

NEPHILIM
SECONDE ÉDITION

les PILIERS

SELENIM



U N S U P P L é m e n t P O U R

selenim

Seconde édition

L e J e u d e r ô l e N e p h i l i m

Table des Matières

Livre I : La Voie des Maudits

ORIGINES	09	LES RISQUES	37
définition et propriétés		L'entropie	39
des selenim	13	GÉNÉRALITÉS	39
DU SIMULACRE	14	IMAGO ET ENTROPIE	40
L'incarnation	14		
Une immortalité virtuelle	14	La transformation	
DE L'IMAGO	14	selenim	43
Son apparence	15	LE SACRIFICE	43
Les aspects	15	LE RITUEL DE LA	
Mobilité	22	TRANSFORMATION	44
Manifestations	22	BASCULEMENT	45
Une immortalité relative	22		
DES ROYAUMES	23	CRÉATION DE PERSONNAGE	51
Quelques principes	23	POUR CRÉER UN SELENIM	51
De leur formation	25	Caractéristiques	51
De leur étendue	25	Compétences	52
De leur apparence	25	Le simulacre	52
De leur évolution	26	JOUER UN SELENIM PLUS ÂGÉ	53
Les résidents	26	Caractéristiques	53
Les visiteurs	28	Compétences	53
		Imago	53
L'assouvissement ka	31	Kabbale Noire	
DÉFINITION	31	et Nécromancie	54
CONTAMINATIONS	33	Amis et ennemis	54
LES DIFFÉRENTS ASSOUVISSEMENTS ..	34	LES EFFETS DU TEMPS	54

Livre II : Sous la Lune Noire

malédiction	59	DES CHAMPS DE LUNE NOIRE	65
LE SACRIFICE	59	Définition	65
LES TEMPS HISTORIQUES	60	Cycle	66
LE GRAND RÊVE	61	États	66
L'ÂGE DES GRANDES CHASSES	61	Exploitation	66
DU MOYEN ÂGE		LA PAVANE	67
AUX TEMPS MODERNES	62	Description	67
JUSQU'À AUJOURD'HUI... ..	63	Procédure et chants	68
astrologie de la		La kabbale noire	71
LUNE NOIRE	65	PROCÉDURE	71

APPRENDRE UN RITUEL	72	PROCÉDURE	80
LE BESTIAIRE DE LA LUNE NOIRE	73	LES SORTILÈGES	81
La nécromancie	79	Apaisement	81
MORTS ET NON-MORTS	79	Communication	82
		Contrôle	83

Livre III : La Tradition Noire

Le culte de Lilith	87	Les Rose+Croix	102
HISTOIRE	88	Les Synarques	103
DESSEINS	88	Les Mystes	103
ORGANISATION	89	LES CULTES DU SANG	104
La hiérarchie	89	L'Ordre du Sang	104
Les rites	90	Les Princes de Tiffauges	107
LE CULTE DE LILITH		LES ADORATEURS	109
AUJOURD'HUI	90		
L'arcane XIII	93	extraits de l'atlas	
HISTOIRE	93	de l'arcane sans nom	111
DESSEINS	96	LA NÉCROPOLE	111
ORGANISATION	96	LE SÉJOUR DE SOUFFRANCE	114
ADOPTION ET ADOPTÉS	97	LE DOMAINE SECRET	117
Les épargnés	99	LE RICTUS SOUS LE MASQUE	120
LES DÉCHUS	99	LE CAUCHEMAR	
LES ARCANES MINEURS	102	EXPRESSIONNISTE	123
Les Templiers	102	LA DÉMENCE FEUTRÉE	127
		LES RÊVES DE PUISSANCE	131
		L'OMBRE DES ANNÉES NOIRES	134

Crédits

RÉDACTION

Jean-Rémy Lerin

COUVERTURE

Franck Achard

ILLUSTRATIONS

Benjamin Carré

RELECTURE ET CORRECTION

Elsa Quilin et Jennyfer Pautrat

CONCEPTION GRAPHIQUE ET MAQUETTE

Patrick Mallet

CHARGÉ DE GAMME

Sébastien Célerin

DIRECTION ÉDITORIALE

Frédéric Weil

SUIVI DE FABRICATION

Nicolas Hutter

NEPHILIM, UN JEU DE Frédéric Weil et Fabrice Lamidey

INTRODUCTION

*M*es Frères, avec l'Apocalypse est venu le temps des Révélations. Il faut mettre un terme aux futilles animosités qui règnent entre tous les Déchus depuis la nuit des temps. Face aux dangers, il est temps d'unir les forces de tous ceux qui autrefois furent des Kaïms. Faisons table rase du passé et laissons libre cours à l'union des Néphilim et des Selenim.

Nous sommes les Selenim. Certains d'entre nous disent que nous sommes les Élus, les futurs maîtres du Graal Primordial. D'autres affirment que nous ne sommes que de malheureux monstres, des Néphilim 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 montrée Lilith, notre maîtresse, se trouve 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 loin au-delà du pitoyable Agarthas des Néphilim. Ceux-là seront alors 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 car les Royaumes renaissent, se multiplient et s'étendent d'un continent à l'autre.

La seule voie pour créer un Royaume passe par l'asservissement et la destruction des humains. Cela n'a guère d'importance car ces vermineux ne sont rien. De plus, c'est à cause d'eux que nous avons dû subir le 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 qu'une parodie grotesque de nos pouvoirs. Ne vous attachez jamais à une de ces créatures car elles n'attendent qu'une occasion pour vous trahir. Toutefois, prenez garde à ne pas tuer trop souvent ces frêles individus, 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 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 Néphilim, engeance de traîtres qui nous a sacrifiés, méprisés et ignorés tout au long de l'Histoire. C'est pourquoi nos manipulations des Champs magiques doivent être effectuées avec beaucoup de précautions car si nous attirions leur attention, ils risqueraient de vouloir nous empêcher d'accomplir nos desseins. Lilith nous aiderait, mais, à ce stade, nous n'avons pas le temps de nous intéresser à eux. Pourtant, il est temps de nous orienter différemment et de tendre la main vers nos éloignés cousins...

Quant à ceux d'entre vous qui viennent de nous rejoindre, qu'ils soient les bienvenus ! Nous savons par expérience ce que vous devez ressentir dans ce nouveau monde d'ombres et de ténèbres. 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 car vous n'en aurez plus jamais d'autre mais vous viendrez vite à savoir le modeler selon vos désirs. S'il meurt, vous périrez avec lui, à moins que Lilith ne vous ramène à la conscience. »



La voie Des maudits

L i v r e p r e m i e r

*« Les Enfants de Lilith renièrent leur sang.
Maudits parmi les Déchus,
ils furent condamnés à pleurer la Mort.
C'est alors que la malédiction de la non-vie commença. »*

Livre d'Enoch L 1 : 13

LIVRE 1 : LA VOIE DES MAUDITS

O R I G I N E S



es deux grandes races magiques qui peuplent l'Athanor Céleste sont issues de la même souche. En effet, 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 rendrait 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 des siècles sans contact avec leurs frères atlantes. Leur arrivée ne passa pas inaperçue des populations humaines locales qui s'empressèrent de leur rendre un culte en les assimilant aux esprits des sites sacrés ou à leurs Dieux.

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 Atlantes qui survécurent au cataclysme trouvèrent tout naturellement refuge chez leurs frères. Ces derniers les accueillirent sans réticence et firent face avec eux à la nouvelle menace humaine : les Glaives prométhéens.

Au bout de quelques siècles de guerres magiques, les Guerres élémentaires, la race Nephilim en vint à risquer l'extinction. C'est à cette époque que Lilith développa ses théories sur la Lune Noire, l'Élément maudit. Il



est probable qu'il existait à cette époque quelques Selenim sauvages issus accidentellement d'Onirim ayant fait des expériences occultes malheureuses. 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 d'Atlantys 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, quelque chose de nouveau : des Selenim (ou Maudits).

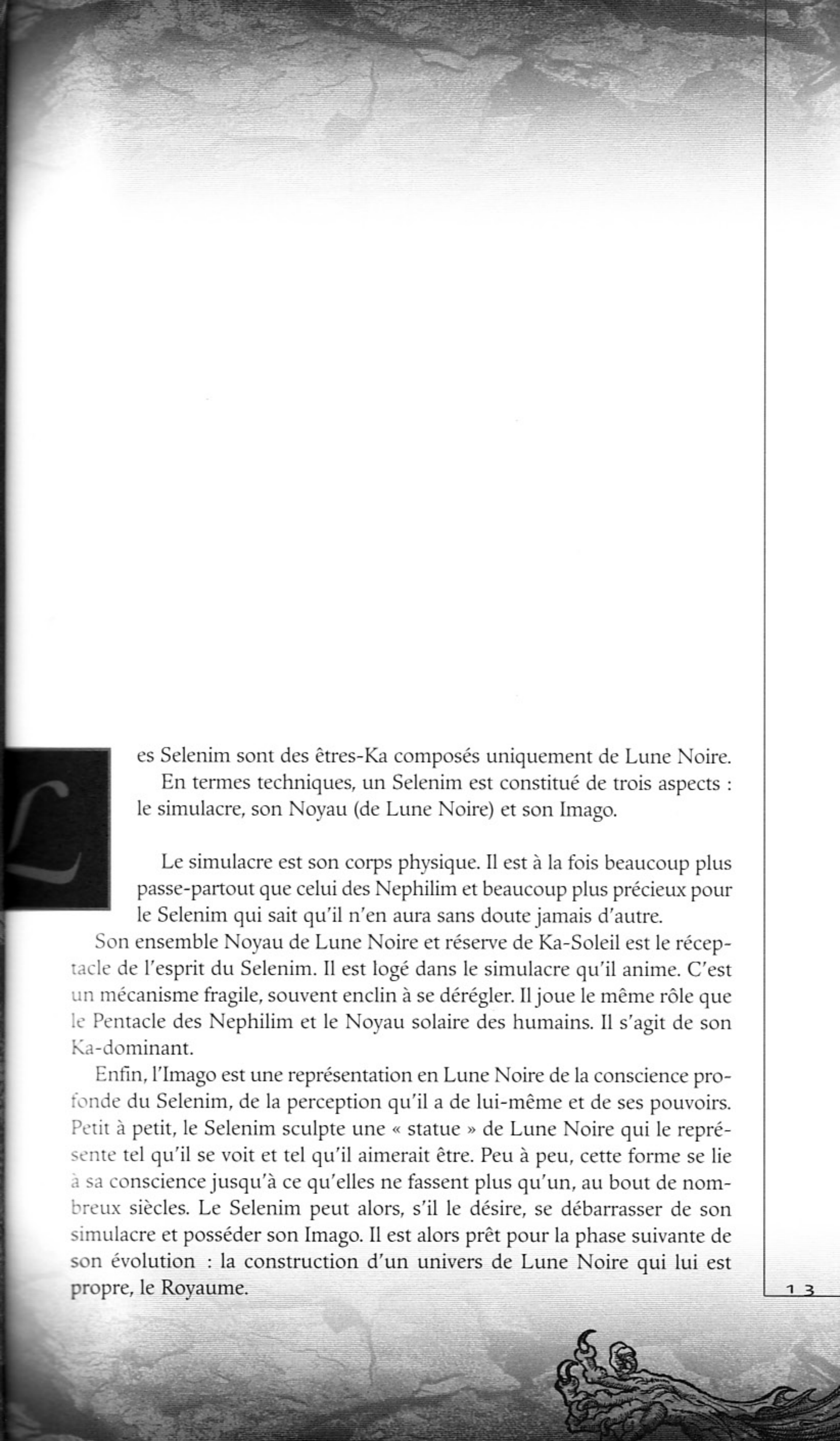
Ainsi, à l'origine, tous les Selenim interprétés dans *Nephilim Seconde Édition* sont des Nephilim, bien que ceux-ci s'efforcent de l'oublier.





LIVRE 1 : LA VOIE DES MAUDITS

*D*éfinition
et propriétés
des Selenim



es Selenim sont des êtres-Ka composés uniquement de Lune Noire.

En termes techniques, un Selenim est constitué de trois aspects : le simulacre, son Noyau (de Lune Noire) et son Imago.

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.

Son ensemble Noyau de Lune Noire et 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, souvent enclin à se dérégler. Il joue le même rôle que le Pentacle des Nephilim et le Noyau solaire des humains. Il s'agit de son Ka-dominant.

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. Petit à petit, le Selenim sculpte une « statue » de Lune Noire qui le représente tel qu'il se voit et tel qu'il aimerait être. Peu à peu, cette forme se lie à sa conscience jusqu'à ce qu'elles ne fassent plus qu'un, au bout de nombreux siècles. 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 univers de Lune Noire qui lui est propre, le Royaume.



Du simulacre

L'INCARNATION

Placé sous l'influence d'un Selenim, un humain n'a aucune chance de reprendre le contrôle de son corps car son esprit est détruit dans le processus d'incarnation. Que ce soit le choc des rituels de transformation ou le contact avec un esprit totalement étranger, le résultat est invariablement le même : l'esprit de l'humain est soufflé comme la flamme d'une bougie.

Mais le Ka-Soleil est toujours là et continue donc à animer le corps, à stocker les souvenirs et les compétences sans être conscient que cela profite à un hôte étranger. Ainsi les souvenirs du temps où le simulacre était humain ne disparaissent avec la personnalité de l'humain qu'au bout de quelques années ; c'est pourquoi un Selenim non-incarné a intérêt à étudier son futur hôte de très près pendant plusieurs mois s'il ne veut commettre aucun impair par la suite.

UNE IMMORTALITÉ VIRTUELLE

Convenablement entretenu, le corps du simulacre peut durer des millénaires et confère au Selenim une immortalité virtuelle. En effet, des membres de l'Arcane XIII ont établi que le vieillissement continuait à raison d'une année par siècle, ce qui laisse largement le temps aux Selenim de se constituer des Royaumes et de se libérer de la nécessité du simulacre en s'incarnant dans leur Imago. Bien entendu, cela pose tous les problèmes auxquels sont confrontés les immortels éparpillés parmi les humains comme par exemple l'impossibilité de rester plus de dix ou quinze ans au même endroit sans attirer l'attention. À ce sujet, la société moderne représente une dégradation de la situation pour les Selenim. Certes, ils ne sont plus soupçonnés d'être des sorciers et ne risquent plus le bûcher. En contrepartie, ils ont beaucoup plus de difficultés à se procurer de faux papiers et des histoires personnelles crédibles. En conclusion, il faut retenir que le Selenim installé dans un corps d'humain ne court aucun risque d'Ombre. De plus, il a accès immédiatement à toutes les compétences que maîtrisait son simulacre et peut les améliorer selon les règles habituelles (*Cf. Nephilim II* p. 155-158).

De l'Imago

L'Imago est une création consciente et volontaire du Selenim. Il le bâtit peu à peu en utilisant le Ka-Soleil volé aux humains qu'il convertit, transmute, en Ka-Lune Noire (KLN).

Les Selenim « jeunes » n'ont pas d'Imago. Ils possèdent une vague ombre de Lune Noire qui plane au-dessus de la tête de leur simulacre, invisible à tous sauf aux autres Maudits. Nombreux sont ceux qui mettent des années à comprendre qu'ils peuvent la façonner à leur idée et beaucoup ne prennent pas cette peine.

SON APPARENCE

En Vision-Ka, l'Imago est invisible aux Déchus à moins que le Nephilim ne se trouve au cœur d'un Champ maudit dit « Plein ». Dans ce cas, il apparaît comme une ombre fuligineuse que le Nephilim peut confondre avec une rémanence de Lune Noire tant qu'il est aux premiers stades de son développement. En effet, par la suite, il peut être confondu avec un Effet Dragon.

En revanche, en Vision-KLN – la Vision-Ka des Selenim –, l'Imago 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. Approximativement, comptez un point de TAI par point d'aspect. C'est pourquoi les Imagos les plus anciens peuvent être gros comme des immeubles !

Les aspects

Le Selenim achète les aspects dans la liste ci-dessous. Leur coût en points de Lune Noire est indiqué dans leur description. Il est à prélever sur la réserve de Ka-Soleil converti et non sur le Noyau. Il est parfaitement possible d'acheter plusieurs aspects pour la même fonction. Un Selenim peut ainsi parfaitement disposer de griffes ou de tentacules selon son humeur. Il ne peut toutefois en faire apparaître qu'un à la fois. Il faut ensuite doubler le coût du deuxième aspect, tripler celui du troisième et ainsi de suite. La mention « durée » se réfère aux occasions où le Selenim manifeste l'aspect considéré dans son simulacre. Certains aspects sont trop chers pour qu'un « jeune » Maudit puisse les obtenir. Dans ce cas, il peut décider d'investir ses points en plusieurs fois. Ainsi, il est 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

NOTE AU MJ

Pour optimiser un Selenim dans les meilleures conditions, il est conseillé de ne pas montrer la liste ci-contre aux joueurs et encore moins de leur parler des Imago. Restez évasif quant à la case qui leur est consacrée sur la fiche de personnage. Faites-leur découvrir cette faculté en jeu. Dès qu'un Selenim a une réserve de points de KLN transmuté suffisante, offrez-lui gratuitement un premier aspect et faites-le se manifester « accidentellement ». En effet, cela secoue les joueurs de voir de grandes griffes pousser sur les mains de leur personnage à un moment où ils ne s'y attendent pas ! Après quoi, faites-leur rencontrer un Selenim expérimenté qui peut leur expliquer le phénomène et écoutez les suggestions des joueurs. Il ne vous reste plus qu'à gérer leurs dépenses de KLN à leur place.





pour accomplir des opérations magiques, invocations de Kabbale Noire ou Nécromancie. Cette liste n'est pas figée. Un Selenim peut inventer un aspect s'il le désire – et avec l'accord du Meneur de Jeu – mais il ne doit pas oublier que celui-ci n'est pas de bon marché. En effet, le processus de naissance d'un Imago est lent, douloureux et risque de coûter la vie à des centaines d'humains.

BRAS et mains

BRAS

◆ *Description* : À moins que le Selenim ait des idées précises, ce sont deux bras humains ordinaires terminés par des mains à cinq doigts.

◆ *Coût* : 20

◆ *Durée* : Autant de minutes qu'il reste de Ka au Selenim. Il convient de ne pas oublier que la plupart des simulacres en sont déjà munis !

BRAS SUPPLÉMENTAIRES

◆ *Description* : Une paire supplémentaire de bras terminés par des mains à cinq doigts. Si le Selenim veut d'autres appendices, il doit les acheter. Il est possible d'en acheter jusqu'à trois supplémentaires sans augmentation de coût. Au-delà, les règles ordinaires s'appliquent. Toutefois, le cerveau du simulacre a des difficultés à gérer plus de six bras ce qui occasionne un malus de -20 % sur toutes les actions physiques par paire de bras supplémentaire.

◆ *Coût* : 30

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

GRIFFES

◆ *Description* : De grandes griffes apparaissent au bout des doigts. Leur forme exacte est au choix du Selenim. Elles sont assez gênantes si le Selenim doit manipuler des objets.

◆ *Domm* : 1

◆ *POT de Gravité* : 10

◆ *Coût* : 25

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

PINCES

◆ *Description* : De grosses pinces semblables à des pinces de homard. Elles sont techniquement semblables aux Griffes et empêchent le Selenim de manipuler la plupart des objets délicats comme les stylos par exemple.

◆ *Coût* : 25

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

TENTACULES

◆ *Description* : Le Selenim se voit gratifier de quatre longs tentacules de poulpe munis de ventouses. Sur le simulacre, ils mesurent 1,5 mètre de long.

- ◆ **Coup** : 25 %
- ◆ **Domm** : 1
- ◆ **POT de Gravité** : 7

Selon le choix du Selenim, ils peuvent attraper leur cible. Dans ce cas, celle-ci doit réussir un jet de KLN/FOR pour se dégager.

La plupart du temps, les tentacules apparaissent au niveau des épaules, plus rarement au niveau du torse.

- ◆ **Coût** : 30
- ◆ **Durée** : Autant de minutes qu'il reste de Ka au Selenim.

JAMBES et PIEDS

JAMBES

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

- ◆ **Coût** : 20
- ◆ **Durée** : Autant de minutes qu'il reste de Ka au Selenim, mais l'utilité de la transformation n'est pas évidente car généralement tous les simulacres ont déjà deux jambes.

NAGEOIRES

◆ **Description** : Une série de nageoires de poisson réparties sur tout le corps est possible, tout comme une moitié inférieure inspirée des phoques, des baleines, des requins ou de ce à quoi pense le Selenim. Manifestée sur la terre ferme, elle s'avère gênante mais, dans l'eau, elle octroie un bonus de + 20 % aux jets de Nager.

- ◆ **Coût** : 30
- ◆ **Durée** : Autant de minutes qu'il reste de Ka au Selenim.

SABOTS

◆ **Description** : Une paire de pattes terminées par des sabots. De nombreuses variantes sont possibles : jambes de bouc, de cheval, de taureau, etc.

- ◆ **Ruade** : 30 %
- ◆ **Domm** : 2
- ◆ **POT de Gravité** : 11
- ◆ **Coût** : 30
- ◆ **Durée** : Autant de minutes qu'il reste de Ka au Selenim.

CORPS

HUMAIN

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

◆ **Coût** : 50

◆ **Durée** : Autant de minutes qu'il reste de Ka au Selenim. Attention, tous les simulacres ont un torse, même les plus endommagés !



**REPTILE**

◆ **Description** : Du serpent au dragon, en passant par le crocodile, la liste des possibilités est vaste.

◆ **Coût** : 100

◆ **Durée** : 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. Il est égal à la CONs du simulacre en minutes. De plus, le simulacre perd 1 Niveau de Santé, cumulable au Niveau actuel.

VER

◆ **Description** : Un long corps blême en forme de ver.

◆ **Coût** : 80

◆ **Durée** : 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. Il est égal à la CONs du simulacre en minutes. De plus, le simulacre perd 1 Niveau de Santé, cumulable au Niveau actuel.

INSECTE

◆ **Description** : Tout est possible, de l'araignée au papillon en passant par la mante religieuse ou le scarabée. Le Selenim doit investir aussi dans des ailes pour voler.

◆ **Coût** : 120

◆ **Durée** : 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. Il est égal à la CONs du simulacre en minutes. De plus, le simulacre perd 1 Niveau de Santé, cumulable au Niveau actuel.

OISEAU

◆ **Description** : Généralement un squelette creux couvert de plumes (à moins que le Selenim ait des idées étranges quant à sa forme exacte). Le Selenim doit investir aussi dans des ailes pour voler.

◆ **Coût** : 100

◆ **Durée** : 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. Il est égal à la CONs du simulacre en minutes. De plus, le simulacre perd 1 Niveau de Santé, cumulable au Niveau actuel.

BATRACIEN

◆ **Description** : Quelque chose qui ressemble à un gros crapaud couvert de pustules.

◆ **Coût** : 90

◆ **Durée** : 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. Il est égal à la CONs du simulacre en minutes. De plus, le simulacre perd 1 Niveau de Santé, cumulable au Niveau actuel.

BRUME

◆ **Description** : L'Imago ressemble à un nuage flou d'où émergent les membres, têtes et autres appendices. C'est généralement très impressionnant !

◆ **Coût** : 100

◆ **Durée** : Manifester cet aspect entraîne la mort du simulacre ce qui est extrêmement risqué, à moins d'avoir un corps de rechange quelque part.

visage

HUMAIN

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

◆ **Coût** : 30 pour un CHA de 3d6, plus 20 pour chaque d6 ajouté ou retiré. Il est impossible d'avoir un CHA inférieur à 0. Gardez à l'esprit que le Charisme ne mesure pas la beauté d'un être mais bien sa prestance. Un Selenim qui aurait pour Imago un monstre effrayant peut avoir un CHA élevé.

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

INSECTE

◆ **Description** : Un assemblage de traits insectoïdes avec des yeux à facettes, des papilles ou des crochets.

◆ **Coût** : 70

◆ **Durée** : 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. Il est égal à la CONs du simulacre en minutes. De plus, le simulacre perd 1 Niveau de Santé, cumulable au Niveau actuel.

REPTILE

◆ **Description** : un assemblage de traits pris à diverses créatures : une mâchoire de crocodile, des crochets à venin et des yeux de caméléon par exemple.

◆ **Coût** : 60

◆ **Durée** : 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. Il est égal à la CONs du simulacre en minutes. De plus, le simulacre perd 1 Niveau de Santé, cumulable au Niveau actuel.

CHIEN

◆ **Description** : Une gueule canine, couverte de poils, avec de grandes dents.

◆ **Coût** : 40 (tous les grands mammifères ont le même coût !)

◆ **Durée** : 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. Il est égal à la CONs du simulacre en minutes. De plus, le simulacre perd 1 Niveau de Santé, cumulable au Niveau actuel.



**OISEAU**

◆ **Description** : Un assemblage de traits d'oiseaux au choix du Selenim. Le bec est une arme efficace.

◆ **Bec** : 25 %

◆ **Domm.** : 2

◆ **POT de Gravité** : 10

◆ **Coût** : 50

◆ **Durée** : 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. Il est égal à la CONs du simulacre en minutes. De plus, le simulacre perd 1 Niveau de Santé, cumulable au Niveau actuel.

DIVERS**AILES**

◆ **Description** : Au choix du Selenim, elles sont écailleuses, membraneuses, emplumées, etc.

◆ **Coût** : 50

◆ **Durée** : 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. Il est égal à la CONs du simulacre en minutes. Le simulacre perd 1 Niveau de Santé, cumulable au Niveau actuel, dans le processus. De plus, les corps humains n'étant pas étudiés pour voler, le Selenim ne peut que planer ou voleter pendant un nombre de rounds égal à sa FOR. Si les ailes sont manifestées en conjonction avec un corps d'oiseau, le simulacre peut effectivement voler comme un oiseau (à vous de déterminer combien de temps et à quelle hauteur maximale).

ARMURE

◆ **Description** : L'apparence de l'armure dépend de l'aspect dominant de l'Imago. un Imago doté d'un corps de reptile voit 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 du simulacre change de couleur en fonction du choix du Selenim.

◆ **Coût** : 20 pour 1 point de protection. Le coût reste le même jusqu'à 5 points. Il est doublé pour les cinq suivants, puis triplé jusqu'à plus de limite.

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

VISIBILITÉ

◆ **Description** : Il s'agit de la possibilité de rendre son Imago visible aux yeux des humains. Il apparaît alors comme une forme plus ou moins matérielle qui flotte au-dessus du sol.

◆ **Coût** : 50

◆ **Durée** : Autant de minutes qu'il reste de Ka au Selenim. Il peut prolonger l'effet moyennant 1 point de Ka par minute.

ODEUR

◆ **Description** : il s'agit d'une vibration des Champs magiques qui entourent le Selenim. Quand un Selenim manifeste cet aspect dans le simulacre, il se convertit en une odeur qui dépend du type d'Assouvissement pratiqué par le Selenim. Ainsi, un Selenim se repaissant de souffrances sentira le sang. Dans tous les cas, l'odeur est assez forte pour attirer l'attention des humains.

◆ **Coût** : 30

◆ **Durée** : Autant de minutes qu'il reste de Ka au Selenim. Il peut prolonger l'effet moyennant 1 point de Ka par minute.

LUMIÈRE

◆ **Description** : Un halo, dont la couleur et l'apparence exactes sont laissées aux bons soins du Selenim, entoure l'Imago. En Vision-Ka, il est aveuglant. Manifesté dans le simulacre, la luminosité qu'il dégage est juste suffisante pour voir jusqu'à deux mètres devant soi.

