

les **AR**mes

10

09

08

07

06

05

04



l'empereur

le pape

l'amoureux

le chariot

la justice

l'ermite

l'âne

majeurs

LE GRAND CODEX DES ADOPTÉS

Volume IV

L'Empereur

Sommaire

Présentation.....	2
Adoption	3
L'esprit de la lame	4
Histoire.....	5
Organisation	10
Initiation.....	13
Pratiques.....	16
Demeures philosophales	19
Figures	23
Relations	26
Intrigues	28

Crédits

Rédaction

TRISTAN LHOMME

Couverture

FRANCK ACHARD

Maquette

FABRICE LAMIDEY

Collection dirigée par

STÉPHANE ADAMIAK

XUup release

Présentation

« Premier Axiome : la Bibliothèque existe ab aeterno »

J L Borges La bibliothèque de Babel

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

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

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

L'adoption



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

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

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

• *Le Stellaire*

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

• *La Compétence Arcanes Majeurs (Compétence ouverte)*

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

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

L'esprit de la Lame

La quatrième quête, ou celle du Pouvoir Boréal



La lame représente un homme barbu, assis ou accoudé à un trône frappé de l'aigle impérial. Il porte un sceptre dans la main droite, l'orbe du monde dans la main gauche, et son front est ceint d'une couronne fermée. Il est souvent de profil, mais dans la mesure où ce n'est pas une constante, nous pouvons écarter cet élément de l'analyse.

En construisant cette lame, Akhénaton désirait symboliser l'ordre, la logique, les Quatre Éléments et leurs interactions. Bref, le monde matériel, vu à travers le prisme de ses interactions avec le domaine spirituel (qui est celui des lames, et celui des Nephilim).

Les Nephilim de l'Empereur veulent un monde stable et ordonné. Pour cela, il convient de canaliser la tendance humaine à l'irrationnel, et surtout de juguler leur goût du désordre. Le meilleur moyen pour y parvenir est encore de les contrôler, sans qu'ils s'en rendent compte, bien entendu (les blessures ouvertes par la rébellion de Prométhée sont encore à vif). Cela passe par une bonne intégration dans la société humaine, par une excellente connaissance de ces rouages, et par sa transformation progressive vers des formes plus acceptables pour les Nephilim. Toutefois, ces objectifs doivent être atteints le plus délicatement possible, d'abord parce que c'est conforme à la nature profonde de ces manipulateurs, et aussi et surtout parce que le contrôle des cultures humaines est aussi le domaine d'une foule de sociétés secrètes inamicales. Cela a conduit les Nephilim de l'Empereur à développer des techniques d'une subtilité extrême. Ils guident sans obliger, ils protègent sans étouffer, ils conseillent sans imposer. Et ils survivent, bien entendu.

Les siècles passés à manipuler les humains leur ont donné une vision très claire des capacités de ces derniers. Très logiquement, cela les a menés à reformer leur propre Sentier d'Or, en suivant une philosophie inverse de celle qui est présente dans la plupart des spiritualités. Selon eux, l'épanouissement du Ka-Soleil passe avant tout par la satisfaction des besoins matériels. La plupart des Nephilim en ont ri, avant de se rendre compte qu'ils obtenaient des résultats bien réels...

L'autre fonction de l'Arcane, qui est perçue comme aussi importante que la première par les Adoptés, est son rôle de "manteau". C'est à eux de veiller à ce que les Nephilim ne soient pas vus des humains, et c'est à eux qu'incombe de protéger leurs frères des yeux inquisiteurs des sociétés secrètes. Ils remplissent ce rôle avec conscience et cela les a conduit, depuis des siècles, à se considérer comme les "gardiens" de la race Nephilim, et son protecteur attitré. De là à sombrer dans la mégalomanie et à affirmer que l'Empereur était la lame principale du tarot, il n'y avait qu'un pas... franchi par plusieurs Princes successifs au cours de ces cinq derniers siècles.

Histoire

• Le lointain passé



omme toujours, tout commence avec l'Atlantide et le Sentier d'Or. Parmi les groupes de Nephilim engagés dans la Grande Expérience se trouvaient les Pourvoyeurs d'Esprit. La fonction de ces entités pragmatiques et calculatrices était double : veiller au bien-être des humains et développer leurs capacités logiques. Curieusement, le peu d'informations qui a survécu sur ce groupe de Nephilim dessine un portrait très proche de l'actuelle humanité. Cela n'a rien d'étonnant, à la réflexion ! Ce ne sont pas les humains qui leur ressemblent, mais plutôt le contraire. En façonnant les sujets du

Sentier d'Or, les Pourvoyeurs d'Esprit ont imprimé leur marque, toujours discernable plusieurs millénaires plus tard.

Au fil des siècles, les Pourvoyeurs d'Esprit créèrent des modes de communication primitifs, développèrent le sens de l'identité de leurs pupilles... Chaque avancée sur la route de la conscience s'accompagnait d'une augmentation du Ka-Soleil et d'un accroissement des capacités magiques des humains. En bons scientifiques, les Pourvoyeurs eurent soin de conserver des groupes-témoins, ce qui leur permit de s'apercevoir que les conditions de vie des humains influaient beaucoup sur leur potentiel. Ceux qui étaient régulièrement nourris et disposaient d'abris spacieux étaient plus brillants que ceux qui étaient livrés à eux-mêmes dans les forêts de l'Atlantide...

Ces observations commençaient à donner des résultats prometteurs, lorsqu'elles furent brutalement interrompues. Le soulèvement des disciples de Prométhée mit, pour un long moment, un terme au Sentier d'Or...

Les siècles qui suivirent virent la dispersion des Nephilim, leur chute définitive, puis d'interminables guerres avec les humains. Pendant toute cette période, les Pourvoyeurs disparurent aux quatre coins du globe. Dans quelques cas, très rares, des Nephilim se revendiquant de ce groupe s'associèrent avec d'autres Déchus pour reconstruire, sur une échelle modeste, une société humaine au service du Sentier d'Or. Presque toutes ces tentatives ont été englouties par les sables du temps. Le nom de certaines nous est parvenu, toutefois. Mohenjo-Daro, sur les rives de l'Indus. Sumer. Ur.

A partir de ces premières cités, tout alla très vite. Des sociétés organisées par et pour les humains apparurent. L'Égypte devint une grande puissance. Et Akhénaton vint. De sa quatrième quête, il ramena la lame de l'Empereur, qu'il confia au Monarque Voilé, un très ancien Nephilim, qui avait été l'un des plus grands Pourvoyeurs d'Esprit, des millénaires auparavant. Au cours des siècles suivants, le Monarque et ses successeurs rassemblèrent des Nephilim intéressés par le pouvoir temporel et spirituel (à l'époque, personne ne faisait la différence).

• Premiers triomphes

Les premiers siècles de l'Empereur sont mal connus. Il semble néanmoins que l'Arcane se soit montré discret, et qu'il ait connu une maturation plus lente que les autres. Après la fin du rêve d'Akhénaton, le Monarque et sa cour allèrent se fixer au nord-est de l'Égypte, au pays des Élamites.

Deux siècles plus tard, cette région devenait l'Empire Mède puis, après la disparition de ces derniers, l'Empire Perse. En quelques décennies, celui-ci s'étendit démesurément. Neuf siècles après Akhénaton, il couvrait tout le Moyen-Orient, de l'Égypte à l'Asie Centrale. Darius et ses successeurs étaient protégés par une coalition d'Arcanes, où l'Empereur et le Soleil tenaient la place principale. Conquis par Alexandre vers 330 av. JC, hellénisés, puis revenus à leurs anciennes valeurs, les Perses développèrent une théorie du pouvoir originale. Pour eux, gouverner était un acte mystique et un combat de tous les instants contre les forces du mal. Le bon roi était celui qui savait agir justement à tout moment, et cela passait par une véritable ascèse. Cette méthode permit d'obtenir des souverains dotés d'un Ka-Soleil impressionnant et de pouvoirs mystiques non négligeables (dont la Bible a conservé un écho déformé, avec l'histoire des Rois Mages).

Solidement implanté en Orient, l'Empereur se désintéressa des affaires européennes. Il mit des siècles à se remettre de cette erreur. L'étoile de Rome se levait. La guerre entre les deux empires, qui dura près de mille ans, n'est que le reflet de conflits féroces entre Templiers romains et Nephilim perses.

• Le Grand Échec

Vers 200 après Jésus-Christ, étroitement associé avec le Soleil, l'Empereur se lança dans une vaste campagne qui aurait dû lui rapporter le plus beau fleuron de sa couronne : l'Empire romain. On a tendance à oublier, aujourd'hui, que le christianisme a disputé la suprématie spirituelle à bien d'autres cultes. Constantin lui-même, avant de favoriser ouvertement les chrétiens, plaça l'empire sous le patronage de Sol Invictus, le Soleil Invaincu. Cette figure énigmatique était le résultat d'une synthèse entre une multitude de cultes orientaux. On y a vu l'influence des Mystères, mais il paraît plus raisonnable de supposer qu'il s'agissait du masque derrière lequel s'avançaient le Soleil et l'Empereur.

Bien sûr, ce fut un échec cuisant. La domination spirituelle du bassin méditerranéen revint aux chrétiens, et ceux-ci avaient depuis longtemps échappé à leurs créateurs Nephilim. Le Soleil et l'Empereur renoncèrent momentanément à leurs plans. Ils se replièrent sur leur bastion perse et parvinrent à le maintenir pendant quelques siècles, avant de le voir balayé par les armées de l'Islam. En 700, le nouveau Prince de l'Arcane s'installa à Byzance, et jura solennellement que plus jamais ses protégés ne s'intéresseraient aux aspects mystiques du pouvoir¹. Ce fut la fin des liens étroits qui l'unissaient au Soleil.

¹ Il est toutefois à noter que, lorsque l'Inde se rouvrit à l'Occident, à partir du XVIII^e siècle, l'Empereur y retrouva des cousins : des Nephilims qui étaient partis vers l'est après la conquête de la Perse, et qui avaient poursuivi les anciennes traditions de l'Arcane. Leurs efforts produisirent quelques individus remarquables, ainsi que tout un corpus de traditions étouffantes pour les mortels, mais rien de plus. Après un siècle de tergiversations, leur réintégration au sein de l'Empereur fut jugée "non souhaitable" par les deux parties. Les Nephilim indiens maintiennent, à ce jour, les antiques coutumes de l'Arcane.

• **Le Moyen Âge**

L'Empereur passa la fin du premier millénaire replié à Byzance, à développer ses théories sur le pouvoir et son exercice. Il influa peu sur la société byzantine, qui était déjà assez proche de ses idéaux. Il en fut chassé en 1204, par les chevaliers de la Quatrième Croisade. Ce ne fut pas une catastrophe, loin s'en faut. Il semble, en fait, que ce n'ait été que le déclencheur d'une évacuation longuement préparée. Le Monarque et ses Exultes se fixèrent en Sicile, puis à Milan.

