

les **AR**nes



00

le mat

m a i e u r s

LE GRAND CODEX DES ADOPTÉS

Volume 0

Le Mat

Sommaire

Présentation.....	2
Adoption	3
L'esprit de la Lame	4
Histoire.....	5
Organisation	9
Initiation.....	11
Pratiques.....	15
Demeures philosophales	17
Figures	20
Intrigues	24
Relations	28

Crédits

Rédaction

STÉPHANE MARSAN & FABRICE COLIN

Couverture

FRANCK ACHARD

Maquette

SIR HILL JOHNBACK

Collection dirigée par

STÉPHANE ADAMIAK



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	Nathalie Achard
Arcane X La Roue de Fortune	Août 97	F. Colin & S.Marsan
Arcane XI La Force	Septembre 97	Mélanie Gras
Arcane XII Le Pendu	Octobre 97	David Calvo
Arcane XIII La Mort	Novembre 97	Tristan Lhomme
Arcane XIV La Tempérance	Décembre 97	Nathalie Achard
Arcane XV Le Diable	Janvier 98	F. Colin & S.Marsan
Arcane XVI La Maison-Dieu	Février 98	N.Hutter & J.R Lerin
Arcane XVII L'Étoile	Mars 98	Frédéric Weil
Arcane XVIII La Lune	Avril 98	David Chemouil
Arcane XIX Le Soleil	Mai 98	F. Colin & S.Marsan
Arcane XX Le Jugement	Juin 98	F. Colin & S.Marsan
Arcane XXI Le Monde	Juillet 98	Frédéric Weil
Arcane O Le Mat	Septembre 98	F. Colin & S.Marsan

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

L'éternelle quête ou la quête de l'Océan de l'éternel retour



e vagabond marche sur la route, baluchon sur l'épaule, le visage tourné aux trois quarts en arrière. Un chien le suit, prêt à le mordre. L'image gravée par Akhénaton évoque l'abandon, le voyage, la fuite et l'éternité, car la route n'a pas de fin.

La réputation du Mat n'est pas bonne : la Lame est aussi appelée «le Fou», non sans raison. De nombreux occultistes cernent mal son rôle et certains Nephilim n'ont jamais accepté que cette figure rentre dans le cycle des Arcanes Majeurs. Elle n'est pas constructive, elle n'entreprend pas de «travaux» au sens du compagnonnage, elle ne semble pas servir ses frères immortels.

Or la fuite qui l'anime est une vertu en soi. C'est la sortie du monde profane, c'est le départ sur les chemins tortueux et illusoires de l'enseignement ésotérique, c'est enfin le rassemblement des Nephilim à travers l'histoire et les nations.

Le vagabond fuit aussi parce qu'on le chasse, comme le montre le chien. Il est l'image de la sagesse poursuivie par l'adversité. Le vagabond revient aussi sur ses traces, il regarde derrière lui tout en continuant à avancer. C'est dire que le 0 qui marque la Lame n'est pas le vide mais le point de rencontre des temporalités, et le vortex dans lequel vont s'engouffrer les forces de l'Apocalypse.

41	10	35	4
17	42	11	29
49	16	36	12
26	43	19	37

Histoire

Les commencements



Le Mat est l'Alpha et l'Oméga, le fou qui poursuit sa route vers nulle part sans se soucier des autres. L'histoire des Nephilim porte sa marque ; pourtant, le Mat reste un arcane à part, hors norme, définitivement en retrait. Son parcours n'est pas celui des autres arcanes : fou ou visionnaire, sage ou dément, l'Arcane 0 a choisi une autre voie. Il faut revenir à l'époque d'Akhénaton pour mieux comprendre son cheminement erratique. Lorsque le pharaon dut quitter Thèbes, accompagné de ses arcanes, seules dix-huit d'entre eux avaient déjà trouvé à s'incarner dans des

