

## Les sabbats

### LE SABBAT DU SOLEIL DE SHAÏTAN



Ce sabbat se déroule dans des endroits différents, mais toujours dans la même région : l'Hérault et le Gard principalement, en pays de garrigues et de reliefs montagneux, sur une terre sèche, un sol dur et parfois inhospitalier qui rappelle la dureté de l'existence sous le soleil implacable dont les Cathares disaient qu'il était celui de Satan. C'est l'idée d'un monde voué au mal, quoi qu'il arrive et quoi qu'on fasse, qui guide ce sabbat. Bien que cette vision des choses soit humaine, les Nephilim Khaiba qui animent le Soleil de Shaïtan ont adopté un schéma de pensée qui n'est pas sans rappeler

celui des Nephilim du Jugement, toutefois, les Khaiba n'attendent pas l'Apocalypse : ils agissent, aujourd'hui et ici, pour la réalisation de leurs objectifs.

La collusion entre les Cathares et ce sabbat ne s'étend pas au-delà de cette conception fataliste d'un monde sous l'emprise du diable, quoique certains Templiers ayant étudié de près le catharisme ont pu repérer la présence surprenante de Khaiba sur des lieux historiques comme Montségur. La plupart l'ont payé de leur vie mais des informations ont filtré jusqu'à la commanderie locale. Trop peu pour établir avec certitude une récupération des secrets magiques et du savoir occulte cathare ; suffisamment pour que les Templiers se demandent si les Khaiba ne font vraiment rien d'autre qu'errer dans la folie et la lamentation. Un soupçon qui pourrait devenir ennuyeux pour l'Arcane XV, si l'Ordre du Bâton commençait à s'intéresser à lui.

Le Sabbat du Soleil de Shaïtan a toujours lieu à un carrefour de routes peu fréquentées ou à la croisée des chemins, comme on en avait l'habitude au Moyen Age puisque l'on pensait que ces endroits étaient favorables à la visite du diable. Ce n'est pas toujours le même carrefour qui est utilisé : ce serait prendre trop de risques d'être repéré et cela affaiblirait la charge symbolique de l'endroit. C'est pourquoi le sabbat change périodiquement, à chaque nouvelle lune environ, et migre vers un autre carrefour. D'autre part, il ne suffit pas que trois sentiers se croisent pour que le sabbat s'y tienne : tout carrefour n'est pas un emplacement fort. Historiquement trois à quatre carrefours sont réputés pour leur importance, et ont été beaucoup utilisés depuis des siècles, à tel point que les promoteurs du Soleil de Shaïtan ont retrouvé à son propos des documents dans les archives des villes alentours et même des accessoires laissés sur place. Ce furent souvent des éléments de peu de valeur, relatant des scènes caricaturales de rendez-vous diabolique telles que l'imaginaire médiéval en conçût, mais l'enquêteur avisé y trouvera de quoi flairer la piste du sabbat contemporain.

Ces carrefours suggèrent une ambiance assez reconnaissable qui permet à un occultiste de deviner pourquoi les Khaiba y ont élu domicile ; mais de deviner seule-

ment : car, pour le profane, ce ne sont qu'un talus recouvert d'une méchante herbe, parfois planté d'une vieille croix qui a perdu depuis longtemps la maigre efficacité pour repousser le mal que leur conférait la foi des hommes, et si la lune consent à passer au-dessus de l'endroit, elle ne révélera nul maléfice ou curiosité macabre.

Pour les adeptes du sabbat, en revanche, ces lieux ont un aspect tout autre : le croisement des routes évoque l'errance, le voyage sans but et sans fin dans un monde impitoyable, et la rencontre d'autres réprouvés, mendiants de la magie, déçus parmi les déçus, qui se réunissent en un lieu qui n'en est pas vraiment un, puisqu'il n'est pas habité. Le carrefour offre aussi une vue sur le monde et sur les choses, il permet de se tourner vers chacun des points cardinaux et donc en quelque sorte d'envoyer leurs maléfices à tous vents.

Le sabbat est dirigé par Orhm, le Luxifer, qui réunit les participants et organise le rituel. Il consiste pour l'essentiel à réitérer des pratiques largement décrites au Moyen Age : les acteurs viennent seuls, chacun de leur côté, et ne se retrouvent que sur les lieux du rite. Ils ne se voient pratiquement jamais en dehors de ces circonstances et quand bien même, il y a très peu de chances qu'ils se reconnaissent dans la vie « normale ». D'une part, parce que les postures et les actions auxquelles ils se livrent au cours du sabbat sont très éloignées de leur réalité diurne, et d'autre part en raison de l'influence du Luxifer, qui impose une sorte de voile sur leurs esprits, qui fait que, même s'ils faisaient l'effort de tenter de se souvenir de leurs compagnons nocturnes, les participants auraient du mal à les reconnaître.