◆ **Coût** : 40

◆ **Durée** : Autant de minutes qu'il reste de Ka au Selenim. Il peut prolonger l'effet moyennant 1 point de Ka par minute.

QUEUE

◆ **Description** : Un long appendice qui part du bas du dos. Inutile mais impressionnant !

◆ **Coût** : 30

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

CORNES

◆ **Description** : Cela va des petites cornes de diabolotin, décoratives et inutiles, à d'énormes cornes de taureau offensives.

◆ **Cornes (2 attaques/passe d'arme)** : 25 %

◆ **Domm.** : 3

◆ **POT de Gravité** : 15

◆ **Coût** : 25 pour les cornes décoratives et 40 pour les cornes offensives

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

TROMPE

◆ **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. À partir de cet aspect, le Selenim peut improviser groins, mufles, museaux, etc.

◆ **Coût** : 20

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

INVISIBILITÉ

◆ **Description** : Cet aspect permet au Selenim de dissimuler son Imago à ses congénères.





- ◆ **Coût** : 60
- ◆ **Durée** : Autant d'heures qu'il reste de Ka au Selenim.

DENTS

- ◆ **Description** : De très longues dents, pointues, aiguës et effrayantes !
- ◆ **Morsures** : 20 %
- ◆ **Domm.** : 1
- ◆ **POT de Gravité** : 11
- ◆ **Coût** : 30
- ◆ **Durée** : Autant de minutes qu'il reste de Ka au Selenim.

mobilité

L'Imago est normalement lié au Selenim et ne peut s'en éloigner de plus de 1d10+50 mètres. Toutefois, dès qu'il commence à être vraiment formé, à savoir au-delà de 100 points d'aspect, le Selenim peut l'envoyer s'assouvir à sa place. Cela lui coûte 1 point de Ka qu'il prélève 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 stockés dans la réserve. Au-delà de 300 points d'aspect, l'Imago commence à devenir trop « lourd » pour être aisément déplacé. À ce stade, il se fixe sur le lieu de résidence principale 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 (1d10+5 mètres). En revanche, au-delà de 500 points d'aspect, l'Imago s'ancre définitivement à l'endroit où il se trouve. Le Selenim est alors mûr pour créer un Royaume.

manifestations

S'il le désire, le Selenim peut manifester un aspect de son Imago dans son simulacre. Pour cela, il dépense de sa réserve trois points de Ka. Son simulacre se transforme alors en fonction de l'aspect désiré.

Il n'y a pas de limite au nombre d'aspects que le Selenim peut manifester simultanément. Il est même possible de manifester la totalité de son

MANIFESTATIONS INVOLONTAIRES

<i>POT</i>	<i>Zone</i>	<i>Nombre d'aspects</i>
6	<i>Plexus de Lune</i>	<i>1d3 aspects</i>
10	<i>Champs magiques de Lune Noire ascendants</i>	<i>1d3 aspects</i>
11	<i>Champs magiques de Lune Noire « pleins »</i>	<i>1d3+2 aspects</i>
14	<i>Royaume Selenim</i>	<i>tous les aspects</i>

Imago en dépensant tout son stock de Ka-Soleil transformé et ce même si le total de points d'aspect est supérieur au total de points en réserve. C'est terriblement dangereux car l'Entropie commence aussitôt à se manifester. Toutefois, cela peut servir dans un combat ou dans toute autre forme de situation d'urgence.

Entropie mise à part, il existe un faible risque de manifestations involontaires. Ainsi, lorsqu'un Selenim pénètre dans une zone où les Champs maudits sont importants, il fait un jet de KLN contre un POT pour voir si un ou plusieurs aspects apparaissent spontanément et gratuitement.

UNE IMMORTALITÉ RELATIVE

Parvenu à 300 points d'aspect, le Selenim peut se retirer dans son Imago pour 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 faut 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 car le Selenim est assez fort pour en trouver un autre. Néanmoins, cela coûte très cher. 5d10 points sont retirés à la réserve. Ils représentent l'effort nécessaire au déplacement et à la prise de possession du nouveau corps. Cela signifie qu'il faut supprimer certains aspects qui sont laissés à la discrétion du Selenim. L'Imago semble alors se dissoudre.

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.

Des Royaumes

QUELQUES PRINCIPES

Arrivé à un certain degré de puissance (Cf. Encart), un Selenim crée un Royaume. Les Selenim ont baptisé ce phénomène l'Apothéose mais nombre de Nephilim lui préfèrent le terme d'Assomption. Au-delà d'une certaine charge de Lune Noire, le Selenim est rejeté par l'univers matériel ordinaire et pénètre dans un autre univers. Certains l'identifient aux Limbes et d'autres aux Enfers. Toujours est-il que le Selenim se retrouve dans une réalité parallèle, une sorte de néant flou sans contour ni trait, où il établit son Royaume. Il se dissout pour créer une poche de Lune Noire qu'il façonne à sa guise,





LE LIVRE INTERDIT

Lors du règne de Baal-Jeort, le dernier Sombre Souverain de l'Arcane XIII, une poignée de Selenim de l'Arcane Sans Nom s'est remise à collecter des informations sur les Royaumes. Le résultat de ces efforts se nomme Le Livre Interdit. Cet ouvrage regroupe également tout ce que l'Arcane a pu récolter comme rituels de Kabbale Noire et de Nécromancie ainsi qu'une prodigieuse quantité de spéculations sur les desseins du culte de Lilith et la véritable nature de la Lune Noire.

Le Livre Interdit n'est pas achevé et ne le sera sans doute jamais. Répertorier tous les Royaumes existant est une tâche impossible. L'objectif réel de Baal-Jeort est en réalité de contacter tous les souverains neutres et de négocier leur ralliement à l'Arcane.

exactement comme il modelait son Imago. Sauf qu'il n'est plus limité par des décomptes 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 y réside donc pour l'éternité et le peuple, l'étend et le modifie à sa guise. Il y exerce toutes les prérogatives d'un dieu et peut le quitter pour de courtes périodes, événements rarissimes.

Les autres éléments de la personne du Selenim changent eux aussi. La réserve de Ka-Soleil transmuté se dissipe car le Selenim n'en a plus besoin. L'Entropie ne peut plus l'affecter car il n'est plus sur Terre. 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 souhaitera regagner la

LA CRÉATION D'UN ROYAUME

La création d'un Royaume se produit automatiquement lorsque l'Imago du Selenim atteint 500 points d'aspect. Le Selenim sent qu'il est sur le point de connaître son Apothéose. Il est alors libre de la refuser. Pour cela, 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 sur Terre et rejoint la couche de réalité où existent les Royaumes. Là, l'Imago se délite et se défait. Le KLN qu'il contenait est utilisé par le Selenim pour construire son univers. Il n'y a pas de règle pour simuler cela. La seule véritable limite est l'imagination du Selenim qui fait de son Royaume son « Enfer personnel ».

Agartha ?

Les Maudits qui développent un Royaume n'en sont pas pour autant un Agarthien. Pour ce, d'autres paramètres techniques doivent être obtenus et, à la discrétion du Meneur de Jeu, une quête occulte accomplie.

Un Selenim a atteint l'Agartha lorsque :

- ◆ *il possède un Royaume – et qu'il l'entretient –,*
- ◆ *son Imago ressemble à son projet initial,*
- ◆ *et que son Noyau est au moins à 90.*

Certains Selenim atteignent d'autres états de béatitude cosmologique comme l'Illumination (Cf. Le Livre Noir p. 43) qui sont distinct et complémentaire de ses notions techniques d'Agartha.

Terre. Dans ce cas, il pourra injecter à nouveau quelques points de Lune Noire dans le corps qu'il occupera pour regarnir sa réserve et se prémunir contre l'Entropie.

DE LEUR FORMATION

La naissance d'un Royaume n'est pas instantanée. Le modelage est généralement rapide mais, en revanche, la construction des bâtiments, l'installation de la population et toute autre tâche demandent du temps. Généralement, il faut une décennie de travail acharné pour que le maître des lieux se déclare satisfait. En réalité, tous les Royaumes sont en « re-crédation » permanente. Parfois, à force de changements mineurs étalés sur plusieurs siècles, le Selenim se retrouve dans un monde complètement différent de ce qu'il était au départ.

DE LEUR ÉTENDUE

« L'étendue » est un terme inadéquat pour décrire quelque chose qui est aussi flou et mouvant qu'un rêve. D'autant qu'il faut 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 Selenim souverain. En effet, même s'ils existent dans une sorte de « pli » de notre univers matériel, les Royaumes y sont liés et ont une localisation physique matérialisée par des accès.

Ils s'étendent autour de l'endroit où se trouvait l'Imago avant l'Apothéose du Selenim. Généralement, ils couvrent un cercle d'une dizaine de kilomètres de diamètre, centré sur ce lieu, mais des variations importantes peuvent être enregistrées en fonction de l'ancienneté du Royaume, de la population humaine qui vit sous son ombre ou des caprices de son souverain. Son étendue, ou ombre, dépend de la volonté du Selenim qui l'a modelé. Il paraît immense mais, en fait, il se limite souvent à la surface qu'il occupe dans le monde réel.

Les bords des Royaumes sont des endroits dangereux où rôdent des êtres pas encore créés ou des cauchemars qui attendent d'être rêvés. Ce sont les Marches.

DE LEUR APPARENCE

C'est le domaine où la volonté du Selenim se fait sentir le plus. En fonction de ses caprices, tout est possible. La plupart des Royaumes conservent un paysage « normal » avec un sol, un ciel, des bâtiments, etc. L'ensemble est souvent identique à un site correspondant dans le monde réel, mais ce n'est nullement une obligation. Par exemple, certains Royaumes sont faits d'obs-





curité solide à travers laquelle il faut ramper. D'autres sont formés de givre, de rayons de lune tissés ou de larmes gelées. Quelle que soit la bizarrerie de l'environnement, des éléments empruntés au paysage du monde réel s'y retrouvent presque toujours. Ils occupent la même position subjective que ces derniers. Ce peut être une montagne, un monument illustre ou n'importe quoi d'autre.

Le lieu le plus important d'un Royaume est la Citadelle. 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 à son centre, être invisible ou encore souterrain.

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 mais certains Selenim trouvent le temps et l'énergie de l'agrandir. Ils créent de nouveaux territoires imaginaires ou augmentent l'ombre de leur Royaume à la recherche de nouvelles sources d'énergie. En effet, un Royaume peut dépérir faute d'alimentation extérieure. Cela se produit si la population humaine qui vivait dans son

LE CHEPTEL

À tout moment, les humains qui vivent dans l'ombre d'un Royaume peuvent perdre du Ka-Soleil au profit du souverain. Celui-ci procède rarement en personne à la ponction. Il préfère déléguer des subalternes. Il s'agit généralement d'Effets Dragon de Lune Noire créés uniquement dans ce but. Ce sont de véritables « voleurs de rêves ». Ainsi, si le Royaume est établi dans une grande ville, le souverain dispose de milliers de points de Ka-Soleil qu'il dépense pour entretenir les bâtiments ou pour modeler de nouvelles créatures.

ombre quitte les lieux ou si le gisement de Lune Noire sur lequel il était établi s'épuise. Toutefois, un Royaume ne disparaît jamais tout à fait. Il se dissipe. Ses monuments s'estompent, ses habitants s'effacent mais le souverain survit. Il se retrouve piégé dans son Palais qui se réduit jusqu'à ne plus être qu'un vestige de sa grandeur passée. Le souverain plonge alors dans une hibernation qui peut durer des millénaires. Il arrive qu'un tel Royaume devienne une réalité de Lune Noire et d'Orichalque avant de dériver aux abords de l'Astral, au côté des Akasha, en un endroit nommé Lieu Inconnu.

Les Résidents

Le SOUVERAIN

Le terme de souverain n'est en réalité utilisé que par une minorité de Selenim. En fait tous les noms qui furent un jour appliqués à des personnages détenant une forme d'autorité absolue sur leur entourage sont utilisés : prince, roi, empereur, mais aussi archonte, voïvode, etc. À ce sujet, il faut noter qu'un grand nombre de Selenim s'enivrent de leur propre divinité au

point de prendre le nom d'une divinité terrestre. Les souverains sont des Selenim anciens et puissants qui ne vivent que selon leurs propres règles. Ils considèrent les humains comme un cheptel qu'il convient de pressurer juste assez pour ne pas attirer l'attention. Ils considèrent les Selenim moins puissants qu'eux comme des outils ou des gêneurs qu'il convient d'écarter. Ils ignorent les Nephilim et les Arcanes mineurs tout comme ils créent et effacent leurs créatures de Lune Noire selon les nécessités du moment. La plupart des souverains refusent de singer les émotions humaines et se transforment en intellectuels froids et sans passion.

Attention : ce portrait est un stéréotype et il faut garder à l'esprit qu'il existe des souverains qui continuent d'être fascinés par les humains ou qui accueillent les Selenim de passage.

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 à une politique intérieure mouvementée qui empoisonne souvent l'éternité de nombre d'immortels. Au lieu de se consacrer à sa création, il se retrouve contraint de maintenir un équilibre délicat entre les diverses factions en présence.

La COUR

La plupart des souverains aiment 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 au Royaume et qui se trouvent en conformité avec les goûts du maître des lieux. Ils sont chargés de superviser les régions du Royaume ou de diriger l'absorption du Ka-Soleil des humains. Ils ont l'immense avantage de pouvoir repasser à volonté dans le monde réel, ce qui leur vaut d'être envoyés en ambassadeurs auprès d'autres puissances. Ils peuvent aussi servir d'espions et d'exécutants discrets dans tous les cas où une action sur Terre est nécessaire.

Certains souverains préfèrent se reposer sur des Effets Dragon spécialement conçus pour les servir. Les plus pervers entretiennent des humains contaminés par la Lune Noire, des Sans Repos.

Les SERVITEURS

Il existe 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 ou absurdes. Certains ne s'occupent que de l'ornementation et de l'entretien du Royaume, d'autres servent de bouffons ou de gardiens. Ce sont généralement des Effets Dragon. Cer-





tains sont nés de la seule volonté du souverain au moment de la création du Royaume alors que d'autres ont été invoqués ou sont venus d'eux-mêmes, attirés par la présence d'une énorme quantité de Lune Noire. Tous ont un certain degré d'indépendance, même s'ils ont des tâches à accomplir. Ils peuvent rester ou s'en aller à volonté. Ils passent la majeure partie de leur temps libre en intrigues mesquines pour attirer l'attention du maître des lieux.

Les Habitants

Ils représentent toutes les créatures qui ont prêté allégeance au souverain de manière formelle. Ils conservent tout leur libre arbitre. Certains séjournent dans le Royaume pendant des siècles alors que 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. La seule infraction punissable est de s'attaquer à un serviteur du maître des lieux.

C'est dans cette catégorie que se rangent les figurants, de simples fragments de Lune Noire, conçus et animés par le souverain. Ils sont là pour donner un semblant de vie au royaume sans exercer aucune influence dessus. Beaucoup ne savent même pas ce qu'ils sont !

Les visiteurs

Les visiteurs les plus fréquents sont les **Selenim**. Leurs motivations sont variables. Une ambassade, la recherche d'un mentor et l'espionnage sont les plus courantes. 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 très peu s'y risquent sans une excellente raison. Il est rare que les intrus soient éliminés dès leur arrivée ; le souverain leur donne au moins une chance d'exposer les motifs de leur venue avant de les tuer.

COMMENT SE RENDRE DANS UN ROYAUME ?

Les Royaumes ne sont pas 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 et bien protégés. Ils s'ouvrent n'importe où. La plupart du temps, il y en a un à l'endroit où reposait l'Imago du souverain avant son Apothéose. En fait, le souverain peut créer autant d'accès qu'il le désire, il les ouvre et les ferme à volonté.

Ils sont invisibles pour les humains. En revanche, pour les Selenim ils sont faciles à trouver. Ils se trouvent toujours au cœur d'un important Champ de Lune Noire.

En Vision-KLN, ils sont aisément repérables et peuvent ressembler à n'importe quoi : une petite rue qui s'ouvre entre deux maisons alors qu'en vision normale elles sont accolées ou un gouffre immense d'où montent des chants inhumains creusé au milieu d'une avenue pavée. Tout est fonction des caprices de leur créateur, de son désir de tranquillité et de sa paranoïa. De toute façon, aucun souverain ne relie le monde réel à sa Citadelle.

POLITIQUE EXTÉRIEURE

L'immense majorité des Royaumes est isolationniste. Les seuls contacts avec l'extérieur se rapportent à la gestion du cheptel humain. Pourtant, de plus en plus de souverains prêtent allégeance à l'Arcane XIII ou s'impliquent dans le culte de Lilith malgré les revers cuisants qu'il a subis. Ils reçoivent fréquemment des messagers et des émissaires et quittent occasionnellement leur domaine pour agir par eux-mêmes.

Notes : *Plusieurs Royaumes peuvent parfaitement cohabiter dans un même espace. Paris abrite ainsi trois Royaumes. Les souverains peuvent choisir de s'ignorer ou se faire la guerre par Effets Dragon interposés, bien qu'il soit souvent plus payant d'inciter les sujets de l'ennemi à venir peupler son Royaume ou à assassiner leur maître. Ces guerres se reflètent parfois dans le territoire qui se trouve sous l'ombre du Royaume telles des fragments de rêves qui se mêlent au monde réel. Les humains nomment ces phénomènes aurores boréales, mirages ou dérèglements climatiques.*

Les **Nephilim** ne peuvent pas pénétrer dans un Royaume, sauf si le souverain les y invite. De la même façon, un Selenim ne peut visiter les Plans subtils aériens, les Akasha.

Les **humains** peuvent parfaitement vivre un moment dans les Royaumes. Toutefois, un séjour trop prolongé peut 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 reste trop longtemps se voit entièrement vidé de son Ka-Soleil à raison d'1d4 points de Ka-Soleil par semaine de séjour et disparaît à jamais. Certains occultistes s'y aventurent à la recherche de connaissances. Les chefs des cultes manipulés par les Selenim sont, de temps à autres, autorisés à y séjourner pour renforcer leur foi. Parfois, un groupuscule affilié à un Arcane mineur découvre un accès et se lance dans un raid suicidaire : tous ses membres périssent invariablement jusqu'au dernier et l'accès est condamné. Mais la plupart des humains y pénètrent accidentellement. Un instant d'inattention ou l'oubli momentané de la différence entre le réel et l'irréel suffisent à faire franchir la barrière ! Peu en reviennent et ils sont toujours profondément transformés !

Glissant sur les courants de lune Noire, les derniers visiteurs sont les **Effets Dragon**. Ils peuvent passer de Royaume en Royaume à volonté sans avoir besoin d'emprunter les accès et servent souvent de messagers entre les souverains.



LIVRE 1 : LA VOIE DES MAUDITS

L'assouvissement

ka



Définition

es Selenim survivent en absorbant le Ka-Soleil des humains. Faute d'un meilleur terme, certains auteurs anciens l'ont baptisé « âme » mais des mots comme « force vitale » ou « conscience » correspondent également à la nature du Ka-Soleil. Toujours est-il que les Selenim arrivent à s'en emparer par le biais des émotions.

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 toutes les émotions fortes qui induisent des états de conscience altérée comme une terreur hystérique ou un 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 choisissent comme proies privilégiées.

Au fil des siècles, les Selenim ont développé bien des méthodes pour absorber les émotions et l'âme des humains. 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, c'est-à-dire à moins de 5 mètres. Un Selenim



s'en prend plus facilement à une personne dont il a déjà sondé l'esprit auparavant, en discutant avec elle pendant quelques minutes.

- ◆ Le Selenim oppose son KLN au Ka-Soleil de la cible. « Total » signifie Ka de base + valeur actuelle de la réserve du Selenim. Si la future victime est une inconnue complète, soustrayez 20 % à ses chances de réussite.

- ◆ Si le Selenim l'emporte, il absorbe automatiquement un nombre 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 vole 3 points à sa victime tout comme un Selenim avec un KLN de 28 ou de 34. En revanche, un Selenim doté de 35 points de Ka absorbe et transmute 4 points.

- ◆ En cas de réussite critique, soit de 01 à 05 au jet sur la table de résistance, le Selenim absorbe 1d6 points de Ka **supplémentaires**.

- ◆ Si le Selenim échoue, il ne se passe rien.

- ◆ En cas d'échec critique, soit de 99 à 100 sur la table de résistance, c'est le Selenim qui donne 10 % de son KLN à sa victime (Cf. *Contaminations*).

Attention : Il est impossible de faire plus d'une tentative par victime et par nuit. Toutes les attaques suivant la première échouent. Les spécialistes de l'Arcane XIII estiment que c'est un mécanisme de défense naturel chez les humains. En revanche, rien n'empêche un Selenim de s'attaquer à plusieurs victimes au cours de la même nuit ou de revenir sur la même proie plusieurs nuits de suite. Le terme « nuit » n'est pas complètement exact dans la mesure où les Selenim peuvent tout aussi bien s'assouvir de jour, mais les dormeurs constituent une réserve quasi-inépuisable de proies faciles.

Notes : Plus ils sont puissants, plus les Selenim prélèvent des quantités de Ka-Soleil importantes. Il arrive un moment où un humain normal avec son Ka-Soleil de 3d6 n'est plus en mesure de supporter la ponction. Or, un humain privé de Ka-Soleil meurt et des morts trop fréquentes attirent l'attention des autorités. Les anciens Selenim sont donc obligés de s'en prendre à des individus susceptibles de supporter une 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 comme les chefs d'État, les grands artistes, les génies en tout genre ou les religieux dotés d'une foi profonde.

Exemple : le KLN d'Archenar est de 12. Pour sa première nuit de chasse, il s'introduit dans la chambre d'un dormeur, un occultiste qu'il avait rencontré au temps où il était encore un Nephilim. Il parvient à capter ses rêves et commence à les diriger dans l'espoir de déclencher un cauchemar nourrissant. Le Ka-Soleil de sa victime est de 10. Archenar a donc 60 % de chances de parvenir à ses fins. Les dés donnent 34, c'est un succès. Il absorbe 1 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...

Contaminations

Il est possible de donner du KLN à un humain. Il n'est pas assimilé par le Ka-Soleil et ne se développe pas comme peut le faire le POT de Lune Noire d'un Nephilim. Ce don entraîne plusieurs conséquences déplaisantes pour la victime.

L'humain se sent différent. Selon la dose absorbée, il acquiert divers pouvoirs et perd une bonne partie de son équilibre mental. Certains deviennent nyctalopes, d'autres développent dans leur chair un aspect de celui qui les a contaminés. D'autres encore deviennent sensibles aux Champs lunaires et maudits pour les plus atteints. Tout cela va de pair avec diverses hallucinations et visions macabres. De tels individus pouvant constituer une menace pour leur entourage et pour eux-mêmes, ils finissent enfermés dans un asile ou en prison quand « les voix dans leur tête » les poussent à accomplir des meurtres sadiques. Il arrive que certains se regroupent et vouent leur vie à pourchasser les Selenim. Ils sont mus par diverses motivations allant de la vengeance au besoin irrépressible de s'offrir en sacrifice.

Si la dose absorbée est assez importante, le cadavre de ces humains risque de ne pas rester dans sa tombe. 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 de leur tombe putride et commencent une vie de mort-vivants. C'est généralement ce qui se produit au-delà de 5 points de KLN. Selon les croyances qu'ils nourrissaient de leur vivant, ils peuvent alors s'identifier à des vampires ou évaluer froidement leur nouvel 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. Ce sont les Sans Repos.

Cette perte de KLN peut avoir des conséquences dramatiques pour le Selenim 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. Celui-ci dure aussi longtemps que l'humain vivra. S'il le désire, le Selenim peut avoir de brefs aperçus de ce que perçoit l'individu contaminé en dépensant 1 point de Ka de sa réserve à chaque fois. Par ailleurs, quelle que soit la distance, il peut communiquer télépathiquement avec lui et même le forcer à obéir. Une brève conversation télépathique coûte 1 point de Ka de sa réserve. Pour pousser sa victime à obéir, il faut réussir une confrontation KLN/Ka-Soleil. Globalement, cette cohabitation forcée n'est pas agréable pour le Selenim qui a de brefs aperçus involontaires des pensées de sa victime en permanence.





Toutefois, si le Selenim désire se lier à un individu particulièrement utile ou intéressant, il peut le faire volontairement. Pour cela, il lui suffit de le vouloir (et de le stipuler au Meneur de Jeu).

Les différents Assouvissements

La plupart des Selenim se repaissent d'humains. Leur Ka-Soleil est normalement impossible à attraper sauf si le sujet est sous l'emprise d'une forte émotion. En Vision-KLN, on distingue parfaitement la différence. 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-Soleil d'un humain perturbé irradie dans tous les sens. La vie dans les sociétés modernes offre aux Selenim peu soucieux de décorum nombre d'occasions de rencontres fortuites avec des individus qui leur permettent de s'assouvir rapidement mais la majorité des Selenim préfère encore provoquer elles-même des situations propices à son 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. 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 guerre civile est un terreau idéal pour un Selenim ambitieux qui souhaite accumuler rapidement un nombre considérable de Ka...

LA CONTAMINATION 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 KLN à chaque « transfusion » et ce 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 KLN total passent à sa victime.
- ◆ Enfin, la contamination 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.

Exemple : Archenar 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 Ka-Soleil de 17. Il réussit son jet de dés (41 contre 17). Il devrait donc gagner 4 points de Ka-Soleil. Mais la capacité maximum de sa réserve est de 31. Il ne récupère donc qu'1 point. Quant à sa victime, elle perd 4 points de Ka-Soleil et en gagne 3 de Lune Noire, pour son plus grand malheur !

LE SOMMEIL

Les dormeurs sont sans doute la première source à laquelle s'abreuve un Selenim nouveau-né. Le sommeil fait tomber les barrières émotionnelles que les humains maintiennent si rigide-ment fermées lorsqu'ils sont à l'état de veille. En Vision-KLN, une personne endormie irradie littéralement de lueurs dorées. Les drogues hallucinogènes et autres substances psy- chotropes ont des effets similaires. Il est considéré comme de mauvais goût de s'assouvir uni- quement de dormeurs et de drogués bien que leur Ka-Soleil soit « en surface » et donc très facile à prendre. Les Maudits les plus perceptifs arrivent aussi à distinguer d'autres cou- leurs qui correspondent aux états émotionnels du sujet. Certains Selenim se sont ainsi faits une spécialité de leur déchiffrement et savent en jouer pour diriger les sensations de leur vic- time. Tout en s'assouvissant, ils peuvent leur donner des rêves agréables ou des cauchemars atroces. Toutefois, il faut des années de familiarité avec la victime pour en arriver là.

De toute évidence, certains Selenim apprécient plus que d'autres les émo- tions violentes. En fait, même si toutes les sensations sont bonnes à prendre, bon nombre de Selenim se créent un « régime » basé sur une seule catégo- rie d'émotions et se spécialisent dans sa création, sa manipulation et son exploitation. À ce stade, tout est une question de personnalité. Il existe des Selenim cruels et pervers qui prennent un plaisir infini à torturer le plus d'humains possible. Il en existe d'autres qui, au contraire, ne survivent qu'en absorbant des émotions positives. Ce sont parfois les mêmes à des phases dif- férentes de leur existence. L'éternité est longue et la peur la plus délectable finit, au fil des siècles, par laisser un goût de cendre dans la bouche et par donner l'envie de faire autre chose.