princes. Des quatre arcanes restants, trois furent pris en charge par les bohémiens ; le dernier, le Mat, fut emporté par Akhénaton dans le désert. Le pharaon n'était plus alors accompagné que de quelques fidèles Nephilim, au rang desquels la belle Moor. Séduit par sa grâce, Akhénaton lui proposa de devenir la princesse de l'Arcane du Mat. Peut-être était-ce là une charge trop lourde pour la Nephilim, car après avoir réfléchi sept mois et sept jours dans une caverne du désert de Sinaï, Moor revint vers le pharaon et rejeta son offre. Akhénaton eut un sourire énigmatique et lui rétorqua que par ce refus, elle devenait bel et bien la princesse de l'Arcane. Après quoi, il se laissa mourir. Horrifiée, Moor prit la fuite, et disparut dans le désert. Quelques temps plus tard, une nef immense — un gigantesque vaisseau-monde — s'éleva dans les cieux, barré par un immense squelette, les restes du dernier simulacre d'Akhénaton. Plus personne ne devait jamais revoir le pharaon hérétique (une autre version de cette histoire, pas forcément contradictoire, prétend qu'il est mort empoisonné, abandonné de tous. Le squelette qui barre le vaisseau-monde est-il le sien, ou s'agit-il de l'une de ses créations ? Personne ne peut se prononcer avec certitude sur cette question). L'histoire de l'Arcane du Mat est celle de cette nef : la nef des fous, conduite vers une Agartha temporelle, à la poursuite de Moor, incarnation de la fuite en avant. Certains prétendent que Moor est l'Agartha que pourchassent sans fin les occupants du vaisseau-monde, véritables initiés de l'Arcane. Privé de souverain, l'Arcane est lancé dans une longue course à travers le temps, à la poursuite d'une Agartha qui lui échappe. Pour combien de temps encore ?

Les messies

L'histoire de l'Arcane du Mat se déroule simultanément sur deux plans bien distincts. Le premier est le plan terrestre, où le vaisseau-monde, "l'âme" de l'arcane, jette l'ancre à intervalles réguliers. L'autre est le vaisseau-monde proprement dit, où résident les véritables initiés de l'Arcane, et où se décide son avenir. Sur le plan terrestre, l'histoire du Mat est une succession apparemment incohérente d'apparitions, de messies, de cultes émergents, de sectes dissoutes et de machinations sans fin. Elle est le résultat des actions des exonautes, les adoptés du vaisseau-monde chargés de compo-

ser avec les habitants du monde physique. Une fois “débarqués” sur Terre, les exonautes sont chargés de former leur messie, d’attirer sur lui l’attention des humains et de récolter les fruits de leur dévotion — autrement dit le Ka-Soleil. Les Adoptés terrestres ne sont pas de véritables initiés : ils ignorent dans les premiers temps l’existence du vaisseau-monde, et certains d’entre eux ne l’apprendront jamais. Leur vision des choses reste très parcellaire. Sans le savoir, ils servent les intérêts des habitants du vaisseau, qui choisiront le moment venu de leur révéler les véritables secrets de l’Arcane... ou non. Les exonautes disposent pour dénicher un messie d’un large assortiment de méthodes s’articulant, si l’on veut simplifier, autour de deux grands axes. Soit le messie existe déjà (il s’agira généralement d’un Nephilim désireux de se faire adopter par l’Arcane, et ayant pris lui-même l’initiative de fonder un culte autour de sa propre personne), soit les exonautes le créent lui-même, ex nihilo. L’histoire exotérique du Mat, du moins en ce qui concerne les véritables initiés, est entrecoupée de larges périodes d’absence, où les Adoptés de l’Arcane font preuve d’une grande discrétion. Cela correspond aux époques où le vaisseau-monde ne se manifeste pas. Seuls certains membres du Mat, qui croient connaître les véritables secrets de l’Arcane, s’agitent inutilement en croyant servir le Mat. Lorsque le vaisseau-monde ne se trouve pas à proximité, leurs gesticulations sont tout simplement inutiles.

LES ESCALES DU VAISSEAU-MONDE

Les voiles du vaisseau-monde, gigantesque embarcation voguant sur les flots du temps et ridant de sa coque la surface des plans subtils, se gonflent de Ka-Soleil. C’est le seul élément qui puisse lui permettre d’avancer. C’est pourquoi, lorsque les vents solaires viennent à mourir, le navire doit jeter l’ancre dans une époque et y trouver un messie. En lui se focalisent les croyances et les passions des humains, et ce sont elles qui, une fois transformées en Ka-Soleil, permettent au vaisseau-monde de poursuivre sa route. Jeter l’ancre dans une époque consiste à arrimer le navire à un point de la trame temporelle. Pour ce faire, les occupants du vaisseau-monde doivent jeter l’ancre, un étrange artefact constitué d’une substance appelée “anti-Ka” (un conglomerat de Ka-éléments fossilisés et traités magiquement) qui se fixe sur un nexus, jusqu’à en pomper totalement l’énergie — ce qui prend généralement un certain temps. Lorsque le vaisseau est amarré au monde physique, il devient visible par intermittences, même si les magiciens qui se trouvent à son bord tentent de le dissimuler au commun des mortels. Une fois le nexus épuisé (ce qui se traduit par une disparition de champs magiques environnants), le navire est théoriquement prêt à repartir, ses voiles gonflées de Ka-Soleil, vers une nouvelle époque.