Ces acteurs sont des humains, en grande majorité. Cette participation active et importante de personnalités humaines est exceptionnelle. Non seulement à cause de la nature magique et secrète des immortels qui n'ont jamais intérêt à mêler les hommes à leurs rites (sauf le Bateleur), mais plus encore de la part de Nephilim dégénérés dont la monstruosité même devrait dissuader tout contact. C'est le goût de Orhm pour les hommes et son charisme effrayant qui sont à l'origine de cette situation paradoxale.

es rites sont des célébrations des forces maléfiques qui nous entourent : ces forces sont identifiées par Orhm comme les champs magiques dont les effluves lui sont devenus insupportables, en particulier lorsqu'il lui semble reconnaître parmi eux des relents de Ka-éléments Nephilim dispersés ou rendu au monde ambiant par d'autres moyens. Il semble capable de les sentir avec précision, comme si sa paranoïa l'avait doté d'une perception accrue sur le plan magique.

Souvent le sabbat dérape, plus par la volonté des participants que du fait d'Orhm, qui reste en retrait et goûte passivement le spectacle. Les acteurs du sabbat se livrent à la débauche, mêlent cruauté et scatologie, allant parfois jusqu'au meurtre. Ils se couvrent parfois de peaux de bêtes sanguinolentes et exécutent des messes noires qui empruntent leur propos aux rites païens. Ils se croient capables de se changer en animaux : porc, chat, chien, chèvre. Ces hommes et femmes ne sont en général pas d'une grande intelligence, et leurs croyances sont les vestiges des superstitions paysannes d'antan. Ce sont des gens grossiers qui trouvent là un exutoire brutal, mais peut-être un peu plus, à leur insu : Orhm est persuadé de les initier à un retour à la nature, la vraie selon lui, celle de la cruauté et du mal qui habite le



monde, et de préparer ainsi la renaissance des hommes tels qu'ils étaient aux premiers jours, avec une vision de l'Atlantide noire et sauvage.

Le thème du soleil maléfique reste le principal sujet de préoccupation du sabbat, dans la mesure où les humains semblent puiser inconsciemment dans leur Ka-Soleil pour alimenter les ressources magiques du Luxifer. Ce Ka-Soleil serait sacrifié au Diable, dont Orhm se veut le regard, mais nul ne sait ce qu'il devient, même pas ce dernier.

## Figures

Le sabbat du Soleil de Shaïtan est animé par un Khaïba principal, un elfe autrefois d'une radieuse beauté, dont la peau s'est changée en écorce, dont le corps longiligne s'est desséché et évoque maintenant un arbuste mort, un squelette rugueux dont les gestes émettent des craquements sinistres. Il ne parle presque pas mais s'il se nommait, il donnerait sûrement son ancien nom, « Orhm » ; en tout cas c'est tout ce qu'il est encore capable de prononcer.

Cet être ne quitte jamais, en temps normal, le bois où il réside. Là, il loge dans des troncs, où il passe totalement inaperçu, même aux yeux avisés d'un promeneur en plein jour, car il se confond avec l'écorce et son simulacre émet très peu de signes de vie : respiration extrêmement lente, immobilité cadavérique.

Orhm n'aime pas que les humains et son recrutement n'est pas exclusif. Il lui arrive d'inviter d'autres Khaïba au hasard de ses rencontres. Il les mène alors dans le bois qu'il hante, à la nuit tombée, à travers le mugissement du vent et les sinistres plaintes des arbres, jusqu'à sa tanière où les humains ne se rendent jamais. Sur une impulsion de ses longs doigts déformés, un tronc large et vide s'ouvre à la manière d'une fleur et donne sur un repaire souterrain où Orhm s'est installé voilà un peu moins d'un siècle. C'est dans ce trou tapissé de racines qu'il médite sur sa condition tout en esquissant une magie approximative pour contrôler les arbres environnants et en faire ses sbires et ses gardiens.

**ORHM**  
Elfe Khaïba  
Luxifer du Sabbat du Soleil de Shaïtan

Ka 40 • Terre 40 • Lune 32 • Feu 24 • Air 16 • Eau 08

MÉTAMORPHOSE : Oreilles découpées 3 ; Ongles démesurés 12 ; Peau moisie 9 ; Odeur de putréfaction 4 ; Voix brisée 12

SCIENCES OCCULTES : Basse Magie 90 • Haute Magie 70  
Sceaux 90 • Œuvre au Noir 90

**SIMULACRE : CHARLES AMBOUGE**  
Ancien braconnier  
Sexe : Masculin • Age : 55 ans

FORCE 12 • CONSTITUTION 16 • DEXTÉRITÉ 8  
INTELLIGENCE 12 • CHARISME 10

Niveau social : - • Opportunité : - • Éducation : 9  
Culture XXème siècle : 27 • Proches : 1 (témoins effrayés)

COMPÉTENCES : Bagarre 30 %, Esquive 50 %, Humanités 50 %, Mythes & Légendes 40 %, Sciences naturelles 80 %, Pister 50 %, Vigilance 60 %, Se cacher 90 %, Arcane XV 30 %, Religion : paganisme 60 %, Rituels 60 %.

