que son collègue. Il écoute attentivement l'histoire des PJ... et la vérifie (s'ils se sont fait passer pour des journalistes, il demande à connaître le nom de leur employeur et téléphone en France pour avoir confirmation, par exemple). Les imposteurs démasqués sont éconduits et menacés de la police en cas de récidive. S'ils prétendent s'intéresser à la pierre pour de vagues "raisons personnelles", il risque de les mettre à la porte sans autres formes de procès. A l'entendre, "l'intérêt de cette pièce ne justifiait pas sa présentation au public".

S'ils ont agi intelligemment, les PJ peuvent descendre dans le sous-sol, en compagnie d'Ezrouft et d'un gardien (armé d'une matraque). La pierre est conservée dans une salle blindée, avec un certain nombre d'autres objets abîmés ou tout simplement pas assez spectaculaires pour le touriste moyen. En vision normale, elle n'a rien d'impressionnant. En revanche, en vision-Ka, les Selenim auront un choc : la pierre semble entièrement faite de Lune Noire. Les caractères qui sont gravés à sa surface y ressortent en lettres de feu - ce qui est d'ailleurs le cas ! En d'autres termes, aucun doute n'est permis : même si ce n'est pas la légendaire Lame d'Akhénaton, c'est sans aucun doute un artefact puissant...

Le passé récent

Les PJ voudront peut-être jeter un coup d'œil à la presse de ces derniers jours, pour voir "s'il se passe des choses intéressantes en ville". C'est presque une tradition dans les scénarios d'enquête...

La réponse est : rien ! En revanche, s'ils remontent aux environs de 1980, ils trouveront plusieurs articles parlant de la pierre noire. A l'époque, elle était exposée, et il y a eu un "incident" qui a motivé son retrait. Chaque journal présente une version différente de ce qui s'est passé, mais les PJ finiront par dégager les faits suivants :

- Il y a eu une tentative d'effraction au musée.
- Le vol ne semblait pas être le mobile.
- Un gardien a été légèrement blessé. Les journaux donnent son nom et son adresse (quelque part dans la médina).
- La police recherche un européen de petite taille ("presque un nain", pour citer *Tunis-matin*) pour l'interroger.

Si les PJ sont tenaces, ils peuvent retrouver le gardien et entendre son histoire. Elle est simple : il a été assommé par derrière. Il se souvient vaguement d'avoir été traîné à travers plusieurs salles, avant de parvenir à se dégager et donner l'alarme. Il se souvient que son agresseur était tout petit "mais fort comme un bœuf". Ce que la presse n'a pas révélé, c'est que lorsqu'il l'a mis en fuite, ils étaient juste devant la pierre noire. "Et ce gars, il avait un couteau. Je l'ai bien vu, la lune l'éclairait en plein. Un vieux couteau tout rouillé. Je crois bien qu'il voulait me sacrifier - comme dans *Indiana Jones*, parfaitement !".

Il ajoutera, toujours à propos de la pierre, que les gardiens ne l'aimaient pas. Ceux qui passaient trop de temps dans la salle où elle était rangée faisaient de drôles de rêves...

Le tophet

Il y a eu deux Carthages : punique et romaine. Leurs ruines sont éparpillées sur plusieurs kilomètres le long de la côte. Les vestiges les plus abondants et les plus visités sont ceux de la ville romaine, mais ils n'ont guère d'intérêt pour les PJ.

De la ville punique, il reste le site des deux ports (civil et militaire). Il n'a rien d'impressionnant. Pour citer le guide Émeraude, ce sont "deux vagues lagunes aux contours indécis". Le tophet, site du temple de Baal et de Tanit, est le seul autre vestige important, et il se trouve à une bonne distance des ports.

Un jardin s'étend aujourd'hui au-dessus du temple, dont on ignore la disposition exacte. En revanche, on sait parfaitement que les centaines de minuscules stèles blanches qu'on voit partout marquent l'emplacement de tombes. Les PJ auront l'impression de se retrouver dans un cimetière. Il est très ancien, mais les morts y sont toujours étrangement actifs. Des voix d'enfants se font entendre. Elles s'expriment dans une





langue inconnue. Le guide précise que la tradition voulait que les familles nobles de la cité sacrifient leur premier-né à Baal. Généralement, le dieu "appelait" sa victime entre douze et quatorze ans. Lors des trois années de siège de la ville par les Romains, juste avant la catastrophe finale, des milliers d'adolescents lui ont été offerts, sans résultat.

La plupart des pierres tombales portent l'étoile de Tanit... et le symbole de Baal, qui se trouve être *un soleil surmonté d'un croissant de lune inversé* ! C'est une véritable signature !

A moins que l'un des membres du groupe ne parle le punique, ce qui est passablement improbable, il n'y a rien à tirer des morts.

En revanche, à leur seconde visite, les PJ apercevront un petit européen très laid. Assis sur un banc, il semble méditer profondément. S'ils s'intéressent à lui, ils pourront peut-être (jet de Filature) le suivre jusqu'à ses bureaux, à Tunis. C'est le mystérieux "nain" du musée... Nous reparlerons de cet individu un peu plus loin.

Si vous estimez que cela peut renforcer l'ambiance, l'un des PJ fera des songes étranges, la nuit qui suivra leur première visite. Il verra une immense construction de pierre noire, à l'architecture démente, mi-temple, mi-palais. Le soleil surmonté de la lune inversée est présent partout. Des hommes barbus en robes multicolores déambulent dans le bâtiment. Ils se consacrent à des tâches incompréhensibles. En une occasion, il les verra conduire un troupeau d'enfants terrifiés vers une ouverture sombre d'où s'échappe une terrible puanteur de chair grillée.

L'hôtel du Progrès

Comme son nom ne l'indique pas, l'hôtel du Progrès est un bâtiment vieillot. Il doit avoir été bâti vers 1880. L'extérieur est tout blanc, avec un grand jardin verdoyant. A l'intérieur, tout est décoré à la mode des années 1900. Malheureusement, la plomberie remonte aussi à cette époque, et l'installation électrique est à peine postérieure.

Le réceptionniste n'est pas méfiant. Connaissant les PJ, ils vont imaginer mille ruses biscornues pour consulter le registre. En pure perte : aucun "M. Malek" n'est descendu ici au cours de l'année précédente. Et pour cause ! Malek est tout simplement le directeur de l'hôtel. Si les

PJ ne pensent pas à cette possibilité, laissez-les patauger un jour ou deux avant de leur faire faire un jet d'Idée.

Malek est un petit bonhomme avec un petit visage de fouine, qui semble avoir une cinquantaine d'années. Il n'a jamais développé d'imaginaire, et possède un noyau de taille moyenne (une trentaine de points). Il est tout à fait conforme au jugement de Baal-Jeort : un imbécile pompeux. Il aime faire de grandes phrases, même et surtout lorsqu'il n'a rien à dire. Il prend des mines de conspirateur pour révéler les incidents les plus insignifiants, et aime à faire croire qu'il est très vieux... En fait, c'est surtout une girouette et un courtisan. Il a toutefois une immense qualité : il n'appartient pas directement à l'Ancien. Il devait un service à Baal-Jeort, et payait sa dette en gardant un œil sur le site de Carthage et en restant à l'affût de tout ce qui aurait pu être la Lame d'Akhénaton (un chercheur plus compétent aurait mis la main dessus il y a des années !). Sa "neutralité" officielle lui a valu de ne pas être inquiété par le culte.

Sa réaction dépend complètement du comportement des PJ. C'est un individu assez lâche. Il aime par-dessus tout être du côté des vainqueurs. Si les personnages se montrent polis et respectueux, écoutent ses histoires et ne lui demandent rien de dangereux, ils ont une chance de passer un séjour à peu près tranquille. En revanche, s'ils le prennent à rebrousse-poil, il n'aura rien de plus pressé que de faire un saut chez le Dr. Leblanc (le Dirigeant local du culte). Autour d'un verre de pastis, il lui donnera le nom et le signalement des PJ, et lui expliquera ce qu'ils viennent faire dans la région... Les personnages risquent d'avoir un avenir excitant, mais bref.

Mais pour l'heure, nous n'en sommes pas là. Lorsque les PJ se font connaître, il les accueille poliment. Il les invite à séjourner à l'hôtel. Il est avide de nouvelles. Le récit de la tragédie de Venise le navre, mais ne le surprend pas. Quelque chose d'analogue s'est déroulé à Tunis. Il laisse toutefois entendre qu'une bonne partie du personnel de l'Ancien a pu s'enfuir. Il ne sait pas où ils peuvent être, mais offre de se renseigner (à vous de voir s'il est sincère, ou s'il cherche juste à avoir la certitude que les PJ dépendront de lui d'une manière ou d'une autre). Il n'a pas grand-chose à ajouter à la lettre qu'il a expédiée à Venise il y a quelques mois. Il se déclare très surpris lorsqu'on lui apprend que la pierre

est dans la région. Il refuse catégoriquement de tremper, de près ou de loin, dans un cambriolage.

Si les PJ lui parlent de l'affaire du musée, il y a près de quinze ans, il partira d'un immense fourire. Il en pleure... Lorsqu'il aura repris son sérieux, il leur expliquera les causes de son hilarité. Elles sont assez minces. Simplement, dans le petit monde occulte de Tunis, "le nain" est une sorte de célébrité. "Il se balade entre ici et Tanger, au Maroc. Je crois bien que de temps en temps, il remonte vers la Grèce et l'Espagne. Je ne l'ai jamais rencontré, mais on m'a beaucoup parlé de lui. C'est un magicien humain, si j'en crois les rumeurs - mais pas doué, mais alors pas doué du tout. Rien que de mémoire, je pourrais vous citer deux ou trois autres affaires aussi ridicules que celle du musée. Des cérémonies grotesques au clair de lune, des échauffourées pitoyables avec d'autres occultistes... Il semble doté du don incroyable de rater tout ce qu'il entreprend". Pressé de questions sur son identité exacte, il lui semble se rappeler "qu'il est grec - il doit s'appeler Démétrios, ou quelque chose comme ça. Non, je n'ai pas la moindre idée de sa profession, mes pauvres amis. Mais je peux me renseigner". Ceci dit, si on ne mentionne pas cette affaire devant lui, il y a peu de chances qu'il parle de cet individu aux personnages, tout simplement parce qu'il ne voit pas le rapport.

Anton Demetriedes, armateur

Telle est la véritable identité du nain. Pour une fois, Malek sera fidèle à sa parole : il posera vraiment la question à quelques amis, et pourra en informer les PJ au bout de deux ou trois jours. Sinon, ce n'est pas très grave. Ils auront sans le moindre doute l'occasion de le croiser sur les ruines de Carthage.

Demetriedes est un homme riche, il ne répugne pas à le faire savoir. Il s'habille de costumes blancs coûteux, roule en BMW avec chauffeur... Les bureaux de son entreprise, sur le port, sont opulents à souhait. En revanche, il vit dans un petit appartement dans la vieille ville, dans un immeuble vétuste (mais très commodément pourvu d'une demi-douzaine d'issues).

Si les PJ passent un petit moment à le surveiller, ils ne découvriront rien d'anormal. Il passe ses matinées à son bureau, et ses après-midi à flâner à Tunis ou dans les ruines de Carthage. En revanche, il a de fortes chances de s'apercevoir qu'il est filé. Selon l'apparence des PJ, il ira les voir directement ou leur fera porter une "invitation" par un garde du corps bâti comme une armoire à glace. Un cambriolage rapide de son appartement permettra de trouver quelques objets intéressants : une robe noire, une coiffe cérémonielle qui ressemble vaguement à celles des prêtres de Baal, un grand couteau recourbé... mais aucun document écrit.

La vérité sur Anton Demetriedes

Le "corps étranger" au centre de son Ka-Soleil est tout simplement du Ka de Lune. Il a d'ailleurs assez d'humour pour avoir pris grand soin d'afficher son secret. Après tout, il a la certitude que personne ne réfléchira à deux fois à la ressemblance entre "Demetriedes" et "Demeter" (divinité romaine, préposée aux moissons... mais associée à la Lune).

Sous la couverture d'occultiste à la petite semaine à qui rien ne réussit, qu'il a mis des années à forger, se dissimule un personnage dangereux et surtout, un des très rares agents humains des Sauriens.

Sans être immortel, il jouit d'une vie très longue. Et ses maîtres lui ont donné un accès limité à leur étrange magie lunaire. Carthage est chargée d'histoire pour eux aussi... A une certaine époque, ils se sont eux aussi dissimulés sous le masque de Baal (ce dernier avait différents aspects, adorés sous plusieurs noms. Songez aux cultes rendus à Jupiter Tonnant, Jupiter Roi de l'Olympe... C'est le même phénomène). Les sauriens ont aussi été adorés sous le nom de Tanit - ou d'Astarté.

La pierre noire l'intéresse depuis des années, même s'il n'a jamais sérieusement tenté de se la procurer. Mais il a été averti par des "sources anonymes" qu'elle allait bientôt revêtir une importance cosmique. La venue des PJ ne le surprend donc pas vraiment. Quant à ses sources, ce sont tout simplement des agents des Parques, toujours à l'œuvre derrière le décor.



Une confrontation directe avec Demetriedes est possible. Il mesure à peu près un mètre quarante, ressemble à un chimpanzé, et prend soin d'être aussi désagréable que possible avec tous ceux qui sont plus grands ou plus beaux que lui (autrement dit, à peu près toute la planète). En vision-Ka, il dégage une aura bizarre. Il a bien du Ka-Soleil, et même en quantité respectable. Mais il semble y avoir autre chose, dissimulé au cœur de la lumière dorée... Une couleur plus froide. Cela n'a pas l'air d'être de la Lune Noire, pourtant. Par la suite, toute tentative pour lui soutirer du KS se heurtera à un mur, ce qui devrait plonger les personnages dans la plus grande perplexité.

Il est loin d'être hostile aux personnages, mais n'aime pas perdre du temps. S'ils choisissent de l'approcher sous une couverture plus ou moins pleine de trous, il les écoutera, avant de répondre quelque chose comme "ça suffit, créatures de Lune Noire. Parlons sérieusement. Nous pouvons sans doute nous aider mutuellement". Après une telle entrée en matière, les personnages sont généralement tellement surpris qu'ils déballetent toute leur histoire dans le moindre détail.

Lorsqu'ils ont terminé, il reprend la parole. "Si je comprends bien, vous voulez récupérer une stèle qui se trouve au musée de Carthage. Vous avez deux solutions : le vol ou le rachat. Mes modestes fonds sont à votre disposition. Disons cent mille dollars ? En échange, j'exige d'être présent lorsque vous l'utiliserez - arrêtez de prétendre que vous ne savez pas quoi en faire ! Je ne suis pas tombé de la dernière pluie ! Je veux aussi un peu de temps pour l'étudier. Si mes conditions ne vous conviennent pas, voici la porte".

Il y a peu de chances que les personnages refusent tout net. Ils vont sans doute passer un temps infini à négocier un accord qu'ils chercheront à ne pas respecter, avec la certitude que leur nouveau partenaire se prépare à les rouler de son côté...

Récupérer la pierre noire

Retourner voir ce bon M. Ezrouft en brandissant un chèque de cent mille dollars risque de faire sensation.

Malheureusement, ce n'est pas une bonne idée. En effet, la pierre noire est propriété du gouvernement. Techniquement parlant, c'est un "trésor national". Leur requête va

remonter par voie hiérarchique jusqu'au ministre des Monuments Historiques, qui suivra l'avis donné par une commission d'experts. Celle-ci se réunira... dans le courant de l'année prochaine, si tout va bien. C'est une procédure bureaucratique, mais sensée.

Suggérer qu'un bakchich pourrait accélérer les choses ne servira qu'à rafraîchir l'atmosphère. Ezrouft est un honnête homme, et les honnêtes gens sont susceptibles, c'est bien connu !

Le vol est donc la meilleure solution. C'est dangereux et immoral, mais c'est ainsi. Remarquez que les deux procédures s'excluent mutuellement. Même le plus borné des gendarmes trouverait suspect qu'un objet d'art disparaisse quelque jours après qu'on ait fait une offre d'achat mirobolante - surtout si l'acheteur potentiel était parti en fulminant parce qu'on ne lui avait pas donné l'objet tout de suite... La police tunisienne est efficace (mais pas totalement incorruptible).

- Si les PJ tiennent à agir seuls, ils vont droit au casse-pipe. Le musée est protégé par deux systèmes d'alarme électronique très efficaces, plus une douzaine de gardiens humains (dont un se tient en permanence à l'entrée du sous-sol). Les murs sont hauts, et les fenêtres ont des vitres blindées (FOR 20). De plus, ils ne déménagent pas une vulgaire statuette. La pierre noire pèse une bonne centaine de kilos. Une reconnaissance prudente des lieux permettra de trouver un petit chariot dans une pièce voisine. Il y a un ascenseur qui donne sur une cour intérieure. De là, il ne reste plus qu'à charger la pierre dans un camion et à partir sans attirer l'attention. Soyons francs : même l'équipe de "Mission Impossible" hésiterait ! Le seul élément qui joue en faveur des PJ est la mauvaise réputation de la pierre. Tant que l'alarme ne se déclenche pas, il y a peu de chances pour que les gardiens descendent voir ce qui se passe.