Quelques époques

Au cours de ses pérégrinations, le vaisseau-monde a donné naissance à une multitude de messies. Certaines expériences ont raté. D'autres ont dépassé les espérances de leurs instigateurs. On notera notamment :

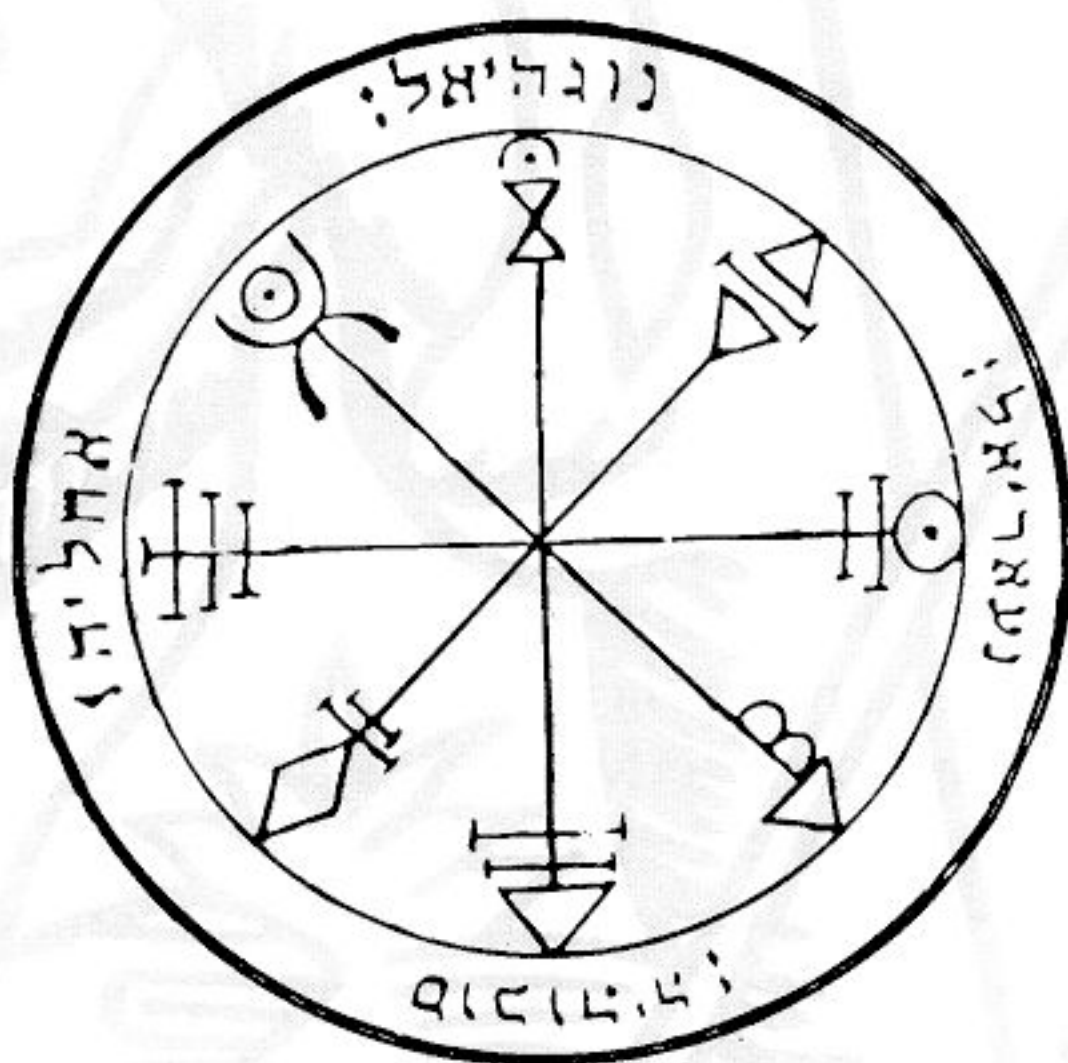
- Six siècles avant le christ, Pythagore est l'un des exemples les plus frappants de messie "autonome", c'est-à-dire ayant atteint lui-même son statut, sans aide extérieur. Initié aux doctrines égyptiennes puis babyloniennes les plus secrètes, versé dans les sciences ésotériques les plus obscures, il rassembla ses premiers disciples à Crotone, et leur enseigna l'existence des Nephilim, qu'il avait découvert lui-même, sans l'aide de personne. Pythagore s'est servi d'Apollon comme allégorie du vaisseau-monde : "les esprits glorifiés que nous appelons dieux et demi-dieux habitent cette lumière, en légions, en sphères innombrables". Pythagore parvint également à envoyer l'esprit de la Pythonisse, une prophétesse humaine, sur le vaisseau-monde, au terme d'une transe de dix jours dont elle ne se remit jamais complètement. Par ses prouesses, il modifia profondément l'opinion que les Nephilim, et ceux du Mat en particulier, se faisaient des humains. Malheureusement, Pythagore, après plusieurs voyages physiques sur le vaisseau-monde, finit par attirer l'attention de certains Mystères, et périt dans un incendie en essayant de protéger les secrets que ces derniers entendaient lui ravir.