LES BANQUETS DE STAVIOLI

Située sur les hauteurs, à une trentaine de kilomètres à l'ouest de Rome, la villa Stavioli, édifée en 1540 par une famille noble aujourd'hui éteinte, est officiellement abandonnée pour insalubrité. Ses lourdes façades de pierres de taille tombent en ruine, et son vieil escalier à balustrade menace à présent de s'écrouler ; ses galeries d'arcades sont jonchées de débris, et il y a bien longtemps que l'eau ne jaillit plus de sa fontaine. Les touristes ne connaissent pas Stavioli : l'édifice n'est mentionné nulle part, et les guides semblent l'ignorer délibérément. Cela vaut mieux ainsi, car la villa abrite l'un des sabbats les plus étranges et les plus répugnants qui soient. Nostalgiques des banquets de la Rome décadente, ses membres, regroupés autour d'un certain Remus Luxifer — huitième et dernier roi — s'adonnent jour et nuit à d'interminables libations censée les mener à l'extase et à la transmutation. La plupart des Adoptés de ce sabbat, à l'exception du souverain, sont des nains ou des géants. Leurs activités se résument à boire et à dormir : les quantités gargantuesques d'alcool qu'il s'obstinent à absorber viennent généralement assez vite à bout des résistances de leurs simulacres, déjà affectés par le Khaiba, et les Nephilim embrassent cette déchéance exacerbée avec un plaisir intense. Mieux : ils en font une finalité. Réunis dans les sous-sols en ruine de la villa, ils constituent une sorte de Cour nauséabonde, agglutinée autour d'un monarque impassible. Leurs corps déformés surnagent dans une mer de déjections, de sang coagulé et de débris de toutes sortes. Ils sont installés sur de vieux divans défoncés, et prennent leur nourriture à même le sol. Au-dessus de leurs têtes, suspendues au plafond, d'énormes cages rouillées abritent les corps de leurs frères les plus monstrueux — les plus proches de la dégénérescence ultime — qui sont vénérés comme de véritables divinités. Les autres Nephilim les affublent d'ailleurs de patronymes appropriés : Apollon, Vulcain, Neptune, Proserpine... et considèrent que ces abominations leur montrent la voie qui conduit au salut. De temps à autre, le sabbat reçoit le visite d'un être étrange : habillé comme un noble italien du siècle dernier, et apparemment parfaitement proportionné, il se tient dans l'ombre les bras croisés et observe la scène en silence de longues heures durant. Nul n'est autorisé à voir son visage, mais le roi Remus semble avoir pour lui la plus grande des déférences. Lorsque le mystérieux étranger repart, c'est pour emmener avec lui un ou plusieurs des " dieux " les plus ignobles vénérés par les Adoptés de Stavioli. Ceux qui restent comprennent alors qu'ils ne les reverront plus.

Les participants au sabbat n'entretiennent pratiquement aucun contact avec le monde extérieur ; vin et nourriture sont tout ce dont ils ont besoin, et de jeunes esclaves humains sont chargés de les leur fournir. Abrutis par les drogues que Remus les force à absorber, paralysés par la terreur qu'ils ont de lui et des monstres qui l'entourent, ces jeunes gens, souvent orphelins ou fugueurs, ne songent même pas à le trahir. Le huitième Roi les oblige à se dévêtir entièrement lorsqu'ils se présentent devant lui, et la plupart de ses misérables doivent subir les assauts répétés des membres du sabbat, qui se plaisent à souiller leur pureté. La virginité, la fraîcheur et l'innocence sont des vertus qui les répugnent, et l'ardeur qu'ils mettent à les faire disparaître confine parfois à leur frénésie. L'espérance de vie des esclaves de Remus n'excède pas un an — moins encore pour les jeunes femmes, qui sont sacrifiées et dévorées avec leur foetus dès qu'elles tombent enceintes. Les hommes, eux, sont jetés en pâture à d'énormes molosses affamés que les Adoptés enchaînent dans les