La nature de l'Assouvissement des Selenim dépend d'un choix.

Aucune émotion n'est réellement absorbée sous forme « pure ». Le Selenim capte le flux émotionnel de l'humain et ce dernier n'est jamais consacré com- plètement à un seul sentiment. Par exemple, un soldat blessé peut être submergé par la peur de mourir tout en éprouvant une souffrance physique intense.

Se repaître au hasard d'émotions et de sensations fugitives est possible mais ce n'est pas très intéressant. Pour les Selenim la manipulation psychologique est un art à part entière. Les Maudits nouvellement transformés sont généra- lement obligés de tirer leur subsistance d'un certain nombre de victimes choi- sies au hasard. C'est indispensable s'ils veulent survivre. Mais dès qu'ils possèdent un Ka suffisant pour oublier un moment les dangers de l'Entropie, ils ont ten- dance à sélectionner un petit groupe d'une douzaine d'individus. Le Selenim s'en sert comme cheptel principal, quitte à compléter son régime en lui faisant des infidélités occasionnelles. Son but est de faire éprouver un maximum d'émo- tions à ses protégés, si possible sans intervenir directement et sans les tuer, à moins que ce ne soit indispensable. Il intervient rarement, provoquant une ren- contre par-ci, attisant une haine par-là, brisant une amitié de temps en temps pour goûter au chagrin dont il est la cause. Pour peu que le Selenim soit sub- til, le jeu peut se prolonger pendant toute la vie de ses proies.





Les risques

Il est important de noter que l'esprit humain possède des mécanismes de défense contre l'Assouvissement.

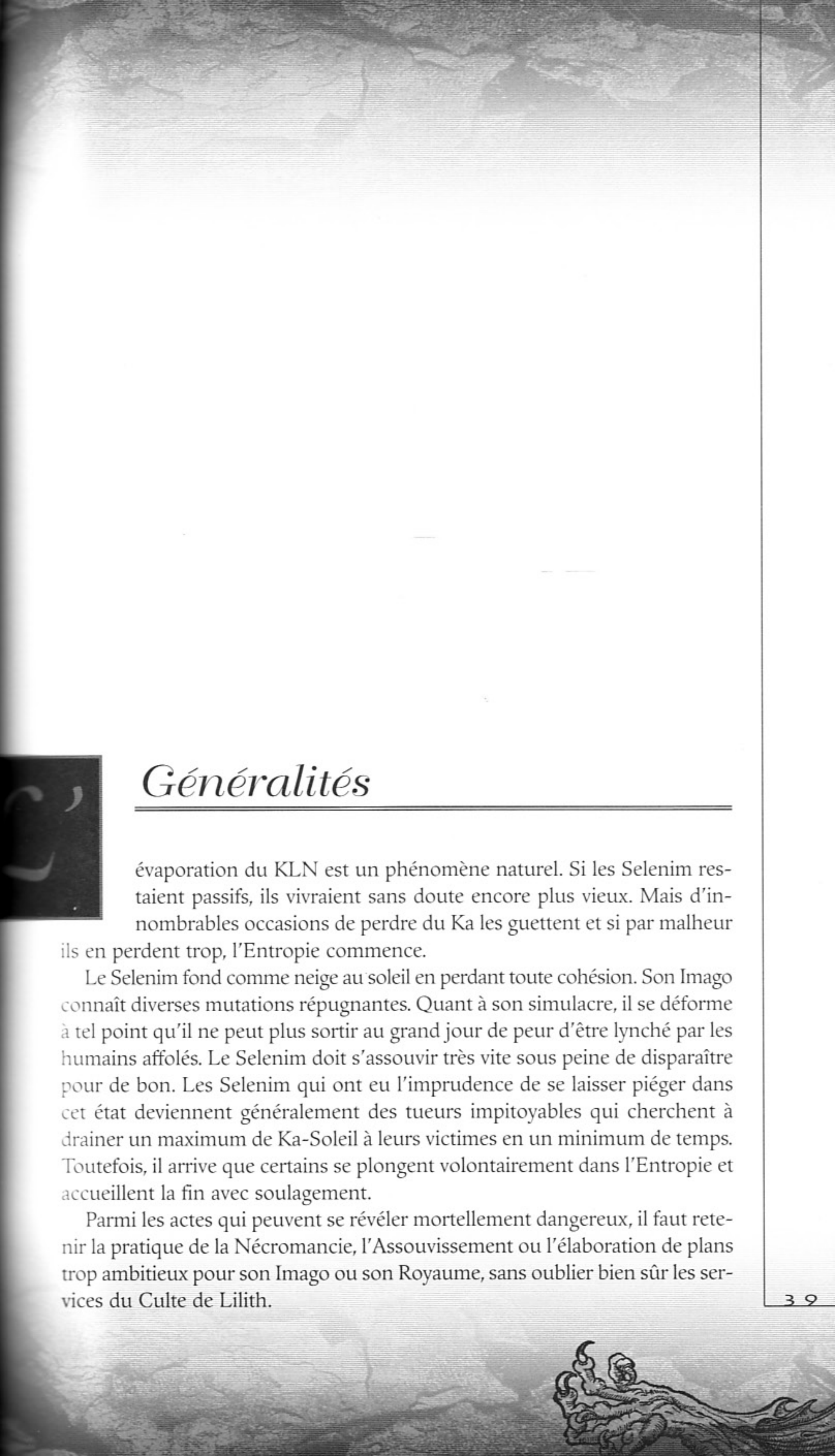
Si un Maudit vient et revient sans cesse sur la même proie, sans lui laisser le temps de récupérer le Ka-Soleil perdu, il risque de déclencher une réaction dramatique. L'humain se met à émettre des signaux émotionnels confus, destinés à dérouter l'ennemi invisible. Dans le même temps, il essaie au mieux de contenir ses émotions au plus profond de son être. Cela ne passe pas inaperçu. Les médecins humains ont même trouvé un nom pour décrire cet état : la schizophrénie. Pour l'humain, être plongé dans cet état revient certainement à être interné dans un hôpital psychiatrique mais veut aussi dire qu'il se libère de son persécuteur. En effet, pour un Selenim, absorber les émotions de ce type d'individus revient à boire à une source boueuse. La ponction est limitée à un malheureux point de Ka-Soleil. La plupart des Selenim préfèrent donc s'abstenir, à moins de vouloir la mort de cette proie pour des raisons personnelles.

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 et de souvenirs qui ne lui appartiennent pas. Il peut même intégrer tout à fait malgré lui les pires traumatismes de sa victime. 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 plus à faire la différence entre les événements qu'il a vécus directement et ceux qu'il ne connaît que par procuration.



LIVRE 1 : LA VOIE DES MAUDITS

*C'*entropie



Généralités

évaporation du KLN est un phénomène naturel. Si les Selenim restaient passifs, ils vivraient sans doute encore plus vieux. Mais d'innombrables occasions de perdre du Ka les guettent et si par malheur ils en perdent trop, l'Entropie commence.

Le Selenim fond comme neige au soleil en 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 affolés. 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 Ka-Soleil à leurs victimes en un minimum de temps. Toutefois, il arrive que certains se plongent volontairement dans l'Entropie et accueillent la fin avec soulagement.

Parmi les actes qui peuvent se révéler mortellement dangereux, il faut retenir la pratique de la Nécromancie, l'Assouvissement ou l'élaboration de plans trop ambitieux pour son Imago ou son Royaume, sans oublier bien sûr les services du Culte de Lilith.



L'ENTROPIE 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 fréquemment. Même les moins ambitieux sont forcés de se sustenter au moins une fois par mois.*
- ◆ *Les rituels du Culte de Lilith absorbent 1 point de KLN par mois pour ceux qui y assistent.*
- ◆ *Les sorts de Nécromancie, les invocations et la construction de l'Imago obligent le Selenim à prélever des points sur sa réserve. Le coût de ces diverses procédures est étudié en détail dans le format de chaque sortilège.*
- ◆ *Un jet de 99 à 100 lors d'une tentative pour absorber du Ka-Soleil coûte 10 % de son KLN au Selenim malchanceux.*
- ◆ *Lorsque tous les points de la réserve ont été dépensés, la véritable Entropie commence. Le Selenim perd 1d10 points de Ka. Il en reperd 1d10 toutes les 24 heures jusqu'à ce que mort s'ensuive. C'est son noyau qui se disperse et plus 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.*
- ◆ *Il est possible d'inverser l'Entropie en volant assez de Ka-Soleil pour regarnir la réserve.*

Exemple : Revenons à Archenar et à sa première tentative d'Assouvissement. Supposons qu'il ait obtenu 98 aux dés. Que se passe-t-il ? Il donne immédiatement 1 point de KLN 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 aucun dégât de ce côté. 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 car, avec un score de 5 en Ka, il va avoir du mal à remporter une lutte sur la table de résistance s'il s'attaque à un humain normal. Peut-être une maternité ? Ou un asile d'aliénés ?

Imago et Entropie

Un Selenim plongé dans le cauchemar que représente l'Entropie se dissout lentement dans le néant. Il passe auparavant par une agonie interminable qui affecte autant son Imago 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 4 seuils d'Entropie.

- ◆ **de Ka -1 à Ka -5 : État 1 – Défiguré**

Les aspects sont exagérés et enlaidis. Ils perdent de leur efficacité et le POT de Gravité est divisé par deux.

◆ de Ka -6 à Ka -10 : État 2 – Mutilé

Certains aspects commencent à disparaître. Le Selenim les choisit et sacrifie autant de points d'aspect qu'il lui manque de KLN pour arrêter l'Entropie. Si celle-ci continue, d'autres aspects disparaissent. Les aspects survivants sont dégradés mais toujours visibles, comme si le Selenim était défiguré. Sur le simulacre, les aspects abolis prennent l'apparence d'excroissances cancéreuses ou lépreuses.

◆ de Ka -11 à Ka -15 : État – Détruit

Le Selenim perd la totalité de son Imago qui se transforme en une masse informe de Lune Noire. Si le Selenim survit, il devra recommencer son Imago depuis le début.

◆ au-delà de Ka -16 : Dissolution

Le Selenim se transforme 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 fous...

Arrêter l'entropie stoppe le processus de dégradation mais ne l'inverse pas totalement. Les aspects défigurés (états 1 et 2) se rétablissent lentement : il leur faut 2d10 mois pour redevenir pleinement fonctionnels. ceux qui ont disparus sont perdus. L'état de son simulacre risque plus de préoccuper le Selenim mutilé ou détruit. Celui-ci se rétablit complètement en CONs x 1d3 mois.



LIVRE 1 : LA VOIE DES MAUDITS

C a
t r a n s f o r m a t i o n
S e L e N I m



a Transformation est une menace qui guette tous les Nephilim. Elle porte de nombreux noms dans leur tradition occulte : la Ténèbre ou le Changement sont les plus répandus mais il existe encore un grand nombre de termes similaires. Généralement, ce nouvel état est bien plus redouté que le Khaïba. Toutefois, il arrive que certains Nephilim s'y soumettent volontairement, ou presque, sous la pression du Culte de Lilith. De plus, pour les Onirim, il y a toujours le risque de basculer de l'Autre Côté sans l'avoir vraiment voulu.

Le sacrifice

Les Selenim sont des êtres-Ka composées uniquement de Lune Noire. Cette forme d'énergie magique n'a jamais eu qu'une seule fonction : absorber du Ka-Soleil pour le convertir en KLN. Or, 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, les Selenim 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 qui n'était qu'une masse inanimée. C'est pourquoi, certains sont cruels et d'autres moins.

◆ La Lune Noire est une chose « morte ». Les Champs maudits n'existent plus qu'à l'état de vestiges et sont incapables de soutenir l'existence des Selenim. Qu'ils le veuillent ou non, ces derniers sont 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'agréable maladie.

LA TRANSFORMATION EN TERMES TECHNIQUES

À sa « naissance », un Selenim possède un capital de KLN égal à son ancienne caractéristique en Ka-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 l'ancien Ka-Lune.

Immédiatement après sa naissance, la réserve contient 1 seul point : celui qui a été prélevé sur le simulacre pour stabiliser le changement.

Exemple : *Archenar 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 Lune Noire. Il peut stocker $14+8+6+3$ points de Ka-Soleil converti pour une valeur totale de 31 points de KLN.*

Le rituel de la Transformation

1 – Le rituel de la Transformation doit être pratiqué de nuit à un moment et en un lieu où les Champs lunaires sont pleins. La détermination de l'endroit et de l'heure favorables peut être un sujet d'aventure mais vous pouvez utiliser l'éphéméride de la p.110 des règles si vous n'avez pas d'idée.

Attention : Un Selenim naît toujours d'un Nephilim.

2 – Tous les Ka-éléments disparaissent définitivement, sauf celui de Lune, 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 sont également perdus, y compris le bonus et les sorts de Lune.

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

Attention : Il y a $(20 - \text{Ka-Lune}) \times 5 \%$ de chances que le rituel avorte à ce stade et que le Nephilim se change en Khaïba.

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

5 – La Vision-Ka reste inchangée mais permet maintenant de distinguer les Champs de Lune Noire. Elle se nomme désormais Vision-KLN et son pourcentage de base est égal à $\text{KLN} \times 3$. Les Nephilim y ont accès lors d'une Vision-Ka réussit sous 1 x Ka-dominant à condition de préciser qu'il recherchait l'Élément maudit avant de risquer sa chance avec les dés. Cette remarque peut être limitée. Deux options s'offrent au Meneur de Jeu : le jet ne peut être effectué que pour un Onirim ou il faut réussir sous Ka-Lune ; voir les deux à la fois.

6 – Privé des Champs magiques qui alimentaient la Transformation, le métamorphe disparaît en quelques jours. Le simulacre reprend son aspect originel. L'Imago commencera à se développer quand le Slenim le souhaitera.

7 – Si la stase était vide, elle peut stocker les Ka-éléments perdus par le Nephilim. L'Arcane XIV possède des rituels permettant d'inverser la Transformation, à condition que la stase soit toujours intacte.

8 – Les compétences de votre personnage restent inchangées, même celles de Magie, d'Alchimie et de Kabbale. Faute d'un Ka-élément adapté, le Slenim nouveau-né ne peut plus lancer de sorts. Ses connaissances théoriques dans ces domaines n'en restent pas moins intactes. Il peut donc utiliser un homoncule conçu par les Initiés des Arcanes mineurs ou n'importe quel autre artefact.

Basculement

La métamorphose involontaire est beaucoup plus lente et nettement moins spectaculaire. Elle peut s'étendre sur plusieurs années et ne menace que les Onirim.

À chaque fois que ces Nephilim obtiennent un succès critique en lançant un sort de Lune, soit un score inférieur au 10^e de leurs compétences, ils gagnent 1 point de POT de Lune Noire tout simplement parce qu'ils le dominent trop bien et qu'ils en arrivent à comprendre intuitivement les Champs maudits.





Ce n'est encore qu'une vague menace, mais lorsque le POT atteint 10, il se met à agir de lui-même et attaque les Ka-éléments du Nephilim. On dit alors 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 Nephilim: son opposé majeur. Faites un jet POT/Ka sur la table de résistance. Si le POT l'emporte, le Ka-élément touché diminue d'1 point tandis que le POT augmente d'1 point. Dans tous les cas, celui-ci ne peut pas dépasser la valeur en Ka-Lune du Nephilim. Si le Ka l'emporte, le POT diminue d'1d3 points. Si cela le fait retomber en dessous de 10, le Nephilim est sauvé, pour le moment. Dès que le POT repasse la barre fatidique des 10 points, les attaques recommencent.

Si le POT de Lune Noire réussit sa première attaque, il s'en prendra à l'opposé mineur la fois suivante, soit 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. À ce stade, il s'en prendra à l'Élément neutre défavorable puis au neutre favorable. Les attaques se font plus fréquentes à raison d'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, elle cherche à les réduire à néant. Si elle y parvient, les sorts associés à ces Ka-éléments sont perdus tout comme les bonus de caractéristiques qui en dépendaient. Le POT revient alors sur les Ka-éléments neutres à raison d'une attaque tous les 1d6 jours. Lorsqu'ils seront réduits à zéro, le Nephilim ne sera plus qu'une masse informe de Ka-Lune. il peut alors se laisser glisser dans l'oubli en devenant volontairement Khaïba. Mais la plupart comprennent intuitivement comment opérer la conversion Lune/Lune Noire. vous pouvez laisser le choix au Nephilim ou, si vous préférez quantifier, lui faire tirer un jet d'INT x 3. Repre-

LES COUTEAUX D'OMBRE

Ce sont les instruments qui servent à séparer un Nephilim de ses Ka-éléments indésirables lors du processus de la Transformation. Il n'en existe qu'un très petit nombre, forgé à l'époque de la Transformation de Lilith et de ses suivants. La plupart sont détenus par des dignitaires du Culte de Lilith mais il est avéré que les membres de la Phalange de Caïn, l'élite de l'Arcane XVI, en possèdent également. Physiquement, ce sont des lames noires qui paraissent taillées dans un métal dense évoquant le plomb. En Vision-KLN, elles émettent un éclat noir presque identique à celui de l'Orichalque et paraissent faites de fumée ou d'ombre. L'alliage qui les compose est à base de plomb, d'Orichalque et de fragments de Lune Noire. Seuls les Selenim les plus hauts placés dans la structure du culte de Lilith savent encore les fabriquer.

% de base

20 %

Dommages

Domm : 2 ; POT de Gravité : 10 aux créatures non magiques, aux simulacres, aux Selenim et autres créatures de Lune Noire ; pour les Nephilim, ajouter un POT d'Orichalque de 12

NOTES AUX MJ

Vous devez garder pour vous les informations du paragraphe précédent. Lorsque vous aurez un joueur qui décidera de créer un Onirim doté d'un Ka-Lune supérieur à 18, ne lui dites rien de ce qui précède. Comptez secrètement et rigoureusement ses succès critiques et arrangez-vous pour qu'il ne comprenne pas ce qui lui arrive lors des premières attaques de POT de Lune Noire. En fait, la plupart du temps, les joueurs sont persuadés que ces événements ont un rapport direct avec les trames du scénario dans lequel ils évoluent. Leur détresse lorsque cela se reproduit n'en est que plus touchante ! À ce moment-là, ils se lancent dans des recherches frénétiques pour comprendre ce qui leur arrive. Leur Arcane, s'ils en ont une, pourra peut-être leur expliquer...

Vous êtes entièrement libre de modifier comme vous le désirez les paramètres indiqués dans les paragraphes précédents. Vous pouvez par exemple décider que le fait de séjourner en permanence dans un plexus d'Air ou de Feu ralentit les progrès du mal. À ce sujet, l'Arcane XIV possédait des rituels capables de maintenir en permanence le POT de Lune Noire en dessous de 10. Existents-ils encore ? Ont-ils été perdus ? Comment fonctionnaient-ils ? À vous de répondre à ces questions.

Enfin, veillez bien à mettre en scène la progression du mal. Les diminutions de caractéristiques sont une chose, faire comprendre au joueur que son Nephilim est attaqué au plus profond de son être par un phénomène incompréhensible et meurtrier 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, etc. Vous n'obtiendrez l'ambiance propice qu'en dissimulant tous les jets de dés, décomptes de points et autres éléments de votre cru, derrière un écran de mots.

nez alors le descriptif technique présenté en encart à partir du point 3. Ignorez le point 7 : les Ka-éléments perdus le sont à jamais et ne peuvent plus être récupérés. Avec un Selenim doté d'un Ka-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.





UN EXEMPLE DE TRANSFORMATION

« Une dernière fois, Archenar 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 Archenar 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 dû à la Vision-Ka, elle brillait d'une terne lueur noire. Archenar 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, ça 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-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. Très brièvement, il vit les flammes dorées se détacher de lui et dériver doucement dans les Champs magiques. Quelques secondes plus tard, elles disparurent, désormais à l'abri dans sa stase. Il renouvela 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-Lune argentée 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 deuxième partie de la cérémonie. Il se concentra sur la masse argentée qui flottait au centre de son champs de vision et commença à la changer. Très doucement, comme dans un rêve, elle se mit à rapetisser. Sa couleur changea légèrement en 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. Maintenant, il percevait mieux ce Ka : 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, si lumineux et si brillants auparavant, étaient ternes et fades maintenant. De loin en loin, Archenar se mit à apercevoir du coin de l'œil des rubans noirs incandescents et 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. »



LIVRE 1 : LA VOIE DES MAUDITS

*C*réation de
personnages



Pour créer un Selenim

our créer un Selenim, vous pouvez :

1 – Convertir un Nephilim à la Lune Noire.

La procédure est détaillée au chapitre *Transformation*. Les points qui ne sont pas évoqués ne changent pas. Les méta-caractéristiques disparaissent avec les Ka-éléments. Le Selenim se retrouve réduit aux caractéristiques de son simulacre.

2 – Créer un Selenim de toutes pièces.

La marche à suivre est détaillée dans les paragraphes qui suivent.

caractéristiques

Le Ka Lune Noire (KLN) se divise en deux :

1 – Noyau – $2d6+12$ pour un Selenim « en début de carrière ».

2 – Réserve – score du noyau $\times 2$ = capacité maximum – Un Selenim commence avec $4d6$ points de Ka-Soleil converti dans sa réserve.



FOR – 3d6 – Un score de 3 correspond à un individu très faible, un 18 à un athlète impressionnant.

CONs – 3d6 – Un score de 3 signifie que vous êtes possesseur d'un grin-galet. Au contraire, avec un 18, votre corps d'accueil est exceptionnellement robuste.

DEX – 3d6 – Avec un 3, vous êtes très lent et très maladroit. Avec un 18, vous êtes particulièrement habile et adroit.

CHA – 3d6 – Les Maudits ont tous des personnalités riches. 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 quel-conques, une partie de ce que vous êtes transparaît malgré tout.

INT – 3d6 – L'insuffisance du volume de matière grise disponible chez les simulacres est l'un des sujets de récrimination favori des Selenim. Cette caractéristique entre très rarement en jeu. Le plus souvent, c'est de celle du Selenim, autrement dit de la votre, que dépendra votre survie.

compétences

Vous disposez de 300 points à répartir à votre guise dans les compétences sur la base d'1 point dépensé égal à 1 %.

Les compétences sont classées en racines. Ainsi, pour prendre une compétence donnée, vous devez dépenser 20 points pour acheter la racine dont elle dépend. Cela donne une base de 20 % dans toutes les compétences de la racine. Vous pouvez à présent augmenter les compétences de la racine individuellement.

***Exemple :** Pour apprendre l'équitation, vous devez dépenser 20 points pour acheter la racine Confrontation. Cela donne 20 % de chances dans toutes les compétences qui découlent d'Acrobatie à Tir. Vous pouvez à présent dépenser des points dans chacune d'elles. En dépensant 30 points de plus, votre compétence 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. Celles-ci ne s'améliorent 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 à ce qu'était votre simulacre avant de vous rencontrer. Trouver les réponses aux questions qui suivent vous aidera à créer un personnage jouable et intéressant.

- ◆ À quoi ressemble-t-il ?
- ◆ Quel métier exerçait-il ?
- ◆ Quelles conséquences votre « intrusion » a-t-elle eu sur sa vie ?
- ◆ A-t-il de la famille ? Des amis ?
- ◆ Comment allez-vous vous y prendre pour couper les liens avec son ancienne existence ?
- ◆ Utilisez-vous une fausse identité ? Si oui, comment vous l'êtes-vous procurée ?
- ◆ Comment résolvez-vous les problèmes de votre vie de tous les jours dans une société où il est indispensable d'avoir un compte en banque et des dossiers à son nom dans diverses administrations ?

Jouer un Selenim plus âgé

caractéristiques

Les caractéristiques de votre simulacre ne changent pas. Seul votre KLN est 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 ci-contre.

CONTENU DE LA RÉSERVE

Âge	Réserve
<i>moins de 100 ans</i>	3d20
101-200	4d20
201-300	1d100
301-400	1d100+1d10
401-500	1d100+2d10
<i>Par tranche de</i>	
<i>1 siècle au-delà :</i>	+1d10

compétences

Ajoutez 100 points de compétence par siècle d'existence sans oublier que les plus anciens possèdent des compétences obsolètes comme Tirer à l'arquebuse et maîtrisent plusieurs langues mortes comme l'Assyrien ou le Nabatéen. Vous pouvez augmenter vos compétences magiques en dépensant des points à concurrence de KLN x 5.

imago

Comptez 20 points d'aspect par tranche de 100 ans d'existence. Puis discutez de ce que vous allez en faire avec votre MJ.





KABBALe NOIRE et NÉCROMANCIE

Au MJ de vous attribuer des sorts, avec la générosité qui le caractérise. Pour des informations complémentaires sur ce point reportez-vous au Livre Noir.

amis et ennemis

Songez au passé de votre Maudit et discutez-en avec votre MJ.

A-t-il eu l'occasion de mécontenter le culte de Lilith ? L'Arcane XIII ? Un Selenim indépendant et puissant ? Un arcane mineur ?

Au bout de quelques siècles, aucun Selenim n'est isolé ni inconnu. il a forcément des liens avec d'autres Selenim, d'autres groupes ou d'autres individus.

Les effets du temps

Au fur et à mesure que leur existence se prolonge, les Maudits 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, 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.

LES EFFETS DU TEMPS EN TERMES TECHNIQUES

La capacité de la réserve de Lune Noire augmente spontanément d'1d3 tous les 10 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 des Champs maudits encore présents sur Terre ?

Par ailleurs, la réserve elle-même est lentement assimilée par le Maudit et finit par devenir partie intégrante de son être. Comptez alors qu'1 point vient s'ajouter à leur noyau de KLN tous les 10 ans.

Exemple : Supposons qu'Archenar ait vécu un siècle en tant que Selenim. Son KLN est passé à 23 et il peut stocker 23+10d3 points de Ka-Soleil converti, autrement dit un score 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 sa réserve ne contienne qu'une dizaine ou une vingtaine de points seulement.





SOUS *La* LUNE NOIRE

L i v r e d e u x i è m e

« ...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 ! »

LIVRE 2 : SOUS LA LUNE NOIRE

*M*a L é D I C t I O N



Le sacrifice

orsque les humains, abreuvés des révélations de Prométhée, se mirent à forger des glaives d'Orichalque et à pourchasser les Nephilim pour les anéantir, plusieurs Déchus acceptèrent, sous la houlette de Lilith, de sacrifier leur Pentacle aux sombres reflets de la Lune Noire pour devenir insensibles à la morsure du métal destructeur. Ils devinrent des Selenim et 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 que leurs congénères Atlantes. Quant aux connaissances héritées de Prométhée, elles étaient inutiles. Au bout de quelques milliers de morts, les guerriers humains renoncèrent à la guerre ouverte et entrèrent dans la clandestinité. À ce moment, il est possible de commencer à pouvoir avancer quelques dates.