Pour la première fois, l'Arcane s'implantait en Occident. L'Italie du Nord, et ses grandes familles marchandes, s'avérèrent un terreau extraordinairement fertile pour l'Empereur. Peu à peu, de nouvelles définitions du pouvoir apparurent. Tout se mettait en place pour une gigantesque guerre économique entre l'Arcane et l'incarnation exotérique des Templiers, mais le conflit se termina avant d'avoir commencé, par le démantèlement du Temple, en 1307. Ce fut le début de la véritable expansion de l'Empereur. En deux siècles, il posa les bases de son réseau d'influence actuel. Il se jeta avec enthousiasme dans les luttes d'influence autour des trônes européens, et se tailla rapidement une place prépondérante dans l'entourage des souverains. Il reprit son ancien rôle, celui de conseiller (et, parfois, de maître occulte) des rois et des princes. Ses méditations sur le rôle du pouvoir eurent maintes répercussions dans la pensée de l'époque. Petit à petit, la notion d'un pouvoir dégagé de l'emprise des religieux se dessinait... L'idée d'un pouvoir purement économique, en revanche, restait encore dans les limbes, même si des expériences limitées dans l'espace, comme Venise, montraient qu'elle avait un bel avenir.

• **La Renaissance**

La Renaissance, provoquée en bonne partie par l'exil d'érudits byzantins, après la prise de la ville par les Turcs, fut une époque extraordinairement propice pour l'Empereur. En fait, il est même légitime de dire que c'est à ce moment qu'il prit le pouvoir en Europe. Conformément aux méthodes des Pourvoyeurs d'Esprit, les Nephilim de l'Empereur divisèrent l'Europe, et y pratiquèrent leurs expériences. La structure "par pays" de l'Arcane date de cette époque, tout comme l'apparition de différences marquées dans les modes de gouvernement et la société de ce qui, jusque-là, constituait une "chrétienté" relativement unie, au moins sur le plan intellectuel. L'Empereur commença par se débarrasser de sa vieille obsession : les rapports entre politique et religion. Les expériences de "religion nationale" (en Angleterre et en Allemagne) furent mises en concurrence avec celles de "religion universelle" (Espagne, Portugal, Italie). La France fut laissée se déterminer toute seule, ce qu'elle fit au fil de sanglantes Guerres de Religion. Ensuite, l'Arcane s'attaqua aux rapports entre gouvernés et gouvernants... La monarchie absolue fut, pendant deux siècles, considérée comme le meilleur modèle. Toutefois, il présentait un défaut, toujours le même depuis des millénaires : celui d'exiger des individus omniscients et capables de travailler vingt heures par jour. A défaut, il leur fallait d'excellent ministres...

• **L'ère moderne**

Paradoxalement, en dépit de son nom et de son autoritarisme, l'Empereur a toujours

estimé que le pouvoir humain était mieux exercé lorsqu'il était collectif. L'évolution de l'Angleterre fut suivie avec passion par les milieux dirigeants de l'Arcane. En 1768, le Monarque Voilé déménagea une nouvelle fois pour s'installer dans la capitale de l'empire britannique.

Les décennies suivantes furent une période de tumulte. Les autres Arcanes — et les sociétés secrètes humaines — entrèrent en effervescence. La raison profonde de cette soudaine poussée de fièvre est inconnue, mais a probablement un rapport avec le désir des uns et des autres de se positionner de manière à occuper des positions dominantes lors de la toute prochaine fin de cycle. Même à l'époque, l'an 2000 projetait déjà son ombre...

Les événements politiques de la fin du siècle prirent l'Empereur au dépourvu. Dans nombre d'États européens, ses réseaux d'influence s'effondrèrent en quelques semaines, démantelés par des concurrents ou par des révolutionnaires. L'Empereur sut faire la part du feu : abandonner à eux-mêmes ses agents sur le continent, et se recentrer sur l'Angleterre. Cette dernière nation fut utilisée pour abattre Napoléon (après qu'une tentative pour utiliser le nouvel empereur des Français eut échoué). Le retour de l'ordre ancien ne satisfait personne, et surtout pas l'Arcane. Ses dirigeants décidèrent de laisser la bride sur le cou aux humains pendant quelques décennies. Ils ne renoncèrent à évoluer dans l'entourage des souverains mortels, se contentèrent de veiller à ce qu'ils ne soient pas trop influencés par des groupes hostiles.

Vers 1850, les cartes furent, une fois de plus, redistribuées. Les Exultes de l'est de l'Europe reçurent pour instruction de laisser une dernière chance aux anciennes monarchies absolues. En Europe de l'ouest, au contraire, l'accent fut mis sur la libéralisation de l'économie, puis sur l'octroi, savamment dosé, de libertés politiques. L'Arcane établit aussi plusieurs demeures philosophales de l'autre côté de l'Atlantique. Après plusieurs discussions houleuses, les dirigeants de l'Empereur finirent par décider de laisser les États-Unis se développer avec un minimum d'interférences. L'idée était de voir ce que les humains pouvaient faire s'ils n'étaient pas contrôlés... Cette politique à courte vue aboutit à une mainmise de la Synarchie, du Temple et de divers Arcanes sur la nouvelle nation.

• *Le XXe siècle*

Par bien des aspects, le dernier siècle du cycle actuel déconcerte les Nephilim de l'Empereur. Sur le plan exotérique, ils ont accumulé les succès, au point de devenir l'Arcane le plus puissant de tout le tarot. Aucun Nephilim ne peut ignorer les Adoptés de l'Empereur, qui disposent d'une puissance financière, politique et militaire fantastique. Mais, cette position privilégiée a amené son lot de problèmes. Être l'Arcane le plus en vue du tarot veut dire aussi être le plus exposé. "L'arrogance" des sujets du Monarque Voilé leur a valu beaucoup d'ennemis parmi les Orphelins. De leur côté, les Templiers redressent la tête, les Mystères se préparent à leur fin du monde, les Rose-Croix s'agitent dans l'ombre, et la Synarchie durcit son emprise sur le monde de l'argent. Tout cela est, de toute évidence, le prélude à quelque fantastique déchaînement, dont les conséquences sont encore impossibles à estimer.

Outre ces complexes manoeuvres et les nombreux bouleversements politiques de ce siècle, l'Arcane IV a entrepris de déplacer son centre de pouvoir en Allemagne, dans les

années 60. L'Angleterre épuisée par la guerre, le dmantèlement progressif de l'empire ; tout concourrait à investir les efforts sur la table rase de l'Allemagne à reconstruire.

Sur le fond magique, l'Empereur n'est pas resté passif. En présence de tous les Exultes, lors de la nuit du solstice d'hiver 1920, le Monarque Voilé a proclamé la reprise du Sentier d'Or. Depuis, l'Empereur cherche, non seulement à contrôler les sociétés humaines, mais aussi à créer une classe d'individus dotés d'un Ka-Soleil développé. Pour cela, il faut beaucoup de matière première. L'explosion de la population mondiale n'a pas été uniquement leur œuvre, mais l'Arcane y a contribué. Les premiers "faiseurs de miracles", fruits de cette nouvelle politique, commencent à apparaître, très progressivement. Leur surveillance et leur contrôle absorbent une bonne part des ressources de l'Empereur, qui n'a pas encore divulgué cette information aux autres Arcanes. La plus grande crainte du Monarque Voilé est de voir ses créations recommencer la trahison de Prométhée, et porter une nouvelle fois la mort et la destruction dans les rangs de leurs créateurs.

1920 ?

Il est intéressant de noter que la reprise du Sentier d'Or était un thème récurrent de la pensée de l'Empereur, et ce au moins depuis l'exil à Byzance. Les Monarques Voilés successifs avaient toujours affirmé que ce serait, un jour, la contribution de l'Arcane à l'avenir des Nephilim et des humains. L'avènement d'un Monarque qui n'avait encore jamais dirigé l'Arcane, en 1915, a accéléré le processus.

C'est du moins la version officielle.

En fait, tout indique que, dans l'esprit de nombreux Nephilim de l'Arcane, la reprise du Sentier d'Or avait en fait eu lieu beaucoup plus tôt. Toutes les manipulations de l'Empereur depuis Akhénaton s'inscrivent dans la même logique : le reprendre et l'achever. Les Exultes les plus extrémistes vont jusqu'à affirmer qu'en fait, le Sentier d'Or n'a même jamais été interrompu. Ils font remarquer que les premiers révoltés qui ont suivi Prométhée figuraient parmi les cobayes les plus doués des Pourvoyeurs. Ceux-ci ont simplement "ouvert les grilles du zoo" et laissé l'expérience se poursuivre en vraie grandeur, en s'installant confortablement à l'arrière-plan. Après tout, pour que leur évolution soit complète, les humains avaient besoin de découvrir le libre arbitre. De plus, les Pourvoyeurs se seraient rendus compte qu'il était impossible d'éliminer l'agressivité de l'esprit des humains, du moins pas sans diminuer considérablement leur potentiel de Ka-Soleil. Dans ces conditions, autant le laisser s'exprimer.

Les autres Arcanes, lorsqu'elles ont connaissance de ces prétentions, les considèrent au mieux comme d'aimables radotages, au pire comme une insulte mortelle à la mémoire de tous les Nephilim éteints pendant la Révolte et les siècles obscurs qui l'ont suivi.

Organisation



L'Empereur s'appuie sur une organisation touffue, que les Adoptés récents ont souvent du mal à saisir. C'est tout à fait intentionnel. Plus l'organigramme est confus et mystérieux, plus les membres de base sont intimidés par leurs supérieurs. La rapide présentation qui suit est une version simplifiée et clarifiée. En réalité, presque chaque Optimate ou Equite porte un titre différent (qui est souvent celui d'un lointain prédécesseur, et qui n'a plus guère de rapport avec ses fonctions présentes). Le même commentaire vaut pour la hiérarchie, présentée au chapitre Initiation. Normalement, tous

les Serviteurs dorés (par exemple) sont égaux. En pratique, les plus anciens ont le pas sur les plus jeunes, sauf si ceux-ci sont plus dynamiques, à moins que ces derniers n'aient récemment connu un échec sérieux... et ainsi de suite.

• Le Roi

Le Roi est la structure principale de l'Arcane. Tous ses membres, du plus humble Adopté au plus arrogant des Exultes, en font partie. Le Roi est subdivisé en régions, les demi-figures. Chacun est gouvernée par un Exulte, assisté d'Optimates.

— La Tête couronnée regroupe la Grande-Bretagne, la France et l'Allemagne. Ces trois puissances sont l'objet de beaucoup d'attention de la part de l'Empereur. Ce sont ses principales bases dans le monde humain, et le Monarque Voilé y réside. Cela ne les met malheureusement pas à l'abri des opérations des Deniers, ni de celles de Roses-Croix ou des Templiers.