étages supérieurs pour décourager d'éventuels visiteurs. La police italienne s'est déjà intéressée à Stavioli, il y a quelques années. Le mystérieux " invité " du roi Remus est alors intervenu en personne. Produisant une liasse de documents anciens mais authentiques, il a expliqué aux autorités qu'il était le propriétaire de la villa, et les a convaincues, nul ne sait comment, de cesser là leurs investigations. Les rares velléités d'enquête qui s'en sont suivies ont toujours été étouffées dans l'œuf. Éloignés de tout, les Adoptés de Stavioli peuvent se livrer à leurs orgies nauséabondes en toute impunité. La menace qu'auraient pu représenter pour eux les Nephilim de l'Amoureux, qui s'intéressent de très près à leurs activités, a elle aussi été momentanément écartée, après que trois Adoptés de l'Arcane VI aient été soumis à la torture, et forcés de signer un pacte absurde. A deux ou trois reprises dans l'année, les orgies du Sabbat de Stavioli atteignent un niveau de folie paroxystique inégalé ; au cours de ce qu'ils appellent leurs " fêtes élémentaires ", les Adoptés tentent d'atteindre le comas éthylique. Ceux qui le peuvent encore égorgent leurs esclaves et lapent leur sang encore tiède à même les murs râpeux de leur cave. Les sous-sols de la villa résonnent de leurs glapissements obscènes, et dans leurs cages aux barreaux tordus, les " dieux " se mutilent et dévorent leurs propres membres, l'esprit noyé dans les remugles de quelque frénésie extatique. Les participants au sabbat espèrent ainsi atteindre un nouveau pallier de dégénérescence et attirer l'attention de leur monarque, afin que celui-ci puisse les recommander au mystérieux invité lors de sa prochaine visite. Communiant avec l'esprit du champ magique qui leur est le plus proche, les Nephilim de Stavioli se rapprochent inexorablement de leur état élémentaire. Ils sont persuadés qu'une fois débarrassés des misérables oripeaux physiques qu'il traînent derrière eux comme des lambeaux de chair nécrosée, ils retrouveront leur état originel et pourront accéder à un plan d'existence supérieur.

### *Remus Luxifer*

Celui qui prétend avoir vécu l'existence de Remus, frère de Romulus assassiné par ce dernier, s'est auto-proclamé huitième et dernier roi de Rome, successeur de Tarquin le Fier dont le règne s'est achevé en 510 avant J.-C. Le Luxifer de Stavioli veut restaurer ce qu'il appelle la " grandeur perdue " de Rome. En vérité, il n'est plus aujourd'hui qu'un spectre, et doit lutter jour après jour pour conserver un semblant d'existence physique. Placés derrière et sur les côtés de son trône, des esclaves mâles sont chargés de tenir son casque et sa cape à bout de bras, et de traduire en paroles intelligibles ce qui n'est plus qu'un souffle d'outre-tombe. Remus est partagé entre son désir de mener sa propre déchéance à terme (et de suivre son " visiteur " et maître vers la Cité Eternelle dont celui-ci lui a maintes fois vanté les beautés), et des considérations plus matérialistes de pouvoir et de plaisir. La tâche qui lui incombe, estime-t-il, est de mener ses sujets à la dissolution, d'annihiler les restes éventuels de morale ou de sentiments qui pourraient subsister dans leur esprit. C'est pourquoi le moment de son départ n'est pas encore venu. Le monarque spectral affirme que seule la souffrance humaine peut l'aider à maintenir son existence dans ce monde. Ses serviteurs, hypnotisés, n'hésitent pas à se sacrifier devant lui, persuadés d'avoir affaire à la mort en personne — une conviction que l'intéressé ne fait rien pour démentir. Un sourire glacial figé sur son visage desséché aux réalités fluctuantes, il prend plaisir aux viols et aux tortures perpétrées sous ses yeux par ses

fidèles serviteurs. Lors de soudaines poussées de fièvres, les restes de son simulacre (c'est un ancien Pyrim) semblent brûler d'un feu bestial, et les lambeaux de ses vêtements s'enflamment. La cave toute entière résonne alors d'un ricanement spectral qui fige de terreur les rares témoins encore lucides. Remus prétend alors qu'il vient de "voir" Rome et que bientôt, tous les membres du sabbat pourront à leur tour en contempler les ineffables splendeurs.

**REMUS**

Phénix Khaïba

Luxifer du sabbat de Stavioli

Ka 34 • Terre 27 • Lune 14 • Feu 34 • Eau 7 • Air 20

MÉTAMORPHOSE : Yeux écarlates 3 ; Mains brûlées 4 ; Fièvre 13 ; Odeur carbonisée 4 ; Ricanement 10

SCIENCES OCCULTES : Basse Magie 90 %, Haute Magie 70 %, Sceaux 90 %, Pentacles 70 %, Œuvre au Noir 50 %

**SIMULACRE : PIETRO MASSIMO**

Sexe : Masculin • Age : inconnu

FORCE 16 • CONSTITUTION 14 DEXTÉRITÉ 6  
INTELLIGENCE 15 • CHARISME 6

Niveau Social : 16 • Opportunité : 48 % • Education : 17  
Culture XXIème siècle : 45 % • Proches : 14

COMPÉTENCES : Architecture 40 %, Histoire 80 %, Mythes & Légendes 63 %, Corruption 60 %, Usages 78 %, Peinture 55 %, Sculpture 65 %, Arcane XV 60 %, Astrologie 79 %, Esotérisme 45 %, Mystères 44 %.