Les guerres Selenim ont dû s'achever vers 3000 av. J.-C. C'est aussi vers cette époque que les Nephilim, qui considéraient leurs 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 appartenait 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 passer pour des Dieux. 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 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 Maudits se présentaient encore sous leur forme naturelle, l'incarnation étant, comme 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 quantités importantes de Lune Noire. Il semble que, dans certaines conditions, au-delà d'une certaine quantité de Ka, ces Champs génèrent un ensemble de conditions extraordinaires, propices à la vie des Maudits. Ce fut la naissance des premiers Royaumes, dont certains survivent encore aujourd'hui. Ces manipulations ne passèrent pas inaperçues. Pour créer un Royaume, un Selenim a en effet besoin de transmuter une quantité phénoménale de Ka-Soleil en KLN. 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 par d'autres Maudits ou par des Déchus. 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 Grand Rêve

L'Empire romain fut à ses débuts un fait purement humain, 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 Majeurs rêvaient de reprendre le Sentier d'Or. 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 remplir ses objectifs. L'histoire exacte de la lutte est d'autant plus confuse que les deux camps passaient sans 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 après l'Incident Jésus et de devenir une Société Secrète. Le culte de Mithra suivit une évolution inverse. Né d'une 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 après l'Incident Jésus à la mort de l'empereur Héliogabale. En définitive, ce fut les disciples du Christ, une création des B.G. (*cf. Chroniques de l'Apocalypse I*), qui l'emportèrent sans que les Arcanes Majeurs qui les 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 Âge 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 fut solidement enracinée dans l'esprit de la population jusqu'à la fin du Moyen Âge. 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 Maudits 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. Les Selenim ont baptisé cette pratique Nécromancie et, même si ce terme ne décrit qu'imparfaitement la subtilité de leurs méthodes, il reste assez juste. Vers le XI^e siècle, les humains reprirent lentement le dessus. Ils s'étaient organisés, policés, structurés. Les anciens domaines maudits 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 puissante pour conserver ses Royaumes quoi qu'il advienne et est restée telles qu'elle était. Enfin, un bon nombre préféra fuir vers les forêts et les steppes de l'Est. Il a donné naissance à des Royaumes florissants, de la Transylvanie à l'Asie Centrale, et sans doute plus loin...

Du Moyen Âge aux Temps Modernes

Une fois incarnés, les Selenim se sont fondus peu à peu dans la société humaine. L'explosion démographique qu'ils connaissaient leur profita. En effet, ils se retrouvèrent au milieu d'un potentiel de Ka-Soleil tel qu'ils pouvaient se nourrir directement sans être repérés. C'est vers cette époque que se situe la montée en puissance du culte de Lilith, du nom du Selenim originel. Celui-ci atteint un tel degré de puissance qu'il décida 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. Le culte de Lilith annexa l'Arcane-sans-Nom, le dernier lien entre Nephilim et Selenim, déjà sur le déclin depuis quelques siècles. Sous la nouvelle direction du culte, l'Arcane encouragea les Nephilim à largement oublier leurs cousins. Ses dirigeants de l'époque communiquèrent sciemment des informations déformées aux autres Arcanes en exagérant les côtés terrifiants de la condition de Selenim. La rupture fut consommée avant la fin du Moyen Âge et le culte, sans raison apparente, maintint quand même l'Arcane XIII en vie. 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. Les Turcs l'emportèrent et Dracul périt dix ans plus tard, en 1472. Mais pendant ces six années, les Selenim purent se repaître librement du Ka-Soleil des condamnés à mort. Ils purent également se livrer en paix à leurs expériences nécromantiques. C'est à cette époque qu'apparaît le culte du Sang. Cette perversion de la magie des Selenim est la seule

contribution de ces derniers à l'histoire longue et mouvementée des Sociétés Secrètes. Certains Maudits ont eu la langue trop longue et ont laissé quelques humains pénétrer plus loin qu'ils ne l'auraient dû dans les mystères de la Nécromancie. Ces Selenim se sont assouvis au vu et au su de leurs victimes et ont commis l'erreur de les laisser en vie après. En définitive, ces initiés malgré eux n'ont retenu que l'aspect superficiel des mystères qui leur avaient été révélés. Ils se persuadèrent qu'il fallait verser du sang, beaucoup de sang, en échange d'un peu de pouvoir, octroyé par le démon. Toute une école mystique prend sa source dans ce contresens. Entre autres convaincus, il faut citer l'inquiétant alchimiste personnel de Gilles de Rais qui transmet ses connaissances à Erzebeth Bathory. On perd la trace de ce culte au XVII^e siècle. Depuis, la liste des maniaques sanguinaires qui ont sévi est si longue qu'il est permis d'hésiter entre les simples bouchers qui ont tué pour le plaisir et ceux qui cherchent confusément une once de pouvoir millénaire dans leurs orgies de massacre.

Jusqu'à aujourd'hui...

Les Selenim passèrent 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. Suite à des événements qui se déroulèrent durant les années 1990, le culte de Lilith a perdu la suprématie qu'il exerçait sur la société Selenim. L'Arcane XIII a repris le flambeau et réorganisé les structures défaillantes de son système en ouvrant les portes de ses secrets aux Nephilim les plus intrépides (Cf. *Le Grand Codex des Adoptés : XIII*). Les Parques ont réussi à s'emparer du Royaume de Lilith (cf. Encart *Les Parques et Lilith*) tandis qu'une nouvelle force est apparue sur l'île d'Haïti où l'influence des redoutables Guédés (cf. *Loa*) se fait sentir. La société Selenim a resserré ses rangs et a décidé de faire cause commune avec les Nephilim pour contrer les desseins des Sociétés Secrètes. En effet, tout comme leurs cousins Nephilim, ils ignorent ce que leur réserve l'Apocalypse (cf. *Les Chroniques de l'Apocalypse*).

DES SELENIM

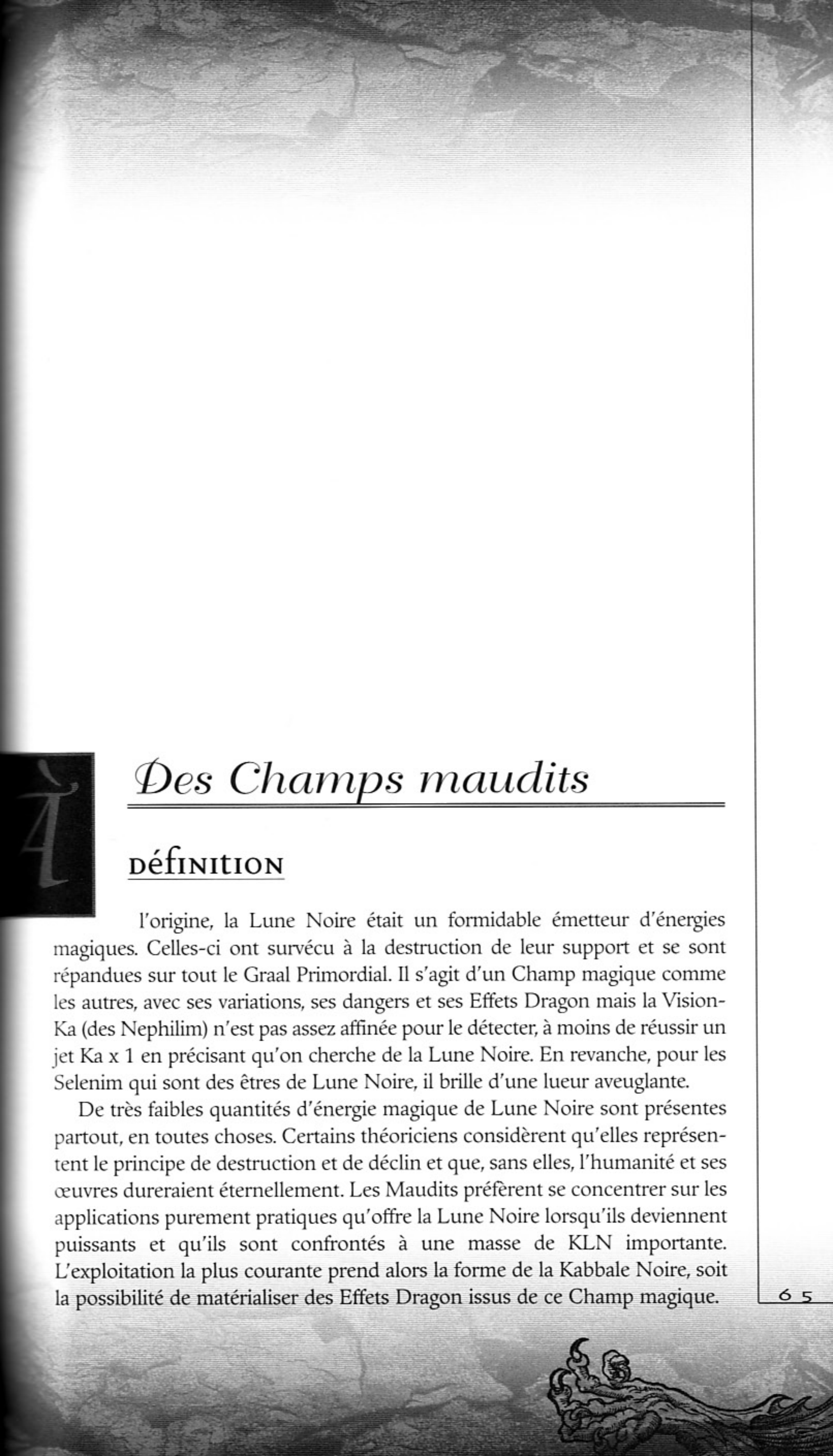
On ignore le nombre exact de Nephilim à s'être sacrifiés à l'aube des temps mais ils ne devaient pas être plus de quelques milliers. Un tout petit nombre a connu la dissolution finale. Une poignée a succombé aux actions des Sociétés Secrètes et s'est retrouvée ravalée au rang d'homoncules. Enfin certains se sont éteints d'eux-mêmes. Las de cette caricature d'existence, ils ont choisi de brûler jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Avec l'arrivée lente mais régulière de nouveaux Nephilim convertis, volontairement ou non, le nombre des Selenim n'a pas diminué. Au contraire, il s'est même légèrement accru. La population humaine mondiale est telle qu'il y a maintenant assez de place pour tous.

*Hormis la légendaire figure de Lilith, aujourd'hui, les Maudits les plus connus sont le Baron-Samedi (cf. *Loa* p.189), Charron (cf. *Testament*, p. 58), les Baals (cf. *Le Grand Codex des Adoptés*, vol. III), le Roi Comus (cf. *Loa*), tous les Selenim des Royaumes, le Prince Noir (cf. *Loa* p.76), Vorsharkar (cf. *L'Atalante Fugitive* p.94) et Bézanth (cf. *L'Atalante Fugitive* p. 64).*

LIVRE 2 : SOUS LA LUNE NOIRE

A s t r o l o g i e
D e L a
L u n e N o i r e



Des Champs maudits

DÉFINITION

l'origine, la Lune Noire était un formidable émetteur d'énergies magiques. Celles-ci ont survécu à la destruction de leur support et se sont répandues sur tout le Graal Primordial. Il s'agit d'un Champ magique comme les autres, avec ses variations, ses dangers et ses Effets Dragon mais la Vision-Ka (des Nephilim) n'est pas assez affinée pour le détecter, à moins de réussir un jet Ka x 1 en précisant qu'on cherche de la Lune Noire. 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'elles représentent le principe de destruction et de déclin et que, sans elles, l'humanité et ses œuvres dureraient éternellement. Les Maudits préfèrent se concentrer sur les applications purement pratiques qu'offre la Lune Noire lorsqu'ils deviennent puissants et qu'ils sont confrontés à une masse de KLN importante. L'exploitation la plus courante prend alors la forme de la Kabbale Noire, soit la possibilité de matérialiser des Effets Dragon issus de ce Champ magique.



cycle

Les Champs maudits ne sont pas également répartis sur la surface du globe. De plus, ils ne sont pas constants. Ainsi, il existe des zones, pour la plupart 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. Au contraire, il en existe d'autres qui irradient de ténèbres. Cet état de fait est dû aux conditions mêmes de l'explosion de la Lune Noire.

états

En un point quelconque, le Champ maudit fluctue entre cinq états, allant du néant à une charge importante. Il lui faut 1d10 ans en un lieu donné pour passer d'un état à un autre.

1 – Néant

Il s'agit de 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.

2 – 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.

3 – Champ descendant

Des filets de Lune Noire sont clairement visibles dans les Champs lunaires.

4 – Champ ascendant

À ce stade, même les Nephilim peuvent distinguer des reflets de Lune Noire dans les Champs lunaires. Les Selenim s'y sentent bien et invoquer des Effets Dragon maudits devient possible.

5 – Champ plein

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. En effet, il faut 1d10 siècles à un Champ plein pour commencer à se dissiper.

exploitation

À part la création des Effets Dragon, l'ampleur du Champ maudits d'un lieu a peu d'importance à moins de vouloir y créer un Royaume. En effet, les

Royaumes consomment des quantités fabuleuses de points de KLN 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 séjourné sous leur ombre, ce qui s'explique par le fait qu'ils se sont installés sur des Champs maudits d'une richesse rare.

La Pavane

DESCRIPTION

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 la vibration des Champs maudits. Elle a porté de nombreux noms au cours des siècles : la Lamentation, le Chant des Morts ou encore les Pleurs du Néant, mais la Pavane est celui qui est en vigueur de nos jours.

Très grossièrement, c'est un équivalent auditif de la Vision-Ka qui fournit des informations différentes. La Vision-Ka permet de distinguer les Champs magiques, leur étendue et leurs conjonctions. La Pavane ne fournit que des données sur la Lune Noire sous forme d'harmoniques. Elle est presque inaudible dans les Champs les plus faibles. En revanche, elle devient assourdissante à l'approche d'un Champ plein ou d'un Royaume. 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 thème mineur. Toutefois, dans un cimetière, cela devient un leitmotiv obsédant. En effet, le Selenim entend 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 ainsi des applications en Nécromancie comme instrument de recherche préliminaire. C'est aussi une musique naturelle dont l'air varie seulement aux abords d'un Royaume. En effet, les Maudits assez puissants pour créer un Royaume peuvent modifier la Pavane dans les environs immédiats des accès à leur univers. Les initiés reconnaissent, subtilement glissés dans le mouvement général de la musique, d'imperceptibles harmoniques qui indiquent les passages ou mènent à des pièges mortels.





LA PAVANE EN TERMES TECHNIQUES

L'écoute de la Pavane est une compétence qui figure sur la feuille de personnage. Son pourcentage de départ est Noyau KLN x 3 %. Elle voit ses bonus et malus modifiés en fonction de la localisation des Champs maudits. En cas de réussite, le Selenim peut se placer dans un état réceptif dont il sort quand il le veut.

1 – Néant

Dans ces endroits. La Pavane est inaudible, même pour le plus puissant Selenim.

2 – Champ creux

La Pavane commence à être audible. Grâce à un jet de Vision-Ka x 2, un Selenim peut entendre les harmoniques. Toutes ses actions en corrélation avec les effets de la Pavane subissent un malus de -20 %.

3 – Champ descendant

Grâce à un jet de Vision-Ka, le Selenim perçoit faiblement la Pavane. Toutes ses actions en corrélation avec les effets de la Pavane subissent un malus de -10 %.

4 – Champ ascendant

Grâce à un jet de Vision-Ka, le Selenim perçoit très nettement la Pavane. Toutes ses actions en corrélation avec les effets de la Pavane ont un bonus de +10 %.

5 – Champ plein

À ce stade, le Selenim entend automatiquement les harmoniques de la Pavane. Toutes ses actions en corrélation avec les effets de la Pavane ont un bonus de +20 %.

Des informations complémentaires sont disponibles dans le Livre Noir.

Attention : *Le simulacre est un humain qui n'est pas en mesure d'écouter la musique des morts impunément pendant très longtemps. Au bout d'un laps de temps correspondant à ses points de CONs, il commence à perdre des Niveaux de Santé à raison d'1 par minute d'écoute supplémentaire. Les niveaux de conscience les plus profonds du simulacre identifient intuitivement ce son, en concluent que le corps est mort et lancent le processus de décomposition. À moins que le Selenim ne soit particulièrement déraisonnable, il ne subit rien d'irréparable.*

PROCÉDURE et CHANTS

Les effets magiques de la Pavane se nomment des chants. Pour pouvoir « chanter » à l'aide de la Pavane, il faut remplir plusieurs conditions.

- 1 – Être dans un Champ maudit.
- 2 – Méditer pendant 1d6+6 rounds
- 3 – Dépenser le nombre de points de KLN indiqué dans la description du chant.
- 4 – Réussir un jet sous la compétence Pavane.

Attention : Lorsqu'il s'agit d'un chant que le Selenim expérimente pour la première fois, la compétence souffre d'un malus de 20 %. Si le jet est raté, les points sont perdus.

Une fois ces étapes complétées, le Selenim est en mesure d'influencer les harmoniques de la Pavane pour créer des effets dont la variété est stupéfiante. En effet, la Pavane est à la fois omniprésente et terriblement subtile. En voici une sélection, extraite pour sa plus grande part du Livre Noir, dont vous pouvez vous inspirer pour « recadrer » vos Selenim.

1 - Attirance morbide

Effet : Ce chant permet au Selenim de capter l'attention des morts dans un périmètre de vingt mètres. Ceux-ci sortent de leur fange pour venir écouter celui qui les a charmés. Ils ne sont animés que par la curiosité. Le Selenim bénéficie d'un bonus de 20 % s'il tente un sortilège à leur encontre.

Coût : 10 points de Ka + 5 par mètre supplémentaire.

Durée : 1d10 rounds+10

2 - Accord (*cf. Livre Noir*, p. 45)

3 - Chant funèbre (*cf. Livre Noir*, p.50)

4 - Création de Pavane (*cf. Livre Noir*, p. 46)

5 - Matérialisation (*cf. Livre Noir*, p.48)

6 - Miroir noir (*cf. Livre Noir*, p.49)

7 - Transe (*cf. Livre Noir*, p.45)

8 - Transport (*cf. Livre Noir*, p.51)

9 - Voix du passé (*cf. Livre Noir*, p.48)



LIVRE 2 : SOUS LA LUNE NOIRE

C a k a b b a l e

N o i r e

E

n dépit de tous ses aspects séduisants, la Kabbale Noire reste une voie peu exploitée par les Selenim. La relative rareté des sites propices aux invocations et leur difficulté sont les raisons les plus souvent citées.

Toutefois, pour un Selenim puissant, le recours à la Kabbale Noire est souvent inestimable. En effet, elle peut lui procurer des serviteurs, des assistants, des assassins ou encore des sujets, pour ceux qui se sentent capables de créer un Royaume.

Procédure

La Kabbale Noire 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 subit, la valeur de base de la compétence ne change pas.

En revanche, elle peut augmenter par l'expérience comme n'importe quelle autre compétence.





Pour invoquer un Effet Dragon maudit, il faut suivre les étapes suivantes.

1 – Connaître les rituels appropriés.

Ils sont très difficiles à obtenir, à moins d'être protégé par le Culte de Lilith ou d'avoir accès aux herméthèques de l'Arcane XIII.

2 – Se trouver dans un Champ ascendant ou plein.

Les découvrir est souvent une aventure en soi. Il est toujours possible de se fier à la Pavane ou à la Vision-KLN, mais cela prend du temps.

3 – 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, ils sont prélevés sur son noyau. Dans ce cas, la créature apparaît, mais le Selenim est en pleine Entropie.

4 – Réussir un jet de compétence Kabbale Noire.

Si le Selenim se trouve dans un Champ plein, il obtient un bonus de +10 %. Si le jet est manqué, les points dépensés sont perdus.

5 – Le MJ fixe la durée exacte du rituel d'appel.

6 – Dans certains cas, il faut réussir un jet de contrôle.

En temps ordinaires, la créature ne reste que le temps d'accomplir un ordre car, une fois amenés sur notre monde, les êtres de Lune Noire sont sujets à l'Entropie. Leur KLN se dissipe et, s'ils ne regagnent pas l'abri d'un Champ maudit, ils sont condamnés à relativement brève échéance.

Apprendre un rituel

Pour un Selenim « jeune », l'accès à la Kabbale Noire est compliqué du fait de la rareté des ouvrages qui traitent de ce sujet. La plupart sont les journaux personnels de Maudits défunts et sont entre les mains de celui qui les a tués. D'autres sont des compilations réalisées par les herméthécaires de l'Arcane XIII. Elles sont sous clef, à Venise et dans les autres villes où l'Arcane sans Nom est présent. Enfin, les Enfants de Lilith possèdent une grande connaissance du sujet mais ne sont guère disposés à la communiquer. En fait, la Kabbale Noire est une arme puissante et peu de Selenim sont assez fous pour partager ce qu'ils savent avec des novices qui peuvent potentiellement devenir des adversaires puissants.

Pour se pénétrer du sens d'un texte écrit, il faut réussir un jet d'INT x 3 ou un jet d'INT pour assimiler une connaissance orale. Une fois mémorisé, un rituel ne peut plus être oublié. Même l'Entropie ne l'efface pas de l'esprit du Selenim.

Le bestiaire de la Lune Noire

Il existe toutes sortes d'Effets Dragon. Ils ne répondent pas à des fonctions précises. Ils se contentent d'exister aux tréfonds de leur étrange monde crépusculaire. La plupart sont trop étranges pour avoir une utilité quelconque lorsqu'ils se manifestent sur Terre. Presque tous sont invisibles aux humains et aux Nephilim. Ils ne peuvent pas affecter magiquement ces derniers. Les Maudits les perçoivent comme des formes irradiant de lumière noire qui se détachent sur les Champs magiques. La majorité de ces créatures ne sont pas assez intelligentes pour désobéir à leur invocateur. De la même façon, elles ont parfois des difficultés à comprendre ce que l'invocateur leur demande. Lorsqu'il est stipulé la mention « Contrôle : oui » dans la description d'une créature, le Selenim doit réussir un jet de KLN/KLN de la créature. Dans tous les cas, une fois invoquées, toutes les créatures issues de la Kabbale Noire sont sujettes à l'Entropie. L'évaporation naturelle se produit au rythme indiqué dans le format descriptif des créatures. Lorsqu'elle fait parvenir le Ka de la créature à 0, celle-ci est automatiquement renvoyée dans sa dimension d'origine à moins que l'invocateur n'accepte de sacrifier des points de Ka à sa place. Toutes peuvent inverser l'Entropie en volant assez de Ka-Soleil pour regarnir leur KLN, à condition que l'invocateur ait eu la possibilité de le leur ordonner. Dans ce cas, un jet de 99 à 100 lors d'une tentative pour absorber du Ka-Soleil lui coûte 10 % de son Ka. Sinon, elle gagne 1d6 points de Ka et ce jusqu'à concurrence de son Ka le plus élevé. Une réussite critique lui rapporte 1d6+3 points.

Toutes ces créatures sont intégralement décrites dans les pages du Livre Noir. Elles forment six familles. Mais souvenez-vous que les Selenim ne voient pas les choses aussi nettement. Une créature peut servir de soldat une nuit, puis être liée par un sortilège dans un cimetière le lendemain.

1 — Les CRÉATURES EN RAPPORT avec Les HUMAINS

- ◆ Les Ténèbres annonciatrices de chagrin (cf. *Livre Noir*, p. 105)
- ◆ Les Tortionnaires raffinés du pays des cauchemars (cf. *Livre Noir*, p. 109)
- ◆ Les maléfiques Suzerains de l'apathie (cf. *Livre Noir*, p. 11)





- ◆ Les sinistres Rongeurs des âmes insatisfaites (*cf. Livre Noir*, p. 12)
- ◆ Les Voix enchanteresses qui effacent les douleurs (*cf. Livre Noir*, p. 13)
- ◆ Les ricanants Voleurs d'attention (*cf. Livre Noir*, p. 14)
- ◆ Les Ministres de la haine écarlate (*cf. Livre Noir*, p. 15)
- ◆ Ceux qui révèlent les démons dissimulés (*cf. Livre Noir*, p. 16)

2 – Les entités Liées aux morts

- ◆ L'impitoyable Juge des crimes oubliés (*cf. Livre Noir*, p. 17)
- ◆ Ceux qui rôdent sous les gibets (*cf. Livre Noir*, p. 18)
- ◆ Le froid Bibliothécaire des âmes perdues (*cf. Livre Noir*, p. 19)
- ◆ Les pernicious Serpents qui prospèrent dans la putréfaction (*cf. Livre Noir*, p. 20)
- ◆ L'Anémone d'or, dérisoire récompense des rêveurs défunts (*cf. Livre Noir*, p. 21)
- ◆ Les inlassables Candides aux yeux candides (*cf. Livre Noir*, p. 22)
- ◆ L'ultime Abomination (*cf. Livre Noir*, p. 23)
- ◆ Les Pleureuses silencieuses de l'éternité (*cf. Livre Noir*, p. 111)

3 – Les soldats et Les combattants

- ◆ La Noirceur aux yeux brasillants (*cf. Livre Noir*, p. 24)
- ◆ Les Colosses de chair morte (*cf. Livre Noir*, p. 25)
- ◆ Ceux dont le toucher est un fer rouge (*cf. Livre Noir*, p. 26)
- ◆ Les impavides Soldats au cœur d'airain (*cf. Livre Noir*, p. 27)
- ◆ Le Juggernaut d'acier noirci (*cf. Livre Noir*, p. 28)
- ◆ Les Murènes toujours affamées (*cf. Livre Noir*, p. 107)
- ◆ Ceux dont le nom n'est jamais évoqué (*cf. Livre Noir*, p. 110)

4 – Les spécialistes

u L'Horreur qui murmure des secrets effroyables dans l'ombre (*cf. Livre Noir*, p. 29)

- ◆ Celui qui arpente le sentier obscur (*cf. Livre Noir*, p. 30)
- ◆ Les Guides taciturnes aux pieds légers (*cf. Livre Noir*, p. 31)
- ◆ Les redoutables Fileuses au souffle de glace (*cf. Livre Noir*, p. 32)
- ◆ Le Lierre qui fige les âmes (*cf. Livre Noir*, p. 33)
- ◆ La Bouche d'ombre (*cf. Livre Noir*, p. 34)
- ◆ Le Dévoreur obtus, terreur des démons indisciplinés (*cf. Livre Noir*, p. 35)
- ◆ Les Princes de la douce décomposition (*cf. Livre Noir*, p. 112)
- ◆ Les paisibles Chiens du vide infini (*cf. Livre Noir*, p. 113)
- ◆ Les mouvances sépulcrales, protectrices du cheptel (*cf. Atalante Fugitive* p. 89)
- ◆ Les Yeux omnivoyants (*cf. Livre Noir*, p. 108)

5 — Les créatures Liées aux royaumes

- ◆ Les judicieux Sénéchaux des divinités à venir (cf. *Livre Noir*, p. 36)
- ◆ L'Œil aux reflets de flammes froides (cf. *Livre Noir*, p. 37)
- ◆ L'Œuf d'étincelantes ténèbres (cf. *Livre Noir*, p. 38)
- ◆ Les diligents Sculpteurs du néant (cf. *Livre Noir*, p. 106)

6 — Les étrangetés

- ◆ L'Errant griffu (cf. *Livre Noir*, p. 39)
- ◆ Les étranges Horloges qui décomptent le non-temps (cf. *Livre Noir*, p. 40)
- ◆ Larmes (cf. *Livre Noir*, p. 104)

Pour pouvoir directement être utilisables, les données techniques concernant les créatures du Livre Noir doivent être légèrement rectifiées. Voici un exemple de « conversion ». Des règles complémentaires permettant de convertir le système de la première édition à la seconde sont disponibles dans *l'Apprenti*.

