



Paris : Wraith

jeudi 18 mai 2006, par [Maël](#)

Paris était l'une des plus ancienne nécropole du monde, elle était appelée « l'Impériale » selon le peu de ressources qui reste du grand « Tabula Rasa » la Table rase, faites sur toute la région voire la France selon les âmes errantes venu de très loin. Depuis l'arrivée des romains les légions gardaient les murs de la cité et la corruption, la pourriture et les assauts du néant ont rythmés les cycles sans fin de la Nécropole. Des chevaux du néants auraient piétinés la ville pendant de longues semaines massacrant toutes les ombres et les revenants semblaient laissant place aux spectres qui n'avaient que peu de chances supplémentaires devant la dévastation digne des rêves d'Atilla. L'ancienne nécropole aux rues étroites, construites par des armées de dédale mal pavées, bordées d'antiques pierres donnant l'impression qu'ils vont se jeter sur les passants. Aujourd'hui se qui se rendent à Paris ne voient que ruines, boues et spectres isolés abandonnés à leurs folies de destruction.

Aujourd'hui Paris renaît, ses morts bâtissent la ville tel qu'elle devra être pour en accueillir bien d'autres. Quand d'autres âmes se sont éveillées les bruits d'une concentration à Paris. Les Bâtisseurs ont débutés la fondation de la Nouvelle Nécropole, qu'ils ont baptisés « Lutèce » pour la même raison que les romains il y a plus de deux mille ans, la ville n'était plus que boues noires et marrons. Les ponts sont tombés et les Artisans découvrent leurs talents avec les autres. La ville en cette période est divisée en trois hauts lieux sous la domination de trois revenants suffisamment entourés pour maintenir leur pouvoir sur les autres.

Une ville qui se divise pour se reconstruire...

La ville est dominée par trois seigneurs s'ils ne se font pas vraiment la guerre ce n'est que pour des raisons de logistiques et de personnes prêtes à se

battre, alors qu'ils ont besoin d'eux pour construire la ville ou du moins leurs trois domaines. Les Trois domaines se partagent en environ seize secteurs, qui sont plus ou moins sous la domination des seigneurs.

La cité des élus

Abdel krim abdallâh un sage et âgé originaire d'Algérie, portant les vêtements traditionnels musulmans et une longue barbe blanche et grise. Il ne se souvient pas de ce qu'il s'est passé avant mais il a des talents qui dépassaient de loin celui des autres. Il a de plus de fréquents cauchemars lui ouvrant les yeux sur les événements passés, ou alors des événements qu'il peut avoir vécu...

En effet il reste dans le flou et tait ses visions de peur de perdre la confiance des siens. Il pense avoir été témoin de cette période, mais la réalité est bien plus sombre. Il était l'un des généraux qui ont dirigés l'assaut. Il a dû se retirer et soigner les importantes blessures, laissant son autre côté construire un domaine pour plus tard reprendre le tout en main.

Il règne sur la rive droite qui devient la zone principale des Artisans et des penseurs qui travaillent à la reconstruction de la ville. Ils travaillent à créer une milice pour sécuriser la ville et pacifier les zones de luttes et plus précisément les quais qui sont des zones de non-droits. Abdel krim abdallâh prône une foi en l'avenir demandant d'attendre le jugement dernier et cette vision des choses est fortement appréciée des plus sages. Cette zone devient dangereuse pour les trois autres seigneurs qui voient la ville se reconstruire sans eux.

Système politique : Il se base sur le Coran, son système s'approche d'une théocratie.

Philosophie : Nous sommes là en attente du jugement, nous devons nous perfectionner et montrer notre unité aux yeux d'Allah. Nous ne sommes pas tous Musulmans, mais eux savaient ce qu'il y avait de l'autre côté.

Les factions présentes : Les Artefacteurs, les Moniteurs, les Confesseurs et les Mnemosi et quelques Oracles et Chanteurs.

- Les Havres dorés

De l'autre côté de la Seine au nord des îles se dressent plusieurs bâtiments appelés les Havres dorés, c'est le lieu où les sept Oracles dirigeants de cette rive se reposent. Il semblerait que ce soit des bâtiments qui n'ont pas été rasés par le Néant. Cela correspond au quartier en dessous du Louvre, appelés « St Germain l'Auxerrois ».

- La Boucherie

À l'emplacement de nos Halles se trouvent un bâtiment carré, macabre taché de sang. Il est le lieu où l'on « interroge » les dissidents selon leurs dires. Les élus s'amusent de cela et ne cachent pas que ce n'est qu'un centre de redressement. Les cris sortant de là, viendraient d'un lointain passé... ou d'un plus sombre avenir.

- Saint Paul

Le quartier de Saint Paul et son église sont le seul quartier préservé de Paris. Les Oracles et l'Emissaire du Jugement dernier Abdel Krim Abdallah. Il est le siège religieux décoré dans une mode plus islamique.

Le huitième Quartier (« St Antoine »).