— Le Torse décoré englobe l'Espagne, l'Italie et la Grèce. Ce dernier pays est l'objet d'une attention un peu nostalgique de la part des anciens Adoptés mais, en dehors de cela, la présence de l'Empereur y est relativement discrète. Depuis 1991, le Monarque Voilé a décidé d'y adjoindre la Bulgarie et l'Albanie dès que l'économie de ces deux pays seraient capable de le supporter. Pour l'instant, on en est resté au stade du projet.

— La Dextre s'étend sur l'Irlande et la Scandinavie. Sa capitale est à Copenhague. La Dextre est un terrain d'expérience sociologiques complexes. C'est ainsi largement grâce aux manipulations de l'Empereur que la Finlande a le plus fort taux de suicide du monde, ou que l'Irlande connaît depuis cinq ans un véritable miracle économique.

— La Senestre couvre la Pologne, les républiques tchèques et slovaques, la Hongrie et la Russie, et il est question de l'étendre à la Roumanie et aux pays de l'ex-Yougoslavie. C'est un terrain d'expérimentation très fertile, fraîchement sorti d'une période de stagnation économique et de semi-autarcie. Les Adoptés de l'Empereur y partagent leur temps entre la formation de nouveaux pions et la lutte contre les Templiers, qui sont en train de faire exactement la même chose. Pour l'instant, la lutte paraît égale.

— Les Croisées inférieures regroupent la Syrie, le Liban, Israël, la Jordanie, la Palestine, l'Égypte, et surtout la Lybie et l'Arabie saoudite. La présence de l'Empereur dans ces deux derniers pays est minimale (une ou deux corporations), mais stratégiquement vitale : ils produisent une bonne partie du pétrole dans l'humanité a un besoin vital.

L'OMBRE

Il existe une sixième demi-figure, dont peu d'Adoptés connaissent l'existence. L'Ombre a été fondée en 1884. Elle recouvre les deux Amériques, avec un intérêt tout particulier pour les États-Unis, où bat le cœur financier de la planète. Cette demi-figure est dangereusement exposée : les Templiers locaux sont puissants, tout comme les Deniers et, dans une moindre mesure, les Nephilim américains, si proches et si différents de leurs cousins européens.

L'Ombre est gouvernée par un Exulte à poigne (toujours un ancien Monarque Voilé), et sert de terrain pour des expériences socio-économiques bizarres. De plus, c'est là que l'Arcane a rencontré ses plus gros succès dans la poursuite de son Sentier d'Or.

Il y a eu, dans les années 70, une tentative pour créer une demi-figure centrée sur le Japon, mais les puissances locales l'ont immédiatement détruite.

• *Les pouvoirs*

Aux côtés du Roi existent les Pouvoirs, que l'on pourrait comparer à des ministères, ou à des commissions. Ils regroupent les Adoptés intéressés par un domaine d'action précis, et qui ne se retrouvent pas dans le fonctionnement ordinaire de l'Arcane. Ils sont également gouvernés par des Exultes, mais leur hiérarchie est souvent moins nette que celle du Roi, obéissant davantage aux besoins du moment ou aux exigences tactiques qu'à un système purement formel.

— La Couronne est, en deux mots, la cour du Monarque Voilé. Les Nephilim qui en font partie gèrent et administrent l'Arcane. Bien entendu, tous les Exultes en sont membres de droit, mais ils sont loin d'être les seuls à y siéger. Les membres de la Couronne sont anciens, puissants et peu bavards. Il est déconseillé de s'intéresser de trop près à leurs faits et gestes...

— Le Trône fonctionne comme une pompe à finances. Ses membres s'infiltrant dans les entreprises humaines, comme tous les Adoptés de l'Empereur, mais ceux-là font en sorte que leurs proies travaillent directement pour l'Arcane, et que toutes leurs ressources soient mises au service des Nephilim. La banque du Lion Vert, dont le siège est au Liechtenstein, est entièrement sous leur coupe. Cette institution financière, modeste au premier abord, est la partie visible d'une galaxie d'entreprises plus petites, qui sont toutes extrêmement rentables et qui fournissent les fonds dont les Exultes ont besoin pour le reste de leurs opérations. Le système fonctionne parfaitement depuis des siècles, et est suffisamment décentralisé pour être quasi inattaquable (les Deniers essayent, tous les vingt ou trente ans, de frapper l'Empereur au porte-

monnaie ; à chaque fois, ils coupent une ou deux branches de l'organisation, subissent des représailles beaucoup plus coûteuses, et renoncent).

— Le Sceptrorbre a pour vocation d'être le service de renseignement de l'Arcane. Ses agents ont pour vocation de s'infiltrer dans les structures de pouvoir, et de préparer leur prise de contrôle de l'intérieur. Il compte quelques Optimates, mais est essentiellement composé d'Equites peu commodes, dont la mauvaise réputation n'est plus à faire depuis longtemps. Ils ne reculent pas devant l'assassinat, si le gêneur peut être liquidé de manière discrète.

— Enfin, le Bouclier est un second service de renseignements, à la vocation légèrement différente du Sceptrorbre (mais qui en est assez proche pour être confondu avec lui, et pour que leurs agents opèrent de concert dans de nombreux cas). Sa tâche est double : surveiller les autres Adoptés et, surtout, veiller à ce que les contacts entre l'Empereur et les Arcanes mineurs soit limité au maximum. C'est ce groupe qui combat le plus ardemment les Templiers et les Deniers. Ses méthodes sont plus subtiles que celles du Sceptrorbre, essentiellement parce qu'ils traquent un gibier beaucoup plus dangereux.



Initiation



L'Empereur se vante d'être l'Arcane qui compte le plus grand nombre d'Adoptés. C'est exact, mais cela ne signifie pas qu'il n'y a aucun critère de sélection. Au contraire ! Le service de l'Empereur est une tâche écrasante, qui peut se poursuivre sur plusieurs vies. Ceux qui désirent s'y consacrer doivent être méticuleusement examinés, et le sont presque toujours.

Pour devenir un Adopté, il existe deux méthodes.

— Un Orphelin a tout à fait le droit de “frapper à la porte” de l'Arcane, et de demander à être admis.

Dans ce cas, le candidat a droit à plusieurs longues conversations avec un Optimate. Son passé et ses motivations sont décortiquées, scrutées, soupesées. Ses amis, humains et Nephilim, sont interrogés, et on vérifie qu'ils n'ont jamais eu de contact avec “l'ennemi” (autrement dit, les sociétés secrètes humaines). La période d'attente peut durer des décennies, le temps que l'Arcane termine son enquête. Bien sûr, si les critères étaient si élevés que ça, personne ne serait admis. En pratique, l'Empereur accepte presque tous ceux qui font acte de candidature... mais leur dossier sera réexaminé à chaque nouvelle promotion.

— L'autre méthode est plus rapide, mais plus hasardeuse. Elle consiste à attirer l'attention de l'Empereur en utilisant ses propres méthodes. Nombre de Nephilim ont été discrètement contactés après avoir passé quelques années dans la peau d'un brillant homme d'affaire, ou d'un politicien de talent. Une fois qu'ils sont devenus assez importants pour être “visibles” aux yeux des Exultes, ils reçoivent la visite d'un Optimate, qui leur propose de rejoindre leurs pairs. Ils essuient rarement un refus mais, lorsque cela arrive, ils laissent généralement tomber. Si un Nephilim ne vient pas eux pendant cette vie, il le fera à la prochaine... Bien sûr, dans certains cas, le Nephilim récalcitrant présente un danger, parce qu'il a compris trop de choses ou tout simplement parce qu'il interfère avec les plans de l'Empereur. Dans ce cas, on essaye de s'en débarrasser sans violence. Bien entendu, le passé des Nephilim qui ont été recrutés de cette manière est également examiné. Toutefois, dans la mesure où c'est l'Arcane qui est en position de demandeur, les recherches sont souvent moins minutieuses, et il arrive que les Nephilim Adoptés par cette voie soient directement nommés Serviteurs dorés, voire Optimate (cela s'est produit quatre fois au cours des deux derniers siècles).

• La hiérarchie

PION

Les pions sont presque toujours humains, mais il s'agit parfois de Nephilim, Orphelins ou Adoptés d'autres Arcanes. En tant qu'individus, ils sont considérés comme interchangeables. Quoi qu'il leur arrive, cela n'a aucune importance tant

qu'ils remplissent leur fonction. En revanche, un pion placé dans une position stratégique sera sans doute mieux protégé qu'un Optimate...

Condition : aucune. Tout le monde peut servir l'Empereur de cette façon.

ADOPTÉ

Les Adoptés sont les plus petits rouages de l'organisation. Ils ont peu de pouvoir et pratiquement aucune influence sur les décisions de leurs supérieurs. Toutefois, ils sont considérés comme une ressource précise, à ne pas négliger. Leurs supérieurs leur confient rarement de missions dangereuses, et écoutent leurs revendications... dans la mesure du possible. Les Adoptés sont plus ou moins livrés à eux-mêmes — les plus brillants sont rapidement promus. Parfois, leurs supérieurs les chargent d'une mission mineure. C'est également une voie rapide vers une promotion...

Conditions : 15% en Arcane majeur (IV), avoir suffisamment impressionné l'Exulte local pour être Adopté.

SERVITEUR DORÉ

Les Serviteurs Dorés disposent déjà d'un pouvoir significatif sur les humains, même si, dans le monde occulte, leur influence est limitée. Les Serviteurs doivent consacrer trois années sur cinq à leur Arcane. Pendant les deux autres années, ils sont libres de mener leur vie comme ils l'entendent (il est possible de négocier un arrangement personnalisé avec la hiérarchie, et de prendre, par exemple, quatre années de repos avant de travailler six ans). L'essentiel de leur tâche est de contrôler des pions peu importants, de superviser les Adoptés, de servir d'assistants aux Optimates, et autres fonctions peu importantes. Ils consacrent souvent leur temps libre à des projets personnels, destinés à les enrichir et/ou à rapporter de nouveaux pions à l'Empereur (un moyen très sûr de devenir Optimate).

Conditions : 40% en Arcane majeur (IV), avoir fidèlement servi les pendant une longue période (ou pendant moins longtemps, mais très efficacement).

OPTIMATE

Les meilleurs Serviteurs Dorés deviennent, en temps utile, des Optimates. Ils doivent superviser des projets à long terme, tirer les ficelles d'organisations importantes, et gérer les fonds de l'Arcane. Ils ont également le droit de réquisitionner à leur guise Adoptés et serviteurs dorés. Comme les serviteurs dorés, ils ont droit à des périodes de "temps libre", à raison d'une année sur trois. Ils ont également le privilège de percevoir une "dîme" sur les opérations qu'ils supervisent. La plupart disposent, en fin de carrière, d'une coquette fortune, qu'ils auront fait fructifier pendant leurs années sabbatiques.

Les Optimates ne sont pas des "agents de terrain". Ils sont considérés comme étant trop précieux pour être risqués sur le champ de bataille. Ce sont les financiers de l'ombre, les politiciens invisibles, les conseillers secrets... Ils n'occupent jamais de positions en vue. L'Arcane ne tient pas à mettre les Templiers sur sa piste. En revanche, les Optimates font de splendides éminences grises, ou mieux, les éminences grises des éminences grises des éminences grises...