- En revanche, avec l'aide de Demetriedes, les choses s'aplanissent toutes seules. Les cent mille dollars filent dans les poches des veilleurs de nuit, qui se trouvent soudain frappés de cécité. Les systèmes d'alarme, quant à eux, resteront muets... Il ne reste plus qu'à organiser une diversion. Si les PJ n'y pensent pas seuls, Demetriedes suggérera de poser une petite bombe incendiaire en partant. L'explosion et l'incendie endommageront suffisamment le bâtiment pour que la disparition de la pierre passe inaperçue. Il ne reste plus qu'à poster une revendication, rédigée par un

pseudo-groupe islamiste décidé à "éradiquer la culture coloniale, qu'elle soit européenne et moderne ou phénicienne et antique", et le tour sera joué.

Bien entendu, même s'ils doivent conserver sans cesse l'initiative, les PJ ne pourront pas agir complètement seuls. Demetriedes les fera "assister" par des "matelots", soi-disant recrutés dans son entreprise. Ils ont tous des têtes patibulaires au possible. En fait, ce sont des hommes de main qui travaillent pour lui depuis des années. Ils ont pour instructions de garder les PJ à l'œil et de les abattre au premier signe de trahison.

La pierre noire, enfin !

C'est une plaque de roche noire, d'un mètre sur cinquante centimètres. Elle n'est pas très épaisse, et reste anormalement froide même en plein soleil. Ce dernier détail, ainsi qu'un poids légèrement trop élevé, sont les deux seules anomalies "physiques" perceptibles par n'importe qui.

L'inscription couvre toute la surface. En revanche, il ne semble pas qu'elle soit incomplète, même si le bord inférieur de la pierre présente une cassure

irrégulière. Le texte semble écrit en hiéroglyphes égyptiens, mais même les personnages ayant vécu une incarnation Nephilim à cette époque ne parviennent pas à le déchiffrer. Quoi qu'ils fassent d'autre, les PJ ont tout intérêt à en faire des copies, et si possible en déposer plusieurs exemplaires à l'abri dans des lieux protégés. La pierre est bien la *Lame originale*. C'est un artefact mystique d'une importance inconcevable mais, au fond, ce qui compte, c'est le message qu'elle porte. Si les PJ ont noué des contacts avec d'autres Selenim (voire avec des Nephilim avant leur *Métamorphose*), ils peuvent leur en faire parvenir des reproductions, et les mettre au travail dessus... De toute façon, il y en a pour des semaines.

En revanche, la présence de la pierre dans l'environnement des PJ va avoir plusieurs conséquences. Pour commencer, elle met toujours les humains mal à l'aise. Demetriedes semble être immunisé à cet effet, mais il est le seul. Et, nuit après nuit, les PJ vont rêver... Distribuez ces fragments d'images entre les joueurs. Précisez-leur bien que ce sont des *visions* émanant de la pierre, sans aucun rapport avec les images oniriques des humains. Elles sont présentées ici dans un ordre chronologique approximatif, mais distribuez-les dans le désordre.

ET le culte ?

Pour l'heure, le culte de Lilith a beaucoup de travail dans la région. A Tunis, le putsch a tourné court. Le relais de l'Arcane a été détruit, mais les neuf Selenim qui y vivaient se sont enfuis. Deux sont réfugiés dans la médina, quatre se sont envolés pour l'Europe, et trois se sont réfugiés dans les Royaumes tunisiens.

Carthage ne fut ni le seul, ni même le premier Royaume Selenim sur cette côte. Utique a son souverain depuis près de trois mille ans. D'autres, plus récents, se sont établis dans les villes musulmanes. Le moins ancien a mille cinq cents ans... Leurs maîtres sont en désaccord sur tout, sauf sur une chose. Ils se méfient tous du culte, et tiennent à le garder à l'écart de leurs affaires.

Le Dr. Leblanc, le Dirigeant de la branche tunisienne du culte, gère une clinique de chirurgie esthétique où il traite toute la "jet-set" du Maghreb. Il est engagé dans un jeu diplomatique complexe, avec l'espoir de rallier un ou deux souverains d'ici quelques mois. Entre cela et la chasse aux fugitifs de l'Arcane, il n'a absolument pas le temps de s'intéresser aux personnages. Mais les joueurs ne peuvent pas le savoir... Ils vont sans doute passer un temps fou à regarder derrière eux, dans la crainte de voir surgir des tueurs au service de Lilith.

Dans le pire des cas, ils risquent de se faire capturer et interroger un peu rudement (torturer, en clair). La pierre noire intéresse beaucoup Leblanc, qui veut tous les détails. Il ne dévoile pas ses sources. Si vous vous débrouillez bien, les PJ soupçonneront sans doute Demetriedes plutôt que ce brave Malek, si sympathique ! Et lorsque les sbires humains de Demetriedes interviendront pour les sauver, ils n'y comprendront plus rien du tout !

Considérez le culte comme une "réserve" à faire intervenir en cas de temps mort, ou si les PJ vont fourrer leur nez dans ses affaires (on ne sait jamais. On trouve des imbéciles suicidaires partout !).





- Une grande ville au bord d'un fleuve. Des bâtiments inachevés. Des ouvriers partout. Ibis et crocodiles. L'intérieur d'un palais. Un homme vêtu d'un pagne blanc, au corps étrangement déformé, rêve tout éveillé. Il se retourne, et regarde l'observateur dans les yeux pendant une seconde. C'est Akhénoton. Il a l'air très las.

- La ville en ruines, à moitié engloutie par le Nil.

- Errance à dos de chameau, à travers un désert, jusqu'à un petit port.

- Souvenir d'un long voyage en bateau, à l'avant d'une galère. Les hommes barbus qui composent l'équipage descendent périodiquement à terre enlever des enfants. Ils les égorgent rituellement, juste devant l'observateur.

- Construction d'une grande ville. Encore et toujours des humains qui se prosternent devant l'observateur, et qui conduisent des rites en son honneur. Un arrière-goût de leur adoration, au goût enivrant.

- Une gigantesque cité entourée d'une immense enceinte. Deux énormes ports fortifiés grouillant de navires de toutes tailles et de toutes formes. Carthage à son apogée...

- Des centaines d'enfants à la peau sombre parqués dans une sorte de cul-de-basse fosse. Des prêtres en robe noire viennent régulièrement en chercher quelques dizaines. Ils entrent dans le saint des saints et l'observateur les perd de vue.

- Souvenir d'un vol (ou d'une chevauchée ?) exaltante à travers des montagnes immenses et enneigées. Une fois dans la plaine, une succession de victoires sur de petits hommes à la peau claire. La campagne d'Hannibal...

- Carthage cernée par une série de camps retranchés. Cela grouille de soldats, les mêmes que dans la vision précédente.

- La ville en flammes. Les soldats déferlent par plusieurs brèches dans la muraille...

- La plus importante : un néant fuligineux, où brille une unique lueur, qui grandit peu à peu. L'observateur se rapproche et se rend compte qu'il contemple une bulle de Lune Noire où gît un Selenim rabougri.

Tout cela est un mélange de souvenirs de la pierre, de ceux du premier Sombre Souverain, plus une vision du destin actuel de Baal.

Essayer de porter la pierre au tophet serait une excellente idée. Il y a des chances qu'ils y pensent tout seuls, d'ailleurs. Si ce n'est pas le cas, soufflez-leur l'idée par Demetriedes.

A peine la pierre est-elle déchargée du camion que les morts commencent à se lamenter. Tous les assistants, humains et Selenim (plus les éventuels touristes) se sentent aspirés, happés... Et ils se retrouvent dans un cul-de-basse fosse, avec des dizaines d'enfants et d'adolescents. Ils sont dans des corps juvéniles, mais n'ont pas accès aux souvenirs de leur "nouveau simulacre" (tout cela n'est pas réel, mais marchera mieux si les PJ sont persuadés d'avoir voyagé dans le temps pour de bon). Les humains ordinaires paniquent. Demetriedes prend tout cela avec beaucoup de calme.

Les prêtres arrivent immédiatement après, et tout le groupe se retrouve désigné pour le sacrifice.



Cette fois, ils vont pouvoir contempler l'intérieur du saint des saints. C'est une salle colossale, toute de pierre noire. Une gigantesque statue métallique de Baal dans laquelle brûle un brasier monstrueux se dresse dans le fond. Les flammes grondent et le bruit, amplifié par la statue, donne l'impression que Baal rugit... Les corps des PJ sont entravés, puis poussés dans la gueule du monstre. En un instant de cauchemar, leur chair est consumée. Ils se retrouvent dans le néant. Et, comme dans leur vision, ils aperçoivent une bulle de Lune Noire. Et cette fois, ils reconnaissent le Selenim qui se trouve à l'intérieur. C'est Baal. Les âmes des humains qui ont été aspirés en même temps qu'eux flottent jusqu'à lui, sous forme d'étincelles de Ka-Soleil. Il les happe... Sa bulle se dilate légèrement, et il ouvre les yeux. Cela ne dure que quelques secondes, puis il sombre de nouveau dans le coma.

Les PJ reprennent conscience, allongés au milieu des stèles du tophet. Ils sont vivants et dans leurs corps d'origine, bien entendu. Demetriedes se réveille juste après eux. Il a tout vu, lui aussi. Les autres humains n'ont pas eu cette chance... Ils reprendront connaissance, mais leurs âmes ont été dévorées par Baal. Il leur reste un ou deux points de KS, et ils ne valent pas mieux que des légumes.

En vision-Ka, les PJ pourront constater que la pierre est imperceptiblement moins lumineuse.

Que faire ?

Si les joueurs comprennent que Baal est encore vivant, et qu'il a besoin de Ka de Lune Noire pour recommencer à vivre, parfait ! Ils sont brillants. Sinon, c'est Demetriedes qui tirera les conclusions qui s'imposent. Toutefois, il ignore la relation exacte entre Ka-Soleil et Ka de Lune Noire.

Il conclura donc qu'il faut sacrifier beaucoup, beaucoup d'humains à Baal, et il proposera immédiatement ce plan aux PJ. Il s'offre pour servir d'officiant.

De leur côté, les PJ auront peut-être l'idée de "consommer" une partie du Ka de la pierre noire. Mais ils ne savent pas trop comment faire...

Disons-le, les deux options peuvent réussir. Mais leurs répercussions dans le monde matériel ne seront pas tout à fait les mêmes...

- Si c'est l'option Demetriedes qui est retenue, il faudra se procurer des victimes. Jamais à court d'idées, il propose qu'on détourne un car scolaire, ou que ses hommes attaquent un orphelinat. Si les PJ rejettent ces suggestions comme "trop voyantes", il donnera des ordres pour qu'on lui fasse parvenir une centaine d'enfants - l'esclavage est loin d'avoir totalement disparu dans certains coins du globe, et il a les contacts qu'il faut. Il y en a pour deux ou trois semaines, au cours desquelles les PJ ont encore le temps de reprendre leurs esprits. Ce n'est *pas* une bonne idée !

La cérémonie se tiendra une nuit de nouvelle lune (histoire de mettre toutes les chances de leur côté). Vers deux heures du matin, le tophet est désert. Le rituel se déroulera sans incidents, et le contact avec Baal aura lieu.

En revanche, ne vous gênez surtout pas pour faire intervenir la police une fois qu'il sera terminé. S'ils ne débarquent pas sur les lieux du massacre, les policiers boucleront leur enquête en quelques jours. Même s'ils s'échappent, les personnages se retrouveront accusés de complicité de meurtres et de trafic d'esclaves. Et la Tunisie a passé des traités d'extradition avec (presque) tous les pays d'Europe.

- S'ils pensent à la pierre, c'est plus rapide et plus simple. Il suffit de recommencer comme la veille. Une fois devant Baal, il n'y a qu'à se concentrer sur la pierre noire, et à "transfuser" la Lune Noire qu'elle contient à Baal. Il reprendra vite conscience... (si vous voulez formaliser la procédure, demandez un jet de KLN (noyau) x2 à l'un des PJ).

Message du roi mort

Il peut communiquer avec les personnages. En revanche, ces derniers vont avoir du travail pour lui expliquer ce qui s'est passé dans le monde extérieur. Pour lui, les armées de Rome sont toujours en train de piller la ville...

En revanche, il est plus au courant des événements occultes. Avant de mourir, il s'est "relié" à quelques Royaumes, dont celui de Babylone.

Il laisse les personnages lui exposer la situation, avant de prendre la parole. Il répondra très brièvement à leurs questions. Ne vous fatiguez pas à être explicite. Vous verrez : les



joueurs peuvent déduire des merveilles à partir d'une phrase totalement dépourvue de sens.

Voici quelques questions prévisibles, et leurs réponses.

• **“Qu'est-ce que la pierre noire ?”**

- C'est le Legs d'Akhénaton. C'est la clé de l'Agartha pour notre peuple. C'est votre destinée à tous.

• **“Que devons-nous en faire ?”**

- Avec elle, vous régnerez sur l'Arcane.

• **“Et le culte, on s'en débarrasse comment ?”**

- Même une mère aimante peut désavouer ses enfants. Allez à Babylone. Lilith... Avec la pierre, elle ne peut que vous reconnaître.

• **“Qu'est devenue Lilith ?”**

- Pas un dieu... mais bientôt... bientôt... (silence).

• **“Qui est (ou qu'est) Demetriedes ?”**

- Une main... un œil... un allié ou un ennemi. Jamais un ami !

Prolongez l'entretien tant que les PJ auront des questions à poser. Après tout, c'est une occasion unique. N'oubliez pas que si Demetriedes est là, il interviendra sans doute aussi. Baal le regarde avec mépris, mais lui répond. L'agent des Sauriens veut avant tout des précisions sur la Lune Noire, et sur l'état de Lilith.

Conclusion provisoire

La communication avec Baal finit par être interrompue. La pierre noire ne brille plus que d'un faible éclat (où les âmes ont toutes été absorbées). Le Sombre Souverain replonge dans son coma. Les personnages ont sans doute hâté son réveil de quelques siècles...

Mais pour l'heure, les PJ se retrouvent investis d'une mission dont ils se passeraient sans doute fort bien : aller à Babylone et se présenter devant Lilith en personne...

Anton Demetriedes, agent humain des Sauriens

Apparence : un mètre quarante, chauve, ridé, avec une demi-douzaine de verrues sur le visage. Il est très coquet, et affectionne les costumes blancs (avec *toujours* un oeillet rouge à la boutonnière). Il parle d'une petite voix haut perchée.

Comportement : avec les PJ, à la fois arrogant et humble. Après tout, ils sont magiques, et pas lui. Avec le reste du monde, selon les circonstances. Au naturel, il est cruel, efficace et très intelligent. Ceci dit, il a une couverture de sorcier inepte à maintenir.

Age : 143 ans (en paraît 50)

FOR 8

CONS 9

INT 19

DEX 13

CHA 10

Ka-Soleil : 22

(spécial : Ka de Lune 3)

Points de vie : 9

Modificateur de force : -1d4

Actions : 3

Compétences :

Racine social 103%

Tir au pistolet 65%

Autres à votre bon vouloir

Sorts et facultés :

- Il connaît un ou deux rituels de magie saurienne, mais ils ne lui serviront à rien dans le contexte de la campagne...
- Par ailleurs, il est immunisé à l'absorption de Ka-Soleil.
- S'il meurt, les PJ verront une sphère de Lune quitter son corps et filer sur les champs magiques. Ses maîtres recevront un dernier rapport, et enverront ou non un autre agent.

Chapitre III : BABYLONE

INTRODUCTION

La seule raison qu'ont les personnages de se rendre dans le berceau de leur race est le très vague témoignage de Baal. C'est maigre, mais cela suffit dans la plupart des cas. Toutefois, au cas où leur bon sens triompherait de la grandeur mystique de la mission dont ils sont investis, vous allez avoir un peu de travail à faire pour les remotiver.

La solution la plus simple reste l'usage judicieux de quelques rêves, présages et visions, destinés à leur faire comprendre que de graves événements se préparent en Mésopotamie. S'ils se précipitent en Irak, vous pourrez les utiliser pendant le trajet.

Si cela ne suffit toujours pas, vous pouvez sortir l'artillerie lourde, à savoir une intervention indirecte des Parques. Elle pourrait, par exemple, prendre la forme suivante : un beau jour, Malek reçoit un message qui leur est adressé. Il émane d'un certain Ossik. Malek le connaît, et leur explique qu'il s'agit d'un Selenim assez haut placé dans la hiérarchie du culte. Il fait plus ou moins office de bras droit pour le docteur Leblanc... Il offre une rencontre en terrain neutre, et il est sincère. Si les PJ acceptent sa proposition, il aura une longue discussion avec eux (de préférence dans un cimetière, à la lueur de la lune).

Son simulacre est mal rasé et paraît manquer de sommeil. Depuis le jour où les personnages ont rendu visite à Baal, Ossik est harcelé par des visions de plus en plus fortes, où il voit une immense pyramide à étages, une Lune Noire flottant dans le ciel et des enfants sacrifiant une vieille femme (ce qu'il interprète correctement comme le présage de la mort de Lilith). Il voit souvent les PJ contemplant les ruines de Babylone du sommet de la grande ziggourat. Sans savoir pourquoi, il est certain qu'ils ont un rôle très important à jouer dans l'avenir. Et un matin, après avoir rêvé d'eux, il s'est éveillé avec le nom de Malek flottant dans son esprit...

Il fera tout ce qui est en son pouvoir pour les pousser à se rendre auprès de Lilith le plus rapidement possible.