**LE SABBAT DE LA ROSE BLEUE**

Ce sabbat est installé à Budapest, plus précisément du côté Pest, dans un immeuble massif à la façade noircie et criblée de balles, souvenir de combats lointains. Le quartier est calme dans la journée mais, le soir venu, les jeunes investissent les lieux, les bars et les boîtes ouvrent leurs portes et résonnent de bruit et de musique. Le sabbat détient un vaste appartement, des fenêtres duquel ses acteurs ont vue sur la vie nocturne et s'en délectent d'une manière quelque peu perverse, avisant les jeunes gens, filles et garçons, comme de jolis poissons dans un aquarium à leur disposition.

L'appartement est décoré richement mais sans ostentation, avec un goût particulier pour le dix-neuviémisme, une atmosphère passéiste et nostalgique, à grands renforts de tentures lourdes, de velours, de petits salons éclairés chichement. Un buste de Lord Byron trône sur la cheminée moderne style qui abrite un feu permanent. Sur la prote de l'appartement, un heurtoir en forme de serpent cornu ne produit aucun son lorsqu'on l'utilise ; c'est un signal magique qui détecte les effluves du Khaïba chez les visiteurs et ouvre la porte à cette seule condition.

De nombreux adoptés de l'Arcane XV connaissent cette adresse. Même s'ils n'en sont pas des habitués, la réputation de ce sabbat a largement débordé le cadre restreint de ses membres, pour se répandre dans l'ensemble des structures de l'Arcane et toucher une bonne trentaine de Khaïba en Europe, en particulier dans l'Europe de l'Est. Cette célébrité tient essentiellement à deux choses : le charme de l'endroit, qui donne envie d'y passer quelques bons moments en compagnie d'éléments instruits des dernières intrigues du Diable ; et la personnalité du maître des lieux, le Luxifer Janos Kek («kek» signifiant «bleu» en hongrois) qui sait s'entourer de personnages aussi charismatiques que lui.



Ce sabbat est globalement un salon où l'on cause, et sous des dehors de salon littéraire, il s'y déroule des scènes majeures de la vie de l'Arcane. C'est d'abord la tête de pont du Diable en Europe de l'Est, et ce territoire qui avait su se préserver durant des années de confinement politique est maintenant un terrain de chasse de tout premier ordre pour les adoptés de la Lame. Ensuite, il semble que l'endroit soit fréquemment visité par de très hauts dignitaires : le Prince en personne, pour commencer, mais personne ne peut l'affirmer avec certitude ; ainsi que des figures d'autres organisations occultes peu recommandables : les chefs de factions militaires à la solde de mouvements secrets ou de gouvernements de la région ; des Selenim, car ces êtres de la Lune Noire se sentent dans une sorte de *no man's land* chez les Khaiba de la Rose Bleue ; et des Nephilim enfin, très rares mais éminents, qui ne viennent jamais sans une très bonne raison, un besoin aigu de renseignements ou une offre malsaine.

Le nom de Rose Bleue provient d'une anecdote racontée par le maître des lieux, Janos Kek, à tous les nouveaux arrivants : il dit avoir cueilli, le jour de sa métamorphose en Khaiba, une rose mystérieuse, dont les pétales bleutés luisaient étrangement sous la lune. On ne peut dire exactement si Kek a découvert la fleur avant ou après sa métamorphose, car l'histoire change à chaque version qu'il en fait. Certains analysent cette allégorie comme un appel du Prince du Diable, qui aurait attiré un Nephilim de grande valeur dans son domaine de déchéance en le séduisant par un objet symbolisant la félicité, l'Agartha en quelque sorte. La plupart des interlocuteurs y voient plutôt le symbole de la pureté et de l'innocence enfuie, le rêve d'un Khaiba qui ne sera jamais plus l'être de poésie et de romance qu'il fut sans doute jadis.

Quoi qu'il en soit, Kek a créé ce sabbat et l'anime de son mieux, à l'aide de son érudition, de sa perversité et des relations troubles qu'il entretient et qu'il convoque fréquemment pour renouveler l'ambiance et l'intérêt de ses soirées. Le sabbat abrite en fait toute une société décadente d'esthètes et de désabusés, adeptes des jeux morbides et maîtres dans l'avilissement.