Conditions : 60% en Arcane majeur (IV), au moins 4 compétences de la racine Société à 50%.

ÉQUITE

Les Equites sont les “troupes de choc” de l’Arcane, les guerriers d’élite du Monarque Voilé. La plupart sont d’excellents combattants, qui poussent le dévouement à l’Empereur jusqu’au fanatisme. Une importante minorité a reçu un entraînement d’espion et d’assassin qui ferait pâlir d’envie le plus doué des ninjas humains. Ceux-là servent aux missions d’infiltration et de destruction des structures contrôlées par les Arcanes mineurs — partis politiques aux mains des Templiers, entreprises manipulées par les Deniers...

Les Equites occupent une place un peu à part dans la hiérarchie. Techniquement, ils sont à la même hauteur que les Optimates (en fait, ce sont des spécialisés). En pratique, un Equite détaché dans une région peut donner des ordres à tous les Optimates qui s’y trouvent, et n’a à répondre de ses actes que devant l’Exulte local. Chaque demi-figure compte deux ou trois Equites, qui résident généralement non loin du domicile de l’Exulte. Ils vivent leur vie comme ils l’entendent, mais doivent être prêts à répondre au moindre appel de leur supérieur. La cour du Monarque Voilé est protégée, dit-on, par une importante troupe d’Equites, que le prince envoie parfois “inspecter” le domaine de ses Exultes. Ce genre de visite s’avère souvent prélude à une disgrâce spectaculaire.

Conditions : 50% en Arcane majeur (IV), 3 compétences de Confrontation à plus de 50%, au moins 2 incarnations au service de l’Arcane.

EXULTE

Les Exultes sont peu nombreux, et exercent un pouvoir colossal. Ce sont les penseurs et les stratèges de l’Empereur. Contrairement aux autres rangs, celui d’Exulte est un travail à plein temps. Ils se réunissent tous les quatre ans, dans un lieu qui change à chaque réunion, pour évaluer les progrès de l’humanité, ceux de leurs plans, et les moyens de coordonner les deux. La plupart des Exultes sont dispersés dans tout le territoire de l’Arcane, et dirigent les actions des demi-figures. Quelques-uns restent en permanence auprès du Monarque Voilé et lui servent de conseillers. C’est ce petit groupe qui le plus impliqué dans le nouveau Sentier d’Or, et qui a tracé les grandes lignes du plan de l’Arcane pour l’espèce humaine (voir plus loin). Tous sont responsables devant le Prince, et devant lui seul. Ils échouent rarement et, lorsque cela se produit, la plupart préfèrent mourir que d’affronter la colère de leur maître (enfin, plus exactement : la plupart préfèrent suicider leur simulacre, et passer quelques décennies en stase, le temps que leur erreur soit oubliée).

La plupart des Exultes vivent à l’écart des humains — ne serait-ce que parce qu’ils sont souvent anciens, et qu’ils sont assez avancés sur la voie de l’Agartha pour être reconnaissables. Même pour les autres Adoptés, ce sont des silhouettes lointaines, et vaguement effrayantes.

Conditions : 70% en Arcane majeur (IV), toutes les compétences de la racine Société à 60%, au moins 2 incarnations au service de l’Empereur. Normalement, ce rang n’est pas accessibles aux personnages-joueurs.

Pratiques



Il est toujours difficile, pour les humains, de comprendre le mode de pensée de créatures qui sont à la fois éternelles, très peu nombreuses, vouées au secret et instinctivement douées pour tirer les ficelles dans l'ombre. Même les plus fines des manipulations templières ou synarchiques n'atteignent pas le niveau de raffinement de l'Empereur.

Il convient de séparer clairement les opérations au jour le jour, les opérations spéciales, les actions stratégiques et tout ce qui ressort du Sentier d'Or. Ce dernier sujet sera développé plus loin. Pour l'instant, concentrons-nous sur la facette "politico-financière" de l'Empereur.

• Opérations au jour le jour

L'Empereur ne traite jamais les affaires ordinaires lui-même. Ses Adoptés sont tout simplement trop peu nombreux pour une telle tâche. Du coup, l'Arcane fait beaucoup appel, pour les opérations financières au jour le jour, aux humains. La plupart du temps, ceux-ci ne sont au courant de rien. Ce sont simplement des politiciens ou des hommes d'affaire à qui tout réussit, et ce depuis toujours. Ils sont sous la surveillance discrète d'un "tuteur", qui veille à ce que leur vie soit facilitée. Ils n'ont quasiment jamais conscience d'être manipulés, mais l'Arcane s'arrange néanmoins pour qu'ils parviennent à des postes importants, et qu'ils y mettent en œuvre les orientations désirées. L'Empereur est passé maître dans "le gouvernement par dominos". Une suggestion glissée à l'oreille d'une personne X par sa maîtresse (qui, elle-même, l'a entendue d'une amie, qui elle-même...) suffit souvent à faire pencher la balance dans le bon sens. Lorsque la dissémination de l'information est confiée à des humains ordinaires dans des circonstances ordinaires, ce genre de tactique fonctionne généralement assez mal. Mais les Nephilim de l'Arcane ont des siècles d'expérience derrière eux, et ils savent exactement que dire, et à qui, pour obtenir un effet maximal.

La fonction de tuteur est parfois remplie par un Nephilim (pour les pions d'importance) mais, généralement, c'est le travail d'un autre humain. Si possible, celui-ci est placé de manière à ce que le pion lui fasse confiance, et noue des relations amicales avec lui. Il s'agit souvent d'un ancien pion, que l'Empereur a jugé digne de servir de manière plus directe. Ce sont souvent des gens assez âgés, posés, dignes, occupant de hautes fonctions, bref, de parfaits mentors pour un jeune loup aux dents longues... Les tuteurs sont parfois tenus par le chantage, mais cette méthode présente de désagréables effets secondaires (celui qui en est victime n'attend qu'une occasion pour trahir). Les Nephilim préfèrent de loin avoir des serviteurs volontaires. L'appât du gain est un levier puissant, mais ne suffit pas toujours. Les tuteurs les plus "au courant" savent qu'ils travaillent pour une gigantesque conspiration, qui a pour but le plus grand bien de l'humanité... et l'enrichissement des conspirateurs. L'Empereur ne

s'est jamais soucié de donner un visage à ce réseau. Les Nephilim en parlent simplement comme des "petits garçons perdus".

Dans l'ensemble, il est rare que les humains qui travaillent à ce niveau voient un Nephilim.

• *Opérations spéciales*

Il s'agit de toutes les actions qui ne ressortent pas de la routine, sans être d'une importance capitale pour l'Arcane. Lorsqu'elles ne peuvent pas, pour des raisons pratiques, être gérées par les humains, elles sont confiées à un Optimate. La liste est à peu près infinie, mais en voici un bref échantillonnage.

— Prise de contrôle d'une entreprise. Les méthodes de l'Arcane sont souvent à la limite extrême de la légalité, mais ses agents veillent toujours à ce qu'il ne soit pas possible de l'impliquer. C'est d'autant plus difficile que l'Arcane est une véritable pieuvre, et que même le meilleur expert-comptable serait bien incapable de trouver des liens entre ses différents tentacules. Il est parfaitement possible, par exemple, qu'une entreprise A attaque l'entreprise B et l'amène au bord de la faillite. Peu après, l'entreprise B est rachetée par le holding C. Sur le papier, celui-ci n'a strictement aucun rapport avec A... mais, bien sûr, ils sont tous les deux aux mains du même groupe de Nephilim.

— Expansion d'une entreprise importante sur un nouveau marché. Ce genre de démarche est toujours très soigneusement préparé chez les humains, qui lancent des études de marché compliquées, créent des comités, discutent sans fin, et finissent par accoucher d'une stratégie boiteuse. Pendant ce temps, les Nephilim s'assurent qu'ils n'empiètent pas sur le domaine d'un collègue, puis font une brève enquête pour savoir par qui les nouveaux concurrents de l'entreprise sont contrôlés. S'ils découvrent des Templiers (ou autre chose), ils intègrent leur présence à leurs plans.

— Lancement d'une mode. Il arrive que l'Arcane ait besoin d'évaluer la résistance de certains segments de l'espèce à des besoins artificiellement induits. Pensez au matraquage publicitaire sur les téléphones portables, par exemple. Ou, à l'incroyable crise de collectionnisme aiguë qui a saisi certains jeunes, généralement aisés, souvent étudiants et intéressés par l'imaginaire, depuis 1993. Les résultats de ces deux opérations ont dû être très longuement décortiqués au plus haut niveau de l'Arcane.

— Gestion de crise. Tout ne se déroule pas toujours sans heurts. Les pions humains ont parfois des défaillances. Un homme qui occupait une position clé meurt inopinément. L'entreprise sur laquelle l'Empereur avait misé coule sans raisons. Une fuite de produits toxiques dans une usine contrôlée par l'Arcane tue des innocents. Ce genre d'affaire est souvent confiée à un expert en relations publiques (souvent un Nephilim de l'Air), qui s'occupe de donner mauvaise presse à l'ennemi, et à mettre en valeur les mérites des pions de l'Arcane.

— Mise à l'écart d'un gêneur. Il arrive parfois un moment où il faut savoir écraser la concurrence, que celle-ci soit Nephilim, templière ou synarchique. Ce genre de travail est généralement confié à des mercenaires humains sans liens avec le monde occulte, même si l'Arcane conserve de petits groupes de pions disposant d'un entraînement paramilitaire, et qu'une bonne partie de ses dirigeants sont des bons combattants. Dans ce type de circonstance, l'assassinat est considéré comme une procé-

dure normale, mais extrême. L'intimidation et la corruption sont toujours tentées en priorité, avec ou sans chantage pour leur donner du poids. Ces tactiques, vieilles comme le monde, marchent presque à tous les coups (Vous êtes le maire d'une respectable petite ville de province. Soudain, un inconnu vous offre le choix : un million cash et un aller simple pour les Bahamas, ou les photos de votre dernier ballet rose en première page du journal local, avec tous les détails. Son dernier commentaire, avant de partir, concerne la sécheresse et la facilité avec laquelle des maisons flambent, en cette saison. Que faites-vous ?)