En route

La situation internationale étant ce qu'elle est, il est difficile de se rendre en Irak si vous n'êtes ni journaliste, ni membre d'une ONG, ni haut fonctionnaire international. Dans les trois cas, il faut être dûment accrédité. On est pris en charge dès la descente de l'avion par une nuée de fonctionnaires très polis, qui veillent à ce que vous ne vous éloigniez pas des limites permises et que vous ne voyez que ce que vous êtes censé voir. De toute manière, il y a peu de chances que les personnages puissent se forger une couverture d'envoyé de l'ONU en un rien de temps...

Restent deux possibilités : s'introduire en fraude dans le pays, ou essayer de se faire passer pour, disons, les représentants d'une entreprise occidentale désireuse d'investir dans le pays.

Dans ce dernier cas, les choses peuvent aller assez vite. Tout dépend bien entendu de l'ancienne profession du simulacre, de ses contacts avec le gouvernement français (ou avec d'autres Selenim ou Nephilim, qui pourraient lui donner le petit coup de piston dont il a besoin). Il faudra constituer un dossier, obtenir des lettres d'introduction de hauts fonctionnaires, se mettre en rapport avec le Ministère du Commerce irakien (ou avec celui du Tourisme, ou celui de la Culture, selon la couverture choisie). Les personnages découvrent des interlocuteurs souriants, visiblement désireux d'attirer de nouveau les investisseurs après la "parenthèse malheureuse" de ces dernières années. Bien entendu, pendant les quinze jours que durent les pourparlers, la police secrète irakienne vérifie le passé des personnages... Si tout se passe bien, ils recevront leur visa en un temps record (si tout ce passe mal aussi, d'ailleurs. Mais dans ce cas, on les soupçonne d'être des agents de renseignement au service de la DGSE. Ils seront discrètement surveillés pendant tout leur séjour). Le ministère avec qui ils ont traité met un interprète et une voiture à leur disposition et leur réserve des chambres dans un grand hôtel de Bagdad. Le programme de leur visite comporte bien évidemment des discussions d'affaire (les PJ ont intérêt à préparer *soigneusement* leur couverture), mais aussi une visite de tous les sites historiques d'Irak... dont Babylone, bien entendu.



VISIONS...

Voici quelques idées d'hallucinations à infliger aux PJ. Ne vous sentez pas obligé de leur donner la forme de rêves. Le fait que le simulacre soit éveillé ou endormi n'a aucune importance pour celles qui les projettent. Les personnages vont sans doute passer des heures à se demander d'où elles viennent. La réponse est, bien entendu, les Parques.

Laissez le PJ réagir exactement comme il l'entend à ses visions. Elles se déroulent "en temps réel". Il peut parler, courir, se battre... Évidemment, son simulacre agit de même. Pour un observateur non prévenu, il se comporte comme un dément.

- Le paysage s'efface... Le PJ se retrouve dans un désert de sable et de rochers. Il est midi. La chaleur est insupportable. S'il essaye de trouver un abri, il découvre une petite caverne, où débouche un couloir. Il descend profondément dans la montagne, jusqu'au cœur de la terre... Elle se referme sur le personnage, qui est lentement broyé.

- Le personnage est sur un énorme nuage noir, par les déchirures duquel il aperçoit une plaine verdoyante, très très loin en dessous de lui. Un palais se dresse non loin de là. Il semble fait d'air et d'eau. En son centre, une salle du trône où est enchaîné un prodigieux géant barbu. Il ressemble beaucoup à une créature de Kabbale. C'est Mardouk, le dieu babylonien des pluies. Il est très désireux de converser avec le visiteur. Il lui expliquera qu'il a été fait prisonnier il y a des siècles par les Assassins, et que son absence a sonné le début de la lente désertification du Croissant Fertile (là où sont nées les premières civilisations, c'est-à-dire en gros le sud de la Turquie et l'Irak). Sa libération pourrait faire l'objet d'une quête ultérieure. Pour l'heure, tout ce qu'il peut dire est que Lilith (qu'il appelle "Isthar") court un danger mortel. Il supplie le personnage d'aller à son secours. Il explique volontiers qu'elle est une partie de l'Ordre Cosmique, et que sa mort ferait s'écrouler les cieux. Il n'a pas tellement tort. La mort de Lilith créerait un nouveau champ magique et bouleverserait profondément le monde tel que nous le connaissons.

- Une plaine désertique, de nuit. Le personnage plane à une cinquantaine de mètres au-dessus du désert. Soudain, une crevasse apparaît sur le sol... puis d'autres. Elles répandent un flot de lumière noire. Puis la plaine éclate. Une énorme sphère de Lune Noire s'élève dans le ciel. Le personnage se sent attiré, aspiré... et consumé, comme un papillon qui se serait approché de trop près d'une bougie.

- Brefs aperçus d'un monde où le soleil brillerait d'une triste lumière pâle. Les humains y ont l'air perpétuellement las. Ils sont de plus en plus semblables à des fantômes. Pourtant, leur civilisation a l'air de prospérer : les villes sont plus grandes et plus peuplées qu'aujourd'hui, il y a des avions, des autoroutes... et des Selenim, nombreux et forts. Le PJ voit un roi prendre ses ordres de l'un d'eux. Les Nephilim sont là aussi : faibles esprits des sources, misérables gardiens d'un feu, spectres tirant leurs misérables forces de champs magiques altérés... C'est le futur rêvé par le culte.

La voie officielle est hérissée de difficultés. Les personnages devraient en être conscients. Les quelques lignes qui précèdent dépeignent un scénario idéal. Dans la pratique, il y a de fortes chances pour que leur demande de visa soit sèchement repoussée... Ce qui a le mérite de les obliger à être inventifs.

S'ils choisissent l'illégalité, Demetriedes va une fois de plus se révéler utile. Il connaît du monde en Turquie et au Kurdistan, et se déclare prêt à aider les personnages à s'infiltrer discrètement en Irak. Il n'y met aucune condition. S'ils acceptent son offre, les PJ vont se voir doté de fausses

identités (membres de Médecins Sans Limites). Leurs faux passeports ont l'air assez solides pour abuser la plupart des douaniers... Ils prennent l'avion jusqu'à Ankara, en Turquie. De là, un train brinquebalant les mène à Mardin, sur les bords du Tigre. Ils sont à une centaine de kilomètres de la frontière irakienne. Ils doivent y rencontrer un certain M. Zergaï, qui s'avère être un aimable vieux monsieur, impliqué dans une douzaine de trafics plus malhonnêtes les uns que les autres (haschisch, prostitution, armes... tout ce que vous voulez). D'habitude, il fait plutôt sortir des Kurdes d'Irak mais moyennant quelques milliers de dollars, il veut bien y faire entrer les PJ

(qui, ne l'oubliez pas, devraient être porteurs de la pierre noire, lourde et encombrante à souhait. Sans oublier, qui sait, la caisse du *Livre Interdit*).

Les personnages poursuivent leur périple dans une automobile hors d'âge. Leur chauffeur a une tête d'assassin. D'ailleurs, c'en est un. Il les conduit à Cilo, un village perdu dans les montagnes. Il fait chaud, et c'est déjà presque le désert... De temps à autre, des avions militaires survolent l'endroit. Les PJ sont présentés à Ali, leur passeur. C'est un vieillard racorni dont l'ambition la plus chère est de voir un jour Bagdad rasée par les Kurdes. Il possède plusieurs mulets, et c'est sur leur dos que les personnages s'aventurent dans les montagnes. Les postes-frontières sont esquivés sans trop de difficultés, et ils arriveront à Mossoul quelques jours plus tard. Bagdad est deux cents kilomètres plus au sud. Babylone est cent cinquante kilomètres plus bas, sur le cours de l'Euphrate. Ne vous gênez surtout pas pour développer ces brèves indications. Bien préparée, l'entrée en Irak peut occuper une bonne séance de jeu !

Bagdad

Il n'est pas certain que les PJ s'y arrêtent, et peu probable qu'ils prennent le temps d'y lire les journaux, mais qui sait ? Si c'est le cas, ils découvriront avec beaucoup d'intérêt que depuis quelques semaines, il se passe des choses bizarres en ville... Bien sûr, les informations sont filtrées par la censure, mais on parle à mots couverts d'une épidémie de meurtres. Il y aurait même eu une émeute dans les bas quartiers... La chaleur y est peut-être pour quelque chose, mais n'explique pas tout.

Si les PJ se sont vus adjoindre un interprète, il pourront étudier le phénomène d'assez près : il est fatigué, irritable et alterne les crises de léthargie avec des accès d'hyper-activité. Il semble ne plus exercer qu'un contrôle assez ténu sur ses émotions. La Pavane est presque trop forte pour être supportable, et la vision-Ka révèle la présence d'une concentration de Lune Noire encore jamais vue... Si les PJ restent quelques jours, ils apercevront de fins tentacules de Lune Noire, qui s'introduisent dans le corps de leurs interlocuteurs humains et en retirent délicatement des fragments de Ka-Soleil. Ce sont les "récolteurs" de Lilith... Et tout cela se déroule à cent cinquante kilomètres du cœur de son Royaume !

Babylone

Les lieux

- Le Babylonian Hotel. Situé à quelques kilomètres des ruines, cet immense complexe hôtelier se dresse au milieu d'une oasis. On y accède par une longue route goudronnée, qui ne mène que là. Destiné à héberger des milliers de touristes dans un confort "trois étoiles", il est quasiment vide. Le personnel est très réduit, et des ailes entières du bâtiment ne sont jamais visitées par les équipes d'entretien. L'architecture et le climat sont différents, bien sûr, mais l'ensemble fait irrésistiblement penser à "*Bunker Palace Hotel*". C'est un point de chute idéal pour les PJ, pour peu qu'ils fassent preuve d'un minimum de discrétion (ou qu'ils soient prêts à acheter le silence des employés, ce qui est tout à fait possible).

- La porte d'Ishtar, le Palais Royal, la Grande Ziggourat et une partie des remparts ont été reconstruits à grands frais par le gouvernement irakien. Malgré une incontestable bonne volonté et une fidélité historique certaine, l'ensemble fait irrésistiblement penser à un gigantesque décor de cinéma.

- La porte d'Ishtar est un mélange de porte fortifiée et d'arc de triomphe monumental, haut





d'une quarantaine de mètres. Elle est entièrement recouverte de briques vernissées vertes et bleues où se détachent des silhouettes de lions. De là, une grande avenue mène au palais.

- Les remparts sont très imposants, mais loin d'être achevés. De plus, ils n'ont pas été construits pour durer... Certains secteurs menacent déjà de tomber en ruine.

- Le palais royal, en revanche, a été bâti pour l'éternité. Là encore, le décor est à base de briques vernissées vertes et bleues, égayées par de complexes motifs géométriques multicolores. La salle du trône, au centre du complexe, est colossale. La fidélité de la reconstitution est un peu gâchée par la présence d'une vaste fresque derrière le trône. Elle représente, dans un style parfaitement contemporain, Nabuchodonosor et Saddam Hussein se serrant la main par-dessus un paysage verdoyant. En dessous, une inscription en arabe déclare en substance : "Gloire à Saddam Hussein, qui a relevé Babylone de ses ruines".

- Enfin, la Ziggourat est une monumentale pyramide à sept degrés, hérissée de créneaux et traversée par un escalier titanesque, qui s'élève vers ce qui était, il y a trente siècles, la demeure de Mardouk sur Terre. Dans l'imaginaire

occidental, on s'en souvient sous le nom de Tour de Babel, et elle donne vraiment l'impression de monter jusqu'au ciel.

• Les véritables ruines sont infiniment moins spectaculaires, et en tout cas absolument pas susceptibles d'attirer les touristes. Il y a quelques pans de mur, les fondations d'un ou deux bâtiments. Du ciel, ou de la Ziggourat, on peut deviner les contours d'une petite portion de la cité originale, rien de plus.

• Le désert encercle complètement la ville. Il est conforme aux clichés du genre : une étendue stérile, mi-sable, mi-roc, hantée de chacals. L'oasis la plus proche se trouve à une dizaine de kilomètres à l'ouest. L'Euphrate se trouve à un peu plus d'une heure de marche vers le sud.

Les parties en présence

A vous de décider : les ferez-vous tous entrer en jeu ? Ou juste une partie ? Pour les personnages, la présence de tout ce monde augure d'une diplomatie affreusement compliquée. Il faut déterminer qui est qui, puis essayer de manœuvrer les uns contre les autres, en évitant de se faire manipuler... Bref, le genre de choses

Un peu d'histoire

Une fois de plus, comme pour Carthage, rien ne remplace les recherches personnelles...

Babylone est l'une des plus anciennes cités du monde. Elle a sans doute été fondée vers 2000 av. JC. Sa première heure de gloire sonne trois siècles plus tard. Sous le règne d'Hammurabi (vers 1700 av. JC), elle domine le centre de la Mésopotamie. Politiquement parlant, l'empire babylonien sera éphémère. Mais la ville survit, et sa culture, sa religion et ses traditions marquent toute la région pour plus de mille ans. Tantôt indépendante, tantôt capitale de province, soumise ou en révolte, victorieuse ou rasée, Babylone dure. Située au carrefour des routes commerciales, elle devient la plus grande métropole de son temps.

Elle finira par être soumise par les Assyriens qui, tout en lui faisant la guerre, la ménagent en raison de son ancienneté. Cette tolérance ne va toutefois pas jusqu'à la faiblesse et en 689 av. JC, à l'occasion d'une révolte plus importante que les autres, la ville est rasée. Les statues de ses dieux sont mutilées et emmenées en captivité à Ninive. A peine cinquante ans plus tard, la ville est rebâtie. Avec l'aide des Mèdes, son souverain Nabuchodonosor attaque l'Assyrie. Le tout-puissant empire assyrien s'écroule en quelques années. Pendant un peu plus d'un siècle, c'est Babylone qui va dominer l'ensemble Irak-Syrie-Palestine. Au passage, son roi fait raser Jérusalem et déporter tous les Juifs à Babylone... Vers 550 av. JC, profitant d'une guerre civile et religieuse, les Perses s'emparent de Babylone et de son empire. La ville ne sera plus jamais indépendante, mais elle conserve un immense prestige. Alexandre viendra y mourir... Puis, le centre de gravité du monde se déplaçant lentement vers l'ouest, Babylone se dépeuple peu à peu. L'Euphrate, en changeant de cours, la condamne au désert et à l'oubli. Il en sera ainsi jusqu'aux grandes expéditions archéologiques du XIXe siècle. Plus près de nous, dans les années 70, les autorités irakiennes ont décidé de rebâtir la ville telle qu'elle était au temps de sa splendeur...

que certains joueurs peu subtils ont en horreur. Si vous estimez qu'à ce stade, ils accueilleront mal ce genre de nuisances, vous êtes libre d'en faire rentrer un certain nombre "à l'arrière-plan".

- Anton Demetriedes, représentant les Sauriens. Eh oui, le revoilà ! Il a pris ses quartiers au Babylonian Hotel, et passe une bonne partie de ses journées au sommet de la Ziggourat, guettant l'arrivée des PJ. Comme il leur expliquera sans doute autour d'un cocktail : "Voyez-vous, mes bons amis, vous n'étiez pas plus tôt montés dans l'avion que j'ai été pris de terribles scrupules à l'idée de vous abandonner. J'ai pris mes dispositions - mon nom a encore un certain poids ici et là, vous savez. J'ai obtenu pour moi des faveurs qu'il m'avait été impossible d'avoir pour vous... Bref, me voici, avec un visa de tourisme d'une durée illimitée et l'espoir que nous pourrions travailler ensemble de manière fructueuse, comme à Tunis". En fait, il n'a pas le moindre visa, et n'est pas venu à Babylone par des moyens ordinaires... Il y a été transporté par magie. Il a pour instructions de veiller sur Lilith, et d'empêcher sa mise à mort. Cela correspond, dans une certaine mesure, aux objectifs immédiats du groupe. Les PJ peuvent donc compter sur lui pour le moment. Au fait : si vous avez à faire à des étourdis qui ont laissé la pierre noire à Tunis, il l'aura amenée. Elle est indispensable pour ce qui va suivre...

- Le major Abd-el-Sadek, représentant les autorités. Il incarne la Loi dans la région, et dispose pour la faire respecter d'une trentaine de soldats dépenaillés, au moral assez bas. Par malheur pour les PJ, c'est un militaire sérieux, solide et froid, qui prend sa tâche très à cœur. Or, la chasse aux clandestins entre dans ses attributions, tout comme la surveillance des ruines. Les événements de ces dernières années lui ont inculqué une solide aversion pour les occidentaux (ainsi qu'une haine virulente pour les américains et les britanniques). Toutefois, il est assez bon politique pour faire passer ses sentiments après les nécessités du moment. Selon le comportement des PJ, il peut être leur pire ennemi... ou être à leurs côtés au moment de l'assaut final contre le culte. Accessoirement, il est tout à fait en mesure de faire expulser Demetriedes, pour peu qu'on lui signale son existence.