Les activités sont diverses, quoique centrées sur le thème de la jeunesse : les invités de Kek aiment les énergies fraîches et ondoyantes des jeunes âmes et des jeunes corps, chez les humains et les Nephilim. S'ils contemplent la jeune faune de Pest, c'est en gourmet. Régulièrement ils choisissent une victime dont ils s'emparent et à laquelle ils font subir d'ignobles tortures pour passer le temps, simplement, ou par devoir, en prétendant réaliser des œuvres. Les membres du sabbat se donnent des titres et des fonctions au sein du sabbat, selon leurs tendances : il y a le Maître de la Défiguration, le Roi de Plaies etc. Les victimes de leurs turpitudes ne ressortent pas de l'appartement : elles sont entreposées dans la collection très privée de Kek, un atelier où des statues et des chevalets accueillent les cadavres ou les agonisants gardés en vie artificiellement par la magie khaiba.

La compagne de Kek est une ondine, dont le délicieux simulacre a laissé place depuis longtemps à des difformités écaillées et maladroitement. Nul ne sait si elle était khaiba quand il l'a rencontrée ou s'il l'a poussée à le devenir, comme on soupçonne les Luxifer de le faire par cruauté ou par peur de la solitude. L'ancienne chevelure de l'ondine fut peut-être la rose bleue de Kek...

Le sabbat ne collectionne pas Kek conserve avec la plus grande précaution un objet curieux et fascinant : il s'agit d'un morceau de pierre, une sorte de marbre luminescent qui ne correspond à rien de connu et dont l'origine reste le mystère le mieux gardé de Kek. Rangée dans un coffret à l'épreuve des armes, de l'orichalque et de nombreux sortilèges Nephilim, ce fragment exerce un pouvoir tel que Kek a dû repousser des tentatives de vol de la part de certains de ses «hôtes» décidés à s'en emparer, bien que Kek ne leur ait jamais laissé voir le trésor. Il est clair que l'aura du fragment dépasse l'appartement et est perceptible en vision-Ka à distance. On murmure parmi les initiés qui ont contemplé l'objet qu'il aurait été déposé chez Kek par un très haut dignitaire de l'Arcane, en cadeau ou par sécurité.

## Figures

Outre Kek, on peut rencontrer des Khaiba qui se signalent par leur intelligence vive et riche contrastant violemment avec leur dégénérescence physique fortement accentuée : les comparses de Kek sont particulièrement hideux, évoquant véritablement des assemblées de démons, chairs putrides, membres tordus, gueules de reptiles, bruits humides et secs.

Parmi eux, le plus éminent est sans doute le dénommé Samauël, dont le sourire goguenard ne parvient pas à éclairer la face froide, et qui a pour spécialité de se mêler à la conversation d'autrui sans crier gare, imposant sa présence malsaine d'ancien satyre aujourd'hui glabre et répandant une odeur rance. Avidé d'informations et de profits, il n'hésite pas à faire chanter ses interlocuteurs lorsqu'il est décidé à apprendre d'eux ce qu'il souhaite. En somme, une mauvaise rencontre.

Il y a enfin ce mystérieux personnage qui reste toujours dans l'ombre, vêtu d'une redingote noire et d'une chemise blanche, que l'on dirait vagabond de passage, avec sa sacoche de cuir attachée autour du corps, et sa cigarette fumée lentement en contemplant les scènes les plus sordides d'un air las et vaguement soucieux. Ce Khaiba est en général debout dans un coin du salon, ou allongé dans une alcôve, et son visage constamment dissimulé ou brouillé dans une lumière incertaine. Kek ne semble jamais lui accorder la moindre attention, comme si sa présence était parfaitement naturelle ou qu'il lui était invisible. Respectueux du silence de Kek, aucun invité ne s'attaque à cette énigme et le mystérieux visiteur disparaît comme il était venu, à l'improviste.

### JANOS KEK

Efreet Khaiba

Luxifer du Sabbat de la Rose Bleue

Ka 52 • Air 52 • Eau 42 • Feu 31 • Lune 21 • Terre 10

MÉTAMORPHOSE : Visage bleu 10 ; Mains floues 10 ; Peau transparente 5 ; Odeur étouffante 12 ; Voix sussurante 15

SCIENCES OCCULTES : Basse Magie 90, Haute Magie 90, Sceaux 90, Pentacles 9, Clés 10, Œuvre au Noir 90

SIMULACRE : JANOS KEK  
Collectionneur privé

Sexe : Masculin • Âge : 41 ans

FORCE 10 • CONSTITUTION 13 • DEXTÉRITÉ 17  
INTELLIGENCE 19 • CHARISME 17

Niveau social : 18 • Opportunité : 54 • Éducation : 17  
Culture XXème siècle : 51 • Proches : 19