• *Actions stratégiques*

C'est le domaine exclusif des Exultes et du Monarque Voilé. Contrairement à ce qu'on imagine de l'extérieur, leurs plans ne s'étendent pas sur des siècles. La raison en est bien simple : aucun esprit, si inhumain soit-il, ne peut prévoir l'évolution de l'espèce humaine sur une aussi longue période. Les maîtres de l'Arcane se contentent de prévoir dix, parfois vingt ans en avant. En revanche, leurs plans sont toujours d'une profondeur et d'une complexité qui donnerait le vertige à un humain, même au plus endurci des paranoïaques. Contrairement à ces derniers, ils sont tout à fait capable de discerner en quoi l'achat d'une partie de la récolte de coton du Khazakstan par la Chine va influencer sur le destin de l'industrie sidérurgique coréenne. De là, ils sautent au problème des bandes armées aux États-Unis, calculent les risques d'implosion des USA, choisissent le politicien qui y remédiera, et ainsi de suite. Bref, le Monarque et sa cour jonglent en permanence avec des milliers de balles, de tailles et de poids très variés. Ils parviennent presque toujours à en calculer la trajectoire, et à faire en sorte que leurs calculs se réalisent, même lorsqu'ils étaient faux au départ. L'exercice n'est pas si difficile qu'il en donne l'impression. Il suffit de savoir où doit aller l'ensemble de l'humanité, et de faire en sorte que, quelles que soient les variations locales, tous les événements, quels qu'ils soient, conduisent la majorité dans cette direction. Avec les outils dont dispose l'Empereur, et la certitude d'avoir la continuité d'action qui manque aux humains pour se lancer dans ce genre de tâche, c'est faisable. En fait, avec ses milliers d'agents, des centaines d'entreprises sous ses ordres, sans oublier une influence considérable sur une bonne partie des grands pays industrialisés, l'Arcane paraît tout-puissant.

L'Empereur n'est toutefois pas omnipotent. Une bonne partie de l'énergie de ses chefs est engloutie par la lutte contre les autres sociétés secrètes, qui prospèrent sur le même terreau qu'eux. De plus, les humains ont une manière très déconcertante de partir à gauche lorsque les stratèges de l'Arcane s'attendaient à ce qu'ils prennent à droite, et vice-versa. En bonne logique, par exemple, la télévision aurait dû devenir un outil éducatif, rapprochant toute l'espèce et montrant à tous, de manière flagrante, qu'il n'existe guère que des différences superficielles entre les races. C'est dans cet esprit que l'Empereur a facilité sa diffusion. Bilan : après cinquante ans de télé, c'est toujours Patrick Sébastien, La roue de la fortune et La grande vadrouille (ou leurs équivalents locaux) qui font figure de référence culturelle. Après avoir passé quelques années à rejeter la responsabilité sur la Synarchie et les Templiers, les Exultes ont dû se rendre à l'évidence. Les humains, et les humains seuls, sont responsables de ce gâchis. Cela les a renforcé, si besoin était, dans leur certitude que les humains ont besoin d'être guidés par les Nephilim.

Demeures philosophales



L'Empereur est, de toutes les Arcanes, celui qui possède le plus de demeures philosophales. Toutes les capitales européennes, à l'est comme à l'ouest du Vieux Continent, ont la leur. Dans presque tous les pays, il en existe cinq ou six autres, installées dans des villes de provinces discrètes. Le maillage est particulièrement dense dans les vieilles puissances industrielles : la France, la Grande-Bretagne et l'Allemagne comptent ainsi une vingtaine de demeures philosophales chacune.

Il faut s'entendre sur le sens de "philosophale", toutefois. Contrairement à celles des autres Arcanes, les bases de l'Empereur sont "philosophales" en ceci que l'on y convertit les idées en argent et en pouvoir. Les membres de l'Empereur sont, dans leur immense majorité, des pragmatiques, qui ont entièrement épousé la philosophie utilitariste de la fin du XXe siècle.

Chaque centre est chapeauté par un Optimate, assisté ou non d'autres Nephilim, selon l'importance du centre. Généralement, une demeure abrite deux ou trois Nephilim. Rares sont celles qui en hébergent plus d'une demi-douzaine en permanence.

Autrefois, la couverture la plus courante pour les demeures philosophales était une petite banque privée, généralement établie au cœur de la ville, dans un immeuble cossu et respectable. Il en reste, mais aujourd'hui, les zones industrielles qui poussent comme des champignons autour des grandes villes fournissent à l'Empereur une profusion de locaux neufs.

Ces nouvelles installations sont difficiles à repérer pour les non-initiés. Rien ne différencie un cube de verre fumé flanqué d'un parking et d'un entrepôt de son voisin. En règle générale, ils ont tendance à appartenir à d'obscurs holdings dont le siège social est à Panama, les comptes bancaires au Liechtenstein et le conseil d'administration aux abonnés absents, mais cela n'a rien de si étrange, par les temps qui courent.

Bien sûr, rien n'est uniforme. Certaines demeures sont établies dans des manoirs situés en pleine campagne, à l'écart de tout. On en connaît même une, en région Rhône-Alpes, qui siège dans un gigantesque incinérateur à ordures, récemment construit par une société allemande.

Pour l'heure, la "capitale" de l'Arcane, autrement dit la résidence de son prince, se trouve à Francfort. Son centre nerveux est installé dans les locaux d'une société d'import-export, à quelques pâtés de maison du siège de la Bundesbank. La Banque fédérale allemande est surveillée de très près par tout ce que le monde occulte compte de puissances manipulatrice, mais c'est l'Empereur qui, pour l'instant, domine. Le Monarque Voilé et sa cour résident, quant à eux, dans une grande propriété, à une vingtaine de kilomètres de la ville. C'est là, au fond d'une salle souterraine blindée et protégée contre tous les types d'intrusions physiques et magiques, que repose la Lame originelle, gravée par Akhénaton. Seul le Monarque en exercice a le droit de poser les yeux dessus.

• *Les refuges*

Il convient de différencier les demeures proprement dites, qui sont des lieux de rencontre et de travail, et les refuges. Ceux-ci sont ce que leur nom implique : des planques, où des Nephilim pourchassés peuvent trouver un répit, une nouvelle identité et un billet d'avion pour n'importe où dans le monde (et, parfois, dans les cas extrêmes, un nouveau simulacre). Il s'agit généralement d'hôtels miteux, situés dans les quartiers les moins reluisants de la ville. Ils portent presque toujours des noms comportant l'un des symboles les plus couramment associés à l'Empereur (Auberge de la Couronne, Hôtel du Trône, ce genre de chose). Ils sont gérés par des humains, que l'on maintient autant que possible dans l'ignorance des véritables activités de leur établissement. Tout ce qu'ils savent, c'est que si un individu bizarre se présente au comptoir et montre un certain symbole (le stellaire de l'Arcane, que tous les Nephilim connaissent), ils doivent l'accueillir au mieux de leurs capacités... et prévenir immédiatement "la direction". Un Nephilim (ou un groupe de serviteurs humains compétents) est immédiatement dépêché sur place.

Ce service est accessible à tous les Nephilim qui le demandent. Mais il a un prix, que ce soit en argent, en faveurs ou en sagesse... L'Arcane n'exige jamais rien d'impossible, mais n'aime pas faire crédit.

• *Trois corporations*

ILLUMINATION ACCUMULATRICE, PARIS, FRANCE

Cette petite corporation fonctionne discrètement depuis des années, sous le couvert d'un cabinet d'experts-comptables installés dans un immeuble cossu du VIII^e arrondissement. Elle fonctionne bel et bien, mais ce n'est pas son rôle le plus important. Ses deux Nephilim, assistés d'une dizaine d'humains, coordonnent une opération capitale pour l'Empereur : la chasse aux agents des Arcanes mineurs infiltrés au sein de la haute finance française. Ils ont des contacts avec quatre autres corporations, dont ils coordonnent les efforts. Leurs méthodes sont subtiles, et font davantage appel aux déjeuners d'affaire et au chantage qu'aux opérations commandos. Maaiat, l'Optimate elfe qui dirige la structure, a une vieille affection pour la méthode éprouvée de la séduction-piège. Elle est en relation avec nombre d'individus douteux. Il lui suffit d'un simple coup de téléphone pour qu'un haut fonctionnaire irréprochable rencontre, dans des circonstances parfaitement anodines, une merveilleuse jeune fille (ou un merveilleux jeune homme, d'ailleurs). Après quelques semaines passées à exaucer leurs fantasmes les moins avouables, les malheureux gogos reçoivent la visite d'un individu très poli, très courtois, avec un porte-documents plein de photos et d'enregistrements très compromettants. Il ne leur reste plus qu'à démissionner, se suicider, ou à passer le reste de leurs jours à jouer les agents doubles.

Les serviteurs humains de la corporation sont persuadés de lutter contre une conspiration (communiste ou néo-nazie, selon les cas) infiltrée au plus haut niveau de l'État. Les plus intelligents savent qu'il y a des "types qui se prennent pour des Templiers" dans le coup, mais aucun n'a été informé de la véritable nature de leurs employeurs.

PROSPÉRITÉ DANS LA MORT, LONDRES, GRANDE-BRETAGNE

Cette corporation se dissimule au cœur d'un important fabricant d'armes, Defense Systems Enterprises. Avec 6000 salariés, cinq usines installées en Angleterre et en Écosse, c'est l'une des pièces maîtresses de la toile d'araignée que l'Empereur a étendu sur le Royaume-Uni.