- Hiram Anderson et Kent Markham, "touristes" et Templiers de passage. Tous deux sont américains, et se font passer pour les représentants d'une grande compagnie pétrolière. Ils logent à l'hôtel, et passent une partie de leur temps dans les





ruines. Ils ne sont pas bien dangereux pour les PJ. Ils sont en mission auprès du Vieux de la Montagne local, et profitent de leurs loisirs pour enquêter (presque en amateurs) sur le "climat" étrange qui règne dans le pays. Ils sont bardés d'amulettes en orichalque, et peuvent se procurer assez vite des armes à feu (en une journée, le temps de faire un aller-retour rapide à Bagdad). Ils n'ont pas de préjugés contre la violence, mais sont prudents. Le culte les a repérés et les ignore. Sadek sait qu'ils sont là, et rêve de les renvoyer dans la fosse à serpents impérialiste et décadente que sont les USA... Mais malheureusement, leurs visas sont en règle. A part rendre les PJ nerveux, ils ne feront sans doute pas grand-chose... à moins que les personnages ne décident de les utiliser à leurs propres fins. Ils ne sont pas faciles à manipuler, mais la perspective de démanteler à eux seuls un complot ourdi par les Supérieurs Inconnus suffit à leur faire oublier toute prudence.

- Es-Saamar, Ancien du culte de Lilith. Il a l'apparence d'un vieux sage, un peu ermite, un peu rebouteux, et vit dans une grotte à proximité des ruines. Il est assez puissant, et s'est imposé cet exil volontaire pour éviter que des Selenim trop curieux ne s'approchent de la déesse. Autrement dit, pour écarter des curieux du genre des PJ. Il passe toutes ses soirées à errer dans la ville, observant les touristes et servant de guide pour quelques piastres. Il y a de très fortes chances pour qu'il repère les personnages et qu'il prenne contact avec eux. Il a un imago impressionnant, et un noyau très développé. De plus, il leur fait bien sentir qu'il est ici sur son territoire, et qu'ils n'ont rien à y faire. Il commence par leur demander ce qu'ils font là. Il se fait passer pour le "portier" du Royaume, chargé d'éconduire les importuns. Ce n'est pas faux, d'ailleurs, à ceci près que ce n'est pas Lilith qui l'a nommé. Selon le comportement des PJ, il sera plus ou moins amical. Si l'on en arrive à un conflit ouvert, sachez qu'il peut faire appel à une centaine d'humains armés. Ce sont des bédouins nomades, qui savent ce qu'il est et ont passé un accord avec lui. Il aura besoin de quelques jours pour les trouver, mais une fois que ce sera fait, les personnages peuvent s'attendre à de gros ennuis. Dans le pire des cas, ils seront capturés et interrogés sans merci (à l'aide de Ceux dont le Nom n'est Jamais Évoqué, si besoin est).

- Peu après l'arrivée des PJ, un car entièrement rempli de touristes japonais débarque à l'hôtel. Contrairement à ce que pourraient

soupçonner des personnages paranoïaques, ce sont d'honorables hommes d'affaires nippons, venus à Bagdad négocier un important contrat. Ils passent une journée à explorer les ruines et à noircir de la pellicule avant de réembarquer. Ils sont tous en costume noir, avec une cravate, un appareil photo en bandoulière et un masque chirurgical blanc pour les protéger de la poussière - une vision incongrue sur fond de temples et de palmiers...

- En revanche, s'il tardent trop à agir, d'autres "touristes" plus dangereux vont arriver. Le sacrifice prochain de Lilith nécessite la présence d'un bon nombre d'Enfants. La plupart ne se soucient pas de s'aventurer parmi les humains, et arriveront directement dans les ruines, mais deux excentriques commenceront par faire une visite sur le lieu de leurs anciens exploits (ils ont connu une carrière glorieuse, sous le masque de divinités, à Uruk et à Assur, au milieu du troisième millénaire avant le Christ). Ils sont beaucoup plus dangereux qu'Es-Samaar. Soit dit en passant, ce dernier n'est pas au courant de leurs plans, et se rebellera lorsqu'il viendra à les apprendre. Tout à fait intentionnellement, nous n'avons pas fixé de date pour leur arrivée, ni pour leur passage à l'action. Cela vous permettra d'ajuster la chronologie en fonction de votre groupe et de vos envies. Si vous voulez mettre encore un peu plus de pression sur vos malheureux joueurs, il se pourrait qu'ils soient déjà là et qu'ils passent à l'action dans une ou deux nuits. Si vous estimez que les PJ ne supporteront pas le choc, remettez leur arrivée jusqu'à la conclusion de l'aventure...

Le Royaume

En vision-Ka, Babylone est un paysage d'épouvante. La ville est presque aussi nette qu'en vision normale. Tous ses contours sont soulignés de Lune Noire. A la place des ruines se dresse une sorte de vision en négatif des bâtiments d'origine. La Pavane est étrange, presque inaudible. En fait, elle atteint des registres "sonores" impossibles à percevoir avec le médiocre appareil auditif des simulacres.

Tout cela trahit une puissance fantastique, et laisse présager un Royaume terrifiant. L'accès est assez vite trouvé. Un peu à l'écart de la ville reconstruite se dresse une autre ziggourat, toute de Lune Noire. Le grand escalier qui

balafre sa face nord paraît se perdre dans les nuages (en vision normale, le ciel est parfaitement dégagé). L'ascension est terrifiante. Des génies ailés et barbus, brandissant des serpents, frôlent les personnages... Des lions de lumière noire montent la garde au sommet. Toutes ces créatures ne sont normalement pas agressives. Elles ne sont là que pour l'ambiance.

A sommet de l'escalier s'étend... un escalier qui descend ! Pour être plus clair : sans avoir à aucun moment eu l'impression de se retourner, les PJ se retrouvent avec le sol "au-dessus" d'eux, et "descendent" vers une grande place, alors que les sens de leur simulacre leur affirment avec force qu'ils continuent à monter.

Au "pied" de l'escalier s'étend Babylone... Une Babylone intacte, telle qu'elle était au temps de sa splendeur, amoureusement reconstruite. L'immense caravansérail, les cent vingt portes, les cinquante temples, les jardins suspendus... A côté de toutes ces splendeurs, la pitoyable évocation du monde réel ressemble à une maquette. La nuit enveloppe tout cela. La lune est pleine. Il n'y a personne dans les rues, et aucune maison n'est éclairée. Toutefois, les PJ entendent des pleurs et des gémissements. Si vous vous sentez d'humeur, ils pourraient bien croiser quelques spectres. Rois oubliés, prophètes et prêtres... Tous errent dans la ville, persuadés d'être dans quelque enfer inconnu de leurs théologiens. Ils voient parfaitement les PJ, mais les prennent pour des démons tourmenteurs et cherchent à les éviter (en tout état de cause, ils ne pourraient pas leur être très utile. N'oubliez pas qu'ils parlent une langue morte depuis des millénaires).

Lilith les attend au sommet d'une ziggourat particulièrement élevée. Elle ne fait pas d'effort

pour cacher sa présence : le temple du sommet émet d'aveuglants rayons de Lune Noire, qui éclairent la nuit comme un phare. L'ascension est rude. L'intérieur du temple devrait être un complexe assemblage de salles, évoquant plus un palais qu'une église : la demeure du Dieu. Ici, il n'en est rien. Il se limite à une étroite corniche, ouvrant sur un abîme vertigineux. Loin, très loin en-dessous d'eux, les PJ distinguent une sorte de colline de Lune Noire, creusée de cratères et de vallées. C'est immense, colossal... C'est Lilith ! Un escalier descend jusqu'à elle. Les PJ peuvent le prendre, mais l'excursion n'en vaut pas vraiment la peine. Lilith ressemble bel et bien à une planète miniature (une vingtaine de kilomètres de "diamètre" subjectif, tout de même), mais ne possède plus rien qui ressemble à un visage. Les PJ peuvent brandir leur pierre noire tant qu'ils veulent, ils n'attirent pas son attention.

De plus, ils n'ont pas intérêt à rester trop longtemps devant elle. En effet, au bout d'une petite heure, ils commencent à se sentir attirés. Cette impression devient de plus en plus forte... Leur Ka de Lune Noire commence à les quitter, aspiré par la masse de Lilith. Faites-leur donc perdre 1d3 points de la réserve. S'ils s'obstinent à rester, ajoutez-y 1d6 points supplémentaires. A ce stade, même les plus courageux se replient en bon ordre.

Ils n'ont aucune difficulté à sortir du Royaume. Mais leur moral est sans doute au plus bas. Après tout, sans aucun moyen de communiquer avec Lilith, leur mission a échoué... Il ne leur reste plus qu'à rentrer à l'hôtel ou à regagner leur campement. Toutefois, si l'un d'eux réussit un jet de KLN (noyau) x1, il se sentira étrangement attiré par un coin du palais neuf... Pourtant, l'endroit n'a rien d'exceptionnel. Ce n'est qu'un corridor de

Lachésis intervient

Si aucun des PJ ne réussit son jet de Ka, ils seront réveillés la nuit suivante par une femme en blanc. Elle porte une robe de coupe antique (grecque, en fait, mais ne précisez pas ce détail aux PJ à moins qu'ils ne connaissent bien cette époque). Ses yeux sont bandés. Elle reste obstinément muette, mais désigne la pierre noire, puis leur fait signe de la suivre.

Elle les mène jusqu'au couloir, puis disparaît comme un fantôme...

Soit dit en passant, si un rituel en énochéen antique se trouve gravé sur le mur d'un palais construit dans les années 70, c'est bien parce que les Parques ont influencé l'esprit des ouvriers chargés de la construction. N'oubliez pas de signaler cette petite étrangeté aux PJ, sans leur en donner la solution.



briques vertes, orné d'immenses palmiers stylisés d'un marron particulièrement hideux. Toutefois, en observant attentivement les motifs, "quelque chose" d'autre se dégage. Les bandes ornementales de couleur vive évoquent des caractères énochéens... Il s'agit du texte d'un rituel.

Dissimulé comme il l'est dans une frise décorative, le rituel n'est pas facile à apprendre (jet de KLN x1). Le lancer ne coûte aucun point de Ka, et prend deux ou trois minutes. A peine l'incantation est-elle terminée qu'il y a un grondement, et que le mur donne l'impression de se fendre en deux... Derrière s'étend un couloir banal, perpendiculaire à celui où se trouvent les PJ (s'ils prennent la peine d'y réfléchir un instant, ils se rendront compte qu'il devrait passer exactement au milieu du grand hall d'entrée).

Le trajet est bref. Le couloir fait deux coudes à angle droit. Et après le second, les PJ se retrouvent sur une place de marché... Ils sont entrés dans un Akasha, ou dans quelque chose qui y ressemble beaucoup (si vous avez lu le background avec attention, vous savez que les Selenim ne peuvent pas pénétrer dans les plans subtils. C'était vrai... jusqu'à cet instant).

La ville des rêves

Ils sont à Babylone. Pas la cité fantomatique et déformée du Royaume de Lilith, mais la métropole grouillante de vie qu'elle fut il y a trois mille ans. Elle ne ressemble guère à la cité du Royaume, en fait. Les monuments ne sont pas les mêmes, elle est plus petite, plus verdoyante... et surtout, elle est habitée par des humains vivants.

Les PJ débouchent sur une place bordée d'éventaires. Poteries et tissus ont l'air d'être les marchandises les plus vendues dans le secteur... Par rapport aux habitants du lieu, les PJ ont l'air de géants. La plupart des indigènes ne dépassent pas le mètre cinquante. Ils ont la peau brune, et portent des pagnes ou des robes de tissu léger. Les hommes ont presque tous des barbes. Bien entendu, l'arrivée de géants étrangement vêtus, à la peau pâle, va faire sensation. Une bonne partie de l'assistance s'enfuit tout de suite. Les autres restent à bonne distance, l'air fasciné. Après quelques instants, un courageux s'aventure à tâter la chemise d'un des personnages. Les boutons le fascinent tout particulièrement. S'ils ne se dégagent pas rapidement, les PJ vont se retrouver environnés d'une foule compacte. On ne leur veut pas de mal - simplement les toucher pour s'assurer qu'ils sont réels.

Ils peuvent rester sur place (auquel cas une patrouille de gardes interviendra rapidement, dispersera l'attroupement et les conduira au palais) ou essayer d'avancer (même chose quelques minutes plus tard). Les soldats sont armés d'épées en bronze, et traitent les personnages avec beaucoup de respect. Par gestes, ils leur font comprendre qu'ils doivent les suivre. Le palais est plus grand que son homologue du monde réel, mais lui ressemble beaucoup. Il grouille de monde. Nobles, hauts fonctionnaires, riches oisifs... Visiblement l'Empire est florissant.

La destination du groupe n'est pas la salle du trône, mais une tour isolée, au nord de la citadelle.

Une nouvelle fois, Lilith les attend. Cette fois, c'est une très belle femme brune, vêtue de noir et

Que se passe-t-il au juste ?

C'est à la fois simple et complexe. En tout état de cause, il y a peu de chances que les personnages y comprennent quoi que ce soit. Mais vous n'êtes pas censé partager leur ignorance...

Les Akashas ne sont *normalement* pas ouverts au Selenim. Il y a toutefois des exceptions... Lilith a été l'une d'elles (tout comme les Parques, et une poignée de Selenim nés avant la chute de Carthage). Après quelques millénaires dans son Royaume, Lilith s'est lassée et a laissé son esprit rejoindre une Babylone idéale qui dérive quelque part dans le passé. Cela explique que ce qui reste d'elle dans son Royaume ne soit pas en mesure de communiquer. En revanche, ici, elle est pleinement consciente. Quant aux PJ, le franchissement du portail les gratifie d'une sorte de "visa de tourisme". Mais ils ne pourront pas rester plus de quelques jours subjectifs, ni s'aventurer dans d'autres Akashas.

d'argent (la seule personne qu'ils verront habillée de ces couleurs). Et, miracle, elle s'exprime de manière compréhensible !

Elle est heureuse de recevoir des visiteurs, et fait préparer un banquet en leur honneur. Elle est curieuse d'avoir des nouvelles du monde extérieur. Elle a perdu contact avec le monde réel vers 300 avant Jésus-Christ, et ne sait rien de ce qui s'est passé depuis. Les personnages risquent d'avoir du travail pour lui exposer le contexte, avant d'attaquer leur récit... Laissez-les raconter leur histoire comme ils peuvent. Elle les écoute avec attention. Lorsqu'elle apprend l'existence du culte, elle explose de colère ("les imbéciles ! Ils n'ont rien compris !"). La destruction de l'Arcane la fait pâlir de rage. Quant à la pierre noire, elle la reconnaît tout de suite pour ce qu'elle est : la Lame d'Akhénaton. Si les PJ lui expliquent qu'elle vient de réapparaître après deux mille ans d'oubli, elle gémit, puis fond en larmes. Elle vient de réaliser que pendant tout ce temps, les Selenim ont mené une vie vide de sens...

A la fin du repas, elle prend la parole.

"Si vous êtes venus jusqu'ici, c'est que vous êtes dignes. Dignes de connaître la vérité. Dignes de connaître le destin de mon peuple. Dignes de le conduire vers l'Agartha, qui sait ? La treizième quête d'Akhénaton fut la quête de la Souffrance, et celle de la Rédemption. Le Pharaon a ouvert un... sentier, différent du Sentier d'Or, un sentier qui nous était réservé : notre route vers l'Agartha. Cela exige des sacrifices mais, au bout de siècles et de siècles d'efforts, nous pouvons... comment dire... transcender ce que nous avons absorbé, et l'utiliser pour nous frayer un chemin vers les plans subtils. Cette pierre est une borne sur cette route. Je vous la traduirai... plus tard. Pour l'heure, ce qui compte, c'est sa valeur symbolique et mystique. Elle fait de vous les Princes de l'Arcane. Que les fous qui se protègent derrière mon nom aient proclamé sa dissolution ne change rien à l'affaire ! Après l'Innommé qui quitta l'Égypte avec elle à la mort d'Akhénaton, après moi, après Baal... vous ! Tous les autres, qui ont régné depuis deux mille ans, n'étaient que des imposteurs. Ma bénédiction vous accompagne. Bonne chance."

Bien entendu, elle ne met pas les personnages à la porte tout de suite ! Ils sont ses invités. S'ils veulent séjourner au palais, ils sont les bienvenus. Et, bien entendu, ils vont certainement vouloir des informations complémentaires.

- Sur son Royaume et son "corps". "Je vais y réinvestir une fraction de ma conscience. Il vous aidera peut-être, le moment venu".

- Sur l'Agartha. Elle se retranche derrière des "vous êtes encore bien jeunes" ou des "dans quelques années, lorsque vous serez prêts. Pour l'heure, contentez-vous de savoir que cette voie existe".

A leur retour dans le monde réel, les PJ découvriront que huit jours ont passé. Le temps a d'étranges caprices dans les plans subtils... La porte vers l'Akasha se referme derrière eux. Elle ne se rouvrira pas avant la prochaine nouvelle lune.

La situation a un peu changé en leur absence. Les Enfants commencent à arriver. Le sacrifice est tout proche. S'il retournent dans le Royaume, la situation est inchangée. Lilith ne leur prête pas plus d'attention qu'à leur première visite.

Les événements se précipitent !

La trahison d'Es-Saamar

Le lendemain de leur retour dans le monde réel, alors qu'ils se demandent encore ce qu'ils vont bien pouvoir faire de leur connaissances fraîchement acquises, Es-Saamar vient les trouver. Il est dissimulé sous plusieurs burnous, et il a voilé son visage. Il parle d'une voix hideusement déformée, comme si quelque chose avait poussé dans sa bouche (ce qui est le cas : l'Entropie l'a doté d'une mâchoire de hyène. Entre autres difformités, il est à présent couvert d'un pelage noir très dense, de griffes et d'une paire de cornes en spirale).