LES HYÈNES DE TÉNÉBRES

FOR 5d6
CONs 4d6
DEX 3d6+6
KLN 2d6
Mvt 10

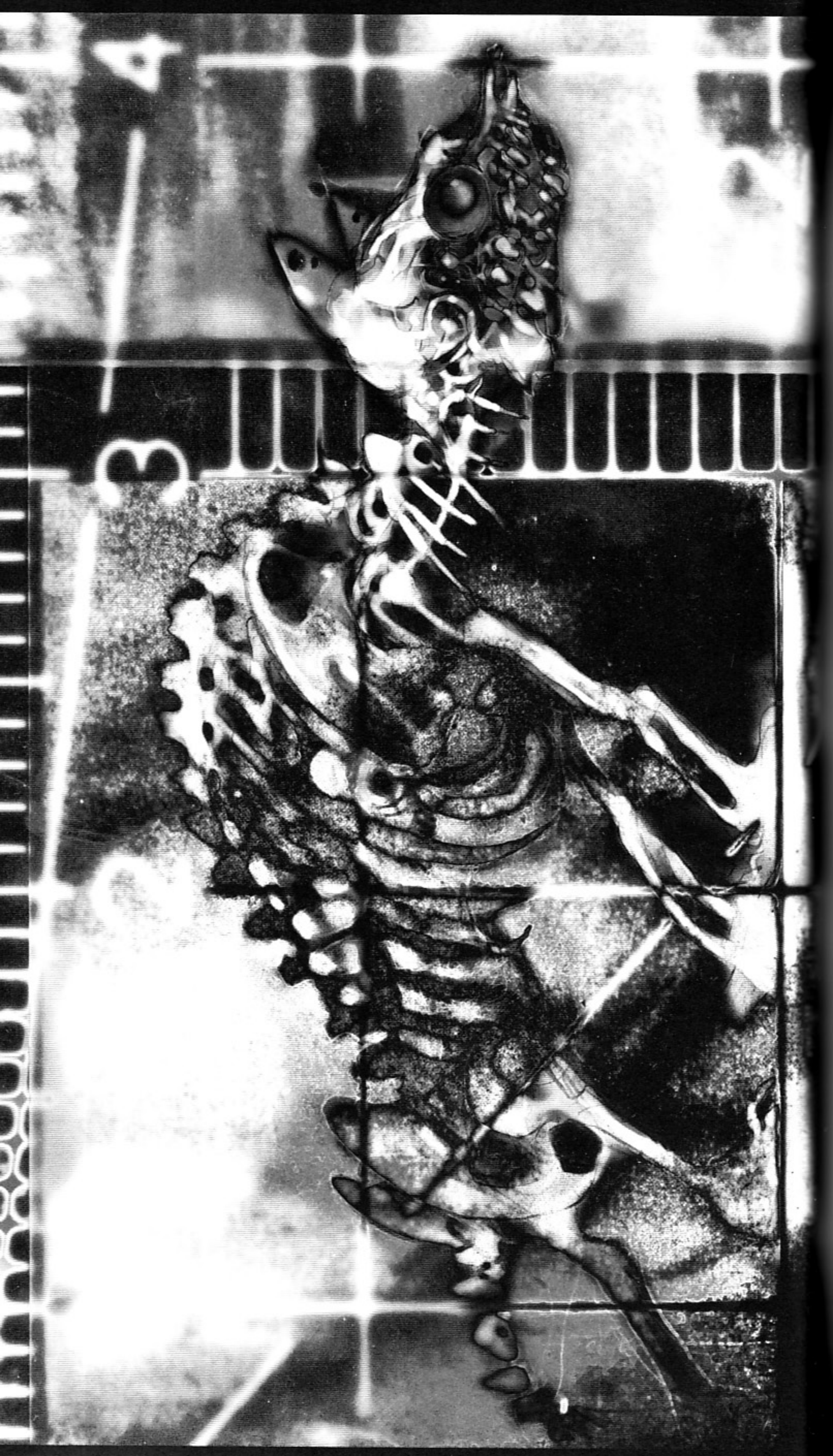
Entropie 2 points par jour
Contrôle non
Protection 1 point

Attaques	% att.	Dommages	POT de Gravité
Dents	60	2	14
Griffes	40	1	15

Description

Ce sont des Effets Dragon issus de la Lune Noire. Ces êtres ressemblent à de grandes hyènes noires aux reflets d'argent. Ils se dissipent dans le néant après avoir frappé, accréditant ainsi l'idée qui veut que ce soit des tueurs kamikazes envoyés par le culte de Lilith. Il n'est pas possible de les tuer par des moyens normaux. À moins de posséder des protections magiques, la victime est condamnée, sauf si elle arrive à fuir très vite et très loin pour que ces créatures se dissipent. Ces Effets Dragon appartiennent à la famille des soldats (3).





EUX QUI NE SONT PLUS

La présence de rémanences de conscience saurienne dans les Champs maudits est un secret bien gardé. Les rituels qui permettent de les invoquer sont entre les mains des Selenim les plus anciens. Ils sont effroyablement compliqués et très gourmands en Ka. De plus, ils ont des résultats imprévisibles.

Toutefois, n'importe quel Maudit peut entrer en contact avec ces créatures s'il obtient un 01 sur un jet de Kabbale Noire quel qu'il soit. Il attire alors l'attention de l'un d'eux. L'être le surveille, tapi dans les Champs maudits, avant de prendre contact avec lui. Par moments, le Selenim peut se sentir épié mais ce n'est rien de plus qu'une sensation fugace qui se répète à des intervalles de plus en plus rapprochés. Un jour, le Selenim entend une voix paisible et assurée qui se présente comme l'Invisible Conseiller. Ses conseils sont presque toujours orientés vers la manipulation de la Lune Noire et permettent à un Selenim de faire des progrès spectaculaires en Kabbale Noire. En réalité, il s'agit d'un Euménide (cf. Testament, p. 101-104) qui tente de guider le Selenim vers le Lieu Inconnu, le cœur des Anti-Terre. La créature a sans doute ses propres projets, que nous laissons à la discrétion du MJ.



LIVRE 2 : SOUS LA LUNE NOIRE

Ca
N é c r o m a n c i e



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 Noire mais aussi beaucoup moins coûteuse 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.

Morts et non-morts

Pour les êtres humains, la mort n'est jamais tout à fait définitive. Une partie du Ka-Soleil, celle liée aux rêves et donc aux cauchemars, survit à la mort du corps et les Selenim ont appris à utiliser cette fraction restée piégée dans le corps pour donner naissance à une nouvelle branche de l'art magique : la Nécromancie.

Tous les morts possèdent un peu de Ka-Soleil. C'est leur seule caractéristique. La plupart en ont 1d6 mais il y a des esprits dotés d'un Ka-Soleil supérieur (cf. Encart). Plus le score est élevé, plus l'esprit est cohérent. Ils peuvent quitter leur corps et se déplacer en réussissant un jet de Ka x 1. C'est un processus douloureux et angoissant auquel ils ne s'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. Ceux dont le Ka-Soleil



LES SANS REPOS

Il reste une variété d'habitants des cimetières qu'il serait dangereux de négliger : les humains contaminés par la Lune Noire qui possèdent assez de KLN pour animer leur corps et assez de Ka-Soleil pour avoir conservé leurs souvenirs. Le simple fait de se réveiller au fond d'un cercueil suffit à rendre la plupart complètement fous. Leur survie dépend de deux choses : leur cercueil est-il solide et est-il enterré profondément ? Mais le Selenim qui les a contaminés peut les aider à ressusciter. S'il se libère, le monstre commence 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 ou les années qui lui restent sont donc une quête frénétique d'un moyen de survivre. 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 ils sont d'une fidélité totale et peuvent avoir leur utilité. Les caractéristiques et les compétences restent les mêmes que de leur vivant à l'exception du Ka-Soleil (2d6) et du KLN (1d6+6). Le cadavre continue à se décomposer à un rythme très ralenti. 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 est un sérieux handicap quand il s'agit de traiter avec les humains ! Les Sans repos sont sujets à l'Entropie au rythme d'1d4 points de KLN perdus par an.

est supérieur à 16 peuvent se matérialiser volontairement et agir sur leur environnement. Ils se contentent alors de déplacer de petits objets ou de pousser des cris. Les plus intelligents cherchent à communiquer avec les vivants en utilisant toute la gamme des messages écrits sur les murs et autres coups frappés sur les meubles ou le sol. Ils ne sont pas éternels bien que leur étrange survie puisse se prolonger pendant des siècles. Ils sont liés à leur cadavre et ils se dissipent à jamais lorsque celui-ci est définitivement détruit. Ils sont trop éloignés de l'humanité pour que leur Ka-Soleil soit encore consommable par les Maudits.

Procédure

La Nécromancie est une compétence qui commence avec un pourcentage de base égal à un noyau du Selenim x 2. Elle peut progresser avec l'expérience. Pour lancer avec succès un sort de Nécromancie, il faut impérativement accomplir les étapes suivantes.

1 – Connaître le sortilège.

Contrairement aux rituels de Kabbale Noire, les sortilèges de Nécromancie sont plus répandus et faciles à apprendre.

2 – Se trouver à proximité des cadavres.

Les cimetières sont le site le plus logique mais il est également possible d'opérer dans une morgue.

3 – 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 et il ne se passe rien d'autre. L'Entropie menace !

4 – Réussir un jet de compétence Nécromancie.

S'il est manqué, les points sont quand même perdus. En cas de réussite, sauf mention contraire dans la description du sortilège, les effets sont immédiats.

Les sortilèges

À l'exception des compilations rédigées par les herméthécaires de l'Arcane XII qui sont enfermées dans le palais du Sombre Souverain, les sortilèges de Nécromancie sont rarement inscrits dans des grimoires. Le petit nombre de versions écrites des sorts de Nécromancie tient à leur nature même. Ce ne sont pas des rituels élaborés exigeant des composantes ou des pentacles pour fonctionner. Il s'agit d'un entraînement mental qui enseigne au Selenim comment lier son esprit à celui du mort contacté. Ainsi, la plupart des Selenim connaissent quelques sorts et sont généralement disposés à partager ce savoir avec d'autres Selenim car ces sorts ne peuvent pas servir d'armes. Des échanges sont également possibles. Apprendre un sort de cette façon prend INT = semaines d'explications à raison de 4 heures par jour. Au terme de cette période, un jet d'INT x 2 réussi signifie que le sort est assimilé sinon, il faut tout reprendre depuis le début.

Une fois appris, un sort n'est jamais oublié, même si l'Entropie détruit le Selenim. Traditionnellement, l'Arcane XIII classe les sorts en trois grandes familles : Apaisement, Contrôle et Communication.

apaisement

Tous les sorts destinés à apporter un peu de paix aux esprits rentrent dans cette catégorie. Ils peuvent aider à se faire des amis parmi les morts ce qui est la meilleure façon de bénéficier de leur aide et de leurs souvenirs. Cette voie est la plus appréciée des morts. Certains Selenim n'utilisent qu'elle et passent leur éternité à servir de véritables « jardiniers de cimetière ».

DISCUSSION

À condition qu'il se rende réceptif, un Selenim qui visite un cimetière entend toutes sortes de murmures confus qui font partie de la Pavane. Converser avec les morts n'est pas un sortilège mais un talent inné que tous les Selenim possèdent. Une fois en train d'écouter les harmoniques de la Pavane, un Selenim n'a plus besoin de dépenser des points de KLN. La communication n'est pas verbale. Tout ce que voient les indiscrets, c'est une personne, profondément absorbée, en train de contempler une tombe. Le processus n'est toutefois pas sans dangers. Tout d'abord, le Selenim ne prête plus aucune attention au monde extérieur et c'est un bon moment pour l'attaquer car il lui faut 1 round pour sortir de sa transe. Mais surtout, les morts sont avides de communiquer et, à moins de faire preuve d'une volonté extraordinaire, le Selenim risque d'être assailli de supplications, de demandes et d'appels. Ce phénomène se traduit par un jet de Noyau contre un POT déterminé par la table suivante.

Lieux propices

	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 (plus de mille occupants)	13
Nécropole (plus de cinq mille occupants)	15

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, le Selenim ne peut plus sortir de sa transe ! Ainsi, l'un des sorts de Nécromancie les plus connus permet de converser avec un esprit sans être importuné par les autres.



**◆ Apaiser le chagrin**

Effet : Ce sort accorde un peu de repos aux morts troublés. La plupart replongent dans un état végétatif pour 1d10 semaines. Ceux dont le Ka-Soleil est supérieur à 10 sont affectés pour 1d10 jours. Très peu restent conscients et sont capables de parler. Ce sort est avant tout un palliatif destiné à soulager les souffrances des esprits les plus sérieusement perturbés pendant que le Maudit cherche un autre moyen de les aider. Pour que le sort fonctionne, il faut que le Selenim réussisse une lutte Ka/Ka-Soleil du mort.

Coût : 2 points de KLN

Durée : Variable (voir Effet)

- ◆ Bénédiction de l'oubli (cf. *Livre Noir*, p. 116)
- ◆ Chant de l'âme torturée (cf. *Livre Noir*, p. 63)
- ◆ Chant de paix (cf. *Livre Noir*, p. 117)
- ◆ Communion (cf. *Livre Noir*, p. 61)
- ◆ Danse macabre (cf. *Livre Noir*, p. 64)
- ◆ Déplacement (cf. *Livre Noir*, p. 60)
- ◆ Désir du cœur (cf. *Livre Noir*, p. 61)
- ◆ Faux souvenirs (cf. *Livre Noir*, p. 60)
- ◆ Honorer les mânes (cf. *Livre Noir*, p. 116)
- ◆ Libération (cf. *Livre Noir*, p. 118)
- ◆ Promenade (cf. *Livre Noir*, p. 117)
- ◆ Reniement (cf. *Livre Noir*, p. 62)
- ◆ Silence (cf. *Livre Noir*, p. 63)
- ◆ Vengeance illusoire (cf. *Livre Noir*, p. 62)

COMMUNICATION

Les morts sont toujours heureux de bavarder mais ils apprennent vite à se méfier des individus qui utilisent trop fréquemment les sorts qui suivent car ils ont horreur de la contrainte.

◆ Conversation

Effet : Ce sort permet de s'isoler de la Pavane et des appels des autres esprits pour discuter paisiblement avec un mort précis.

Coût : 2 points de KLN

Durée : 1 heure

- ◆ Conversation multiple (cf. *Livre Noir*, p. 67)
- ◆ Écrit dans la tombe (cf. *Livre Noir*, p. 68)
- ◆ Éveil (cf. *Livre Noir*, p. 119)
- ◆ Lecture de l'âme (cf. *Livre Noir*, p. 66)
- ◆ Le froid messenger (cf. *Livre Noir*, p. 69)
- ◆ Localisation (cf. *Livre Noir*, p. 65)
- ◆ Mnémosis (cf. *Livre Noir*, p. 121)
- ◆ Question (cf. *Livre Noir*, p. 119)
- ◆ Semblance du défunt (cf. *Livre Noir*, p. 121)
- ◆ Testament (cf. *Livre Noir*, p. 66)

- ◆ **Ultime conseil** (cf. *Livre Noir*, p. 68)
- ◆ **Unisson** (cf. *Livre Noir*, p. 67)
- ◆ **Vision des yeux morts** (cf. *Livre Noir*, p. 65)
- ◆ **Voix des morts** (cf. *Livre Noir*, p. 120)
- ◆ **Vol de souvenirs** (cf. *Livre Noir*, p. 120)

CONTRÔLE

Les morts considèrent que l'utilisation de ces sorts est barbare et cruelle. Les Selenim qui y recourent évoluent au milieu de chuchotements méprisants et d'insultes quand ils traversent un cimetière. Les esprits sont néanmoins disposés à comprendre que les Selenim y aient recours en cas d'urgence...

- ◆ **Abaissement** (cf. *Livre Noir*, p. 70)
- ◆ **Annulation** (cf. *Livre Noir*, p. 70)

◆ **Asservissement**

Effet : Ce sort réduit l'esprit en esclavage: Il est arraché à son corps et forcé à suivre le Selenim. C'est un moyen pour les Selenim les plus cruels de torturer leurs ennemis par delà la mort. Mais de tels fantômes ont aussi leur utilité. Ils peuvent servir de conseillers ou de gardiens pour un lieu. Le Selenim et son esclave sont en communication télépathique permanente. Il faut remporter une lutte KLN du noyau contre Ka-Soleil pour asservir un esprit. Si cette tentative échoue, le Selenim ne peut plus recommencer. En cas de réussite, l'esprit se dissipe lentement à raison d'1 point de Ka-Soleil par mois pour finir par se dissoudre dans les courants des Champs magiques du Soleil. Il existe une variante de ce sort qui, combinée avec Réanimation, permet d'obtenir des zombies intelligents. Elle n'est connue que des Guédé, les inquiétants Selenim haïtiens (cf. *Loa*).

Coût : 10 points de KLN

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

- ◆ **Bannissement** (cf. *Livre Noir*, p. 74)
- ◆ **Corruption** (cf. *Livre Noir*, p. 123)
- ◆ **Fusion** (cf. *Livre Noir*, p. 73)
- ◆ **Geôle de la carcasse pourrissante** (cf. *Livre Noir*, p. 71)
- ◆ **Insupportable acuité** (cf. *Livre Noir*, p. 72)
- ◆ **Levée spectrale** (cf. *Livre Noir*, p. 123)
- ◆ **Marque de la Bête** (cf. *Livre Noir*, p. 71)
- ◆ **Réanimation** (cf. *Livre Noir*, p. 122)
- ◆ **Réduction en sels essentiels** (cf. *Livre Noir*, p. 72)
- ◆ **Retrait dans la mort** (cf. *Livre Noir*, p. 123)
- ◆ **Rupture harmonique** (cf. *Livre Noir*, p. 74)
- ◆ **Subversion** (cf. *Livre Noir*, p. 73)
- ◆ **Vassalité** (cf. *Livre Noir*, p. 75)
- ◆ **Voix de l'abîme** (cf. *Livre Noir*, p. 75)





La tradition NOIRE

L i v r e t r o i s i è m e

*« Lilith incarne tout ce qui est obscur, terrible et meurtrier :
le mal, la souffrance et la soumission aux plus bas instincts. »*

Maelio, Adopté de l'Arcane XI

*« Déchus parmi les Déchus, nous errons sans but apparent dans un dédale de
mépris et de morbides fascinations. Akhénaton, pourquoi nous avoir choisi ? Tu espé-
rais peut-être que nous porterions la croix des Déchus. Qui sait ? Il demeure néan-
moins clair et avéré que tu nous as assigné un rôle dans ton rêve de Sapience universel-
le. Mais lequel et pourquoi ? 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 venus, il nous sera
révélé à nouveau. »*

Baal-Drevar, XVI^e Sombre Souverain, déposé en 1854

LIVRE 3 : LA TRADITION NOIRE

*Ce Culte de
LILITH*

Histoire

La divinité de Lilith a été proclamée aux environs du XII^e siècle. À partir de son Royaume babylonien, le culte 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. Ils ont prêché leur foi aux Selenim locaux qui venaient juste de perdre leur forteresse au profit des humains. La plupart se sont ralliés de bonne grâce. Ceux qui n'ont pas été persuadés ont été anéantis. 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 Âge. D'Europe, le culte a rapidement essaimé vers le Nouveau Monde où il a été l'une des puissances responsables de la destruction de l'empire Aztèque. 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 siècles, cela revenait à prendre la direction des divers cultes païens de la fertilité qui avaient survécu au Moyen Âge. Toutes les descriptions de sabbats se ressemblent, de l'Allemagne à l'Espagne, ce qui persuada les autorités profanes qu'elles étaient faces à un gigantesque complot satanique qu'il fallait briser de toute urgence. Elles parvinrent à leurs fins mais les





Selenim sont ensuite repartis à l'attaque sous d'autres masques. Le mouvement spirite fut ainsi noyauté tout comme la soi-disant Renaissance occulte de la fin du XIX^e siècle. Le culte installa sa mainmise sur la société Selenim et entreprit de partir à la recherche du Royaume de Lilith pour tenter de réincarner le Selenim légendaire qu'il identifiait à la Sombre Déesse des Origines. Pris à revers par l'Arcane Sans Nom et un groupe d'intrépides Selenim, il connut un revers cuisant et se replia dans le Royaume de l'Éternel, les Rêves de Puissance. Un des Enfants, désireux d'accéder au rang d'Ancien, le Roi Comus, tenta alors de s'emparer des travaux de Khaäl, un Onirim qui s'était transformé en redoutable Selenim au cours du XVII^e siècle. À nouveau, le culte subit un échec retentissant. Depuis, les Anciens lèchent leurs blessures et mettent au point de nouveaux plans.

Desseins

Le Culte de Lilith 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'Anciens. Leurs tâches sont diverses, de l'étude des Champs maudits aux actions violentes en passant par la création de viviers de Ka-Soleil. Au bout de quelques décennies de service, ils sont autorisés à s'installer et à créer leur propre Royaume ; Les indociles et les incapables sont tenus à l'écart, avertis ou punis, par l'intermédiaire d'un Ancien. Le seul crime qui préoccupe la hiérarchie est la désobéissance, qu'elle prenne la forme du mépris ou de l'obstruction involontaire. 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 de Ka, d'un simple point au drainage presque complet de toutes les réserves vitales du Selenim. Les Enfants possèdent des rituels permettant d'accélérer l'Entropie et ils n'hésitent pas à s'en servir !

Bien que ce soit un rôle limité, le culte agit également comme un forum. Les Selenim qui se rencontrent lors des cérémonies discutent et échangent des opinions. Ils courent le risque d'être épiés par le Dirigeant ou l'un de ses sbires mais le culte reste toujours une structure sociale où les Selenim peuvent se rencontrer.

Le culte se charge aussi de recruter les nouveaux. La hiérarchie veut maintenir une population de Selenim stable, voire l'accroître légèrement. 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 induire le candidat potentiel en lui faisant miroiter les merveilles qui l'attendent lorsqu'il aura atteint son nouvel état. Les Anciens cherchent également à mettre la main sur les quelques Selenim naturels qui naissent de temps à autre d'un Nephilim de la Lune. 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 ou comment manipuler les nouvelles facultés du simulacre) et d'autres qui le sont moins (en résumé, un endoctrinement massif). Le Selenim fraîchement converti doit croire que le culte est la seule vraie voie, le passage obligatoire pour se créer un Royaume. 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.

Organisation

La HIÉRARCHIE

LILITH

Au sommet se trouve Lilith, la Mère, la Fondatrice. Elle a montré la voie aux 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.

Les enfants

En pratique, les volontés de Lilith sont transmises par ses Enfants. Leur nombre exact est inconnu mais ne dépasse pas quelques dizaines. La Tradition ne les individualise pas mais précise qu'il s'agit de Selenim très anciens, à peine plus jeunes que Lilith. Ils n'ont pas eu à s'incarner et vivent dans leur Royaume. Même si leur puissance réelle est sans doute exagérée par le dogme, ils sont effroyablement dangereux. Les membres de l'Arcane XIII se sont vus interdire de pénétrer dans leur Royaume et personne ne possède d'informations fiables à leur sujet.

Les anciens

Ce sont des Selenim incarnés, 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 parfois de servir de juges et de bourreaux quand ils croisent le chemin d'un Selenim dissident.

Les DIRIGEANTS

Ce sont les Selenim qui se sont ralliés au culte dès ses débuts. Ils ont été récompensés par un rang équivalent à la prêtrise. En pratique, leurs pouvoirs ne s'étendent pas très loin : une poignée de fidèles, guère plus. C'est pour cela qu'ils s'attachent 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 auprès des Selenim récalcitrants.





Les fidèles

Tous les autres Selenim sont des fidèles. Ils assistent aussi souvent que possible aux cérémonies et font ce que le culte leur dit de faire sans protester. Il existe toujours une importante minorité de protestataires qui s'exprime plus ou moins librement. Tout en bas de l'échelle, quelques humains, les Sycophantes, servent Lilith sans savoir ce qu'elle est ni même l'identité réelle des Selenim. La plupart croient appartenir à une secte satanique. La seule chose qui leur évite 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. Il est laissé libre de s'organiser à son idée et crée sa propre liturgie. La plupart ne savent pas qu'ils sont contrôlés de l'extérieur.

Les rites

Le culte tient régulièrement des réunions dans des endroits discrets qui possèdent une forte concentration de KLN ou de Ka-Soleil à manipuler sans attirer l'attention. Ces réunions ont plusieurs objectifs : Convertir puis initier un Nephilim, accomplir ensemble un acte magique ou enseigner l'usage de la Nécromancie aux nouveaux... À chaque nouvelle lune se déroule une réunion plus importante, une grande messe. La cérémonie n'a rien d'impressionnant. Les Selenim se réunissent et restent silencieux. Ce qui se passe en réalité n'est visible qu'en Vision-KLN. Le prêtre prélève un point de KLN à chaque participant et le dirige vers le Royaume de Lilith. En des temps plus heureux, la majorité des participants était des humains. 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.

Le Culte de Lilith aujourd'hui

Le Culte de Lilith occupe une place importante au sein de la société Selenim mais il n'est plus tout puissant. Il a récemment connu des déboires qui ont entraîné sa mutation. Il est en totale réorganisation et une certaine confusion règne dans ses rangs qui se sont dangereusement dégarnis. Un conseil d'Anciens dirige désormais le culte depuis un Royaume situé au Moyen-Orient. Son unique préoccupation consiste à recruter de nouveaux membres et à reprendre sa place de leader au sein de la société Selenim. Ce recrutement suit deux axes majeurs. Tout d'abord, des émissaires entrent en liaison avec les quelques Selenim connus pour les faire adhérer à leur mouvement. Certains Selenim très puissants ont refusé dès le début d'avoir quoi

que ce soit à faire avec cette assemblée grotesque. Ils ont fermé les frontières de leur Royaume aux émissaires de Lilith et vivent dans leur splendide isolement. Le culte évite de s'en prendre à eux, essentiellement pour ne pas diminuer la puissance globale de la Lune Noire. Mais surtout parce que leur existence est un secret que le culte ne veut pas voir divulgué. Ensuite, certains Anciens se consacrent à la transformation des Nephilim. Accessoirement, ils cherchent aussi à mettre la main sur les quelques Selenim naturels qui naissent de temps à autre d'un Onirim.

Aujourd'hui, une importante minorité de Selenim officiellement convertis ne rend hommage au culte que du bout des lèvres et attend une occasion de le renverser ou d'en prendre le contrôle pour le réformer. Les Enfants en sont conscients et alternent les démonstrations de force et les périodes de relâchement durant lesquelles chacun peut dire ce qu'il pense. Certains refusent carrément de continuer à participer aux cérémonies et ont décidé de vivre leur vie sans s'occuper des Anciens. C'est le cas de la majorité des Nephilim récemment transformés sur qui l'endoctrinement a peu de prise. Ils sont traqués mais pas anéantis. Il faut voir là la volonté des Dirigeants de ne pas entamer leur capital de forces vives face à la montée en puissance de l'Arcane XIII qui a été pendant des siècles la courroie de transmission docile des intérêts du culte. Ses velléités d'indépendance ont obligé le culte à reculer et à se réfugier dans les Royaumes du Moyen Orient. La somme de documents et de secrets que possède l'Arcane-sans-Nom est considérable et remet sérieusement en cause l'équilibre des forces. S'ils ont de la chance, les Selenim naturels peuvent maintenant éviter les agents du culte et grandir par eux-mêmes. Ainsi, il en existe quelques dizaines qui ont créé des réseaux d'entraide. Certains donnent parfois un coup de main aux dissidents en fuite. Indubitablement, le temps de la grande puissance du culte est dépassé !