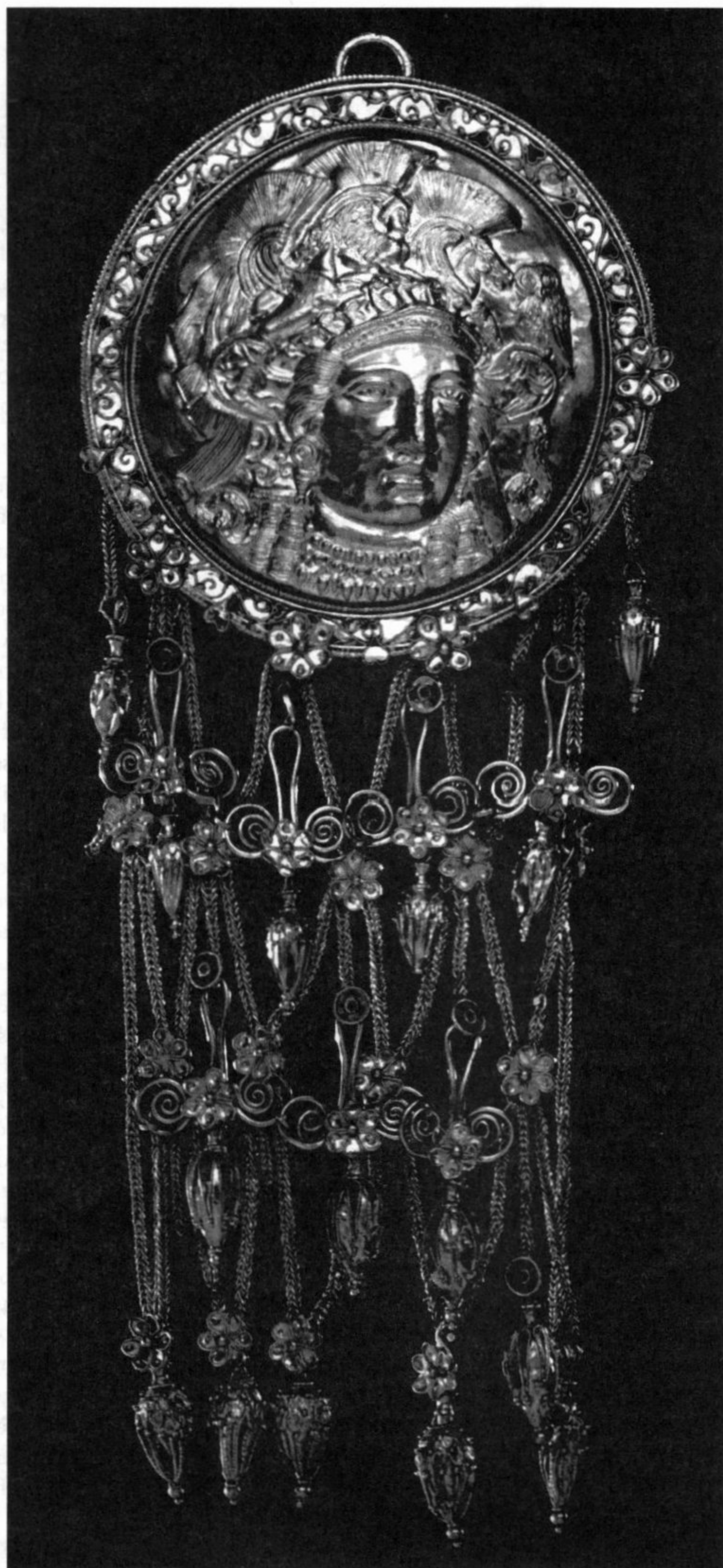
Pour une bonne part, ses activités sont parfaitement légitimes et anodines : fabrication de toutes sortes d'engins de destruction, de la mine antipersonnel au char d'assaut, contrats en or avec le ministère de la Défense, versements de pots-de-vin copieux aux députés et aux gouvernements étrangers. La direction, entièrement humaine, n'a absolument pas besoin d'être poussée dans cette direction. Les Nephilim, qui sont totalement dépourvus de cupidité, s'émerveillent toujours des extrémités auxquelles elle peut conduire ceux qui y cèdent.

La principale fonction de la corporation est de "perdre", de temps à autre, quelques milliers d'armes. En dix ans, ses quatre membres ont constitué ainsi un arsenal privé largement suffisant pour équiper une petite armée. Il a été disséminé dans un certain nombre de caches, accessibles aux Exultes autres grands personnages de l'Empereur. Visiblement, pour les hautes sphères de l'Arcane, l'Apocalypse n'ira pas sans quelques batailles, et Prospérité dans la mort fait le nécessaires pour qu'il soit possible de les livrer. La corporation est gouvernée d'une poigne de fer d'Arr-Ji, un djinn. Il occupe depuis 1992 le corps de sir Alexander Bullion, le PDG de l'entreprise. Depuis six ans, sir Alexander s'est transformé en reclus. Il dirige son entreprise par téléphone, depuis son château du Pays de Galles. Arr-Ji, qui en est à sa sixième incarnation, est trop "voyant" pour se montrer en public. Les trois Nephilim qui l'assistent sont nettement moins avancés que lui sur la route de l'Agartha. Ils occupent des postes sans éclat, loin des yeux du public.

CONVICTION, SAO PAULO, BRÉSIL

Pour l'extérieur, cette grosse corporation est une entreprise familiale, qui regroupe deux quotidiens, une radio, une imprimerie et une fabrique de papier. Si tout se passe bien, une station de télévision devrait s'y ajouter dans le courant de l'année. Hedjeb, le Nephilim qui l'anime, occupe le corps de Cristobal Jerez, le fondateur du groupe, aujourd'hui âgé de 84 ans. Il a eu trois épouses humaines et six enfants. Tout ce petit monde regarde haineusement le vieillard, qui ne se décide pas à mourir. Hedjeb est assisté par Looncen, un ange, qui s'est incarné dans le corps de son secrétaire. De temps en temps, ils reçoivent une aide ponctuelle de la demeure philosophale de Sao Paulo, mais ils veillent à ne pas en abuser.

Les deux journaux sont soigneusement calibrés, l'un pour un public de gauche, l'autre pour l'électorat conservateur. Tous deux sont, selon les intérêts actuels de l'Empereur, abêtissants, lénifiants... ou très virulents contre telle ou telle personnalité, soupçonné d'appartenir aux Temple. La radio a une audience plus jeune, mais ne se distingue pas non plus pour sa haute qualité intellectuelle. De temps à autre, elle diffuse des messages destinés à un auditoire restreint : des mots énochéens, dissimulés dans un jingle ou dans une chanson. Nombre d'Adoptés brésiliens de l'Empereur prennent ainsi leurs instructions.



Figures

• Les Monarques Voilés



Contrairement à la plupart des Arcanes, l'Empereur ne tolère pas de vacance à son sommet. Le trône doit être occupé sans relâche. Lorsque le Monarque Voilé rentre dans sa stase, il est immédiatement remplacé par un Exulte élu par ses pairs.

Bien entendu, tôt ou tard, l'ancien Monarque finit par se réincarner. Il a rang d'Exulte, et siège au conseil de son remplaçant, mais n'a pas plus de droit au trône que n'importe quelle autre Exulte. Enfin, en théorie. Techniquement, l'actuel Monarque est le 41^e prince de l'Arcane. En réalité, cela signifie qu'il y a eu 41 successions... mais le

trône est toujours resté aux mains des mêmes Nephilim, une vingtaine en tout. Ce petit groupe s'entre-déchire à chaque fois que le trône se libère, mais fait preuve d'une cohésion remarquable lorsqu'il s'agit de barrer le passage à un "parvenu", autrement dit à un Exulte extérieur à eux.

Les autres Exultes ont parfaitement compris la manœuvre, mais ne s'y opposent pas. Pour commencer, comme tous les Nephilim, ils respectent l'ancienneté, et ces Exultes et ces anciens Monarques sont tous très âgés. En fait, la plupart sont proches de l'Agartha, et les "jeunes" Exultes se disent qu'il suffira de patienter un peu pour qu'ils disparaissent dans les Éthers. Et puis, les anciens sont passés maîtres dans l'art de manipuler les plus jeunes et de les dresser les uns contre les autres. Mieux vaut être parmi les proches d'un Monarque vénérable, quoique tyrannique, qu'être soi-même sur le trône, manipulé par une bande de vieux Nephilim qui ne vous laissent aucune liberté !

ASHURBAN, 41^e MONARQUE VOILÉ

C'est la troisième fois qu'Ashurban occupe ce poste. Il y a été porté pour la première fois dans les années 800, a connu une longue éclipse avant de le reprendre au XVIII^e siècle, et est remonté sur le trône en 1946. C'est un souverain de compromis, les Exultes n'ayant pas réussi à s'entendre sur un autre candidat.

Ashurban est un phénix, et sa métamorphose est très avancée. Il mène une existence très discrète, sortant rarement de sa résidence-bunker. Araignée au centre de sa toile, monarque sur son trône... quelle que soit la métaphore, Ashurban est avant tout un observateur, un expérimentateur. A sa façon, il aime les humains... comme les scientifiques finissent par s'attacher à leurs cobayes.

Ashurban est plus intéressé par la guerre contre les autres sociétés secrètes (où il se montre fort efficace) que par le nouveau Sentier d'Or. Il laisse cet aspect des affaires de l'Empereur à ses conseillers, et plus particulièrement à un groupe de quatre anciens Monarques, qui n'ont de comptes à rendre qu'à lui (et encore, ils ne lui

disent pas tout). L'autre souci d'Ashurban est le prestige. Il est profondément convaincu d'être à la tête de l'Arcane principal du tarot, et gaspille énormément de temps et d'énergie à en convaincre les autres Nephilim. Il a passé ces dix dernières années à la recherche d'une démonstration numérologique convaincante, capable de prouver que l'Arcane IV se trouve, en fait, en première position dans le tarot d'Akhénaton. Bien entendu, pour l'instant, il n'y est pas arrivé.

Ashurban n'en a pas conscience, mais il ne règne que grâce au bon vouloir de ses "conseillers". Ceux-ci commencent à murmurer que la mise en œuvre du grand plan exigera un Monarque plus énergique... Par conséquent, on peut s'attendre à ce que le trône de l'Arcane devienne bientôt vacant, une fois de plus.

• Deux Adoptés

FECH'ORBOS, EXULTE DE LA TÊTE COURONNÉE

Fech'orbos est une mandragore, et est relativement jeune pour occuper un poste aussi important (il a à peine plus de quatre siècles). Il vit à Londres, dans un petit hôtel particulier, non loin du Parlement. C'est un bon Exulte, très attentif à tout ce qui se passe dans sa province.

Il fait partie de la toute petite minorités d'Exultes qui protestent ouvertement contre la mainmise des anciens Monarques. Ceux-ci en sont parfaitement conscients, et songent sérieusement à en faire le prochain prince de l'Arcane, avant de l'inclure dans leurs rangs.

FECH'ORBOS

Exulte de la Tête couronnée

KA 40 • TERRE 40 • LUNE 32 • FEU 24 • EAU 16 • AIR 8

MÉTAMORPHOSE : CHEVEUX VÉGÉTAUX 8 ;

MAINS NOUEUSES 2 ; PEAU BLÊME 7 ;

ODEUR D'HUMUS 3 ; VOIX ROCAILLEUSE 5

SCIENCES OCCULTES : BASSE MAGIE 90 %,

HAUTE MAGIE 40 %, SCEAUX 50 %

Simulacre : sir Winston H. Lowell

Dilettante

Sexe : Masculin • Âge : 55 ans

FORCE 13 • CONSTITUTION 15 • DEXTÉRITÉ 14

INTELLIGENCE 16 • CHARISME 17

Niveau Social : 10 • Opportunité : 30 %

Éducation : 13 • Culture XXIème siècle : 39 %

Proches : 9

Compétences : Histoire 80 %, S'informer 80 %, Gestion 60 %, toutes les compétences du groupe Société entre 50 % et 90 %.

GARATIN, OPTIMATE

Garatin, un Sphinx, fait partie des qui surveillent l'économie française, et veille à ce qu'elle évolue dans des directions conformes aux intérêts de l'Arcane.

C'est un individu paisible, qui s'applique de son mieux à paraître incolore, et qui y parvient parfaitement. Il tient plus de l'analyste de la CIA que de l'agent secret à la James Bond. Toutefois, il serait dangereux de le sous-estimer. Il est d'une intelligence presque effrayante. La plupart des gens pensent deux ou trois coups à l'avance. Lui aurait plutôt une ou deux parties d'avance sur ses adversaires...

Il contrôle un réseau fort d'une trentaine de Nephilim et de plusieurs centaines de pions (dont la corporation Illumination Accumulatrice). Bien entendu, ses agents obéissent à un cloisonnement strict et ne se connaissent pas entre eux, mais lui connaît tout le monde... Ses supérieurs l'estiment, et n'hésiteront pas à lui envoyer des renforts, si jamais il en avait besoin.