En quelques phrases entrecoupées, il leur explique que les Enfants sont venus pour tuer Lilith. Ils prétendent œuvrer pour le bien de tous les Selenim, mais ils vont assassiner la déesse ! Il sait qu'ils comptent commettre leur crime la nuit prochaine, dans les ruines de la Babylone du monde réel. Il croit avoir compris qu'ils passeront dans le Royaume pour la phase finale du rituel, mais n'en est pas certain. Les Enfants lui ont expliqué le but ultime de l'opération, mais il n'y croit guère. Et lorsqu'il a tenté de s'opposer à la "profanation", ils l'ont condamné à l'Entropie. Il a réussi à s'enfuir et à enrayer sa dissolution, mais il n'est plus en état de lancer le moindre sort. Sa convalescence exigera plusieurs mois. La seule chose qu'il puisse faire est d'envoyer un



message aux nomades qui lui obéissent, avec ordre d'attaquer les Enfants lors de la cérémonie. Mais il n'est pas sûr qu'il leur parvienne à temps... (Si l'un des PJ se porte volontaire pour transmettre le message, il réussira à trouver les nomades et à s'en faire comprendre. Bien entendu, il arrivera à la dernière minute, après une course épique à dos de chameau. Sinon, à vous de décider. C'est un des nombreux "jokers" que vous pouvez sortir de votre manche pour empêcher l'irréparable).

La nuit du sacrifice

Voici un déroulement "par défaut", qui ne tient aucun compte des actions des personnages. Les options dont ils disposent seront examinées plus loin.

Vers minuit, les Enfants se retrouvent près de la Porte d'Ishtar. Ils sont huit. Trois d'entre eux ont revêtu des simulacres occidentaux. Les autres s'en sont tenus à des apparences plus traditionnelles : arabes en burnous et turban et, dans deux cas, costumes de prêtres mésopotamiens. En vision-Ka, les observateurs se rendent compte qu'ils sont accompagnés d'effets Dragon impressionnants, tout en griffes et en dents.

Ils se dirigent vers les ruines, puis vers l'entrée du Royaume de Lilith. Ils s'installent au pied de la ziggourat de Lune Noire, et se disposent en cercle. Ils commencent à chanter. Le rituel est long, complexe, et fait appel à des concepts magiques que les PJ ne maîtrisent absolument pas. Il manipule directement l'énergie de la Lune Noire, et est destiné à créer des conditions favorables au sacrifice proprement dit.

L'effet sur le monde physique ne se fait pas attendre. L'air s'emplit de poussière brûlante. Il n'y a pourtant pas de vent... Elle reste simplement en suspension, et paraît plus chaude à chaque minute. Des éclairs de lumière noire tombent d'un ciel sans nuage. Au fond d'eux-mêmes, tous les Selenim de la région sentent que quelque chose se prépare (ce "trouble dans la Force" est un bon moyen de dernière minute pour attirer les personnages sur les lieux s'ils n'ont rien compris). Le rituel dure plus d'une heure.

Après quoi, les Enfants passent dans le Royaume. Les effets Dragon qui les accompagnaient restent dans le monde réel, et gardent l'escalier (*reprenez les caractéristiques des créatures de Venise*).

Dans le Royaume, les Enfants se hâtent vers Lilith. Ils descendent le grand escalier, jusqu'à la toucher. Un second rituel, plus complexe, prend place ici. Il implique la destruction, à distance, des Royaumes des huit participants. Ils se dissolvent dans les champs magiques. Le potentiel de Lune Noire augmente brutalement dans plusieurs régions du monde. Puis, brandissant des armes étincelantes, les Enfants les plongent dans le corps de Lilith... Sa "peau" se fend aussitôt, laissant échapper des torrents de Lune Noire qui se déversent dans les champs magiques. Les Enfants quittent immédiatement les lieux. "L'hémorragie" durera des heures, et sera fatale. Les humains s'éveilleront dans un monde profondément transformé, et pas en bien. C'est une fin catastrophique, qui assure le triomphe des Enfants pour les siècles à venir. Après un tel succès, les autres Selenim sont trop heureux de se ranger sous leur bannière. Les PJ pourront peut-être reformer un Arcane miniature, mais il mettra des décennies avant de se dégager de l'hégémonie du culte.

Il faut donc empêcher que cela se produise. Quels sont les moyens à la disposition du groupe ?

- La force brute. C'est simple, efficace... Et cela a de bonnes chances de réussir. Les Enfants sont assez vulnérables lors du premier rituel, qui se déroule dans le monde réel. Il serait toutefois imprudent d'agir seuls. Les deux Templiers, les troupes d'Abd-el-Sadek et les bédouins d'Es-Samaar sont tous des troupes de choc possibles. Dans tous les cas, ils devront affronter les effets Dragon. Rappelez-vous que ceux-ci sont invisibles pour les humains, et pratiquement impossibles à tuer. Les personnages ont tout intérêt à disposer d'une puissance de feu impressionnante, et à liquider les huit Enfants du premier coup (ils ont tous 13 PdV, si vous voulez vous embêter avec la comptabilité).

- Le bluff. Il est douteux qu'ils choisissent cette option d'eux-mêmes, mais les événements peuvent la leur imposer, notamment s'ils n'ont rien préparé d'autre. Les Enfants ne s'attendent pas à être interrompus, et surtout pas par des inconnus se prétendant Princes de l'Arcane. Comme le fera remarquer l'un d'eux : "Baal-Jeort a été offert hier à la Déesse, et nous en avons terminé avec cette absurdité". La nouvelle de la redécouverte du Legs d'Akhénaton les ébranle nettement plus... Et le fait que Lilith soit au courant de leurs projets et s'y oppose achève

de les déstabiliser. Dans le meilleur des cas, ce n'est toutefois qu'un moyen de gagner un ou deux jours (et encore ! Il est beaucoup plus probable que le répit se chiffrera en minutes).

- La magie. Il est possible qu'ils aient glané quelques invocations ou sorts utiles dans le *Livre Interdit*. Ne sous-estimez jamais l'inventivité des joueurs ! A eux tous, ils peuvent accoucher de combinaisons de sorts parfaitement imprévues. Jugez de leurs efforts avec impartialité. S'ils invoquent des effets Dragon, ceux-ci devront se colleter avec les gardes des Enfants.

- L'appel direct à Lilith. Si les PJ passent dans le Royaume et implorent Lilith d'intervenir au cours de la seconde cérémonie, elle les entendra. La masse informe de la nouvelle Lune Noire devient floue, puis se dote de gigantesques bouches hérissées de crocs. Les Enfants sont promptement aspirés et dévorés. Les bouches disparaissent, et la Lune Noire enfle de plusieurs dizaines de mètres subjectifs. A eux tous, les Enfants représentaient plusieurs milliers de points de Ka.

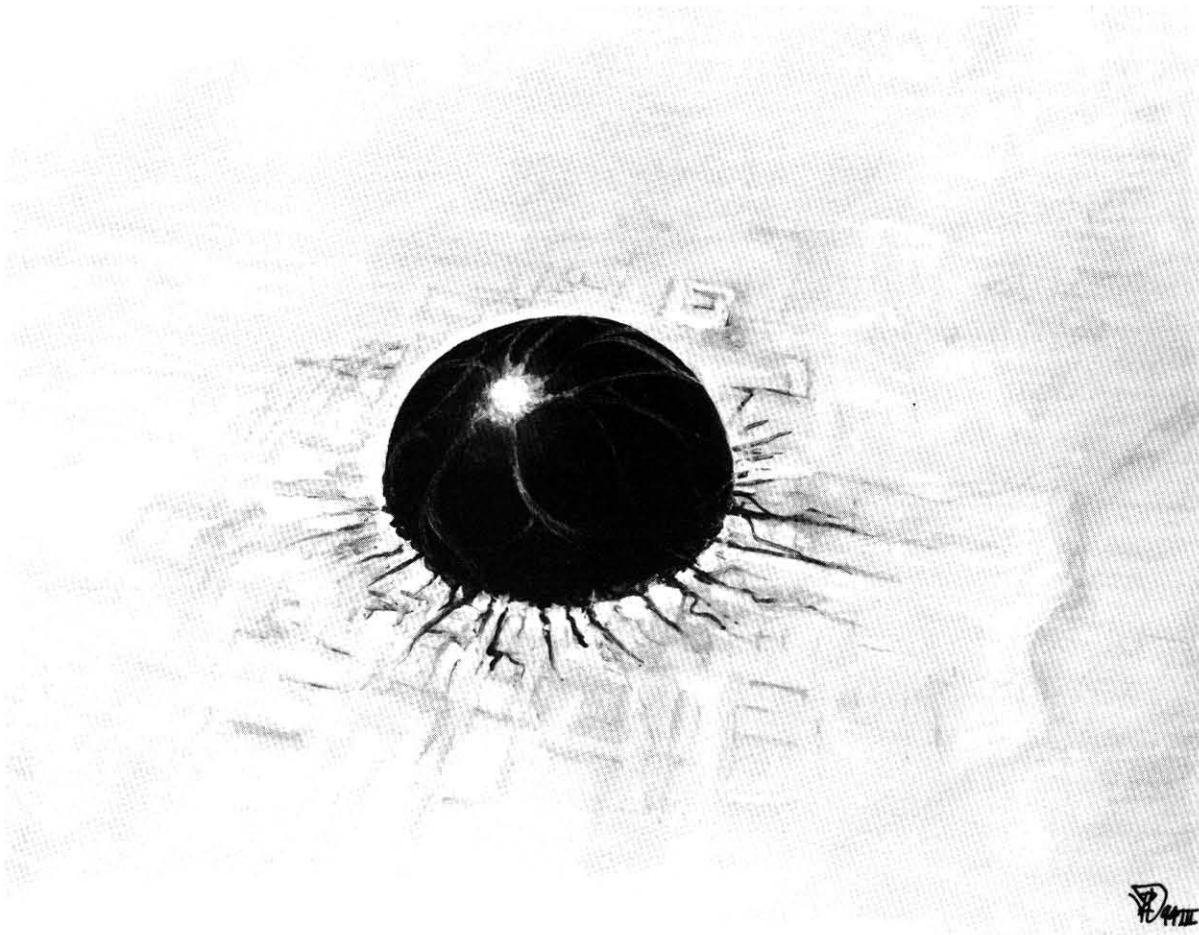
- Reste une possibilité que vous ne devrez utiliser qu'avec une prudence extrême, et uniquement si

tout le reste échoue : Demetriedes et ses maîtres. Ils veulent que Lilith vive pour devenir une nouvelle Lune Noire. Demetriedes est parfaitement capable de passer dans le Royaume et de s'y livrer à un contre-rituel. Dans ce cas, les PJ pourront assister à l'apparition d'effets Dragon étranges, d'apparence reptilienne et de taille monstrueuse. Ils sont faits de Lune Noire, bien entendu. Ce sont des "rémanences" des Sauriens tués par l'explosion de la Lune Noire, il y a d'innombrables millénaires. Ils ne feront qu'une bouchée (au sens propre !) des Enfants. Demetriedes sera tué dans le processus, tout son Ka-Soleil consumé et converti en Ka de Lune Noire.

Conclusion

Si tout c'est bien passé, le culte vient de subir un revers sérieux, mais il n'est en aucune façon détruit.

Et il reste aux personnages à reformer l'Arcane, et à comprendre la nature véritable du Legs d'Akhénaton... Bref, ils ont encore du travail !





Hiram Anderson et Kent Markham, Templiers de passage

Description : deux hommes d'affaires d'une quarantaine d'années, d'allure parfaitement banale. Kent est blond et frêle, Hiram est brun et plus musclé. Ils ont tous les deux un accent américain impossible à dissimuler.

Comportement : ils ne sont que deux, et savent qu'ils sont en territoire hostile. De plus, leurs recherches sont d'une importance secondaire. Ils décrochent au premier signe de résistance, quitte à revenir avec des renforts quelques jours plus tard.

Age : 32 et 29 ans

FOR 14

CONS 13

INT 15

DEX 12

CHA 13

Compétences :

Épée à deux mains 50%

Parler arabe 45%

S'informer 50%

Racine occultisme 30%

Racine social 50%

Ka-Soleil 12

Points de vie : 13

Modificateur de force : +1d4

Actions : 3

Soldat irakien

FOR 14

CONS 13

INT 12

DEX 11

CHA 12

Compétences :

Demander bakchich sans en avoir l'air 30%

Intimider 45%

Vérifier les visas 65%

Tir (kalashnikov) 45%

Ka-Soleil 9

Points de vie : 13

Modificateur de force : +1d4

Actions : 3

Abd-el-Sadek

Caractéristiques identiques.

Compétences :

Administration 60%

Commandement 70%

Tir (pistolet) 80%

Chapitre VI : Le conclave

Introduction

Les plans du culte déjoués, le soutien de Lilith obtenu, les personnages sont en position de reformer l'Arcane... Encore faut-il le faire savoir au reste de la société Selenim.

La nuit qui suivra leur victoire sur les Enfants, Lilith leur apparaîtra en rêve. Elle propose la procédure suivante : inviter ici, à Babylone, tout ce que le monde compte de Selenim puissants, et les forcer à se reconnaître les vassaux des PJ. "Bien sûr, ils tenteront de comploter. Mais ne pensez-vous pas qu'il vaut mieux les avoir tous ici, où vous pourrez les surveiller, plutôt que de les laisser préparer votre perte du fond de leurs Royaumes ?"

Il y a chez presque tous les joueurs un fond de mégalomanie qui leur fait accepter ce genre d'offres avec enthousiasme. S'ils sont plus raisonnables et soulèvent des objections, Lilith consentira à discuter. Comme elle le fait très pertinemment ressortir, Babylone est le lieu le plus adapté qui soit d'un point de vue mystique. Et il ne saurait y avoir de meilleur moment que les jours qui viennent : "dans quelques semaines, le culte se sera ressaisi". En revanche, elle admet que les conditions politiques humaines ne sont pas idéales. La réunion d'un grand nombre de personnes dans ce pays a peu de chances de passer inaperçue... "A moins que vous ne vous occupiez de neutraliser les représentants des autorités. Si j'ai bien compris, vous ne pouvez pas lui passer une épée en travers du corps... Alors tuez-le autrement, ou corrompez-le, ou éloignez-le... Après tout, ce n'est qu'un humain. Ce n'est pas comme si c'était une vraie personne, n'est-ce pas ?"

Invitations

Les jours suivants se passent à préparer des listes d'invités. Lilith a une mémoire phénoménale et peut dresser la liste de presque tous les souverains existants à l'époque où elle a quitté ce monde. A condition de réinvestir brièvement son corps de Lune Noire, elle pourra localiser tous les autres. De plus, pour peu que les PJ aient amené le *Livre Interdit*, ils sont en possession d'une liste presque complète de tous les Royaumes d'Europe et

d'Amérique, sans oublier les coordonnées d'un grand nombre de Selenim indépendants qui ont fait appel à l'Arcane dans le passé...

Il ne reste plus qu'à les contacter. Lilith met très gentiment à leur disposition une centaine d'effets Dragon conçus spécialement à cet effet. Ce sont des lions à tête de taureau, avec de grandes ailes de cuir. Ils s'expriment en énochéen. Ils ne sont pas très intelligents. Après tout, ils doivent juste aller porter un message du genre "Lilith te convoque à Babylone à la prochaine nouvelle lune pour assister à la renaissance de l'Arcane", prendre note de la réponse et rentrer...

Comme Lilith l'expliquera bien volontiers, leur apparence (et l'impression de puissance qu'ils dégagent) sont la meilleure preuve de leur sincérité. Personne ne prendrait la peine de dépenser des milliers de points de Ka pour un simple canular.

Ils partent tous, une nuit... Ils commencent à revenir avant l'aube, avec des réponses diverses et variées, allant du "c'est absurde !", "à vos ordres, ô Divinité !" Il reste une dizaine de jours aux personnages pour s'occuper de ce pauvre Adb-el-Sadek et de ses soldats...

ET Demetriedes ?

S'il a survécu, il est toujours là, à moins que les PJ ne le chassent. Comme il le dit : "on ne sait jamais. Vous pourriez avoir encore besoin de mes compétences". Ceci dit, il fait de gros efforts pour ne gêner personne. Il passe une bonne partie de son temps dans le Royaume de Lilith. Lorsqu'il rentre à l'hôtel, il noircit des pages de schémas complexes, utilisant un alphabet ésotérique qui ne dit rien aux personnages... En revanche, la survivance de Lilith dans les plans subtils a l'air de l'effrayer, et il l'évite autant que possible. Il restera sagement dans son coin jusqu'à la fin de la campagne. Après quoi, il regagnera Tunis et reprendra ses activités. A l'avenir, il pourra être un allié utile ou un adversaire dangereux.

ET les Templiers ?