LES PARQUES ET LILITH

C'est en grande partie à cause de l'influence des mystérieuses Parques que le Culte de Lilith a été si sévèrement ébranlé ces dix dernières années. Créatures conscientes, dotées d'une volonté et de projets précis, les Parques sont terriblement anciennes. Aux jours anciens, lorsque Lilith étudia les conditions de la Transformation, elle s'inspira de créatures existantes qui étaient à son image : les premiers Selenim « naturels » nés spontanément à partir d'Onirim. Les Parques sont des Selenim de ce type. Elles sont apparues à l'époque du Tutorat des Quatre Éléments, une époque légendaire qui se situe bien avant le début des Guerres élémentaires. Jamais incarnées, elles sont retirées dans des Royaumes dont nul n'a jamais entendu parler et qui se situent sur la face cachée de la Lune. Elles ont vu passer les siècles puis les millénaires en se tenant informées de l'évolution du monde et des Selenim. Elles jouent le rôle de véritables gardiennes d'une tradition occulte qui n'a pas perduré, celle du complot et du secret, synonymes de pouvoir. Elles sont pourtant intervenues dans le grand jeu du monde dans les années 1990 en empêchant le Culte de Lilith de parvenir à ses fins, c'est à dire de réussir à réincarner Lilith en personne. Aujourd'hui, elles sont toujours là, dans l'arrière-plan. Elles sont satisfaites. Le culte est humilié et l'Arcane XIII a retrouvé son véritable but. Mais ce n'était qu'une partie de leur interminable tissage. Elles ont réussi à s'emparer du Royaume de Lilith dont elles ont extrait la conscience délétère du mythique Selenim pour la transformer en une masse de Lune Noire qui se stabilise peu à peu quelque part dans les Anti-Terres, ces Plans subtils de Lune Noire et d'Orichalque.



LIVRE 3 : LA TRADITION NOIRE

*L'*arcanes

XIII

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. Le Sombre Souverain fit toutefois l'erreur de construire un Royaume et d'y concentrer toute sa puissance. Il fut détruit par les Romains en même temps que la ville et l'Arcane entama une lente période de déclin. Son but réel, tel qu'il était apparu à Akhénaton, fut perdu. Il n'en subsiste plus que des rumeurs et des légendes, mais aucune ne paraît vraiment fondée.

Son successeur quitta Carthage pour Rome. Pour honorer le premier Sombre Souverain, il ajouta « Baal » à son nom. Baal était l'un des dieux de Carthage et le véritable nom du premier Sombre Souverain devait en être assez voisin. Au bout d'un siècle passé à essayer de se réorganiser et à récupérer un peu de puissance, le nouveau Sombre Souverain se mit à l'œuvre. Il dirigea les tentatives de subversion de l'empire romain mais 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 en leur donnant accès à de nouveaux territoires dans les Balkans puis, à la suite des missionnaires orthodoxes, en Russie et 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 les gêna sans vraiment les neutraliser.

Pendant ce temps, les Selenim restés dans les débris de l'Empire d'Occident prospéraient sans avoir beaucoup de contact avec leur Arcane. Les deux rameaux se retrouvèrent en Europe Centrale et, pendant deux ou trois siècles, l'Arcane fut en mesure de 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 des marchands vénitiens, les croisés 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 les jouets d'autres individus dont le but avoué était de briser la puissance de l'Arcane. L'origine de l'attaque demeure inconnue. Mais au sein de l'Arcane, une tradition bien établie l'attribue à 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 a un fond de vérité.

La fin du XVI^e siècle est occupée par une guerre sournoise entre l'Arcane et le Culte de Lilith. 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. Les Sombres Souverains régnaient alors quelques décennies avant d'être déposés et de tomber dans l'oubli. Ceux qui montraient la moindre velléité d'indépendance étaient aussitôt pris en chasse par les Anciens qui exerçaient 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 passa complètement inaperçue. Leur séjour s'est prolongé au cours de ces deux derniers siècles sous différents masques.

Depuis le début des années 1990, l'Arcane a retrouvé de sa superbe sous la direction du conseil des Baals emmené par une énigmatique créature de Lune Noire liée, semble-t-il, aux Sauriens. Ce conseil a retrouvé la vraie voie de l'Arcane, celle initiée par Akhénaton. L'Arcane est redevenu l'Arcane-sans-Nom. Il œuvre au rapprochement des Nephilim et des Selenim et continue sa tâche pluriséculaire de cartographie des Champs maudits. Alliés aux Adoptés de l'Amoureux, les Selenim de l'Arcane XIII ont découvert le Royaume des Euménides (cf. *Testament*, p. 101-104) et se préparent à le conquérir.

Une ombre plane pourtant derrière le conseil des Baals qui montrera son vrai visage dans le cinquième tome des *Chroniques de l'Apocalypse*.





Desseins

L'Arcane XIII n'est jamais directement nommé par les Nephilim. Akhénaton, sûrement effrayé par ses découvertes lors de sa quête des Chants Noirs, préféra ne pas donner de nom à cet Arcane. Aussi les Nephilim y font-ils référence en utilisant des expressions comme « l'Arcane-sans-Nom », « la Défunte », « la Veuve Noire » ou encore « la Fuligineuse ». L'Arcane XIII est en effet l'unique Arcane qui ne recrute que des Selenim. Or, la plupart des Nephilim ignorent tout de leurs cousins et en ont une sacro-sainte peur. L'Arcane Sans Nom reste donc un Arcane mystérieux qui n'entretient que très peu de contacts avec les autres Arcanes. Le Sombre Souverain maintient encore des liens distants et formels avec quelques Arcanes jugés utiles, comme la Tempérance et le Soleil, mais la plupart des rencontres se font maintenant en dehors d'eux, à des niveaux individuels.

L'Arcane aide les Selenim et facilite l'intégration des nouveaux. Les moyens de ses membres sont terriblement limités face à l'expérience des recruteurs du Culte de Lilith mais ils ont la réputation de faire de leur mieux pour aider leurs frères dans le besoin.

L'Arcane offre donc assistance et réconfort à tous les Selenim. Ces enseignements permettent aux nouveaux Selenim d'accepter leur nature et d'apprendre à étudier la magie liée à la Lune Noire. L'Arcane conserve surtout tous les documents occultes et historiques sur les actions des Selenim dans le monde depuis la Chute. Enfin, il cartographie les Royaumes ainsi que les Champs maudits à travers le monde.

Organisation

Depuis quelques années seulement, l'Arcane XIII est dirigé par le conseil des Baals, un aréopage de quatre Selenim guidé par l'Innommé. Ce concile a complètement réorganisé l'Arcane et lui a assigné de nouvelles tâches dans le but évident de devenir, le plus rapidement possible, une force avec laquelle le monde occulte devra compter. Dans ce but, les ambassadeurs de l'Arcane, les Voix de l'Ombre, doivent recruter de nouveaux fidèles capables d'assister les Baals dans le travail qui les attend. En effet, le conseil des Baals a pris la décision de reconstruire patiemment la structure esotérique de l'Arcane, autrement dit de reconstruire les relais détruits par le culte lors de l'affrontement de 1993. Dans cet esprit, il faut rebâtir un ou plusieurs Royaumes où l'Arcane pourra être en sécurité. Il convient également de reconstituer de nouvelles herméthèques. En effet, le Livre Interdit est tout ce qui reste de la splendide collection occulte de l'Arcane. Bien que ses pages contiennent l'essentiel des connaissances des Sombres Souverains successifs, c'est une goutte d'eau par rapport au savoir perdu.

Il découle naturellement de toutes ses dispositions l'adoption d'une nouvelle politique. Il convient ainsi de renouer des contacts avec les frères Nephilim afin de dissiper les malentendus accumulés depuis des siècles.

Le conseil des Baals a mis en place un Arcane moderne, géré avec efficacité, qui vise à exercer un contrôle étroit sur la société Selenim, et, à terme, sur les humains en oubliant le mysticisme forcené que la Mort a témoigné jusque là. Dans cet esprit, le conseil des Baals siège de nouveau à Paris dans un domaine secret connu des quatre Baals. Ils résident dans un hôtel particulier de l'île Saint-Louis en compagnie de leurs assistants ainsi que de deux douzaines de chercheurs, d'herméthécaires et de copistes mortels. Ce repaire est devenu le centre décisionnel de la Mort, son trône.

Adoption et Adoptés

À l'exception de quelques divergences locales, la cérémonie est la même partout. Le candidat s'entend rappeler les origines historiques de l'Arcane, ses missions et ses succès. Ensuite, il 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 et 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, année au cours de laquelle il travaille directement pour l'Arcane. Au demeurant, si les deux parties sont d'accord, cette période peut être fractionnée. 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.

Aux yeux d'un observateur extérieur, l'Adoption, son cérémonial et ses conséquences, évoquent l'hommage d'un vassal à son suzerain. Ce n'est pas un hasard car ces rites ont été développés vers le milieu du Moyen Âge. Le stellaire de l'Arcane apparaît peu après la cérémonie. Il est gravé dans la substance même du Selenim et ne peut plus s'effacer, même si l'Entropie anéantit la conscience du Selenim. Les Adoptés qui dirigent des relais de l'Arcane connaissent tous les rites d'Adoption et procèdent eux-mêmes à la cérémonie. La plupart du temps, ils en réfèrent aux instances supérieures avant de prendre la décision de recruter un nouveau membre. Ceci dit, nombre d'entre eux préfèrent régulariser la situation après coup. Ainsi, à ce jour, l'Arcane n'a jamais rejeté personne...



LIVRE 3 : LA TRADITION NOIRE

Ces
épargnés



Les Déchus

Arcane XIII a une importance limitée dans la société Selenim et la plupart des autres Arcanes, tout en sachant qu'il existe toujours, restent à distance. De plus, les Nephilim ont une peur bleue des Selenim qu'ils considèrent comme des monstres légendaires. Quant aux Selenim, ils 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 qu'ils attribuent, de manière tout à fait irrationnelle, aux Nephilim. Dans ce contexte, il est logique que les rares contacts qui existent entre les deux races magiques se fassent sur une base individuelle en fonction des circonstances. Le cas le plus courant étant l'alliance contre un ennemi commun. Les meilleurs contacts entre les deux peuples furent ceux qui s'établirent tout au long de l'Histoire entre les Selenim et les parias Nephilim : les Khaïbas et les zoomorphes 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 à de simples convergences d'intérêts entre les Khaïbas et les membres les plus destructeurs de la société Selenim. Les motivations des membres du Diable sont claires. Elles se résument à semer un maximum de panique chez les humains. En revanche, celles des Selenim qui travaillent avec eux sont confuses. 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 comme force de frappe dans les régions où la Lune Noire est faible. Toujours est-il que les liens entre les Nephilim de l'Arcane XVIII et les Selenim furent suffisamment étroits 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 zoomorphes. De nos jours, ces pratiques sont tombées en désuétude.

En bâtissant leur immense royaume mythique dans les Akasha, certains Adoptés de l'Arcane VI ont découvert les Anti-Terre et leur cœur, c'est à dire l'existence des Royaumes Selenim, le Lieu Inconnu. Intrigués, ils ont pactisé avec des jeunes Selenim en quête de pouvoir pour tenter de percer les secrets du Lieu Inconnu. Leurs recherches piétinent et ils désespèrent de parvenir un jour à leur objectif. Leur approche des Selenim reste confuse, teintée d'une grande crainte, toujours présente dans leurs Pentacles.

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 Selenim récents qui ont une stase et qui l'ont utilisée pour conserver les parties d'eux-mêmes qu'ils ont rejetées lors de leur Transformation.

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'un membre de l'Arcane XIV rencontre 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 Selenim a de fortes chances de finir comme Khaïba de Lune ou de se dissiper dans le néant.

LES CROYANCES NEPHILIM

Voici les faits que la plupart des Nephilim considèrent comme indiscutables à propos de leurs cousins Selenim. Ce monceau de sottises résulte de trente siècles de séparation et d'une désinformation consciente orchestrée par la plupart des Selenim.

- 1 – Les Selenim sont des êtres dégénérés à peine meilleurs que les Khaïbas.*
- 2 – Les Selenim sont coupés à jamais du Sentier d'Or et n'atteindront jamais l'Agartha.*
- 3 – Les Selenim sont très peu nombreux, trop peu pour être pris en considération.*
- 4 – Les Selenim n'ont plus aucun pouvoir magique car ils sont coupés des cinq Champs. Ce ne sont que de pitoyables vampires qui consacrent leur courte vie à absorber du Ka-Soleil pour se maintenir en suivant un processus qui échappe totalement aux Nephilim.*
- 5 – La plupart des Nephilim surestiment largement le risque de subir la Transformation et ignorent qu'elle peut être réversible. De toute façon, seule une infime minorité de membres de l'Arcane XIV est au courant.*

La plupart des Nephilim ne se sont jamais posés de questions sur les sujets suivants, mais ceux qui l'ont fait, ont fini par obtenir les réponses suivantes.

- 1 – L'importance des Champs magiques de Lune Noire est sous-estimée. Les Nephilim ignorent qu'ils peuvent générer des Effets Dragon.*
- 2 – Le Culte de Lilith et l'Arcane XIII ne font qu'un.*
- 3 – Le Culte de Lilith est perçu comme pire qu'il n'est en réalité ; Il s'agirait d'un regroupement de monstres de Lune Noire qui ne rêvent que de sacrifier des milliers d'humains de façon horrible sur l'autel d'une divinité mystérieuse.*
- 4 – Les 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.*
- 5 – La notion de Royaume Selenim est connue de quelques Nephilim particulièrement bien informés. Leur rôle véritable de substitut à l'Agartha est en revanche totalement ignoré. Les Nephilim n'y voient qu'un hospice pour Selenim en fin de vie, une sorte de réserve de chasse privée.*
- 6 – Enfin, la Nécromancie n'est pas connue des Nephilim. Certains Arcanes se disputent depuis des années 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 connaissent parfaitement ce détail et ont appris à manier le Ka résiduel à l'aide des Champs maudits.*





Les Arcanes mineurs

Les templiers

Le temps ne leur a rien appris. Leurs connaissances sur les Nephilim et deux mille ans de guerre, sont encore incomplètes et fragmentaires. Or, les Selenim n'existaient pas au temps de Prométhée et ont passé toute leur existence à se dissimuler. Par conséquent, dans les rares cas où un Selenim solitaire est suffisamment maladroit pour se faire repérer, ils croient avoir affaire à un Nephilim vicieux. Leur immunité à l'Orichalque les déconcerte mais cela ne va pas plus loin. Ainsi, une arme en Orichalque fait des dommages normaux à un Selenim et celui-ci peut toucher le métal maudit sans danger. Ceci dit, nombreux sont ceux qui l'évitent encore, par principe ou en souvenir de leur ancienne vie de Nephilim.

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. La procédure à suivre est compliquée, implique la mort du simulacre et a pour seule conséquence de détruire la créature. Une fois celle-ci enfermée, elle ne peut plus s'assouvir et tombe rapidement victime de l'Entropie. Sa décomposition est accélérée si ses nouveaux maîtres lui demandent de lancer des sorts de Nécromancie. 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 Rouges qui ignore totalement la nature exacte du pouvoir qu'elle détient. Cela ne l'empêche pas de fomenter des plans. Ainsi, la Commanderie de Kretulescu, à Bucarest, discrètement manipulée par Haine, est en passe de découvrir le Royaume perdu et de faire main basse sur des secrets qu'elle aura bien du mal à interpréter (cf. *Les Templiers*, p. 51).

Les ROSE + CROIX

Les mouvements Rose-Croix et assimilés possèdent une assez bonne connaissance des Selenim, identique à celle accumulée par les Nephilim (cf. Encart *Les croyances Nephilim*). Toutefois, ils ne s'en préoccupent pas, bien que, parfois, des accords entre les deux puissances soient évoqués. Ainsi, les Frères Sombres connaissent beaucoup de Selenim. Ils ont clairement perçu que ces derniers ne sont pas à l'image des Nephilim mais qu'ils semblent clairement être leurs cousins. Ils partagent le même sens de la solitude que les Selenim avec lesquels il leur arrive de ponctuellement passer alliance pour exécuter un Nephilim. Ils ignorent qu'ils sont indirectement manipulés et

analysés par les Euménides, trois Selenim dont ils partagent la connaissance de la Pavane. En effet, Mégaira, Alecto et Tisiphoné ont récupéré l'Eth à l'intérieur du Lieu Inconnu, leur Royaume, pour tenter de comprendre l'étrangeté de cette Ka-existence. Pour l'instant, effrayés par la quête à accomplir pour atteindre l'Eth en personne, ils souhaitent que le Temps sauve l'Eth de sa Narcose pour qu'ils puissent lui extirper le secret de son existence et comprendre sa nature mystérieuse (cf. *Testament*, p. 101-104).

À l'instar des Frères Sombres, il ne faut pas oublier les Selenim, comme Elzévir (cf. *Chroniques de l'Apocalypse 3* et *La Porte des Limbes* romans édités aux éditions Mnémós) qui gravitaient dans l'univers des Sociétés Secrètes anglaises dont les liens avec les Rose+Croix ne sont plus à démontrer.

Les synarques

Les divers mouvements synarchiques sont beaucoup trop occupés à perfectionner leurs plans avant-gardistes pour se soucier des Nephilim et encore moins des Selenim.

On peut juste citer l'exemple étrange du Selenim Orkuz, celui qui arpen- te le sentier obscur. Ce Selenim, ancien adepte de l'alchimie, meilleur disciple de Rebis, décida de se consacrer à la recherche d'une nouvelle forme de l'Illumination selenim via la Pierre Angulaire. Aujourd'hui, Orkuz est un agent important de la Pierre Angulaire, lien entre la Synarchie et les Selenim.

Les mystes

Au départ, les Selenim sont des créateurs et des manipulateurs de religion. Les sociétés initiatiques ont donc été largement infiltrées. Mais, grâce à l'influence notable de certains Nephilim, comme Phaéton, les Mystes purent amalgamer les pratiques magiques des Selenim et apprendre ainsi à appréhender la manipulation des Champs maudits. Les Mystères d'Occident connaissent bien les Selenim. C'est particulièrement vrai pour la Chapelle d'Hécate, à l'intérieur de laquelle Selenim et prêtres humains se côtoient dans une indifférence toute relative, fruit de pactes secrets et impies. Les initiés des sixième et septième degrés de cette Chapelle sont certainement les adversaires les plus formidables des Selenim. À l'aide de puissants rituels de transfusion de Ka-éléments, ils sont en effet capables de prendre possession de l'Imago d'un Selenim pour devenir « roi à la place du roi ». Les Mystes qui y sont parvenus n'ont pas été recensés par l'Arcane-sans-Nom. Avant d'être contacté par les Basileis de l'Alliance de Mâât et de se lancer dans la réalisation de l'Ekklesia, Marco Lemorre (cf. *Testament*, p. 48) enquêtait sur ce sujet et projetait de devenir un Selenim avec une conscience humaine, la sienne !





Les cultes du Sang

Le Culte du Sang est né vers le XV^e siècle d'une série de fuites malencontreuses. Les humains qui se retrouvèrent en possession des secrets Selenim n'y comprirent rien et y mêlèrent des considérations absurdes sur Satan, la sorcellerie et l'alchimie. Leurs descendants sont relativement peu nombreux mais restent dangereux, essentiellement à cause de leur connaissance de l'existence des Selenim. 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 États-Unis d'Amérique des douzaines de groupes de ce genre composés chacun d'une dizaine de personnes groupées autour d'un gourou qui est généralement complètement fou. Ils ignorent l'existence des uns et des autres mais leurs cultes se ressemblent tous plus ou moins et suivent les schémas de base des Sociétés Secrètes.

Plutôt que de se perdre en généralités, voici deux exemples concrets de tels groupements.

L'ORDRE DU SANG

HISTOIRE

Ses Maîtres font remonter leur lignée jusqu'à Gilles de Rais et sont persuadés de détenir les secrets originels tels qu'ils lui furent révélés par des Selenim très imprudents. L'Ordre est resté basé en France pendant trois siècles avant d'émigrer en Allemagne. De là, il a étendu des ramifications à travers toute l'Europe, puis le Nouveau Monde. Il s'est fragmenté jusqu'à se retrouver réduit en un nombre considérable de petites bandes regroupant chacune une vingtaine d'individus. Chaque groupe se prétend seul héritier légitime de l'Ordre originel. Le Maître de l'un d'eux s'est établi en Angleterre dans les années 1880. Ses tentatives pour convertir certains hauts personnages du Royaume échouèrent. En revanche, des indices laissent supposer que Jack l'Éventreur était en fait une entité collective : un groupe de magiciens qui cherchait à retrouver les conditions de lancement de certains sorts en massacrant rituellement des prostituées. 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. Pour cela, il faut 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, puissance, gloire et immortalité appartiendront aux disciples de l'Ordre. C'est sur cette base que s'est édifiée un ensemble d'inepties parasites sans aucune valeur occulte.

QUARTIER GÉNÉRAL

La grande propriété de James Rosewell est un imposant manoir gothique racheté à une vedette du cinéma d'horreur à la fin des années 50. Il y a des passages secrets partout, des oubliettes dans la cave et un système de sonorisation discret qui peut diffuser des sons étranges dans tout le bâtiment.

CHEF

James T. Rosewell est très âgé ; Il a aujourd'hui quatre-vingt six 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. C'est en fait un dangereux maniaque.

Son fils et futur successeur, James T. Rosewell II, est âgé d'une cinquantaine d'années. Il est avocat, cultive des airs de gentleman britannique et ne vaut pas mieux que son père.

DISCIPLES

Il sont une trentaine et appartiennent tous à la bonne société de Los Angeles. Tous ont une vie sociale bien remplie et exercent une profession rémunératrice. 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 fortes à égalité avec la cocaïne. Face à des adversaires décidés, ils fuiront sans demander leur reste.

HAUTS FAITS

Les membres du culte 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 convainquent de jouer du couteau à leur place. Une fois qu'ils ont trouvé un client potentiel, ils le « travaillent » en jouant sur son désir d'être célèbre ou en l'encourageant à exprimer ses pulsions.

Dès que le meurtrier est passé à l'acte une première fois, ils commencent à le suivre de près et filment ses meurtres avec l'espoir qu'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 totalise une trentaine de meurtres. Aucun d'eux n'a été pris. À part l'accumulation de cassettes vidéo, le culte n'a obtenu aucun résultat concret. Rosewell travaille toujours dans de nouvelles directions, essentiellement en fouillant les bibliothèques à la recherche d'indices.

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 fortes, 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 50, puis 60. Après une brève éclipse, le culte s'est reformé dans les années 80.

DOCTRINE

Les disciples pensent que le sang versé leur ouvrira les portes d'un Au-delà peuplé de démons complaisants prêts à assouvir tous leurs rêves. Ils ne pensent pas qu'il y ait une bonne façon de tuer. Pour eux, plus il y a de morts et mieux c'est !

La plupart des membres ne savent même pas pourquoi le culte porte le nom de Tiffauges ; ils ne savent plus que c'était le principal château de Gilles de Rais, celui où il commit ses crimes les plus odieux.

QUARTIER GÉNÉRAL

Il est itinérant et se déplace avec le chef. Il se limite à une cantine pleine de notes codées sans aucun intérêt et se trouve quelque part en Albanie.

CHEF

Max van Dorgen est une force de la nature : 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. Son film préféré est *Apocalypse Now* qu'il a tellement vu qu'il en a gardé tous les maniérismes du colonel Kurtz.

Il 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 des combats avaient lieu, parfois au service d'une armée régulière, parfois comme mercenaire indépendant. Il a converti des camarades de combat et a fini par se forger sa propre armée privée, entièrement composée de convertis.

Utilisant intelligemment ses bénéfices sur les diverses opérations qu'il a conduites en Afrique dans les années 60 et 70, van Dorgen s'est acheté tout ce qu'il y a de mieux : des hélicoptères, du matériel de communication et des armes... Sans le vouloir, van Dorgen a atteint son objectif. Il a été repéré par un Ancien du Culte de Lilith qui lui assure juste assez de magie pour que ses hommes continuent à croire en lui.





DISCIPLES

Ils sont une quarantaine. Ce sont tous des soldats d'élite entraînés dans diverses unités de commando avant d'avoir été chassés pour troubles mentaux. Le culte se présente comme une unité de mercenaires très chère et extrêmement efficace.

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.

LES PRINCES DU NÉANT

Histoire

Création récente dépourvue de passé occulte, 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. Il s'est introduit dans une petite bande d'adolescents mal dans leur peau et l'a convertie à ses fins. Son quartier général est mobile et suit généralement les pérégrinations de ces jeunes. C'est généralement la boîte de nuit à la mode.

Doctrine et hauts-faits

« La vie est vide et 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 et vivre à toute vitesse. Le bonheur est une illusion pour bourgeois. Le bien et le mal sont des concepts creux. »

À part la formation d'un nombre incalculable de groupes de rock éphémères et de petits problèmes avec des policiers incompréhensifs à propos d'infractions mineures à la législation des stupéfiants, il ne se passe jamais rien. La plupart des Princes du Néant arrivent, passent un an ou deux à fréquenter la bande et s'en éloignent au fur et à mesure qu'ils mûrissent. La plupart finissent par se ranger et par exercer des métiers respectables.