COMPÉTENCES : Armes de poing 30 %, Escrime 35 %, Droit 60 %, Histoire 54 %, Humanités 78 %, S'informer 90 %, Découvrir 60 %, Vigilance 85 %, Eloquence 70 %, Usages 80 %, Sculpture 62 %, Sécurité 47 %, Silencieux 50 %, Arcane XV 75 %, Histoire invisible 50 %, Tarologie 60 %, Hongrois, Français, Anglais, Russe 40



LE WOTAN CLUB

Situé dans les quartiers chauds de Berlin, le Wotan Club, boîte techno/indus à tendance SM affichée, est théoriquement ouvert à tous, mais il se trouve que la plupart de ses clients y remettent rarement les pieds passé le choc de la première soirée. Tenu par l'Oberführmeister Schwarzer, sorte de géant défiguré affublé d'un véritable uniforme nazi, l'endroit n'a pas précisément bonne presse. Le commun des mortels est cependant loin de s'imaginer à quelles terrifiantes exactions se livrent ses membres les plus réguliers. Le Wotan Club est le repère d'un sabbat violent et terriblement dangereux qui a fait de la souffrance son fonds de commerce. Le, premier sous-sol est une piste de danse dite "classique", décorée avec un mauvais goût profondément malsain. La clientèle, exclusivement masculine, est constituée de skins néo-nazis et de yuppies décadents venus chercher de nouveaux frissons. Dans un coin de la pièce, passablement mal éclairée, a été installé un vieux wagon défoncé. La rumeur veut qu'il ait appartenu à un convoi en partance pour les camps de la mort. L'intérieur est saisissant : des photos retouchées de dirigeants nazis soigneusement encadrées entourent un bar servant des boissons dont les noms évoquent l'atrocité réalité des camps de concentration. Plus loin, des barres de fer tordues et de vieux matelas maculés de tâches douteuses permettent aux clients de satisfaire leurs fantasmes les plus étranges. La direction va jusqu'à fournir les menottes. Plusieurs incidents ont déjà été déplorés au Wotan Club, mais les autorités, grassement soudoyées, s'en tiennent pour l'instant à quelques avertissements de pure forme. La musique diffusée est résolument martiale : plusieurs groupes de technocore, ainsi que des formations néo-nazies, se sont déjà produites ici. Elles non plus ne sont jamais revenues. Contrairement à ce qui peut se constater dans la plupart des clubs, violences et débordements ne sont nullement réprimés ici, mais au contraire encouragés. Les membres du service d'ordre, tous vêtus d'uniforme de l'armée allemande, portent des masques de bourreaux, et se mêlent parfois à la foule. Ils sont armés de matraques électriques, dont ils distribuent de généreuses volées au plus fort de l'agitation. Le second sous-sol est le club SM proprement dit, et l'endroit où se réunissent les Adoptés du Diable, propriétaires de l'endroit, pour leurs sabbats. Véritable musée des horreurs, il est constitué d'une suite d'alcôves et de salles secrètes figurant des cachots ou des salles de tortures de différentes époques — de la salle d'opération nazie à la sordide cave sud-américaine, des geôles moyen-âgeuses aux chambres de motels "spécialisés". Toutes les formes de torture et de violence y sont pratiquées, avec ou sans le consentement des participants. Les bourreaux ont recours à toutes sortes de méthodes et possèdent un attirail de tenailles, bougies, fers, pinces, tenailles et pistolets à clous à faire pâlir le plus endurci des fanatiques. Les Nephilim du Wotan Club sont persuadés que la souffrance est une fin en soi. Leur credo s'articule autour de deux axes parallèles : premièrement, la souffrance est bénéfique pour celui qui l'inflige (il s'agit toujours d'un Adopté, bien entendu), car elle exacerbe l'état de Khaiba et accélère le processus de dégénérescence recherché par les Nephilim du Diable. Deuxièmement, la souffrance est bénéfique pour celui qui la reçoit, car elle le débarrasse de ses impuretés et lui fait entrevoir le Paradis — "der Himmel", autrement dit. Himmel est le nom que les Adoptés du Wotan Club donnent au monde auquel tous les Nephilim devraient aspirer, l'anti-Argatha qui représente pour eux la terre promise. Placé dans des conditions bien spécifiques, un humain qui souffre peut "voir" le paradis et obte-