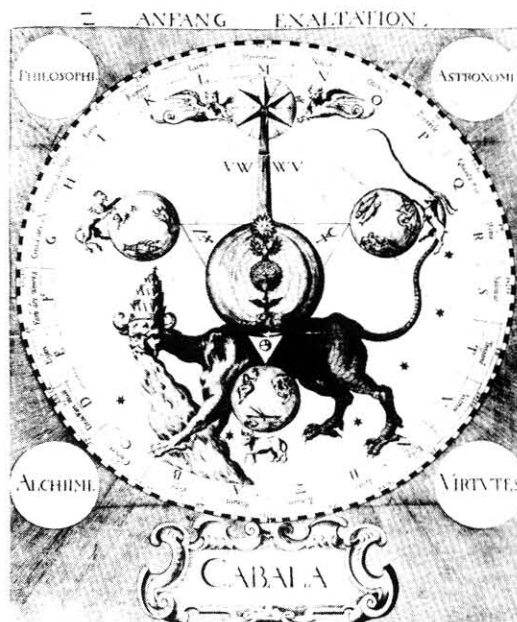
A moins que vous n'ayez des plans précis pour eux, ils sont restés quelques jours avant de repartir. Ils retournent sur Bagdad, accomplir leur véritable mission. Ceci dit, si vous préférez, ils pourraient avoir "compris" que les PJ sont des Supérieurs Inconnus, et être en train de chercher des renforts (ce qui, vue la faiblesse du bailliage Terrae Deserta, risque de leur prendre beaucoup de temps). En tout état de cause, une tentative d'assaut templier au beau milieu du conclave pourrait mettre un peu d'animation, si vous avez l'impression que la diplomatie à haute dose fatigue vos joueurs...

Les jours suivants, les invités commencent à arriver. La plupart des Selenim indépendants arrivent en personne, parfois par des moyens imprévus (trois d'entre eux feront irruption dans les ruines à bord d'un camion militaire ayant appartenu aux troupes de l'ONU. Ils refusent obstinément de dire ce qu'ils ont fait des humains qui se trouvaient à bord). Il y aura aussi deux hélicoptères, huit gigantesques limousines, une nuée de voitures plus petites, des piétons, des chameaux et des ânes... Bref, assez de mouvement pour attirer l'attention même du plus obtus des policiers. Et Abd-el-Sadek est loin d'être obtus !

La venue des souverains sera plus discrète, mais beaucoup plus spectaculaire. Certains ont endossé l'un des simulacres conservés dans leur Royaume. La plupart ont néanmoins préféré voyager sur les courants de Lune Noire jusqu'à proximité de la ville, et posséder un humain sur place. C'est ainsi qu'une bonne partie du personnel du Babylonian Hotel assistera à la réunion... Leurs corps, du moins. D'autres ne prennent pas la peine de revêtir un simulacre. Ils émergent directement des champs de Lune Noire, sous l'apparence qu'ils se sont choisie. Ici, il y a assez d'énergie magique pour les soutenir, même si par moments, ils semblent un peu insubstantiels. Enfin, une poignée a choisi de se faire représenter par des effets Dragon. Ce sont généralement des créatures très intelligentes, presque totalement autonomes, et assez effrayantes.

Il ne reste plus aux PJ qu'à se muer en organisateurs. Il faut trouver des logements à tout ce monde (en tout, plus d'une centaine de personnes), prévoir de quoi nourrir leurs simulacres et assouvir leur appétit de Ka-Soleil... N'hésitez pas à leur empoisonner l'existence avec une nuée de détails triviaux. Ils seront d'autant plus contents de constater ensuite que, sur le plan de l'organisation, tout marche comme sur des roulettes...

Parce que sur le plan politique, c'est tout à fait autre chose. Dès leur arrivée, la plupart des invités exigent des explications. Et ce que les personnages leur racontent ne les satisfait pas. L'histoire du Legs d'Akhénaton, notamment, paraît "fumeuse" à la majorité. Leur jeunesse et leur relative faiblesse font hausser les sourcils à presque tous les Selenim présents, tous âgés de plusieurs siècles. Enfin, beaucoup se sont assez humanisés pour se dire "et pourquoi pas moi, plutôt qu'eux ?" Bref, ce qui aurait dû être une belle réunion unitaire se métamorphose très vite en une sorte de conclave. Plusieurs candidats à la charge de Sombre Souverain se font connaître, et les PJ se retrouvent bien malgré eux obligés de se mêler aux complots... Complots dans lesquels Lilith n'interviendra absolument pas. Elle est toujours présente dans son Akasha, et surveille le déroulement des opérations à distance. Si les personnages vont la voir, elle leur expliquera que "si vous n'êtes pas assez forts pour prendre le pouvoir, tant pis pour vous. L'essentiel est que la Lame ait regagné sa place". C'est très vexant pour les PJ, mais ne manque pas de logique...



Les parties en présence

- Les PJ. Il n'est même pas certain, quand ils verront le tour pris par la situation, qu'ils veuillent se porter candidats. Dans de telles circonstances, certains jouent la dignité offensée ("on brave mille périls pour vous apporter l'Agartha et on est remercié de cette façon"). D'autres estiment que "attendez une minute, ça va trop vite". Une minorité cherche toujours, obstinément, une "autorité" à qui remettre la pierre noire. Et certains sont tout simplement trop sonnés par l'ampleur de ce qui leur est tombé dessus depuis le début de la campagne pour pouvoir réagir.

Équipe : très vite, un petit groupe d'amis va entourer les personnages. Par exemple les Selenim avec qui ils ont partagé le refuge offert par le Royaume de Frère Jean, ou peut-être un survivant de Venise ? Certains sont là uniquement parce que les PJ leur semblent avoir toutes les chances de l'emporter. D'autres croient sincèrement en la possibilité d'une rédemption... Sur un plan plus "politique", ils sont considérés par beaucoup de membres de l'ancien Arcane comme les successeurs légitimes de Baal-Jeort.

Atouts : le *Livre Interdit*, le Legs d'Akhénaton et le soutien discret de Lilith. Cela fait beaucoup, surtout si l'on y ajoute la récente défaite du culte.

Faiblesses : jeunesse, utilisation d'arguments "mystiques" qui ne touchent pas tout le monde.

- Lornde, Ancien du culte. Il a près de deux mille ans, et représente la "nouvelle génération" qui va prendre la relève des Enfants. C'est un fanatique froid, tout à fait résolu à faire triompher les objectifs initiaux du culte : diriger la société Selenim, sacrifier Lilith et régner sur l'humanité. Il considère les personnages comme une gêne à éliminer.

Équipe : peu ou pas de soutien direct parmi les Selenim présents. En revanche, il dispose d'une impressionnante quantité d'effets Dragon, qu'il utilise libéralement pour intimider ses concurrents.

Atouts : absence totale de scrupules, soutien d'une dizaine d'Anciens absents.

Faiblesses : trop visiblement aligné sur le culte. Cela le dessert auprès des Selenim les plus jeunes.

- Enn-Sar, Ancien du culte. Il est un peu plus jeune que le précédent, et nettement plus ouvert. Il croit sincèrement que Lilith est une divinité, mais ne laisse pas sa foi interférer avec son ambition. Si l'Arcane doit redevenir le centre du pouvoir, il entend bien être à sa tête. A terme, il veut le faire fusionner avec le culte, et créer une structure théocratique. Dans ce contexte, les PJ sont assez gênants. Il ne manque pas une occasion de les saluer comme les "hérauts de Lilith", "les élus qui nous ont empêchés de commettre un crime terrible". Mais il ne rate pas non plus une occasion de souligner leur jeunesse et leur méconnaissance de la société Selenim...

Équipe : il peut compter sur une demi-douzaine de Selenim dévoués, qui servent à la fois de propagandistes, d'agents recruteurs et d'espions.

Atouts : il a de bonnes chances de plaire aux éléments les plus conservateurs de l'assistance. Les fidèles de Lilith le soutiendront certainement, à moins que la déesse ne le désavoue directement.

Faiblesses : une fois de plus, ses liens avec le culte.



• Xerius, Selenim ambitieux. Il a “seulement” huit siècles, mais il s’est taillé un imposant domaine dans la Californie du monde réel. Il est dynamique, intelligent, pugnace... Sans lien avec le culte ou avec l’ancien Arcane, il veut tout simplement le pouvoir. Ce n’est pas un politicien subtil. Il traite les PJ par le mépris (à moins qu’ils ne paraissent vraiment très dangereux). En revanche, il essaye de s’allier avec Enn-Sar. C’est un concurrent redoutable.

Équipe : il agit seul. Il est vrai qu’il se dépense beaucoup... Il plaît à pas mal de monde, et notamment à tous les Selenim “installés” qui méprisaient le culte et l’Arcane.

Atouts : son énergie. De plus, sans être absolument malhonnête, l’idée de voir ses concurrents subir de “malheureux accidents” ne lui déplaît pas. Il n’agira pas lui-même, mais pourrait essayer de pousser un autre Selenim à invoquer un effet Dragon. Si on lui laisse le temps de s’intéresser à son environnement, il cherchera sans doute à utiliser la police locale, ou les Templiers s’ils sont toujours là.

Faiblesses : un certain manque de réalisme.

• Hetzilpoca. Il est incarné dans le corps d’un vieil Indien, et il est manifestement fou. Il se prétend venu pour parler au nom de son maître Tezcatlipoca, seul Prince légitime. Contrairement aux autres candidats, il ne “conseille” pas à ses compagnons de se rallier à lui. Il leur en donne l’ordre, sous peine de châtiments horribles. Il ne reconnaît pas l’existence de Lilith, et passe son temps à protester à propos du site. Pour lui, la réunion aurait dû avoir lieu à Mexico. Qui sait, il y a peut-être quelque chose de vrai dans ses histoires démentes de Royaumes sud-américains ?

Équipe : il est seul, et tout le monde l’évite.

Atouts : aucun.

Faiblesses : personne ne l’écoute.

• Antel, Selenim ambitieux. Incarné dans le corps d’un individu très passe-partout (taille et corpulence moyenne, cheveux châtons, pas de signe particulier), il se distingue surtout par le manque de relief de ses prises de position. En fait, il est assez intelligent pour jouer un jeu d’attente. Il laisse les autres candidats se déchirer, veille à rendre toute alliance impossible, sème la discorde... Et lorsque tout le monde sera lassé des querelles, il se présentera comme un “candidat de compromis”. Les PJ lui paraissent particulièrement dangereux et il n’épargnera aucun effort pour les écarter.

Équipe : personne au début. Si sa manœuvre réussit, de plus en plus de monde s’intéressera à lui.

Atouts : il est intelligent et aime agir dans l’ombre.

Faiblesses : il part bon dernier.

• Burrurahil, ci-devant démon sumérien. Il est terriblement âgé, mais n’a jamais créé de Royaume. Le pouvoir ne l’intéresse pas, mais il se sent une âme de faiseur de rois. Il jouit d’une influence importante auprès des Selenim du Moyen-Orient, et n’hésitera pas à l’utiliser pour le candidat qui lui semblera le meilleur. C’est-à-dire, sans doute, les personnages. Il y a trois mille ans qu’il rêve de l’Agartha.

• Les neutres. Après tout, toutes les personnes présentes ne peuvent pas être candidates... Il faut bien qu'il y ait des électeurs. C'est une bonne occasion pour faire apparaître tous les souverains décrits dans le chapitre sur les Royaumes (sauf peut-être celui du Yémen, qui a refusé de participer). C'est aussi un moment idéal pour faire réapparaître quelques PNJ qu'ils ont eu l'occasion de croiser brièvement lors des scénarios précédents. Citons entre autres Telca, les jumeaux Alex et Axel, le maître de Bernay, le Dr. Leblanc, Malek... Rien qu'avec tout ce petit monde, vous devriez avoir de quoi animer l'élection ! (sans oublier que rien ne vous empêche de rajouter des candidats).

TRACTATIONS

Voici, pour vous aider à vous y repérer, une estimation rapide de la manière dont la situation pourrait évoluer. Comme toujours avec ce genre de développement, elle ne tient pas compte des actions des PJ. Dans la mesure où leur liberté d'action est totale, tout ou presque peut arriver. Vous aurez sans doute à vous adapter...

• Les deux candidats du culte se disputent féroce pour commencer, puis esquissent un rapprochement, qu'Antel fait tout pour torpiller. Il n'aura pas besoin de faire beaucoup d'efforts : une ou deux phrases intelligemment glissées aux uns et aux autres... Divisé, le culte perd toute chance de récupérer la direction de l'Ancane, et ses représentants en sont conscients.

• Burrurahil surveille les débats sans intervenir. Si la situation se dégrade trop, il essaye de jouer de son autorité pour imposer un minimum de tenue aux candidats (rien d'extraordinaire, juste obtenir qu'ils évitent les excès trop voyants). Plus tard dans la journée, il écoute le programme des uns et des autres, mais reste mystérieux sur son choix.

• Enn-Sar propose "un arrangement" aux PJ. En substance, il peut se résumer : je vous laisse présider, mais c'est moi qui tirerait les ficelles. Toutefois, il présente cela comme une offre de ralliement inconditionnelle, "mais vous comprenez bien que je ne contrôle pas complètement le culte. Le ralliement de mes amis serait facilité si vous vouliez bien nous faire quelques concessions..."

• Voyant que tout est perdu pour lui, Lornde essaye de se raccrocher à Xerius. Ce dernier accueille ce soutien imprévu avec grand plaisir.

tentative peut donner lieu à un petit combat plein de suspense, ou être gérée de manière abstraite. Après tout, il serait vraiment très dommage de liquider les PJ maintenant, à quelques minutes de leur triomphe. Si vous ne vous sentez pas d'humeur violente, vous avez une autre possibilité, extrêmement perverse... Le culte a pu récupérer les stases des personnages à Venise. Ca vous tente, un petit chantage sur le thème "désistez-vous en ma faveur ou vous perdez tout espoir de redevenir un jour des Nephilim" ? A vous de décider s'il a vraiment leurs stases ou s'il bluffe.

• Hetzilpoca part peu avant les discours. Il prend le temps de déclarer à tout le monde que Tezcatlipoca ne se laissera pas déposséder ainsi de "ce qui lui revient de droit". Questions : est-il fou ? Tezcatlipoca existe-t-il bien ? Et si oui, qu'est-il ? Un Selenim ? Un effet Dragon de Lune Noire ? Et a-t-il l'intention de réagir ? Si oui, une guerre magique d'envergure entre les Selenim européens et leurs homologues Sud-américains est à craindre.

• Xerius approche les PJ pour leur proposer, très diplomatiquement, de se retirer de la compétition. Il les couvre d'éloges, leur fait part de son admiration pour leurs hauts faits... Puis développe longuement le thème connu du "vous avez besoin de repos, mes chers amis. La gestion d'une chose aussi complexe que l'Ancane vous écraserait, et vous empêcherait de profiter pleinement de la vie". Si cela ne suffit pas (ce qui est probable !), il passera aux menaces voilées, puis à des considérations sur la liberté de pensée au sein de la culture Selenim. En clair, il leur fait savoir que ni lui, ni ses amis ne reconnaîtront la souveraineté des personnages, si ces derniers sont élus...

• Pervers comme l'est Antel, il est tout à fait possible qu'il fasse assassiner celui des candidats que les PJ ont le plus malmené, en laissant une piste de faux indices qui les accusent. Comme le fera remarquer Burrurahil : "le meurtre

Complications

• Lornde cherchera sans doute à faire tuer ses adversaires les plus dangereux. La





n'a rien de répréhensible, tant qu'on ne se fait pas prendre". Si la manœuvre échoue, Antel risque de se retrouver en très mauvaise posture. Soit dit en passant, s'il réalise qu'il a perdu toutes ses chances, il essaiera de s'accrocher au vainqueur. Il a l'étoffe d'un grand chef de la police secrète...

Chronologie

Comme toujours, c'est une chronologie "par défaut". Les actions des personnages risquent de la modifier considérablement.

J-15 à J-1 : les Selenim arrivent à Babylone.

J : Jour de la nouvelle lune.

A minuit, ouverture des débats. Dès les premières secondes, Lornde se porte candidat, bientôt suivi par tous les autres.

Les discussions menacent de dégénérer en bataille rangée entre les fidèles du culte, les indépendants et les vassaux de l'ex-Arcane. Si les PJ ne font rien, c'est Burrurahil qui intervient et ramène le calme. Après une heure de discussions, les règles de l'élection sont fixées.

Le reste de la nuit : les candidats vont de groupe en groupe et cherchent à convaincre les participants de la justesse de leurs positions. Magouilles et attentats.

Vers 4 h du matin : chaque candidat se voit allouer quelques minutes pour résumer l'avenir qu'il désire pour l'Arcane.

Un peu avant l'aube : désignation, par acclamation, du nouveau Baal.

Gloire au nouveau Baal !

Et voici la minute de vérité. Ici, cher MJ, tout repose entre vos mains. Nous aurions pu vous fournir de fastidieux systèmes chiffrés, reposant (entre autres facteurs) sur :

- Le nombre de jets de Baratin et de Persuader effectués par les PJ au cours de la nuit, et leurs marges de réussite ou d'échec.
- Leur CHA.
- Celui des autres candidats, pondéré selon la réussite ou l'échec de leurs magouilles.

- Leurs réactions générales, depuis leur Métamorphose.

- Le nombre de litres de café consommés depuis le début de la campagne.

- Etc., etc., *ad nauseam*.

Mais cela n'en vaut pas vraiment la peine. Après tout, d'ici, il n'y a aucun moyen de savoir comment se sont comportés vos joueurs, ce qu'ils ont compris aux événements qu'ils viennent de traverser... Ni même s'ils ont vraiment envie d'être Princes d'un Arcane !

Donc, pour résumer : si la perspective de réorganiser de fond en comble la société Selenim les excite prodigieusement et s'ils commencent à dresser des plans à cet effet, ils méritent d'avoir une chance de les mettre en application.