Les Cours des Marais

Une autre entité apparue il y a quelques mois se fait appeler « Le Masque » représenté par une forme spectrale asexuée qui trône sur l'île de la Cité avec ses suivants récupérant les plus rageurs et déshérités des fantômes sans parler des plus rebelles. Une cour des miracles au cœur de la ville, un nid

de rébellion qui ne peut que séduire les nouvelles ombres qui ne savent ce qu'ils sont. L'un des bâtiments toujours en construction et n'ayant subi que peu de gros dégâts et le lieu où trônerait le Masque et ses suivants. Les autres îles plus petites et parfois sous un mètre d'eau sont la propriété de ses fidèles. Ils ont commencé à bâtir des murs et relever les îles pour ne plus être sous les eaux d'une Seine noire et gluante, rappelant le lourd pétrole s'écoulant des pétroliers en d'interminables flots... Ils commencent à se rendre utiles par leurs Messagers, Oracles et autres Usuriers. Mais l'ont peut trouver toutes les factions sur les îles.

Les factions présentes : Les Messagers, les Artefacteurs, les usuriers, les Chanteurs, les Masques, les Oracles, les Croque-mitaine et les Marchands de sables avec une faible minorité de Confesseurs.

- Le Trône de jais

Un bâtiment de jais sur l'un des îles construit par les suivants de Masque en forgeant les âmes de spectres selon les « ont-dits » mais certains disent qu'ils ont repris les pierres de l'ancien palais qui surplombait l'île. Il est le cœur de la politique du Masque et renferme surtout la fratrie prenant le nom du « Masque » mais ce secret est le plus gardé. Les murs du palais chantent et peu d'errants peuvent vivre longtemps dans les murs avant de souhaiter se plonger dans le néant. Il y aurait dans les sous-sols une prison gardée par des créatures créées par des artisans. Les rues sont hautes et pavées de pierres noires à l'image du Trône. Une milice bienveillante circule dans l'île et c'est au pied du Trône qu'ils peuvent se reposer et se confesser auprès d'Eugène le confesseur officiel du Masque. Le Masque bien que très laxiste et tolérant ne veut pas de désordre dans le quartier de son palais.

- Le domaine d'Eugène

Il gère un domaine, une administration dont l'ordre ressemble à une théocratie, mais les croyances sont plus païennes que catholiques. C'est ici que les échanges sont faits, le commerce avec les deux autres rives et où celle-ci se rencontrent. Les plus



perdus des errants se retrouvent ici, et il y aurait un marché noir très fructueux ou l'on pourrait trouver des âmes pas encore écloses. Dans les sous sols d'autres créatures seraient présentes des éternels morts qui semblent ne pas voir ce que les autres errants peuvent voir.

- La Zone de Guerre

Là où la guerre est au plus fort, une zone de lutte pour prendre possession des rares âmes qui arrivent par la seine. C'est une zone de non droits ou l'anarchie la plus violente et où des gangs font la loi. On peut y trouver tout les errants les plus recherchés voir même trafiquer avec des « spectres » selon ce qu'il se dit dans les cercles plus évolués. La Zone de Guerre se situe de chaque côté de la seine et tous le long. Depuis quelques semaines on parle d'un ombre qui arpenterait le courant de la seine pour amener les nouvelles ombres d'un côté vers l'autre. Les quelques bateleurs se refusent d'en parler donnant le nom de Charon à celle-ci. Personne ne l'a vue mais elle est bien réelle dans les pensées de ceux qui fréquentent la Zone de Guerre. Elle serait accompagnée de deux chasseurs armés d'arc spectraux. Son nom réel serait l'Ankou une faucheuse à la lanterne. Qu'est elle... Une légende urbaine ? Ou un cauchemar revenu du passé ?

- Les îles

Alors que la zone de guerre permet peu d'échange sans violence, les îles auquel on accède grave au batelier, des voyageurs habilités ont traversé une seine traîtresse. Ces zones appartiennent souvent à des gangs qui dominent leurs petites îles ou des corporations interdites ailleurs. Aucune autorités ne s'y risque si ce n'est pour des échanges très mal vue avec d'autres région de la ville. C'est le lieu de prédilection du marché noir et du crime impuni.

Le Domaine de la Dame Noire

La Dame noire, serait l'une des oracles de l'avant néant qui aurait vu l'évènement qui s'est déroulé. Elle a trouvé un lieu avec deux de ses disciples pour échapper à l'évènement, mais seul elle et « Michel » auraient survécu, mais le fait est là, elle a accueillies les âmes errantes. Elle professe l'alliance avec ceux qui sont de l'autre côté du voile beaucoup trop épais. Et elle règne sur toute la rive gauche avec son amant et disciple. Elle a élu domicile dans une université où les professeurs enseignent mais apprennent aussi à retrouver l'étendu de leurs talents.

Les factions présentes : Les Marionnettistes, les Appariteurs, les Apparitions, les Alchimistes et les investigateurs.