nir un aperçu de ce que deviendra le monde lorsque le Diable reviendra pour prendre ce qui lui est dû. Les Nephilim de l'Arcane, eux, peuvent espérer accéder à ce royaume au terme de leur dégénérescence. Schwarzer pense également que des humains pourraient y être envoyés comme esclaves, si seulement il arrivait à simuler sur leurs organismes les effets du Khaiba. Jusqu'à présent, ses expérimentations médicales n'ont cependant conduit qu'à la mort des patients. Tous les mois, le Luxifer Oberführmeister trouve dans son bureau (une salle de torture façon "Inquisition" située au deuxième sous-sol) un mystérieux colis vierge de toute annotation, et dont nul ne connaît l'expéditeur. Il y trouve un assortiment de pilules auxquels seules auront le droit de goûter les membres les plus méritants de sa clique, ainsi que les humains capturés et soumis à la torture. Au cours de soirées privées particulièrement violentes, les Nephilim plongent en transe au rythme abrutissant des vociférations d'un maître de cérémonie spectral, relié à sa console par de monstrueuses électrodes. Il arrive alors que ceux qui ont reçu des drogues se transforment : perdant toute homogénéité, ils deviennent des tourbillons de matière anarchique — signe qu'ils sont prêts à partir pour leur dernier voyage. Vêtu de son plus bel uniforme, l'Oberführmeister Schwarzer se lance alors dans un simulacre de procès et déclame un discours incompréhensible, où reviennent sans cesse les mots "accomplissement", "mort" et "pureté de la race". Les témoins présents reçoivent alors de brefs flashes de ce qu'ils décrivent par la suite comme une immense cité souterraine, accompagnés d'un sifflement strident qui les force à se boucher les oreilles (Schwarzer déclare que c'est là le hurlement de la locomotive qui s'ébranle) et les Nephilim en transe achèvent de se dématérialiser sous les yeux ébahis de leurs congénères. On dit qu'ils "ont rejoint le dernier camp." Aucun humain n'assiste à cette cérémonie — aucun, tout au moins, n'y survit. Parmi les Adoptés ayant absorbé des drogues, il en est souvent qui ne parviennent pas à mener le processus de dégénérescence à son terme. Ils ne font que s'enfoncer un peu plus dans le Khaiba, sans pour autant disparaître. C'est tout simplement qu'ils ne sont pas prêts. Saisis par leurs congénères sur ordre de Schwarzer, ils sont immédiatement descendus vers les salles de torture du deuxième sous-sol, pour y être soumis à un traitement approprié.

### *L'Oberführmeister Schwarzer*

La plupart des Nephilim du Wotan Club sont obligés de dissimuler leurs difformités sous des déguisements plus ou moins réussis. Schwarzer, lui, revendique sa dégénérescence avec fierté. Mesurant à présent près de deux mètres cinquante, ce géant au visage couturé de cicatrices a été obligé de faire retoucher ses uniformes SS par un tailleur peu regardant. Il prétend avoir officié à Treblinka dans les années 42-43 et avoir connu personnellement Hitler. Sa cruauté et son sadisme sont tels que personne n'a jamais pris la peine de vérifier cette affirmation. Dans sa folie, Schwarzer est persuadé qu'Hitler et Satan ne sont qu'une seule et même personne. "Le maître m'a parlé, affirme le Nephilim. Et il m'a fait entrevoir les beautés de son royaume." L'Oberführmeister déclare être investi d'une mission sacrée. Pour lui, le paradis n'est qu'une gigantesque prison où les forts peuvent opprimer les faibles en toute impunité, et pour l'éternité. Quel qu'il soit, son "maître" (qui ne fait qu'un, selon toute vraisemblance, avec le mystérieux expéditeur des pilules) ne fait rien pour lui



prouver le contraire : l'ogre du Wotan Club est l'un de ses serviteurs les plus dévoués. Le zèle meurtrier avec lequel il accomplit sa tâche (Schwarzer est une brute épaisse qui ne connaît ni la pitié ni la morale) définit à lui seul celui que ses compagnons eux-mêmes semblent craindre comme la peste.

**SCHWARZER**  
Cyclope Khaiba  
Luxifer du Wotan Club

Ka 60 • Terre 60 • Feu 48 • Lune 36 • Eau 24 • Air 12

MÉTAMORPHOSE : Œil crevé 15 ; Mains boursoufflées 15 ;  
Peau de pierre 9 ; Odeur de bûcher 10 ; Voix caverneuse 11

SCIENCES OCCULTES : Basse Magie 90 %, Sceaux 90 %,  
Pentacles 40 %, Œuvre au Noir 90 %, Œuvre au Blanc 30 %

SIMULACRE : HELMUT SCHWARZ

Sexe : Masculin • Age : 32 ans

FORCE 20 • CONSTITUTION 20 • DEXTÉRITÉ 10  
INTELLIGENCE 6 • CHARISME 18

Niveau Social : 13 • Opportunité : 39 % • Education : 2  
Culture XXIème siècle : 6 % • Proches : 10

COMPÉTENCES : Armes d'épaule 70 %, Bagarre 90 %,  
Couteau 65 %, Mêlée 55 %, Débrouillardise 56 %, Bricolage  
35 %, Déguisement 45 %, Premiers secours 50 %, Arcane  
XV 78 %, Histoire invisible 30 %, Religion : catholique 80 %.