GARATIN

Optimate

KA 30 • TERRE 30 • LUNE 18 • FEU 24 • EAU 6 • AIR 12

MÉTAMORPHOSE : YEUX DE CHAT 8 ;

MAINS GRIFFUES 2 ; PELAGE BLONDE 5 ;

ODEUR FAUVE 5 ; VOIX RONRONNANTE 9

SCIENCES OCCULTES : BASSE MAGIE 50 %,

PENTACLES 20 %, SCEAUX 80 %, ŒUVRE AU NOIR 40 %

Simulacre : Jean-Marc Loiselet

Sans profession

Sexe : Masculin • Âge : 34 ans

FORCE 16 • CONSTITUTION 13 • DEXTÉRITÉ 13

INTELLIGENCE 19 • CHARISME 14

Niveau Social : 10 • Opportunité : 30 %

Éducation : 13 • Culture XXI^{ème} siècle : 39 %

Proches : 9

Compétences : Littérature 50 %, Analogie 60 %, Cryptographie 40 %, Théologie 55 % toutes les compétences du groupe Savoir à environ 40 %, toutes celles du groupe Société entre 50 % et 60 %.

Les relations

• Avec l'extérieur



l'égard des mondes de kabbale, des Selenim et autres entités extrahumaines, les Adoptés de l'Arcane ont Adopté une position tout à fait simple, et remarquablement myope. "Tout cela ne nous concerne pas directement. Akhénaton a créé les autres Arcanes pour s'en occuper, pendant que nous veillons sur les humains et que nous complétons le Sentier d'Or". Cette opinion, toutefois, ne préjuge en rien des capacités des Nephilim de l'Empereur dans le domaine de la magie. Simplement, en cette fin de XXe siècle, l'Arcane est plus porté à enseigner le droit international que l'alchimie...

— La même attitude transparaît dans leurs rapports avec les humains. L'évolution tout à fait remarquable de la technologie, tout comme celle (à peine moins intéressante) de la spiritualité au cours des trois derniers siècles, ont soulevé un intérêt poli au sommet de l'Arcane. Rien de plus, du moins en ce qui concerne les causes et les conséquences de ces changements. Les Nephilim de l'Empereur, en revanche, se sont montrés remarquablement prompts à saisir que la naissance d'un "âge de l'information" créait toutes sortes de possibilités fascinantes, et à les exploiter. Le même commentaire vaut pour pratiquement toutes les évolutions technologiques, et notamment celles de l'armement.

• Avec les Arcanes mineurs

— Le Bâton. Bien qu'épisodique, la lutte qui oppose les Adoptés de l'Arcane IV et les Templiers est un combat à mort. L'Arcane IV incarne tout ce que les Templiers haïssent : des être inhumains, froids, manipulateurs, infiltrés au plus haut niveau de toutes les sociétés humaines, et qui poursuivent des plans incompréhensibles, mais clairement contraires aux intérêts de la race humaine. Quant aux Nephilim de l'Arcane, ils ont la mémoire longue, et n'ont pas oublié les nombreux "crimes" des "héritiers de Prométhée".

— L'Épée. Les deux groupes ont peu de rapports. Leurs objectifs politiques et philosophiques sont très largement inconciliables, mais ils n'évoluent pas dans les mêmes sphères. Cela a beaucoup contribué à réduire les frictions au minimum. Les rares fois où le contact s'est opéré, il s'est soldé par des explosions de violence, sans résultat déterminant.

— Les Coupes. Les relations de l'Empereur avec les Roses-Croix sont beaucoup plus complexes, et infiniment plus ambiguës. Les deux sociétés rêvent d'éveiller le Ka-Soleil des humains, et il est tout à fait possible qu'elles aient coopéré jusqu'à une date assez récente. Toutefois, là où les Adoptés de l'Empereur rêvent d'une humanité revenue aux pieds des Nephilim, les Roses-Croix veulent tout autre chose. Personne

ne sait quels sont leurs buts à long terme, mais pour l'instant, ils s'inscrivent clairement dans la mouvance des "prométhéens". Le jour où un conflit d'envergure éclatera entre les deux Arcanes, ses répercussions risquent d'être catastrophiques pour l'ensemble du monde occulte.

— Les Deniers. Le conflit avec les mouvements synarchiques est plus ouvert, plus violent, et découle de causes infiniment plus terre-à-terre. Il n'existe en effet qu'un nombre limité de magnats, grands capitaines d'industrie et autres multimilliardaires. L'Empereur et les Deniers ont tous les deux le désir des les contrôler sans partage. Depuis deux siècles, ils se livrent une guerre feutrée, mais très meurtrière, dont les manifestations visibles prennent la forme de faillites, de rachats et, lorsque les circonstances s'y prêtent, d'assassinats discrets. De temps à autre, une véritable petite guerre éclate entre les agents des deux puissances, généralement dans des coins reculés de la planète, où les médias ne risquent pas de fourrer leur nez.

• Avec les autres Arcanes

— La position de l'Empereur est très simple. Akhénaton leur a légué sceptre, couronne et domination sur les mortels. Depuis des millénaires, ceux-ci ont fait des progrès, mais restent des infirmes psychiques qui ont besoin d'être guidés. C'est la mission sacrée de l'Arcane, ce qui fait de ses membres l'héritier direct du Sentier d'Or. Celui-ci étant, à terme, destiné à bénéficier à tous les Nephilim, quelle que soit leur affiliation, l'Empereur estime qu'il a une certaine autorité morale sur tous les Déchus. De plus, depuis des millénaires, les dirigeants de l'Arcane ont tendance à élargir le cadre de leur mandat pour y inclure aussi les autres Nephilim, Adoptés ou Orphelins.

Pour cette raison, l'Empereur a toujours entretenu d'excellentes relations avec l'Impératrice (dont les recherches sont perçues comme le complément logique de celles de l'Arcane). Le Chariot est également apprécié, car il accomplit sur le plan physique le même genre de travail que l'Impératrice dans le domaine psychique. Les relations avec le Soleil sont alternativement tendues et amicales, selon la personnalité des Princes. Les Adoptés du Soleil sont considérés comme des rivaux, qui cherchent la même chose que les Nephilim de l'Empereur, mais avec des outils d'un autre âge.

— Dans l'ensemble, les autres Arcanes ont tendance à considérer "l'amicale supervision" des Adoptés de l'Empereur comme plutôt pesante. Il n'y a jamais eu de guerre ouverte. Entre Nephilim, ce genre de conflit est plutôt rare. En revanche, aucun Arcane ne s'est jamais complètement ouvert à l'Empereur. Même l'Arcane III, si proche de lui que d'aucuns le considèrent comme entièrement vassalisé, lui dissimule ses véritables objectifs depuis des siècles (chacun des deux Arcanes serait outré de découvrir que l'autre s'est lancé dans "une parodie blasphématoire du Sentier d'Or", et cela pourrait entraîner un divorce permanent entre l'Empereur et l'Impératrice.

Intrigues

• Le plan à long terme

“Les humains sont des enfants, incapable de prendre soin de leur destinée, incapables de percevoir la réalité de ce monde. Nous devons les guider vers la lumière, vers une transmutation si profonde qu’il leur est même impossible de commencer à la percevoir. Toutefois, ne nous y trompons pas. Un enfant avec une épée en Noir Métal est tout aussi dangereux que les pires créatures de kabbale...”

Extrait d'un message du Monarque Voilé à l'un de ses lieutenants, 1995.



L'Empereur, comme beaucoup d'Arcanes, a des projets pour l'humanité, des projets qui devraient arriver à maturité d'ici relativement peu de temps, une ou deux générations au plus tard... si l'Apocalypse ne remet pas tout en cause.

L'humanité a besoin de bergers... mais, paradoxalement, avant qu'elle ne s'unisse sous la houlette de l'Arcane, elle doit connaître une période de division. Depuis environ un siècle, les dirigeants de l'Empereur ont compris que les anciens pouvoirs étatiques avaient vécu, que ce soit sous leur forme autoritaire ou sous le masque plus ou moins souriant de la démocratie. Leurs subalternes s'emploient donc, aussi activement que possible, à creuser la tombe des États. Cela prend des formes diverses, de la promotion systématique des “pions” les plus incompetents à des manœuvres plus subtiles de déstabilisation. En étant un peu paranoïaque, on peut même supposer que la longue période de paix que traversent aujourd'hui les pays riches est un élément du plan. Lorsque tout va trop bien, le troupeau s'égaille, et les bergers se montrent négligents... jusqu'au moment où il n'est plus capable de se regrouper lorsque l'orage éclate.

Bien entendu, il faudra remplacer les vieilles nations. Les divers forums inter-États, type ONU, ont vite été considérés comme des impasses. Reste un type de pouvoir organisé et cohésif, privilégiant une forme de pensée structurée que les Nephilim de l'Arcane trouvent particulièrement souhaitable chez les humains.

Les entreprises, et pas les petites, les grosses. Les très grosses. Celles qui emploient des dizaines de milliers de gens, dont les intérêts s'étendent sur tous les continents, et qui génèrent toutes sortes d'effets intéressants sur le contexte social et culturel où elles évoluent. Pour parler crûment, l'Empereur a décidé de faire en sorte que le monde devienne, à brève échéance, une immense zone industrielle que les multinationales pilleront à loisir. Celles qui sont à sa solde, bien entendu. Les autres (et notamment celles des Deniers) seront détruites ou annexées... pardon, rachetées. Dans l'esprit des stratégies de l'Arcane, le “resserrement de la population utile” généré par ce changement encouragera fortement les tendances qu'elles juge souhaitables chez les futurs cobayes du Sentier d'Or (loyauté envers l'autorité supérieure, obéissance aux ordres,

aveuglement pour tout ce qui n'est pas "le pouvoir"). Bien sûr, cet "ajustement" jettera dans la misère des millions de gens, qui ne se laisseront certainement pas faire.

C'est prévu.

En effet, l'étape "multinationales" n'est qu'une phase du plan de l'Empereur. A moyen terme, le Monarque Voilé en est bien conscient, tous les déshérités finiront par se révolter et par détruire leurs oppresseurs. Au besoin, l'Arcane les y encouragera. Il y aura des soulèvements, d'abord localisés, puis de plus en plus étendus. Les multinationales se doteront d'armées privées et se feront la guerre. A terme, les miséreux se trouveront un chef, et ce nouveau Spartacus les précipitera dans un gigantesque bain de sang. Au bout d'une génération de "guérilla sociale", les survivants devraient être tout à fait disposés à accepter l'instauration d'un gouvernement mondial. Il lui faudra sans doute un bon moment pour rétablir l'ordre mais, lorsqu'il y sera parvenu, il disposera d'une planète pacifiée, moins peuplée qu'aujourd'hui, et débarrassée de ses sociétés secrètes les plus dangereuses.