Chef et disciples

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. Le noyau dur du groupe se compose d'une demi-douzaine de personnes, mais, avec le réseau d'amis, ce chiffre peut rapidement monter à une vingtaine. Les âges varient de seize à vingt ans. La plupart sont issus d'un milieu aisé et dépensent de grosses sommes d'argent dans le cadre de leurs loisirs. Ger-Xerar, le Selenim, est un membre de longue date de la bande. C'est un garçon calme et tranquille qui exerce volontiers une influence modératrice. Il prend grand soin de ne rien trahir de sa véritable nature. Il passe l'essentiel de son temps à orchestrer de belles histoires d'amour entre ses pantins, 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. À terme, il rêve de sélectionner les musiciens les plus doués pour les pousser à fonder un groupe de rock afin de festoyer à chaque concert pendant des années.

hauts faits

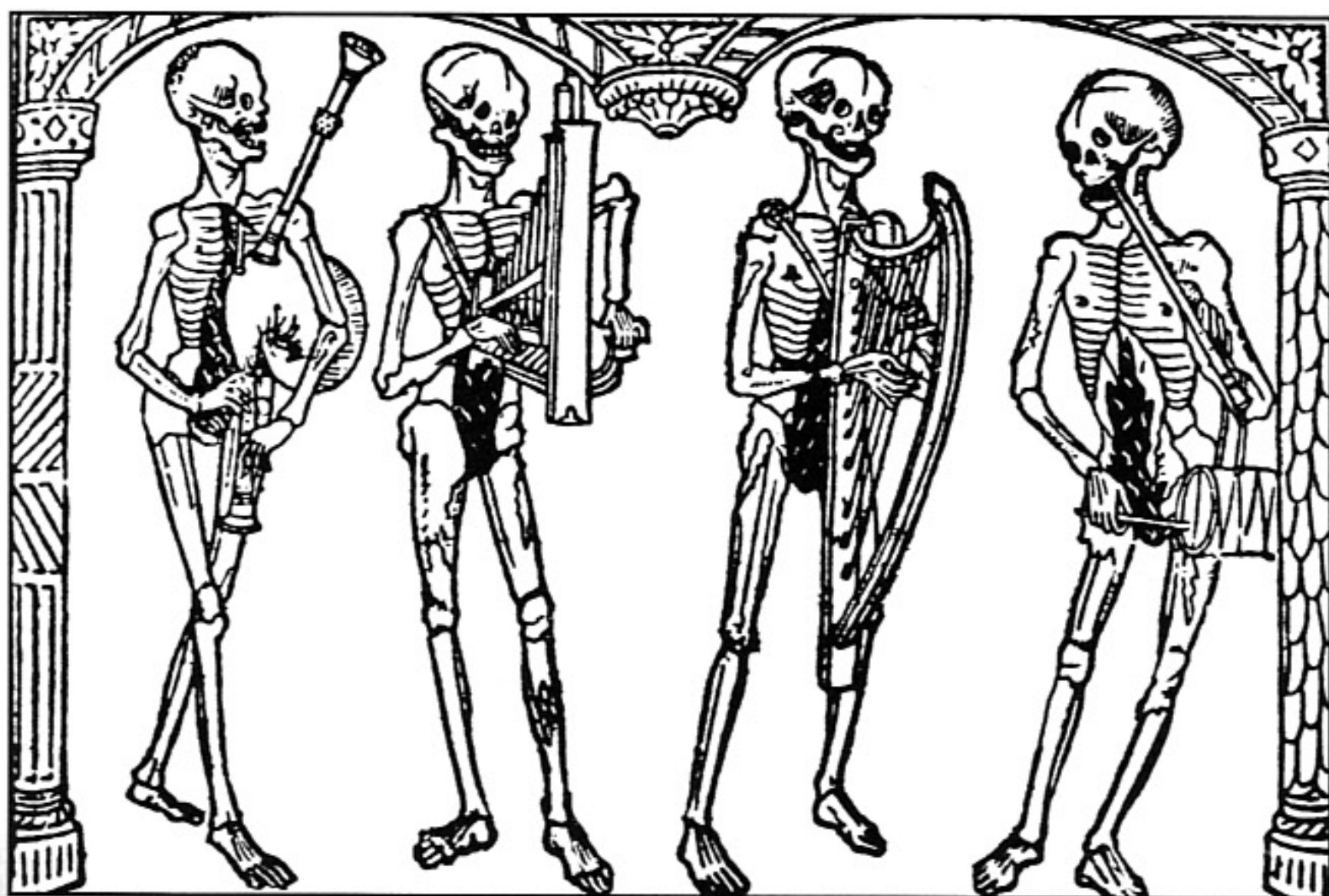
La plupart du temps, ils agissent avec un professionnalisme et un sérieux exemplaires, dignes des meilleures unités des armées de métier. Et puis, quand ils sont sûrs que personne ne les voit ou que leur employeur s'en moque, ils se font plaisir. Villages dépeuplés, garnisons massacrées alors qu'elles s'étaient rendues, civils hachés menu à la mitrailleuse... Cela a fini par se remarquer et ils traînent une réputation désagréable, mais tout le monde est convaincu qu'il s'agit de « bavures » et pas de crimes prémédités.

Les adoreurs

Les adoreurs sont en contact régulier avec des Selenim. Ces derniers ne les considèrent généralement que comme des sources de Ka-Soleil aisément accessibles. Il existe toute une galaxie d'individus et de groupes. Certains ne sont pas conscients de servir de gibier et d'autres n'ont même pas l'impression d'adorer quelque chose ou quelqu'un.

Les croyances sont tout aussi diverses, du spiritisme orthodoxe à l'adoration de la mort ou de diverses déités historiques. Généralement, ces dernières sont associées aux enfers. Certains 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. C'est loin d'être une règle absolue. Un Selenim compétent peut utiliser littéralement n'importe quoi comme doctrine de base.

Nous vous présentons un exemple dans l'encart ci-contre, inspirez-vous en pour vos propres créations.



LIVRE 3 : LA TRADITION NOIRE

*E*x t r a i t s d e
L ' a t l a s d e
L ' a r c a n e
S a n s N o m

La Nécropole

ate de création : XVII^e siècle. À en juger d'après les costumes des habitants, entre 1650 et 1680.

◆ **Accès** : Une chapelle abandonnée dans un coin peu fréquenté du cimetière 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 funèbres. Le vent sanglote. Les roues des 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

C'est une ville sombre et sale aux murs couverts de pierre noire. Le ciel est toujours couvert. Il fait froid. Un vent aigre souffle en permanence. Le souverain 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 toujours ici. C'est le cas d'une multitude de petites églises qui donne 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. Rien n'est gai ou même simplement lumineux.

Lieux importants

L'ensemble Louvre/Tuilleries est gigantesque et 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 des passants blêmes ou des jardiniers difformes. Il y a des fleurs noires partout. Le palais est désert.

Notre-Dame ressemble exactement à ce qu'elle est sur Terre. Ici, il en émane une impression suffocante de désespoir. On y rend hommage à Lilith représentée sous la forme d'une immense femme aux ailes noires et au visage tordue de douleur.

La Seine est une immense coulée d'eau noire agitée de remous. Les résidents l'appellent le Styx. Il y a quelques ponts, perpétuellement encombrés, qui l'enjambent. Personne n'ose traverser en bateau car la rumeur prétend que des monstres aquatiques vivent sous les eaux.

La campagne ne se prolonge pas à l'infini et laisse assez vite la place aux Plaines du Désespoir où errent des créatures inachevées que la présence d'êtres vivants ravit. Ce sont les Marches.

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 la même façon, toutes les ordonnances et édits qui réglementent la vie, et qui sont rédigés par le souverain ou ses lieutenants, font systématiquement référence aux autorités du royaume de France du XVII^e siècle.

La citadelle

Il s'agit du cimetière du Père-Lachaise. Il s'étend sur presque tout ce qui, dans le monde réel, correspond au XI^e arrondissement. Il ne ressemble en rien à son homologue 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. Aucune trace de paix ou de sérénité n'est visible. Les anges de pierre ont des sourires sarcastiques et les rares passants ont des allures furtives. Le maître des lieux réside au plus profond des caveaux, au cœur d'un impressionnant réseau de catacombes putrides.

Le SOUVERAIN

Personne ne se soucie de lui donner un nom ou un titre ronflant. Il est tout simplement 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 identique 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 avérée pour la sensation de perte que l'on éprouve après la disparition 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 aux longs cheveux roux et un vieil homme aux traits sévères. Tous deux sont en hibernation quelque part dans les niveaux les plus profonds de sa citadelle.

La COUR

Le souverain 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 émotions dans le monde réel. Ils ressemblent à de grands humanoïdes blafards aux joues inondées de larmes. Ils n'ont aucune notion d'identité et travaillent à tout avec la même efficacité et la même absence d'émotions.

Mais la cour ne résonne pas que de pleurs. Le maître 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.

Les 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. Ils surveillent aussi les accès mais ils montent une garde assez négligente pour qu'un groupe d'intrus puisse s'infiltrer sans de grande difficulté.





Les habitants

À première vue, c'est 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... Il y a des naissances, des mariages et 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 et 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 des habitants considèrent ce détail comme un secret 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

L'un des invités les plus fréquents est un Selenim du nom d'Uul'baan qui est officiellement le Dirigeant du Culte de Lilith 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 devrait plus tarder à connaître son Apothéose. C'est un des soucis du souverain qui passe un temps considérable à tenter de le convaincre de déménager. Il ne veut pas d'un Royaume supplémentaire en région parisienne car, selon lui, à force d'être vidés de leur énergie, les humains vont finir par s'apercevoir de quelque chose. Officiellement, Uul'baan est d'accord et cherche ostensiblement une ville assez importante pour l'accueillir. En fait, il envisage de passer outre les désirs du maître et il n'aurait rien contre une tentative de meurtre du 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 Culte de Lilith ; alors que s'il venait à disparaître, les Anciens se tourneraient naturellement vers lui...

Le Séjour de Souffrance

◆ *Date de création* : 1872

◆ *Accès* : Un accès qui ressemble à une crevasse noire se trouve dans la cave d'une maisonnette branlante de Montmartre. Il débouche au même endroit dans le Royaume.

◆ *Surface* : Son ombre 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

C'est une reconstitution assez fidèle du Paris du Second Empire qui ressemble beaucoup au Paris du monde réel, les passants en moins. Une foule de petits détails apprend au visiteur qu'il est ailleurs. L'absence totale de voiture est sans doute le détail le plus flagrant. Le ciel est bleu. Il fait chaud. De toute évidence, c'est une belle journée de printemps qui commence, à jamais car 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 des fusillades, des barricades et des incendies. Il en va de même avec certains bâtiments. Alors qu'à l'extérieur, ils semblent normaux, il suffit d'y pénétrer pour se retrouver au milieu d'un édifice brûlé ou d'un ensemble en ruines.

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 !

À la place où, dans le vrai Paris, se trouve le boulevard périphérique, se dresse une immense enceinte. Derrière, une canonnade confuse se fait entendre. 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...

La citadelle

Le souverain local a dédaigné les palais et les cathédrales pour s'installer dans l'Opéra de Paris. L'original est une immense pâtisserie de pierres couronnée d'un grand dôme verdâtre. Le palais de fer rouge qui occupe son emplacement dans le Royaume a grosso modo la même forme. Son architecture intérieure est également 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. La mort attend les innocents visiteurs qui osent y entrer !





Le SOUVERAIN

L'Empereur est un Selenim qui a connu son heure de gloire lors du siège de Paris par les Prussiens, en 1870, puis par la Commune, l'année suivante. Il s'est assez gorgé de douleurs et de souffrances pendant cette période tragique pour entamer son Apothéose. Selon les normes de son peuple, il est donc très jeune. Il a à peine trois cent ans et ignore tout des finesses de son art. Ainsi, il n'a pas encore réalisé qu'il pouvait se nourrir d'autre chose que d'émotions violentes. 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 de braise 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 et ceux-ci ont intérêt à avoir une excellente raison de le déranger.

La COUR

Il n'y a aucun Selenim et aucun Sans repos. Tout juste y-a-t-il une poignée d'Effets Dragon, venus de leur propre chef pour la plupart. Ces créatures sont loyales pour le moment mais, somme toute, cela peut changer n'importe quand ! 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.

Les serviteurs

Ce Royaume survit à partir de la douleur physique. Par conséquent, la meute d'Effets Dragon qui se charge de la récolte revêt une multitude de formes expressives : 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 car le périphérique du monde réel leur fournit une provende constante avec ses accidents. Sauf instructions contraires de l'Empereur, ils n'importunent pas les visiteurs.

Les habitants

Il s'agit d'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 que Paris connut en 1871.

Le Domaine secret

◆ **Date de création** : 1990-1991

◆ **Accès** : 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** : Elle n'a pas été altérée dans le monde réel et elle n'est pas différente dans le Royaume. Toute considération de discrétion mise à part, l'Arcane XIII n'en est pas à ce genre de frivolité.

DESCRIPTION

Officiellement, ce Royaume n'existe pas. Il a été fondé par un fidèle vassal de Baal-Jeort. Ce fut la première tentative de l'Arcane XIII pour se doter d'une citadelle indépendante. À l'époque, cela faisait des siècles qu'aucun Sombre Souverain n'avait eu l'audace de désobéir aux volontés du Culte de Lilith 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. À perte de vue, ce ne sont que corps pourrissants, tombes grossières et murs ornés de Danses Macabres plus terrifiantes les unes que les autres. L'endroit grouille de gardiens qui ont pour tâche d'éliminer à vue tous les visiteurs non autorisés. S'il parvient à sortir de ce dédale, le visiteur 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 toute proche. Elle n'est pas toujours pleine et ses changements de phase sont le seul moyen de marquer le 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 et de curieux monuments ne répondant à aucune fonction précise. C'est un petit paradis.

La citadelle

C'est le seul monument reconnaissable emprunté à Paris : le gibet de Montfaucon. Il se dresse au milieu du parc, immense cube couvert de maçonnerie garni de douzaine de cadavres pourrissants. De plus près, le visiteur constate que les pendus ne sont pas humains. Ils ressemblent à des chauve-souris géantes, grandes comme des hommes. Ce sont les serviteurs du souverain qui réside au centre de la plate-forme sous une immense tente de soie noire et argent.





Le SOUVERAIN

Il insiste pour se faire appeler Frère Jean. Dans son univers, il prend la forme d'un colosse à la trogne avenante, habillé à la mode de la fin du Moyen Âge. 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. Il possède une demi-douzaine de corps des deux sexes qui sont en hibernation sous sa tente. Il sort assez souvent de son domaine, uniquement pour se montrer dans le monde réel.

La COUR

Il n'y a personne avec Frère Jean. Les seuls Selenim qui lui rendent occasionnellement visite sont des représentants de l'Arcane XIII et c'est un événement rarissime.

Les serviteurs

Les êtres chauve-souris sont 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 de 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 mort-vivants ou de squelettes animés. 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.

Les habitants

Aucune créature indépendante ne vit ici car 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 contre-attaque du Culte de Lilith.





Le Rictus sous le Masque

- ◆ **Date de création** : Vers 1750.
- ◆ **Accès** : Il n'y a qu'un seul accès, 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.
- ◆ **Surface** : Toute la Nouvelle-Orléans vit sous son ombre, ainsi qu'une bonne partie du sud de la Louisiane.
- ◆ **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. À l'intérieur, c'est l'inverse. La musique est outrageusement gaie, mais en écoutant attentivement, des sanglots éclatent de temps à autre.

DESCRIPTION

Comme la Nouvelle-Orléans, le Royaume s'étend entre un grand lac et une côte marécageuse. C'est le seul point de ressemblance car 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 et paraissent aussi hauts que des gratte-ciel. Les célèbres balcons en fer forgé sont toujours présents mais ils portent 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. Selon les jours, il en coule diverses liqueurs. 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 XIX^e 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 inclassables, et les fêtards ont l'air de beaucoup s'amuser en se livrant à des orgies grotesques.

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 (du moins, à certains cercles discrets de la Nouvelle-Orléans réelle).

Le lac est beaucoup plus grand que son homologue du monde matériel. On y pêche toutes sortes de poissons inconnues ailleurs et on s'y promène dans de grands bateaux aux aubes brillamment illuminées.

Les bayous s'étendent au sud et à l'ouest de la ville et la plupart des citoyens évitent d'en parler. 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.

La citadelle

Elle occupe l'emplacement 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 et monstrueux attendent les visiteurs perdus dans cette torpeur moite. Certaines salles abritent des amas de corps putréfiés entourés de nuages de mouches. D'autres servent de quartiers d'habitation à des créatures 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 !

Le souverain

Le roi Comus est un Selenim très vieux. Il était déjà très âgé et puissant lorsqu'il est venu s'établir dans le Nouveau monde au tout début du XVIII^e 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. D'une part parce qu'il est un Enfant de Lilith et d'autre part parce qu'il voulait tout simplement découvrir de nouveaux paysages.

C'est un solitaire, terriblement intelligent et affamé de nouveautés. Il éprouve pour les humains un mépris tolérant tempéré d'admiration. Il adore leurs innovations amusantes mais 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. Généralement, il prend 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 XVIII^e siècle avec une chemise blanche à jabot. Il quitte fréquemment son Royaume et possède une douzaine de corps dissimulés dans son Palis et dans la Nouvelle-Orléans réelle.

La COUR

Les lieutenants de Comus forment un groupe assez mêlé ; Dans leur immense majorité, ce sont 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 et d'humains ordinaires. Ces derniers ne viennent pas souvent dans le Royaume mais ils constituent un groupe d'espions et d'exécuteurs efficaces dans le monde matériel. Il s'agit pour l'essentiel de houngans et de mambos, des prêtres vaudous. Tous occupent des positions honorables dans la Louisiane réelle. Comus les reçoit dans les bayous où, avec un peu de mise en scène, il n'a aucun mal à se faire passer pour un Loa. En revanche, il n'y a aucun Selenim dans les rangs des proches de Sa Majesté. Il est toujours heureux de recevoir des visiteurs mais refuse de leur accorder la moindre parcelle de pouvoir.

Les serviteurs

Dans le Royaume, il s'agit presque exclusivement d'Effets Dragon créés par Comus. Il y a toutefois plusieurs exceptions. 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 arrivé dans la région avec les premiers colons. Il est mort au moment où Comus fondait son royaume. Celui-ci l'a recueilli, reconstruit et lui a donné une tâche à la mesure de ses aptitudes. Gjadré est un esprit sombre et violent dont le seul bon côté est son attachement à Comus qui estime que, d'ici un siècle ou deux, il pourra être relâché dans le monde réel, ce qui ferait de lui un miraculé : L'un des rares Selenim à avoir survécu à la mort de son simulacre et à être revenu d'un séjour dans les Champs de Lune Noire !

Les habitants

Ce Royaume est un lieu cosmopolite largement ouvert sur les influences extérieures. Les Sans Repos sont nombreux car Comus a un véritable talent pour repérer les humains doués et divertissants. Il les collectionne comme des papillons et revient avec quelques personnes supplémentaires après chacune

de ses visites dans le monde réel : maîtresses d'une nuit, loubards ayant tenté de l'agresser ou passants sympathiques... Un grand nombre de musiciens de jazz célèbres ayant connu une fin aussi tragique que prématurée, se sont également retrouvés engagés par Comus. Ils jouent pour lui dans les grandes occasions et il ne répugne pas à se déplacer pour leur insuffler un peu de Lune Noire. Le reste du temps, ils sont libres de s'amuser. En dehors des Sans Repos, il y a deux autres catégories d'habitants : les Effets Dragon indépendants et ceux créés par Comus. La plupart ont forme humaine et forment la population que l'on voit dans les rues. 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'émotions sont discrets et on n'en croise presque jamais dans les rues ce qui vaut mieux car 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 où ils happent toutes les émotions qui se présentent sans discrimination.

affaires courantes

Depuis la cuisante déconvenue qu'il a subi en se lançant sur la trace des documents de Khaäl (cf. *Loa*), le Roi Comus s'est replié sur son Royaume où il ne se passe rien de notable.

Le Cauchemar expressionniste

◆ **Date de création** : Les années 1930.

◆ **Accès** : Il se trouve 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.

◆ **Surface** : Son ombre s'étend sur la ville de Rostock ainsi que sur une centaine de kilomètres aux alentours.

◆ **Pavane** : Les harmoniques résonnent différemment aux abords du passage entre les deux mondes. La différence est subtile et prend des tonalités plus métalliques. À 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. Seuls un pan de mur ou une maison intacte émergent 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 celles-ci sont vraiment ternes. À certains moments, le paysage paraît ainsi 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 20. C'est un petit paradis propre mais désert. Dans un premier temps, après la désolation des environs, c'est un véritable soulagement de découvrir autre chose que des ruines noircies. Ce n'est que par la suite qu'une angoisse diffuse s'installe. Tout est trop propre et trop net. Tout ressemble à un décor abandonné à la fin d'un tournage. Peu à peu, les illusions apparaissent alors. Les visiteurs ont l'impression d'être suivis et épiés. Les maisons semblent se déformer et se gauchir. Leurs proportions se modifient et, très vite, c'est toute la rue qui se transforme en un paysage de cauchemar qui restera ainsi jusqu'à la fin du séjour... Le pire est que tout cela n'est pas fixe. Les rues peuvent changer de tracé pour égarer les intrus. Les maisons bougent quand elles croient qu'on ne les regarde pas. Un endroit peut être solide un jour et recouvert par la mer le lendemain. C'est ainsi que les visiteurs découvrent qu'ici la notion « d'endroit » est brumeuse : On peut parfaitement se trouver assis sur un banc dans un jardin public, se lever, faire quelques pas et se retrouver au milieu d'un paysage de zone industrielle sans que cela semble le moins du monde étrange...

Lieux importants

La mer est noire avec des tâches huileuses. Elle empeste le pétrole car elle est recouverte d'une infecte couche d'hydrocarbures. De temps en temps, elle prend feu et brûle alors pendant des jours en libérant une lueur rouge sombre et en dégageant des nuages de fumées toxiques.

Le Rathaus, l'hôtel de ville, est le siège de l'Administration de la ville. Dans la mesure où il n'y a, en apparence, personne à administrer, le terme fait sourire. Mais il y a des habitants : les immeubles eux-mêmes. Tous sont conscients. Les couloirs de cet immense bâtiment néogothique sont toujours déserts mais un hypothétique passant aurait vite l'impression qu'ils grouillent de vie.

La zone industrielle est la dernière création du Margrave qui y a mis tout son talent. C'est une sorte d'immense raffinerie qui, vue sous certains angles, ressemble étrangement à une centrale atomique. Sa seule fonction est d'exister et de rejeter des déchets dans une atmosphère saturée de pollution. Elle se trouve diamétralement à l'opposé de la citadelle même si, certains jours, elles semblent superposées.

La ville n'est pas uniformément hideuse. Le Margrave est un artiste qui se délecte de contrastes et il a pris un malin plaisir à enchâsser des merveilles au milieu des horreurs environnantes. Certains soirs, la couche de pollution qui surplombe la ville s'irise de couleurs sublimes. Des ruelles médiévales totalement intactes ne se déforment pas. Des clochers gothiques dont le travail est admirable dressent fièrement leur flèche. Des jardins soigneusement entretenus jaillissent au milieu des décombres moisissés et invitent à la méditation. Tous ces endroits sont empreints de sérénité et de paix. Ils sont les seuls à rester vraiment immobiles.

La citadelle

C'est un immense château fort en pierre grise conçu pour résister à tout. Son plan ressemble à une esquisse dessinée par le décorateur d'un film expressionniste allemand des années 20. Toutes les perspectives sont faussées et déformées. Les tours paraissent couler vers le sol et les murailles donnent l'impression d'être trop hautes ou trop basses. Cette horreur s'étend à l'extérieur de la ville. Il est impossible de savoir à l'avance où cette étrange construction se trouvera ni combien de temps s'écoulera avant que les visiteurs la trouvent.

Le souverain

Le Margrave est un Selenim dangereux. Il est âgé, puissant et très méfiant. Pour lui, les intrus sont automatiquement des espions. Sa perception de la réalité est très différente 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.

Le Margrave se donne rarement la peine de se manifester physiquement. Il se contente d'exister et d'être une puissance désincarnée au centre de son univers. Parfois, il prend possession du château car c'est un corps où il se sent à l'aise. Les très rares fois où il doit se manifester, 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'aura pas de mal à s'en procurer un en quelques heures.

Le Margrave se nourrit d'angoisse. 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 sont des événements récents qui lui ont paru particulièrement satisfaisants. Il a beaucoup apprécié tout cela et n'envisage pas une seconde que son cheptel puisse aller mieux. En fait, il réfléchit à divers moyens de faire en sorte qu'il aille encore et toujours plus mal...





La COUR

Il n'existe qu'une poignée d'Effets Dragon libre d'évoluer dans des corps humanoïdes. La plupart se consacrent à l'entretien des rares points fixes qui sont les seules parties du Royaume à avoir été créées directement par le Margrave.

Techniquement parlant, tout les autres éléments du paysage sont des Effets Dragon. Ils sont conscients et possèdent une personnalité très primitive. Malgré leur liberté de se déplacer, ils sont mécontents de leur sort et des querelles éclatent fréquemment. Elles sont réglées par le Rathaus qui est, lui aussi, un Effet Dragon. Il est plus sage que les autres immeubles qui se sont mis d'accord pour que ce soit lui qui tranche les différends. Seuls les cas les plus graves sont soumis au souverain. Ce dernier déteste être dérangé et n'hésite pas à renvoyer tous les perturbateurs au néant.

Les serviteurs

Les seuls Effets Dragon immédiatement reconnaissables par les visiteurs sont les récolteurs d'émotions. Le Margrave a ainsi créé les Chuchoteurs. Nuages de Lune Noire sans trait reconnaissable, ils ont pour talent de repérer les individus instables et de cultiver leur névrose. Ainsi, c'est un Chuchoteur qui, dans les années 80, engendra la création du « monstre de Rostock », un malheureux déséquilibré qui massacra une cinquantaine de personnes avant d'être pris. Actuellement enfermé dans un asile psychiatrique, personne ne l'a cru quand il a affirmé qu'un « esprit » l'avait poussé au crime. Le Chuchoteur, quant à lui, est reparti vers de nouvelles proies...

Les habitants

Il n'y a personne à part les créatures précédemment évoquées. Personne ne visite un tel endroit 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. Il y a longtemps qu'il n'y a plus d'humains car le maître des lieux considère la création de Sans Repos comme une pratique criminelle.

affaires courantes

Le Margrave veut gagner en puissance, si besoin est en épuisant le potentiel vital de son cheptel humain. Il estime que cela n'a guère d'importance...

La Démence feutrée

◆ **Date de création** : Vers 1870.

◆ **Accès** : Ils sont nombreux et changeants. Le principal se trouve dans le Pavillon du Prince de Galles, une folie arabo-sino-mongole construite au début du XIX^e siècle. Il ne bouge jamais mais il y a en permanence au moins cinq ou six autres accès qui s'ouvrent dans des endroits improbables comme un jardin d'enfant, une décharge municipale ou une bibliothèque. Ils peuvent ressembler à n'importe quoi mais la forme la plus fréquemment observée est celle d'une petite porte en chêne élégamment sculptée. Tous les accès donnent sur le Parc.

◆ **Surface** : Son ombre s'étend jusqu'à quelques kilomètres autour de la ville de Brighton.

◆ **Pavane** : Dans les environs des accès, elle s'épure et se débarrasse de ses côtés les plus sinistres. À l'intérieur du Royaume, des morceaux plus lents et solennels alternent avec des airs plus gais et plus vifs faisant penser à du Offenbach.

DESCRIPTION

L'essentiel du Royaume est un immense parc victorien soigneusement entretenu, sillonné d'allées cavalières et coupé par un large fleuve. De loin en loin, un chemin mène à un manoir blotti sous un écrin de verdure. C'est un endroit charmant d'où on peut distinguer une petite ville au bord du fleuve. Il fait toujours beau. Les jours et les nuits se succèdent normalement mais il ne pleut jamais. En revanche, de temps à autres, il neige. L'hiver ne dure qu'une ou deux semaines subjectives. Il est surtout le prétexte à passer de longues soirées au coin du feu et à des concours de patinage sur le fleuve gelé. Les visiteurs croisent fréquemment des créatures qui n'ont jamais existé nulle part. Toutes parlent un anglais irréprochable, tellement châtié qu'il en est presque incompréhensible pour des oreilles modernes.

Malheureusement, ce paradis part à vau-l'eau. Les sites les moins fréquentés redeviennent rapidement sauvages et certains manoirs montrent des signes de négligence grave. Les lézardes et les vitres cassées sont nombreuses. Par moments, certains bâtiments s'estompent ou se réorganisent de manière aberrante. Les personnes qui s'y trouvent disparaissent ou en ressortent transformées.

Lieux importants

Le Parc s'étend sur des jours et des jours de marche subjective. De temps en temps, le voyageur traverse un village, identique à la ville mais en plus petit, ou traverse une forêt plus dense mais, fondamentalement, le paysage ne





change pas. À force de marcher, on finit par faire le tour du Royaume et par se retrouver à son point de départ.

Le Parc est totalement aménagé. De vastes étendues d'herbe succèdent à de petits bois. Il y a des rivières, des cascades et des terrains de cricket. Il y a aussi des anomalies. Certaines portions des bois changent tout à fait indépendamment de la volonté du souverain. En effet, la négligence dont il fait preuve représente une considérable déperdition de Lune Noire qui a attiré des Effets Dragon sauvages qui s'installent tranquillement dans des endroits déserts. Ils peuvent ressembler à tout et n'importe quoi et ne sont pas amicaux. Les régions qui sont sous leur coupe deviennent sauvages, lugubres et étranges. Il s'agit beaucoup plus de petites touches de bizarrerie plutôt que de monstruosité évidentes, qu'il s'agisse des arbres difformes couverts de mousse noire ou de ces adorables petits cottages dont les habitants ont des têtes d'assassin...