S'ils cherchent avant tout à refiler la corvée à un PNJ, sans trop se soucier de ses affiliations politico-religieuses, à vous de décider de l'identité du vainqueur, en faisant très attention aux répercussions que ce choix pourra avoir dans l'avenir. Rappelez-vous qu'ils devront aussi faire renoncer leurs partisans. L'histoire contient quelques exemples de souverains mis sur le trône contre leur volonté. Curieusement, en général, ce ne sont pas les pires.

Si les personnages se refusent en invoquant leur médiocrité ou leur peu de désir de régner, mais qu'ils se font les propagandistes d'un des candidats, c'est ce dernier qui l'emportera... Pour le meilleur ou pour le pire !

Tiens, au fait... Parmi les questions volontairement laissées en suspens : qui parmi les PJ sera le Prince en titre ? Cela n'a l'air de rien, mais vous pouvez être sûr que le problème, soulevé mine de rien par un PNJ, entraînera un débat fiévreux... Avec ce genre de problème, tout dépend du degré de maturité de vos joueurs. Ils peuvent arriver en deux minutes à un accord qui durera des siècles, ou (toujours en deux minutes) devenir ennemis mortels et présenter chacun leur candidature. Il serait dommage qu'ils échouent à cause d'une question aussi secondaire...

Même si vous décidez en votre âme et conscience que c'est à eux de devenir les Princes de l'Arcane, vous n'avez aucune raison de leur faciliter les choses. Au contraire ! Ils apprécieront d'autant plus la victoire qu'elle aura été difficilement acquise. Interdisez-leur de faire des jets de compétences pour convaincre les PNJ. A la



place, jouez quelques conversations. Obligez-les à prononcer pour de bon leur discours final... Dans le pire des cas, s'ils sont vraiment prêts à tout pour arriver au pouvoir, n'hésitez pas à leur rendre la tâche si difficile qu'ils seront

obligés de tricher ! Si le Sombre Souverain est désigné par acclamation, c'est en grande partie parce que c'est le mode d'élection qu'il est le plus facile de fausser (quelqu'un sait invoquer des effets Dragon dotés d'une voix puissante ?).



Quoi qu'il en soit, la campagne se termine par une vue du nouveau Sombre Souverain juché sur le premier degré de la Ziggourat, et acclamé par la foule, en contrebas...

Il ne nous reste plus qu'à envisager les conséquences à long terme...

Dénouement

Comme vous avez pu le constater, la fin de la campagne est très ouverte. Selon les actions des PJ au cours des deux derniers épisodes, l'avenir peut être lugubre (un monde aux mains du culte) ou radieux (les PJ, héritiers d'Akhénaton, reforment l'Arcane et commencent à élever les Selenim vers l'Agartha). Dans ces conditions, il est impossible de fournir une conclusion bien tranchée. Voici toutefois quelques pistes de réflexion possibles, pour vous aider à concevoir vos futurs scénarios.

Le culte vainqueur

Disons-le franchement, la mort de Lilith, l'affirmation d'un nouveau champ de Lune Noire, égal des cinq autres et l'asservissement de l'espèce humaine représentent sans le moindre doute un cadre de campagne tentant... Mais tout cela ne devrait se produire que si les personnages ont été catastrophiquement mauvais. Et dans ce cas, ils sont sans doute morts de toute façon. A vous de voir si vous continuez à jouer des Selenim dans ce nouvel environnement, et ses répercussions exactes sur le reste des races magiques. Quelles pourraient être les réactions des Nephilim, dans un univers pareil ? Ou pire, celles des Templiers ?

Quant à nos Selenim, s'ils sont toujours en vie, ils sont peut-être dépositaires du Legs d'Akhénaton. Cela risque de ne pas les mener loin. Ils vont sans doute commencer une carrière de prédicateurs errants, allant de ville en ville et de Royaume en Royaume pour porter la bonne parole... Ils reformeront peut-être même un Arcane limité à quelques dizaines d'individus. Si leurs idéaux triomphent, ce ne sera pas avant quelques siècles.

Princes de L'Arcane

C'est sans le moindre doute la fin la plus riche de possibilités intéressantes. Le culte a bien

fait son travail : il ne reste rien des anciennes structures. De toute manière, elles n'étaient plus adaptées au monde moderne. Relisez le chapitre sur l'Arcane pour vous remettre en tête les missions qu'il aurait dû remplir. Et posez chacun de ces problèmes aux personnages. Soyez prêts à travailler étroitement avec eux. Voici déjà quelques éléments de réflexion.

Avant d'aider tous les Selenim à parvenir à l'Agartha, il faudra :

- Recruter des fidèles capables d'assister les personnages dans le travail écrasant qui les attend.
- Reconstruire patiemment la structure exotérique de l'Arcane. Autrement dit, recréer les relais détruits par le culte.
- Reconstituer les herméthèques. Le *Livre Interdit* est tout ce qui reste de la splendide collection occulte de l'Arcane. On y trouve l'essentiel des connaissances des Sombres Souverains successifs, mais c'est une goutte d'eau par rapport au savoir perdu...
- Fonder un ou plusieurs Royaumes où l'Arcane pourrait être en sûreté. Cela implique probablement de quitter Venise, décidément trop surveillée.
- Adopter une politique vis-à-vis des Selenim nouveaux-nés et la faire respecter par tous.
- Renouer les contacts avec les frères Nephilim, et dissiper les malentendus accumulés pendant cinq siècles.

Comme vous pouvez le voir, ils ont du pain sur la planche !

Gardez en tête les quelques vérités de base qui suivent. Le gouvernement pose, toujours et partout, le même problème. Même avec la meilleure volonté du monde, on en vient toujours à prendre des décisions impopulaires, et à se faire des ennemis (y compris de gens très estimables). Par ailleurs, certains choix nécessitent qu'on les impose, et cela ne peut pas toujours se faire en douceur. L'usage de la violence vous crée de nouveaux ennemis... Et ainsi de suite jusqu'à la chute inévitable (même si dans le cas des personnages, elle peut durer plusieurs siècles).

L'Arcane repondé par un autre Prince

Là, tout est possible. Les tâches sont pratiquement les mêmes, mais l'esprit dans lequel elles seront réalisées peut être totalement différent. On pourrait assister (entre autres possibilités) :

- A une restauration des structures anciennes. Le Sombre Souverain "règne" de loin, en laissant une grande autonomie à ses subordonnés. Il n'aura peut-être plus les mains liées par le culte, mais continuera de ne rien faire, simplement par habitude.
- A une fusion entre Arcane et culte. Cette fois, c'est l'Arcane qui domine. Le Prince est une figure théocratique, intercesseur entre Lilith et ses fidèles.
- A la mise en place d'un Arcane "moderne", géré avec efficacité, mais qui viserait à exercer un contrôle étroit sur la société Selenim (et, à terme, sur les humains) en oubliant le mysticisme.
- Au contraire, l'Arcane pourrait se consacrer à des recherches très avancées sur le Ka de Lune Noire et ses relations avec le Ka-Soleil... Privant du même coup les Selenim de structures dirigeantes et se réduisant volontairement à un petit cénacle d'intellectuels.

La position des personnages dans chacun de ces cas de figure dépend de leur passé, de leur caractère et de leurs relations avec le nouveau Sombre Souverain. L'élection ne sera pas plus tôt achevée qu'ils pourraient commencer une carrière de dissidents pourchassés. A moins qu'ils ne consentent à représenter officiellement "l'opposition", alimentant une ébauche de débat démocratique au sein de l'Arcane... Ou qu'ils consentent à devenir les lieutenants du nouveau Prince. Dans chacune de ces hypothèses, l'avenir s'annonce riche d'aventures !

Le culte humilié

Pour l'instant, le culte est en position de faiblesse... C'est le moment idéal pour le détruire à tout jamais. Lilith, les personnages ont pu s'en rendre compte, ne se considère absolument pas comme une déesse, et n'a pas la moindre envie d'être adorée par ses lointains descendants. L'ennui est qu'il existe des milliers de Selenim

qui sont convaincus du contraire, et qu'il n'y a rien de plus difficile que de faire perdre ses illusions à un croyant.

L'élimination probable des Enfants entraînera sans doute une modification profonde des structures dirigeantes. Les PJ tiennent là leur première occasion de prendre une décision impopulaire. Il leur suffira d'interdire que le culte se dote d'une nouvelle structure centrale... S'ils ne prennent pas cette initiative, il est probable qu'un conseil d'Anciens émerge et contrôle les fidèles. Selon vos désirs, ils peuvent y parvenir sans problème ou déclencher une véritable guerre de religion. Il est très probable qu'une bonne moitié de leurs "convertis" passera sous la bannière de l'Arcane à la première occasion. Le culte survivra sans doute, mais ne sera plus que l'ombre de ce qu'il était.

Bien entendu, cette évolution ne tient pas compte des Enfants survivants. Leurs plans ont été déjoués, fort bien ! Ils abandonnent le culte, qui ne peut plus leur servir à rien. Ils reviendront à la charge, dans cent ans ou dans mille, sous un nouveau masque... Il est tout à fait possible que certains d'entre eux prennent le temps de se venger des personnages et/ou de l'Arcane. Là encore, ils ont le temps pour eux. Dans un siècle ou deux, tous ces événements ne seront plus que des souvenirs lointains pour les personnages...

L'ascension de Lilith

Les personnages ne sont sans doute pas conscients de la gravité du problème, mais le Royaume de Lilith et son "corps" abandonné continuent insensiblement à accumuler de la Lune Noire. D'ici quelques années, une décennie tout au plus, elle aura atteint une "masse critique" encore jamais vue sur Terre. Et alors, tout naturellement, elle se détachera de notre monde pour monter dans l'Éther. Et là, elle remplira le rôle qui aurait dû être celui de la Lune Noire des Sauriens : convertir l'énergie magique du soleil en Lune Noire, avant qu'elle n'atteigne la Terre. Pour les humains, les conséquences seront sans doute moins désastreuses que si elle était "morte" sur Terre mais, à terme, elles seront sensibles.

Soit dit en passant, cette situation arrange les Sauriens, qui feront tout pour empêcher les personnages de la modifier. Ce sera une bonne occasion de retrouver Demetriedes, cette fois dans le rôle d'un ennemi implacable.

La solution la plus simple pour se débarrasser de cette créature serait de retourner dans l'Akasha de Babylone et de convaincre Lilith d'en convertir une partie en Ka-Soleil. Les conséquences d'un tel acte sont assez imprévisibles. Assistera-t-on à une explosion nucléaire ? A la naissance de nouveaux êtres vivants ? A l'attribution d'un "supplément d'âme" à tous les habitants du Proche-Orient ? (conduisant à un regain de mysticisme dans la région et, qui sait, faisant faire à quelques sages un ou deux pas de plus vers l'Illumination.) De toute façon, cela diminuera suffisamment la masse de Lune Noire pour assurer à l'humanité un siècle ou deux de répit.

Moins spectaculaire, mais plus sûr, convaincre Lilith de revenir dans son Royaume pour quelques jours, le temps d'effacer les récolteurs d'émotions. La masse de Lune Noire est assez importante pour rester stable pendant des

millénaires, mais au moins elle n'augmentera plus... De cette façon, du moins (parce qu'il n'est pas exclu que les agents des Sauriens essayent d'y ajouter juste la quantité nécessaire pour déclencher l'ascension...).

Les Parques

Elles sont toujours là, dans l'arrière-plan. Pour l'heure, elles sont satisfaites. Le culte est humilié et l'Arcane a retrouvé ses véritables buts. Mais ce n'était qu'une petite partie de leur interminable tissage... D'autres histoires restent à narrer, où elles n'apparaîtront pas, mais qui feront sans doute aussi partie de leur tapisserie. Et à terme, il est permis de se demander ce qu'elles savent et ce qu'elles veulent. Quel sera leur rôle dans l'Apocalypse, qui s'approche de jour en jour ?



CRÉATION DE PERSONNAGE

POUR SELENIM

CRÉATION DE PERSONNAGE

Pour créer un Selenim,
vous pouvez :

- Convertir un Nephilim à la Lune Noire. La procédure est détaillée page 29. Les points qui ne sont pas évoqués (compétences, points de vie, etc.) ne changent pas. Bien entendu, les méta-caractéristiques disparaissent avec les Ka-éléments. Le Selenim se retrouve réduit aux caractéristiques de son simulacre.

- Créer de toutes pièces un Selenim. Voici la marche à suivre.

Caractéristiques

Voyons pour commencer celles du simulacre.

- **FORce** - lancez 3d6. Un score de 3 correspond à un individu très faible, un 18 à un athlète impressionnant.

- **CONStitution** - lancez 3d6. Un score de 3 signifie que vous êtes l'heureux possesseur d'un gringalet. Avec un 18, votre corps d'accueil est exceptionnellement robuste.

- **DEXtérité** - lancez 3d6. A 3, vous êtes très lent et très maladroit. A 18, vous êtes extrêmement rapide et adroit.

- **CHARisme** - lancez 4d6 (et non pas 3, comme les humains ordinaires). Les Selenim ont tous des personnalités exceptionnelles. Même s'ils font des efforts pour le cacher, les humains ont tendance à s'en rendre compte. Peu importe les traits du visage de votre simulacre. Ils peuvent être particulièrement quelconques. Une partie de ce que vous êtes transparaîtra malgré tout.

- **INTelligence** - lancez 2d6+6. L'insuffisance du volume de matière grise disponible chez les simulacres est l'un des sujets de récrimination favoris des Selenim. Cette caractéristique entre rarement en jeu. Le plus souvent, c'est de celle du Selenim (autrement dit, de la vôtre) que dépendra votre survie.

- **KA-SOLEIL** - lancez 3d6. Il s'agit de la mesure de "l'âme" de votre simulacre. Son score importe en définitive assez peu, dans la mesure où cette caractéristique n'a plus aucune influence sur le fonctionnement de votre corps d'emprunt.

- **Points de vie** - égaux à votre CONS. Cela représente le maximum de dommages que vous pouvez supporter.

- **Modificateur aux dommages** - cherchez votre score de FOR sur la table suivante. Cela représente les

dommages supplémentaires que vous pouvez infliger au corps à corps.

FOR	Modificateur
03-04	-1d6
05-08	-1d4
09-13	0
14-16	+1d4
17-18	+1d6
19-24	+2d6
Par tranche de 5 au-delà +1d6	

- **Nombre d'actions** - cherchez votre score de DEX dans la table suivante. Ce chiffre correspond au nombre de fois où vous pourrez agir pendant un round de combat.

DEX	Nombre d'actions
03-04	1
06-09	2
10-14	3
15-19	4
20	5
Au-delà, +1 par tranche de 5 points.	

Reste la caractéristique essentielle d'un Selenim : le KA-LUNE NOIRE. Il se divise en :

- **Noyau** - lancez 2d6+12 pour un Selenim en début de carrière.

- **Réserve** - doublez le score du noyau pour obtenir sa capacité maximum. Vous commencez le jeu avec 4d6 points de Ka-Soleil converti en réserve.

Les compétences

Répartissez à votre guise 300 points dans les compétences. Un point dépensé vous donne 1%. Les compétences sont classées en "racines". Vous devez, pour prendre une compétence donnée, dépenser 20 points pour "acheter" la racine dont elle dépend. Cela vous donne une base de 20% dans toutes les compétences de cette catégorie. Vous pouvez à présent les augmenter individuellement.

Exemple : pour apprendre l'équitation, vous devez dépenser 20 points pour acheter la racine "athlétisme". Cela vous donne 20% en courir, escalader, équitation, nager et sauter. Vous pouvez à présent dépenser des points dans chacune d'elles. En dépensant 30 points de plus, votre compétence en équitation passe à 50%.

Attention : au début de votre carrière, vous *ne pouvez pas* investir de points de compétence dans vos compétences magiques (Pavane, Kabbale Noire et Nécromancie). Elles ne s'amélioreront qu'avec l'expérience.

Le simulacre

Il ne vous reste plus qu'à mettre un peu de chair sur cette série de chiffres en réfléchissant un moment à ce qu'était votre simulacre avant de vous rencontrer. A quoi ressemblait-il ? Quel métier exerçait-il ? (vous feriez bien d'en avoir une idée avant de choisir vos compétences) Depuis combien de temps l'utilisez-vous ? Quelles conséquences cela a-t-il eu sur sa vie ? A-t-il de la famille ? Des amis ? Sont-ils assez attachés à lui pour s'inquiéter s'il se comporte de façon bizarre ? Si vous le possédez depuis longtemps, comment expliquez-vous le fait qu'il ne vieillisse plus ? Si vous avez choisi de couper les ponts avec votre ancienne existence, comment vous y êtes-vous pris ? Utilisez-vous une fausse identité ? Si oui, comment vous l'êtes-vous procurée ? Comment gagnez-vous votre vie ? Comment résolvez-vous les problèmes de votre vie de tous les jours, dans un monde où il est indispensable d'avoir un compte en banque et des dossiers à son nom dans diverses administrations ? Trouver les réponses à ces questions vous aidera à créer un personnage jouable et intéressant.

Jouer un Selenim plus âgé

Si le MJ est prêt à vous y autoriser, pourquoi pas ? Les caractéristiques du simulacre ne changent pas. En revanche, votre Ka-Lune Noire sera plus élevé.