A ce moment-là, le Sentier d'Or pourra reprendre dans tout sa gloire. Les programmes actuels de l'Arcane ont déjà produit des spécimens exceptionnels et, au cours des trente à cinquante ans qui nous séparent de ce moment de triomphe, d'autres progrès auront sans doute été faits. Les "surhommes" de l'Arcane prendront le pouvoir, et l'Empereur régnera par leur intermédiaire.

• *Les écueils*

Bien entendu, ce projet est très ambitieux, probablement trop. Les stratèges du Monarque Voilé ont anticipé certaines difficultés, mais ils sont loin d'avoir fait le tour de tous les pépins possibles.

Pour commencer, il est fort probable que les multinationales de l'avenir ne ressemblent pas aux monolithes froids dont rêve l'Empereur. Les Nephilim ont toujours tendance à confondre les humains et les fourmis, et même si l'histoire leur démontre sans cesse leur erreur, ils ne parviennent pas à évoluer. La discipline, l'organisation et la soumission à la hiérarchie ont des limites...

A plus long terme, l'Arcane est plus ou moins conscient des réactions identitaires que susciterait l'apparition d'un gouvernement mondial, mais il a tendance à les sous-estimer, et à surestimer de beaucoup le bon sens et la logique des humains. Même les cent quatre-vingts et quelques États actuels sont à peine suffisants pour contenir toutes les minorités agitées, et occuper tous les excités avides de pouvoir. Les Adoptés les plus pessimistes ont calculé qu'il faudrait au moins deux siècles de tyrannie violente pour que leur gouvernement s'impose. Ensuite, et ensuite seulement, il sera possible de "soulever le couvercle" et d'octroyer un peu de liberté aux humains. Ces estimations n'ont pas dissuadé le Monarque Voilé. Après tout, c'est pour le plus grand bien de l'espèce, n'est-ce pas ? Les souffrances d'une ou deux générations n'ont guère d'importance, si elles s'inscrivent dans le Plan.

Le dernier problème qui se pose à l'Empereur est une question de démographie. L'espèce humaine se reproduit de manière anarchique et, à ce rythme, la Terre sera bientôt complètement saturée, au point de devenir ingérable. Les partisans d'un gou-

vernement mondial rétorquent que celui-ci n'aura qu'à imposer des quotas de reproduction et que, tant qu'à faire, on aura peut-être enfin la possibilité de stériliser les spécimens les moins brillants. Les voix les plus pondérées répliquent qu'à la première mesure de ce genre, le "gouvernement mondial" volera en éclats, quelle que soit la pression à laquelle les humains auront été soumis auparavant. Une minorité, fascinée par les progrès de l'astronautique, commence à parler d'une expansion dans l'espace, mais pour l'heure, elle n'a aucune influence sur le Monarque Voilé. Beaucoup d'Adoptés préfèrent une optique plus cynique, qui se résume à : "l'Apocalypse arrive et, de toute évidence, ce ne sera pas une partie de plaisir. Les guerres sont, avec les épidémies, l'un des deux moyens utilisés par l'humanité pour s'autoréguler. Il y a gros à parier qu'après l'Apocalypse, le monde sera plus léger d'un bon milliard de personnes... au moins. Dans ces conditions, notre tâche est de veiller à ce que nos petits pions ne s'entre-tuent pas complètement, et qu'il reste suffisamment de monde pour repeupler la planète."

• *Le Sentier d'Or*

UN MENSONGE SUPPLÉMENTAIRE

Le Sceptrorbe est la dénomination courante du troisième Pouvoir. En réalité, dans l'entourage du Monarque, on le désigne par son véritable nom : le Sceptre. L'Orbe du Monde est un pouvoir à part entière, dont l'existence est un secret bien gardé. L'Orbe du Monde a été fondé en 1920, et c'est à lui que revient la tâche de préparer le Sentier d'Or. Ses besoins et ses requêtes priment sur ceux de tous les autres Pouvoirs. Il ne compte que quatre Exultes et une dizaine d'Optimates, tous dotés de fonctions de couverture. Comme de coutume dans l'Arcane, ils sont assistés de pions, mais ceux-ci sont généralement des psychologues, des sociologues et des anthropologues, pas des financiers ou des politiciens.

SENTIER D'OR OU IMPASSE ?

Même si ces premiers résultats paraissent impressionnants, il ne s'agit, au mieux, que de l'étape préliminaire. A terme, le but du Sentier d'Or est de raffiner suffisamment le Ka-Soleil pour que les humains deviennent des êtres magiques à part entière, et s'unissent aux Nephilim pour former une nouvelle espèce d'êtres parfaits (c'est du moins la vision qu'en a l'Empereur). Pour l'instant, l'Arcane est parvenu à obtenir des humains avec un Ka-Soleil élevé, et qui commencent à peine à savoir l'utiliser. Les Rose-Croix, pour ne citer qu'eux, sont sans doute plus avancés sur ce chemin... La cour du Monarque Voilé, qui a estimé chaque aspect du plan exotérique de l'Arcane, est beaucoup plus réservée sur le temps qu'il lui faudra pour mener à bien ses buts occultes. Il est toutefois fort clair qu'il s'agit de siècles, voire de millénaires.

LES THAUMATURGES

Il est temps de se pencher sur les "enfants prodiges" de l'Empereur, les premiers fruits de son nouveau Sentier d'Or.

Dans ce domaine comme dans bien d'autres, l'approche de l'Arcane a été strictement matérialiste. La clé d'une humanité améliorée ne se trouve pas dans le jeûne et la méditation, pour laquelle les humains ne sont décidément pas équipés. Elle réside dans la satisfaction de tous les besoins, jusqu'à l'outrance. Seuls les humains totalement délivrés de tout souci matériel peuvent espérer devenir "plus qu'humains". L'Arcane a donc concentré ses efforts sur les riches et les très riches. Aristocrates, puis héritiers des grands capitaines d'industrie, puis multimilliardaires modernes... Depuis la reprise du Sentier d'Or par l'Arcane, beaucoup d'entre eux se sont retrouvés flanqués de mentors discrets. Leur Ka-Soleil, puis celui de leurs héritiers, a été constamment altéré, très discrètement, grâce à un certain nombre de procédures, qui sont le secret le mieux gardé de l'Arcane (mais qui, selon les rumeurs, n'a pas grand-chose de magique. En revanche, il ferait beaucoup appel à des techniques psychologiques). Les résultats sont... en demi-teinte. Le programme a produit beaucoup de malades mentaux, quelques monstres qui ont été discrètement exécutés, et une poignée de "thaumaturges", autrement dit d'individus dotés d'un Ka-Soleil élevé et de quelques pouvoirs "magiques". Du point de vue de l'Arcane, les plus réussis sont ceux qui, en plus de ces capacités, sont dotés d'une volonté faible. Ils sont rares — le Ka-Soleil est aussi une mesure de la force d'âme (et donc de la volonté).

• *Les pouvoirs*

Les "thaumaturges" de l'Empereur commencent à exhiber toute une variété de capacités paranormales. En voici une petite liste, non limitative, et qui est surtout destinée à vous fixer les idées :

— Intuition. Ce terme, un peu vague, recouvre en fait un tas de petites manifestations parfaitement explicables, mais qui se rencontrent rarement chez des individus dotés d'un Ka-Soleil faibles. Les thaumaturges sont tous, instinctivement, d'excellents psychologues. Ils ont tous tendance à "deviner" ce que pense leur vis-à-vis. Partant de là, ils n'ont guère de mal à extrapoler et à prévoir ses prochaines actions...

— Domination. La plupart des thaumaturges sont extraordinairement charismatiques mais, chez certains, ce trait s'amplifie encore. Leur entourage humain se retrouve amené, sans violence ni contrainte, à faire l'impossible pour leur être agréable. Ces "serviteurs" n'ont pas l'impression qu'on altère leur libre arbitre. Simplement, obéir aux ordres de cet individu précis leur semble être logique, normal et souhaitable.

— Voyance. Environ 10% des sujets ont développé la capacité de voir, brièvement, ce qui se passe loin d'eux. Cela les épuise, mais leur "vue" psychique leur donne un net avantage tactique sur les humains normaux. Ce pouvoir est presque toujours limité à un rayon de quelques dizaines de kilomètres autour de l'endroit où ils se trouvent mais ce n'est pas toujours vrai. Les visions de James V. Helm (1956 – 1967) s'étendaient à la totalité du globe. Son suicide a été l'une des plus grosses pertes que l'Arcane ait subi au cours de ce siècle.

— Vision des auras. Cette faculté ressemble fort à un embryon de vision-Ka. Elle est limitée au Ka-Soleil, mais est plus précise que celle des Nephilim. Les thaumaturges peuvent en retirer toutes sortes de renseignements sur l'état physique et psychologique des personnes qu'ils examinent...

— Prescience. Pour l'instant, cela se limite à de petits "flashes" de l'avenir proche. L'Empereur ne s'y attendait pas, et fait de son mieux pour supprimer cette "anomalie".

— Manipulation des probabilités. Cette faculté est encore moins bien connue, et les experts de l'Arcane commencent tout juste à s'y intéresser. La théorie est que les thaumaturges peuvent, instinctivement, influencer sur le réel pour faire en sorte que les événements se déroulent comme ils le désirent. En pratique, tout ce qu'on peut dire est que nombre de thaumaturges ont énormément de chance...

AVERTISSEMENT

Ces "plus qu'humains" sont une rareté, et elle doit le rester. Le programme de l'Arcane ne s'étend, pour l'instant, qu'à 2000 personnes, dispersées dans toute l'Europe (et dans une moindre mesure, aux États-Unis). Tous sont étroitement surveillés, et ont autant de chance d'affecter sérieusement le monde occulte que, disons, un rat de laboratoire en aurait de perturber la vie des chercheurs qui l'étudient.

A chaque génération, quelques-uns se rebellent, ou se mettent inconsciemment hors de portée de l'Empereur. Ils sont presque toujours retrouvés et exécutés. Presque toujours. Les rumeurs qui prétendent qu'une poignée de fugitifs a trouvé refuge dans les rangs des Rose-Croix ne sont que cela : des rumeurs.

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

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

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

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

Arcane IV : L'EMPEREUR

Depuis les heures glorieuses de l'Atlantide, certains Nephilim n'ont jamais cessé de considérer les humains comme des faibles qu'il faut régenter. Rassemblés au sein de l'Arcane de l'Empereur, ils aiment à prendre les rênes du pouvoir pour mieux tirer les ficelles de la politique et de l'économie.

Adeptes de la manipulation, calculateurs froids aux plans plusieurs fois centenaires, les Nephilim de l'arcane IV s'avèrent les rivaux les plus dangereux de l'Ordre du Temple dans une course au pouvoir suprême où tous les coups sont permis.

Si, pour vous, la fin justifie les moyens ; sachez que l'Empereur vous tend les bras...



NEPHILIM LE JEU DE RÔLE DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN

ISSN en cours

ISBN : 2-909934-49-7

PRIX : 35 F