En dehors de servir régulièrement à des compétitions d'aviron, le fleuve n'a aucun intérêt. Les indigènes s'obstinent à l'appeler la Tamise et il a tendance à ne pas conserver un débit constant, créant ainsi des remous importants.

Dans la ville, tous les monuments publics remontent au Moyen Âge. Le reste est constitué de rangées de maisonnettes en briques. Les rues sont sinueuses et de petits ponts enjambent une rivière qui, plus loin, se jette dans le fleuve. Tout est parfaitement entretenu et les habitants ont l'air heureux.

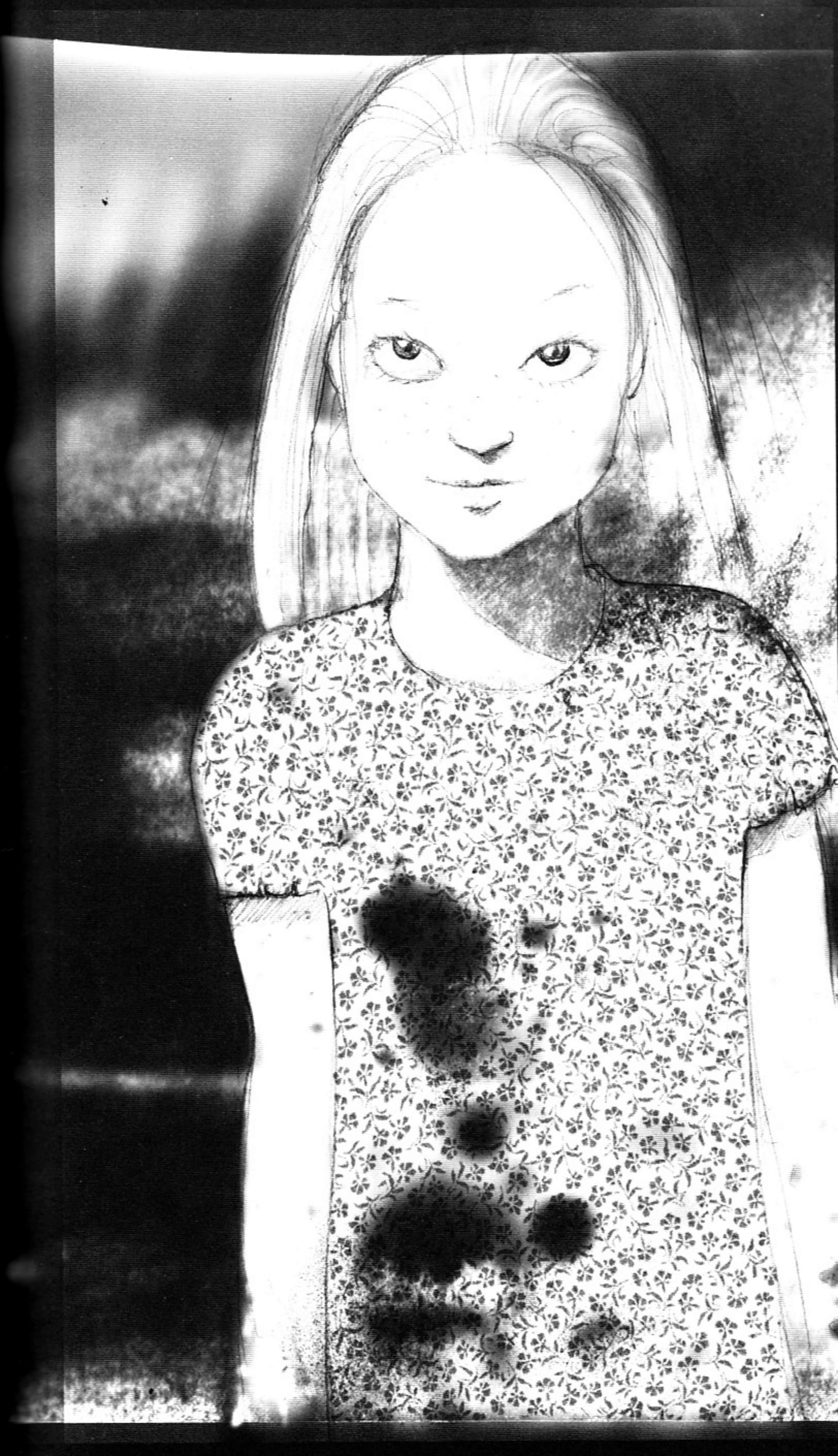
La citadelle

C'est un manoir ni plus grand ni plus imposant que les autres qui se trouve au bord d'un petit lac aux eaux calmes. C'est l'endroit le mieux entretenu du Royaume.

Le souverain

Lady Jane est un Selenim particulier. C'était autrefois une facétieuse Chimère. Aux alentours du XV^e siècle, elle s'est incarnée dans un corps de petite fille. Un an après son incarnation, elle a été frappée par la Transformation et s'est retrouvée piégée pour l'éternité dans le corps d'une enfant de sept ans. Elle a alors traversé les siècles comme elle a pu, tantôt vagabonde, tantôt ballottée de familles d'accueil en foyers, se nourrissant furtivement de l'affection qu'on lui accordait.

En définitive, elle finit par devenir puissante. Vers 1860, elle se fit adopter par une famille de la gentry où elle découvrit les plaisirs de l'oisiveté et de la richesse dont elle était privée depuis des centaines d'années. C'est alors qu'elle connut son Apothéose. Elle venait tôt et n'était pas assez préparée pour réaliser une œuvre vraiment originale. Elle se contenta donc de copier ce qu'elle avait sous les yeux en éliminant les défauts les plus visibles. Puis





elle plaça son ancien corps en hibernation et s'en procura un nouveau. Ainsi, jusqu'à la Grande Guerre, le Selenim partagea son temps entre son Royaume et le monde réel où il prit l'habitude d'évoluer sous l'identité d'une femme riche et excentrique, Lady Jane. Puis, brusquement, le monde changea et cessa de l'intéresser. Lady Jane se replia alors dans son univers.

Ses corps d'accueil bien à l'abri dans son manoir, elle paraît sous les traits d'une grande femme mince à la beauté androgyne, toujours vêtue d'élégantes robes d'été passées de mode depuis plus d'un siècle.

Les problèmes que son univers connaît viennent de sa tendance à se replier sur elle-même. Elle n'est pas folle mais elle se laisse absorber par des questions intellectuelles complexes et sans issue. Après un bref engouement pour la métaphysique, elle se passionne pour la logique humaine et ses limites. Ces études absorbent tout son temps et une fraction de son énergie. Elle ne se soucie donc plus du tout de ses créatures.

La COUR

Elle est dominée par Lord Perceval, un Effet Dragon que Lady Jane a créé pour lui servir d'intendant et de régent. Extérieurement, il ressemble totalement au vieil aristocrate britannique qu'il prétend être mais il est fourbe, sournois et ambitieux. Il est aussi prudent car si le souverain s'apercevait qu'il complotait, il le supprimerait sans remord. Mais pour l'instant Lady Jane ne s'occupe absolument pas de ce qu'il peut faire. Lord Perceval s'est ainsi entouré de sa propre bande de créatures indépendantes. Ils n'ont pas de projet précis mais comptent bien profiter de la moindre occasion. Dans l'ensemble, ils sont vils, mesquins et cruels.

Le manoir de Lady Jane est peuplé d'autres Effets Dragon mais ces derniers sont dépourvus de véritable personnalité. Seul l'oncle Oscar, plus connu dans notre monde sous le nom d'Oscar Wilde, est digne d'intérêt. C'est un Sans Repos à qui Lady Jane voue une affection toute particulière. Elle l'a contaminé à Paris en 1899. À 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. Oncle Oscar est une personnalité complexe, un mélange de génie, de paresse et de passion pour la provocation. Il passe ses journées enfermé chez lui où, théoriquement, il écrit. En fait, il se demande quelle conduite il doit adopter car il est parfaitement conscient de la situation...

Les 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

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. Doit-il se ranger aux côtés d'Oncle Oscar ou prévenir directement Lady Jane ?

Les habitants

Ils sont nombreux. Tous ont leur libre arbitre. La majorité est humaine mais il existe aussi toutes sortes de créatures sorties des contes de fées ou de l'imagination de Lady Jane. Elles sont complètement libres de leurs mouvements et ne sont pas obligées de répéter sans cesse le rôle qu'a imaginé leur créateur. Tout ce petit monde se gouverne de lui-même.

affaires courantes

Si Lady Jane ne reprend pas les rênes, le Royaume sera bientôt mûr pour la guerre civile. De quel côté Puck se rangera-t-il ? Le gang de Lord Perceval fera-t-il alliance avec les Effets Dragon sauvages ? Quelle décision Oncle Oscar va-t-il prendre ?

Les Rêves de Puissance

◆ **Date de création** : Elle est perdue dans les brumes d'un passé très lointain et remonte à l'époque de la reine de Saba.

◆ **Accès** : Il y a 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. Parfois, d'autres accès, bâtis sur le même modèle, s'ouvrent en fonction des besoins du moment.

◆ **Surface** : Son ombre s'étend sur tout le Yémen ainsi que sur une fraction du sud de l'Arabie Saoudite.

◆ **Pavane** : Aux abords, le thème principal ne change pas mais devient plus ample et plus sonore. À 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 a l'impression que ses sens ne fonctionnent plus. En Vision-Ka, on distingue vaguement des nervures de Lune Noire qui courent sur d'immenses dis-





tances. Rapidement, l'intrus est abordé par un gardien. Celui-ci prend souvent la forme d'un ange brandissant une épée de feu, mais il peut aussi prendre l'aspect d'un djinn, d'un démon ou d'une autre créature hideuse issue de mythologies oubliées. Quelle que soit sa forme, il est là pour s'assurer des intentions du visiteur. Les simples visites de courtoisie sont vigoureusement découragées et seules les personnes possédant un blanc seing sont autorisées à accompagner le gardien. Un sentier se forme alors devant les visiteurs. Il arrive même parfois qu'ils se découvrent capables de voler. Quoi qu'il en soit, ils arrivent à une autre portion de néant où le miracle se produit. Le souverain est un fin psychologue qui sait impressionner ses hôtes tout en les mettant à l'aise. Il crée donc un décor adapté à ses visiteurs. Un nomade se retrouve dans une oasis où se dresse un immense pavillon de soie à l'intérieur duquel le maître des lieux l'attend. Un citadin est logé dans une vaste demeure blanche toute en cours et en corridors. Les serviteurs et concubines sont créés en même temps. Ainsi, il est arrivé à plusieurs reprises que, pour des réunions importantes, le souverain ait fait surgir du vide une ville entière. Il a une prédilection pour l'architecture yéménite traditionnelle : des immeubles de plusieurs étages en terre rouge et peints de couleurs vives. Mais il peut créer n'importe quoi, selon l'inspiration du moment. Mais tout cela n'est qu'un début, car les miracles continuent. Si l'invité a envie d'une partie de chasse, le souverain crée des chevaux, des armes, une forêt et du gibier. S'il veut se promener en bateau, le maître des lieux improvise une mer, une galère, des rameurs et même des monstres marins inoffensifs.

Ces petits tours impressionnent surtout les Selenim les plus puissants car ils ont une idée assez précise de la quantité d'énergie nécessaire pour les réaliser.

Lieux importants

Le souverain et son Royaume ne font qu'un. Les visiteurs sont littéralement au cœur de son être.

La citadelle

Le royaume entier est une citadelle. Le souverain est invulnérable, sauf dans les très rares occasions où il prend forme humaine.

Le SOUVERAIN

Le Selenim qui gouverne est connu sous le seul nom d'Éternel. Il est extrêmement âgé. Il faisait partie des compagnons de Lilith lors de l'exil de l'Atlantide et il a été l'un des premiers à connaître la Transformation. Il créa

son royaume moins de mille ans après. Les premiers temps, il joua au roi et régna sur des vallées fertiles où l'eau coulait en abondance. Il s'était créé un peuple de sujets qui vivaient heureux. Les siècles passèrent et l'Éternel devint de plus en plus puissant. Puis, au fil des décennies, il se lassa et chassa les Effets Dragon indépendants qui s'étaient installés sur ses terres pour modifier 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 encore quelques communications entre le Royaume et la réalité. L'islam plut à l'Éternel et il adopta avec enthousiasme l'idée d'un Dieu unique et jaloux. Pendant un moment, il repeupla son univers d'humains construits de Lune Noire et se remit à jouer avec les religions. Néanmoins, il se fatigua d'être adoré par des êtres dépourvus d'une véritable indépendance. Il effaça une fois pour toutes ses créatures et se mit à trouver des vertus au dépouillement. Son Royaume prit alors 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 réglée, l'Éternel tourna son regard vers d'autres questions. Il participa à une grande réunion sous les ruines de Babylone où il rencontra Lilith en personne. Elle lui ordonna d'aller prêcher son évangile de par le monde et, subjugué, l'Éternel accepta. Il fut au premier rang des Enfants de Lilith dès les premiers balbutiements du culte et depuis huit siècles, il complot, planifie et prépare l'avènement de la sombre maîtresse de la nuit : Lilith.

Les très rares fois où l'Éternel 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.

L'Éternel n'a plus de corps physique depuis des siècles et préfère communiquer avec ses hôtes par l'intermédiaire d'une voix désincarnée déconcertante. C'est un kabbaliste d'une puissance extraordinaire mais un assez mauvais nécromant dans la mesure où 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 car cela l'obligerait à sortir de son Royaume. Il s'y refuse et se méfie donc des nécromanciens qui maîtrisent un art qu'il ne connaît pas.

La COUR

Il n'y a personne. En revanche, les visiteurs sont nombreux même s'il y a des siècles qu'aucun humain véritable n'est venu et que les Sans Repos sont détruits





à vue. Les Selenim fréquentent le Royaume. Il s'agit 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. Ils délivrent leur message, attendent la réponse si besoin est puis se dissolvent dans les Champs de Lune Noire pour retourner d'où ils sont venus.

Les serviteurs

Ils sont tous créés en fonction des besoins du moment. Ils n'ont ni initiative, ni libre arbitre. Ce sont des extensions de l'Éternel, au même titre qu'une main ou des yeux. Il n'y a pas de récolteur d'émotions analogue à ceux des autres Royaumes. Ils existent, mais sous une forme si épurée et si mécanique qu'on ne peut pas vraiment les considérer comme des créatures. Une chose est sûre, ils se nourrissent de foi religieuse.

Les habitants

Hormis l'Éternel, ce Royaume ne compte aucun habitant.

affaires courantes

Dernier bastion du culte, le Royaume en abrite tous les dignitaires. Aucune décision n'a été prise mais l'Éternel commence à se lasser de cet état de fait et encourage la hiérarchie à prendre une décision.

L'Ombre des années noires

◆ **Date de création** : 1960.

◆ **Accès** : Il n'y a aucun accès établi. Il y en avait un sous le palais présidentiel mais il a été fermé durant l'hiver 1989 dès les premiers troubles. En fait, le souverain en ouvre et en ferme selon ses besoins. Les visiteurs débarquent alors sur une plage.

◆ **Surface** : Tout le centre de la Roumanie est sous son ombre.

◆ **Pavane** : Il n'y a rien d'anormal aux abords des accès car ils ne restent pas ouverts assez longtemps pour cela. Dans le Royaume, la musique est audible mais inintelligible même pour des oreilles Selenim. C'est un brouhaha confus, rien de plus. De temps en temps, une phase musicale complète se détache avec une netteté miraculeuse, mais c'est tout.

DESCRIPTION

Le cadre est somptueux : de hautes montagnes encadrent d'immenses vallées pleines de vie sous un ciel d'un bleu intense. Malheureusement, tout cela est enlaidi par des constructions gigantesques et absurdes qui s'élèvent pour être ensuite démolies et reconstruites plus loin. Partout, des géants de pierre noire servent de terrassiers. Ils travaillent sans plan précis et s'en remettent à l'inspiration du moment. Ainsi, ils peuvent tout aussi bien raser le sommet d'une montagne que construire une gigantesque usine polluante aux abords d'un village. Enfin, mis à part d'occasionnels nuages toxiques et des pluies acides, il fait toujours beau. Même lorsque la nuit tombe, on continue à voir clair car les étoiles diffusent assez de lumière pour cela.

Lieux importants

La capitale se trouve à l'emplacement de Bucarest. Dans ce reflet, il ne reste plus beaucoup de bâtiments à enlaidir. Tout est couvert de béton, de verre et d'acier. C'est un affreux hybride entre les tours de la défense et les monstrueux pâtés de l'architecture stalinienne. Il y a assez peu d'animation. Les rares passants ont tous l'air las, affamé et terrifié.

Les Combinats sont d'immenses usines soigneusement placées au bord des plus beaux lacs du Royaume. Ils couvrent des centaines d'hectares et déversent allégrement des tonnes de résidus chimiques qui empoisonnent le paysage et les habitants.

Les Marches servent d'entrepôt et de laboratoire au maître des lieux. De grands pans de paysage dérivent au gré des courants de Lune Noire. Un observateur chanceux peut y reconnaître nombre de bâtiments de la capitale et assister à la construction des prochaines horreurs qui surgissent du néant.

La citadelle

Le Palais du souverain se dresse au centre géométrique exact de la capitale. Il a une taille qui semble infinie : on peut 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 habitations et ses bureaux. Contrairement au reste de la ville, il grouille de monde.

Le souverain

Haine est un Selenim effrayant. C'est le Géant des Carpathes. Il est jeune mais est très vite devenu extraordinairement puissant. À l'en croire, son





Royaume est une simple base de pouvoir, un marchepied pour ce qu'il compte prochainement accomplir dans le monde réel. Il dédaigne toute affection et méprise les titres ronflants. Il aime l'efficacité avant tout. Son Royaume n'a jamais été beau car Haine ne rêve que d'une chose : toujours plus de pouvoir dans le monde matériel. Ce qui passe par une bonne compréhension de l'humanité. Très logiquement, il a donc transformé son Royaume en laboratoire. Il y a reconstitué, grandeur nature 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 en attendant impatiemment la révolte. Il laisse les insurgés faire ce qu'ils veulent en se retirant à l'arrière-plan, puis il casse leurs alliances. Alors, il les laisse s'entre-déchirer un moment avant de tout effacer et de recommencer avec un modèle de société différent. Ponctuellement, il aime délaisser ses activités pour superviser l'infiltration de la Commanderie des Manteaux Blancs de Kretulescu, à Bucarest, à l'intérieur du bailliage Europa Slavia, d'où il mène des opérations de répression contre les Nephilim (cf. *Les Templiers*, p. 51).

La COUR

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 et vice-présidents. Tous sont des Effets Dragon de Lune Noire créés par Haine. À leur tour, ils supervisent d'autres créatures moins puissantes qui elles-mêmes ont des subordonnés et ainsi de suite. En moyenne, il y a 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 et elles passent tout leur temps en luttes byzantines pour récupérer quelques infimes parcelles de pouvoir. Haine s'est donné du mal pour donner une apparence de normalité à son Royaume mais il s'est fait plaisir avec ses adjoints qui sont tous plus monstrueux les uns que les autres.

Les serviteurs

En dehors des récolteurs d'émotions, discrets et silencieux, et des ouvriers géants, il n'y a aucun serviteur.

Les habitants

Ils sont plusieurs dizaines de milliers d'individus, tous modelés à l'image de véritables humains. Ils sont persuadés de vivre en Roumanie et ont tout

leur libre arbitre, condition sine qua non de l'expérience menée par Haine. Compte tenu de la paranoïa ambiante et de la permanence de la famine, leur société fonctionne remarquablement bien. Ils se montrent extrêmement adaptables et résistants aux privations. Sur ce plan, ils sont même meilleurs que les humains et la révolution n'est pas encore pour demain.

affaires courantes

Haine croit être un brillant politicien et s'implique dans le monde réel en ne cessant d'attiser toutes les tensions qu'il peut trouver avec l'idée de transformer toutes les luttes sous-jacentes en guerres ouvertes.

Il hait les Nephilim de toutes ses forces mais est trop prudent pour chercher à les détruire directement. C'est pourquoi, une bonne partie de son réseau de renseignements sur Terre se consacre à leur recherche. Les noms ainsi obtenus sont très discrètement livrés aux Templiers du bailliage d'Europa Slavia par l'intermédiaire d'agents humains et sacrificiables.

LE ROYAUME PERDU

Le domaine de Haine n'est pas le premier Royaume établi en Transylvanie. Le premier fut détruit par les Turcs à la fin du XV^e siècle. En réalité, ils fermèrent les accès à l'aide d'un rituel qui leur avait été fourni par un Mage dont l'Histoire n'a pas retenu le nom. Surtout, ils tuèrent le simulacre du souverain qui s'était incarné dans le corps d'un prince de la région qui se nommait Vlad Dracul.

Grièvement blessé, il réussit à se laisser dériver dans les courants de Lune Noire jusqu'à ce qui restait de son Royaume où il sombra dans un coma réparateur. Privé d'une véritable force motrice, le Royaume s'est réduit et contracté. Aujourd'hui, il n'en reste presque plus rien. Toutefois, il arrive encore que des accès le reliant au monde des vivants s'ouvrent au hasard (c'est particulièrement fréquent dans la région de Snagov, non loin de Bucarest). Ils ouvrent sur un paysage de montagnes étrangement flou, doté d'à peine plus de réalité qu'une toile peinte. Au centre, un immense palais en ruines, environné d'une forêt de pals inoccupés. Le maître des lieux repose dans un vaste tombeau de pierre dépourvu de nom. Pour l'instant, il est incapable de se relever mais c'est, au maximum, l'affaire d'un ou deux siècles.



CONCLUSION

Q

ui osera chanter un jour notre vraie nature ? La beauté et la poésie des champs maudits, 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 leur Royaume, Dieux incarnés sur Terre et perdus dans leurs plaisirs obscurs ?

(long soupir d'exaltation)

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, 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, tout 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 encore. 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.

(soupir)

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. Oui. Cela et le fait que je ne me sente pas qualifié pour devenir un dieu, bien entendu.

(rire)

Je sais que pour l'heure, tu regrettes la splendeur des Champs magiques où tu baignais autrefois, que tu te sens dérouté et effrayé par nos mystères. Cela passera. Le culte de Lilith te révolse 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 car 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. Tends bien l'oreille et écoute toi aussi... »

Discours enregistré le 31/01/1989 près de la tombe d'Oscar Wilde,
réf. 1989F/A637, Archives secrètes du Père-Lachaise.





CARACTÉRISTIQUES

CARACTÉRISTIQUES	VALEUR	JET	(CAR x 2)
Ka Lune Noire		Vision-Ka (Car x 3)	 %
Force		Effort	 %
Constitution		Résistance	 %
Intelligence		Idée	 %
Dextérité		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	58	60
61	62	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

NODULE DE LUNE NOIRE



Ka de Lune Noire actuel

Capacité maximale de la Réserve

état de santé

Indemne	☐
Choqué (-10 % à la passe suivante)	☐
Légèrement blessé (-20 % / -)	☐
Blessé (-30 % / -10 %)	☐
Gravement blessé (-50 % / -20 %)	☐
Incapacité (-80 % / -30 %)	☐
Mortellement blessé (KO / -50 %)	☐

état de santé

niveaux

imago

[illegible]

simuLacre

Nom :
 Sexe :
 Âge :
 Résidence :
 Niveau social :
 Opportunité (Ns x 3) % :
 EDUcation :
 Culture XX^e siècle (EDU x 3) %:
 Profession :
 Famille :

compétences

CONFRONTATION

(force + dextérité)

Acrobatie
Armes d'épaule
Arme de poing
Arts martiaux
Athlétisme
Bagarre
Couteau
Équitation
Éscalade
Escrime
Esquive
Jet
Mêlée
Nager
Tir

SAVOIR

(intelligence x 2)

Architecture
Astronomie
Droit
Géographie
Histoire
Humanité
Informatique
Mathématiques
Médecine
Mythes & Légendes
Navigation
Physique / Chimie
S'informer
Sciences de l'Homme
Sciences naturelles

ADAPTATION

(constitution + intelligence)

Découvrir
Orientation
Pister
Survie
Vigilance

SOCIÉTÉ

(intelligence + charisme)

Baratin
Corruption
Débrouillardise
Éloquence
Empathie
Négoce
Politique
Usages

ARTS

(intelligence + charisme)

Chant
Comédie
Instruments
.....
.....
.....
Littérature
Peinture
Musique
Sculpture

TECHNIQUES

(intelligence + dextérité)

Artisanats
.....
.....
.....
Audiovisuel
Bricolage
Conduire
.....
.....
.....
Déguisement
Électronique
Falsification
Gestion
Mécanique
Premiers secours
Sécurité

DISCRÉTION

(dextérité x 2)

Filature
Pickpocket
Se cacher
Silencieux

TRADITION

(o)

Alchimie
Analogie
Astrologie
Bohémiens
Cryptographie
Ésotérisme
Histoire invisible
Kabbale
Magie
Mystères
Parapsychologie
Religions
.....
.....
.....
Rituels
Rose + Croix
Nephilim
Synarchie
Tarologie
Templier
Théologie

LANGUES

(o)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

feuille occulte

pavane

La Lune Noire x 3 % ☐

kabbale NOIRE

Ka Lune Noire x 3 % ☐

NÉCROMANCIE

Ka Lune Noire x 3 % ☐

CHAMPS DE LUNE NOIRE

[illegible]

stase

CHAMPS MAGIQUES

Feu :

Air :

Terre :

Eau :

Lune :

Description :

.....

.....

.....

.....

ROYAUMES CONNUS

Nom

ccZs :

avane :

Description :

Nom

Acc²Źs :

Pavane :

Description :

Nom

Accz's :

Pavane :

Description :

Nom

kežs :

avane : 1.....

description :

Nom

Acc $\bar{z}$ s:

Pavane :

Description :

Nom

Acc $\bar{z}$ s:

Payane :

Description :

[illegible][illegible][illegible][illegible]

HISTOIRE PERSONNELLE

A series of horizontal dotted lines for writing.

HISTOIRE PERSONNELLE

Dotted lines for writing.

[illegible][illegible][illegible][illegible]

SELENIM

Les Maudits... Les héritiers de la Lune Noire, les adorateurs de Lilith, les Adoptés du treizième Arcane Majeur, toujours sans nom, les souverains des Royaumes du Lieu Inconnu, les mystérieux maîtres des cultes de sang...

Les cousins énigmatiques des Frères des Éthers...

LES SELENIM.

Ce livret contient tous les renseignements nécessaires pour découvrir, comprendre et interpréter les Selenim : leurs origines, leurs repères ésotériques et leurs Sciences Occultes, l'écologie de la Lune Noire, leur Élément maudit, leurs serviteurs et les cultes de sang, les Imago et les Royaumes, et leurs relations avec les autres acteurs occultes du monde de Nephilim.

Les Piliers est une série de suppléments pour NEPHILIM SECONDE ÉDITION qui résume les informations indispensables du monde occulte.

Épuisé depuis longtemps, le deuxième supplément pour Nephilim vous est proposé ici sous la forme d'une réédition condensée. Elle tient compte de six ans de développement du jeu et intègre des informations parues dans les autres suppléments de la gamme, dans les campagnes, les romans et la revue Hermès Trimégiste.



NEPHILIM LE JEU DE RÔLE DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN
Prix : 90 F

ISBN : 2-84476-037-6