Par siècle d'existence, ajoutez 5d6 points à votre noyau. Votre réserve maximum est toujours le double de votre noyau. Son contenu est déterminé en lançant les dés sur la table suivante :

Age	Réserve
Moins de 100 ans	3d20
101-200	4d20
201-300	1d100
301-400	1d100 + 1d10
401-500	1d100 + 1d20

Jouer des Selenim âgés de plus de cinq siècles est franchement déconseillé. Les esprits observateurs remarqueront que le contenu de la réserve est franchement sous-évalué. C'est volontaire. L'idée est de ne pas créer des individus trop puissants au départ. Si vous préférez des valeurs plus réalistes, vous ne devriez pas avoir trop de mal à les calculer.

Compétences

Rajoutez 100 points de compétence par siècle d'existence. N'oubliez pas que les plus anciens possèdent sans doute des compétences obsolètes, comme "tir à l'arquebuse" ou "parler l'ancien français". Vous pouvez augmenter vos compétences magiques en dépensant des points, à concurrence de KLN x5. Cela représente un score de départ plus qu'honorable.

Imago

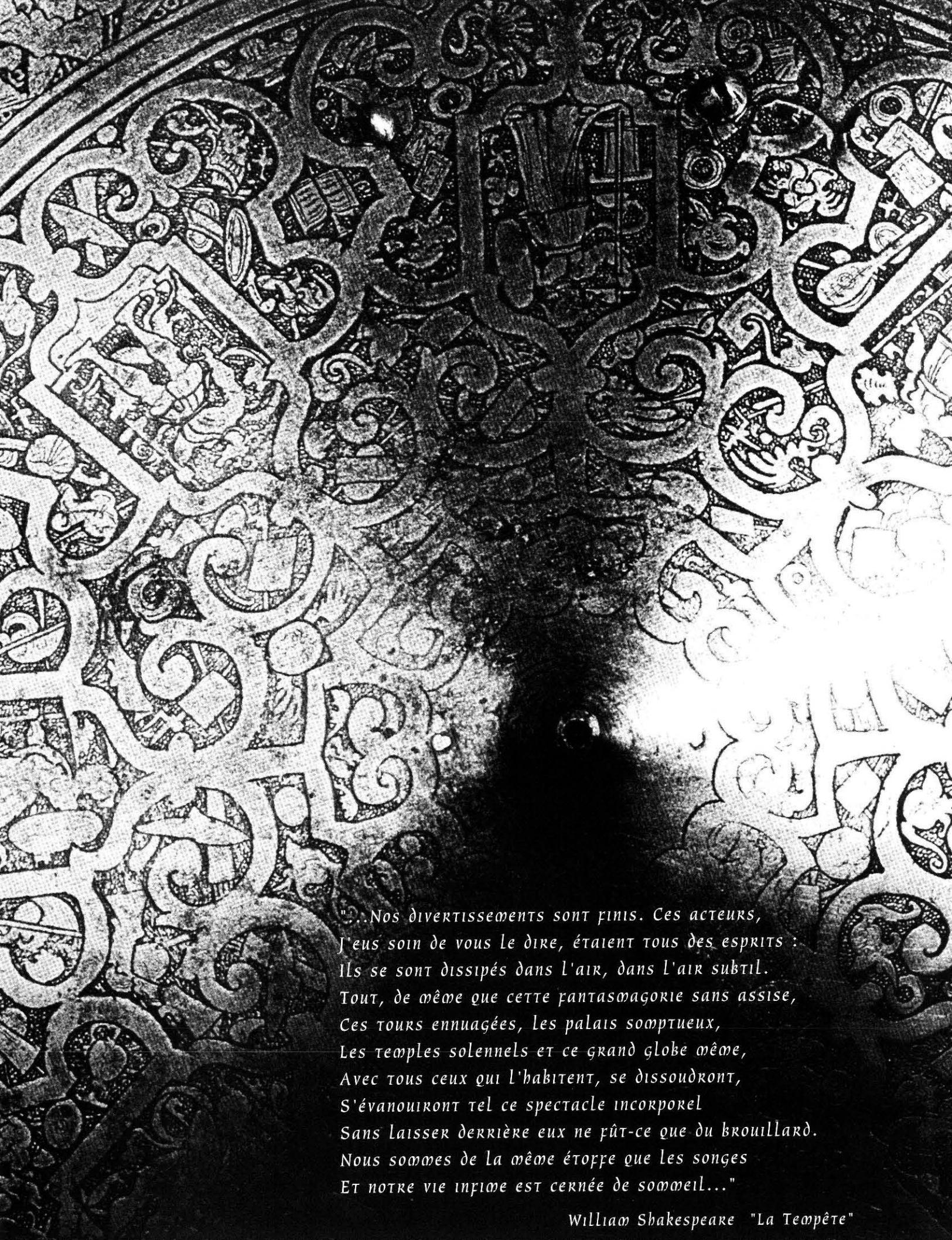
Comptez 20 points d'aspect par tranche de 100 ans d'existence. Discutez de ce que vous allez en faire avec votre MJ.

Kabbale et Nécromancie

Au MJ de vous attribuer des sorts, avec la générosité qui le caractérise.

Amis et ennemis

Discutez du passé de votre Selenim avec le maître de jeu. A-t-il eu l'occasion de mécontenter le culte ? L'Arcane ? Un Selenim indépendant, mais puissant ? Les Templiers ? Ou s'est-il lié avec d'autres ? Au bout de tout ce temps, aucun Selenim n'est isolé et inconnu. Il a forcément des liens avec d'autres groupes ou individus, pour le meilleur ou pour le pire.



"...Nos divertissements sont finis. Ces acteurs,
J'eus soin de vous le dire, étaient tous des esprits :
Ils se sont dissipés dans l'air, dans l'air subtil.
Tout, de même que cette fantasmagorie sans assise,
Ces tours ennuagées, les palais somptueux,
Les temples solennels et ce grand globe même,
Avec tous ceux qui l'habitent, se dissoudront,
S'évanouiront tel ce spectacle incorporel
Sans laisser derrière eux ne fût-ce que du brouillard.
Nous sommes de la même étoffe que les songes
Et notre vie infime est cernée de sommeil..."

William Shakespeare "La Tempête"

S E L E N I M

CARACTÉRISTIQUES

Caractéristiques	Valeur	Jet	(Car x3)
KA LUNE NOIRE		Vision-Ka	 %
FORCE		Effort	 %
CONSTITUTION		Résistance	 %
INTELLIGENCE		Idée	 %
DEXTERITE		Agilité	 %
CHARISME		Persuasion	 %

NOM

DESCRIPTION

KLN

Points de KA de Lune Noire
en réserve

01	02	03	04	05
06	07	08	09	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50
51	52	53	54	55
56	57	58	59	60
61	61	63	64	65
66	67	68	69	70
71	72	73	74	75
76	77	78	79	80
81	82	83	84	85
86	87	88	89	90
91	92	93	94	95
96	97	98	99	100

KA DE LUNE NOIRE ACTUEL

NODULE DE KLN



CAPACITÉ MAXIMALE DE LA RÉSERVE

INDICES

Points de Vie

01	02	03	04	05
06	07	08	09	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40

Points d'actions

01	02	03	04	05
06	07	08	09	10

Points de protection

01	02	03	04	05
06	07	08	09	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

Modificateur de force

IMAGO

Aspects

Coût

SIMULACRE

Nom :
 Sexe :
 Age :
 Résidence :
 Niveau social :
 Opportunité (ns x3)% :
 EDUcation :
 Culture XXe siècle (EDU x3)% :
 Profession :
 Famille :

[illegible]

FEUILLE OCCULTE

P A V A N E

K A B B A L E N O I R E

N É C R O M A N C I E

KA Lune Noire x 3% ☐

KA Lune Noire x 3 % ☐

KA Lune Noire x 3 % ☐

C H A M P S D E L U N E N O I R E

S T A S E

NÉANT

CHAMPS CREUX

CHAMPS DESCENDANTS

CHAMPS ASCENDANTS

CHAMPS PLEINS

CHAMPS MAGIQUES

Feu :

Air :

Terre :

Eau :

Lune :

Description :

ROYAUMES CONNUS

NOM :

NOM :

NOM :

Accès :

Pavane :

Description :

Accès :

Pavane :

Description :

Accès :

Pavane :

Description :

NOM :

NOM :

NOM :

Accès :

Pavane :

Description :

Accès :

Pavane :

Description :

Accès :

Pavane :

Description :

INVOCATIONS DE KABBALE NOIRE

NOM

contrôle

coût

SORTS DE NÉCROMANCIE

[illegible][illegible]

HISTOIRE PERSONNELLE

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins or other markings on the paper.

KABBALÉ NOIRE

Description :

Description :

Description :

NÉCROMANCIE

[illegible]

Durée :

This image shows a full page of primary-ruled paper. It contains ten identical horizontal rows. Each row is defined by three lines: a solid black line at the top, a dashed black line in the middle, and another solid black line at the bottom. The rows are evenly spaced across the entire page, providing a template for handwriting practice.

Durée :

Downloaded from <http://ajph.org/> on November 10, 2014

[illegible]

Durée :

© 2006 The Authors
Journal compilation © 2006 Blackwell Publishing Ltd

(The page contains faint horizontal lines, suggesting it was part of a lined notebook or document.)

Durée :

© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 351–358

[illegible]

Durée :

© 2006 The Authors
Journal compilation © 2006 Blackwell Publishing Ltd

[illegible]

Durée :

[illegible]

Durée :

[illegible]

Durée :

[illegible]

Durée :

PRÉCÉDENTES PARUTIONS

L'ÉCRAN NEPHILIM

Grâce à cet écran à l'illustration mystérieuse et envoûtante, ayez devant vos yeux l'essentiel des tables et des règles pour maîtriser Nephilim.

LES VEILLEURS

Plongez dans les légendes et les rites ancestraux d'un petit village qui abrita au XIII^{ème} siècle une importante commanderie templière... Ce scénario conduit les Nephilim à se pencher sur cinq toiles ésotériques peintes par un artiste reconnu. Il constitue une excellente introduction au monde de Nephilim.

LES TEMPLIERS

Dans ce deuxième supplément pour Nephilim, vous trouverez toutes les informations indispensables pour jouer les plus violents ennemis des Nephilim: les Templiers. Il décrit en détail et en 144 pages les trois degrés d'initiation, les commanderies, les bailliages ainsi que les différentes obédiences. Sont également décrits les symboles et les rites des Templiers et c'est dans ce supplément que commence la Révélation des Grands Secrets. Qui dirige le monde ? Comment ? Apprenez que ceux qui sont apparemment aux commandes ne sont que des pantins aux mains des Vrais Dirigeants. Faites vivre les trois scénarios (40 pages) à vos Nephilim, qui devront affronter le fer et le feu templier. C'est une lutte terrible dans laquelle chacun tente d'imposer sa vision du monde. Ne restez pas sur le bord de la route, vous pourriez le regretter, à jamais...

LE LION VERT

La brochure de tourisme disait vrai. C'était bien une petite maison à la décoration étrange, perdue dans les rues pavées du quartier médiéval de la ville. Seul un écriteau indique que la boutique est ouverte. Au dessus de l'entrée, une enseigne en bronze représentant un lion mystérieux grince au vent.

Ouvrez maintenant la vieille porte en bois de la "librairie de l'incunable souveraineté", faites tintinnabuler la clochette d'or et découvrez les nombreux secrets ésotériques que le docteur Parangon pourra peut-être vous révéler. Ce lieu occulte par excellence peut servir de départ aux trois aventures mystérieuses contenues dans le Lion Vert.

"Ibarrola" conduit les Nephilim sur les traces d'un terroriste manipulateur. Il leur faudra allier le tempérament fougueux des Pym avec la réflexion mesurée des Eolim pour déjouer le complot d'Ibarrola.

"Mnemos" est un scénario un peu différent dans lequel les Nephilim partent découvrir leur passé ésotérique dans la Sérénissime. Il leur demandera une grande sagesse. Mais n'est-ce pas le meilleur moyen d'approcher l'Agartha ?

"Le palimpseste du Baphomet" est un synopsis pour Nephilim expérimentés car les dangers qui les attendent sont particulièrement terrifiants. Ils devront faire preuve de toutes leurs connaissances occultes pour maîtriser les secrets terribles du Baphomet.

LES ARCANES MAJEURS

Le Grand Eveil a commencé. Les Nephilim sont de plus en plus nombreux à se réincarner. L'heure est maintenant venue d'offrir à chacun la possibilité de déchiffrer l'un des livres les plus secrets de la Terre: le Tarot. Tout en livrant aux yeux de tous ses symboles, le tarot détient en son sein le mystère des familles de Nephilim: les 22 Arcanes majeurs.

Dans ce supplément s'adressant à la fois aux joueurs et aux maîtres de jeu, vous trouverez l'explication et la description des grandes familles de Nephilim. Les principaux textes du Livre des Arcanes, ses apocryphes ainsi que des Velins Carminae sont publiés. Ils constituent une mine de renseignements pour tous les Nephilim qui souhaitent en apprendre plus sur leur passé et leur personnalité. Avec ce supplément vous détiendrez bientôt l'une des clés du Monde Occulte, il ne vous restera plus qu'à ouvrir la Porte.

LE SOUFFLE DU DRAGON

Cette grande campagne en sept scénarios ultra-détaillés retrace la chute du dragon et le réenchantement de la Bretagne, avec au rendez-vous Merlin, le roi Arthur, Mordred et la forêt magique de Brocéliande. Vous y trouverez aussi un écran spécifique à la campagne, des fiches séparées pour les PNJ décrivant l'organisation templière bretonne, des aides de jeu, un guide occulte de la Bretagne.

PRÉVISION DE PUBLICATION NEPHILIM ANNÉE 1994

L'ATALANTE FUGITIVE (Juillet 1994)

Ce supplément rassemblera plusieurs aventures occultes à la manière du Lion Vert.

LES MYSTERES (Automne 1994)

Ce supplément décrira les sociétés secrètes antiques telles que les Mystères d'Isis, de Mithra et d'Eleusis. Ces mystères constituent les formations humaines occultes les plus anciennes. Ils véhiculent donc les secrets les plus proches de l'Agartha. Ainsi, il est certain qu'ils sont tous liés à l'Hades, l'enfer des chrétiens.

LE COMPAGNON (titre provisoire, Décembre 1994)

Demandé par de nombreux joueurs de Nephilim depuis longtemps, le compagnon constitue un développement des règles de base qui s'adresse à la fois aux joueurs et aux maîtres. Vous pourrez y trouver des règles simplifiées mais étendues pour la création de personnage, une refonte des métamorphes, de nouveaux simulacres plus occultes, des règles pour créer son laboratoire occulte, sa quête mystique, simuler les recherches en bibliothèque etc. Vous pourrez aussi y trouver une carte des Plexus et des Nexus, un éphéméride complet, des secrets particulièrement rares sur les focus et les créations des sortilèges.

LES ROSE-CROIX (Début 1995)

Les mystères des ennemis les plus subtils des Nephilim seront détaillés à la manière des Templiers. Prenez garde aux Maîtres du Ka-soleil.

POUR TOUT RENSEIGNEMENT VOUS POUVEZ NOUS ÉCRIRE À :

MultiSim

24/26 rue des prairies
75020 Paris

MultiSim soutient et distribue le magazine dédié à Nephilim Hermès Trimégiste publié par l'association loi 1901 Arcadium. Vous pourrez trouver dans ce magazine des scénarios, des informations occultes, des compléments de règles et bien d'autres choses qui agrémenteront vos recherches occultes.

Les numéros 1, 2 et 3 sont déjà disponibles.

Vous pouvez vous fédérer au Grand Eveil en devenant membre d'Arcadium.
Pour tout renseignement, écrire à Arcadium 24/26 rue des Prairies 75020 Paris.

L'AUTEUR

AGÉ DE 24 ANS,
TRISTAN LHOMME EST
UN FOU DE L'ÉCRITURE.
JOURNALISTE,
TRADUCTEUR,
SCÉNARISTE, ÉCRIVAIN,
DÉVOREUR DE LIVRE,
BOULIMIQUE DE LA
CULTURE, IL OCCUPE
UNE PLACE BIEN À PART
DANS LE PAYSAGE
LUDIQUE FRANÇAIS. IL
EST EN EFFET L'UN DES
SEULS AUTEURS À
VIVRE DE SON ART.
CELA, IL LE DOIT À SON
IMAGINATION CAPABLE
DE CRÉER DE TOUTES
PIECES DES INTRIGUES
ET DES UNIVERS
CAPTIVANTS. ARTISTE
PASSIONNÉ, IL
S'IMMERGE PENDANT
PLUSIEURS SEMAINES
DANS SES MONDES
IMAGINAIRES POUR
NOUS EN FAIRE
PARTAGER TOUTE
L'ÉTRANGETÉ ET LA
BEAUTÉ.
AVEC SELENIM, IL
NOUS LIVRE L'UNE DE
SES MEILLEURES
OEUVRES, AU
CROISEMENT DU
ROMAN, DE L'ESSAI ET
DU JEU DE RÔLE. CETTE
FOIS-CI, IL NOUS
ENTRAÎNE DANS UNE
VÉRITABLE DANSE
MACABRE DONT LE
DERNIER FIGURANT
VOUS TEND LA MAIN.

LES ENFANTS DE LILITH RENIÈRENT LEUR SANG.
MAUDITS PARMI LES ANGES DÉCHUS, ILS FURENT
CONDAMNÉS À PLEURER LA MORT.
C'EST ALORS QUE LA MALÉDICTION DE LA NON-VIE
COMMENÇA .

LE LIVRE D'ENOCHE L 1:13



PRIX : 189 FF

ISBN 2-909934-08-X