- L'Incident Jésus : en créant la figure du messie la plus célèbre de l'histoire exotérique, les adoptés du Mat, aux côtés d'autres arcanes, virent finalement le projet leur échapper. Cet épisode reste un exemple marquant de l'incapacité des Nephilim à unir leurs forces pour un projet commun. Chaque arcane avait un intérêt différent dans l'accomplissement de ce plan aux dimensions faramineuses. C'est pourquoi, faute d'une action réellement concertée, il finit par échouer. Jésus, fusion d'un Nephilim et d'un esprit humain, accéda à un degré de conscience tel qu'il parvint à se soustraire à l'influence de ses géniteurs. Pour l'Arcane 0, les conséquences furent désastreuses, car le vaisseau-monde, solidement arrimé à son époque, eut toutes les peines du monde à repartir. Seule la création à la hâte de cultes annexes permit finalement au Mat de reprendre son périple. De cette époque, l'arcane 0 a gardé une profonde méfiance à l'égard des autres regroupements Nephilim quels qu'ils soient.

- Alister Crowley est le dernier messie en date. Pour la première fois, les membres de l'arcane 0 ont dû joindre leurs efforts à ceux d'une société secrète, la Golden Dawn, pour éviter que leurs efforts attirent trop l'attention des humains. La Golden Dawn est devenue pour les exonautes la plus sûre des couvertures : une société secrète assez peu discrète, suffisamment active en tous cas pour détourner l'attention des Nephilim et des autres sociétés secrètes. Pendant ce temps, Alister Crowley rassemblait ses disciples, pour d'étranges et terribles rituels qui permirent à l'arcane de rassembler d'importantes quantités de Ka-Soleil en un temps record. Malheureusement, les actions du Nephilim déborda du strict cadre de ses prérogatives, et il devint vite si incontrôlable que les exonautes durent capturer son simulacre et placer en stase l'esprit qui l'habitait. Rendu à lui-même, Crowley se prit ensuite pour un véritable messie (alors que d'un point de vue strictement ésotérique, il n'était plus rien) et

mourut quelques années plus tard dans l'indifférence générale. Peu de temps après sa capture, la Golden Dawn préféra se dissoudre, cédant sous les coups répétés des templiers. Le vaisseau-monde, quant à lui, était déjà reparti vers ses lointains horizons.

• A l'approche imminente du troisième millénaire, les adoptés du Mat sentent que l'Agartha n'a jamais été aussi proche. Les signes sont clairs : le squelette d'Akhénaton achève de s'effriter, les turbulences du continuum temporel sur les ondes duquel vogue le vaisseau-monde se peuplent de monstres éthériques toujours plus nombreux — certains issus de royaumes de Kabbale ou de plans akashiques inexplorés à ce jour — et la plupart des arcanes s'agitent, comme dans l'attente d'un événement imminent, aux portées inconnues. Pour le Mat, la situation est d'autant plus délicate que les exo-nautes de l'Arcane ne parviennent plus à trouver de messie. La vague de rationalisme qui s'est abattue sur le vingtième siècle est désormais en passe d'être supplantée par un second mouvement plus perniciosieux, celui de l'ésotérisme de pacotille, des croyances superficielles, dépourvues d'âme et de fondements. Théories new-age et groupuscules sectaires se multiplient, et contrairement à ce que pourraient laisser penser les apparences, les conditions actuelles ne favorisent guère l'émergence d'un nouveau messie, loin de là. Les messies du Mat ont toujours été de véritables visionnaires, de Moïse à Paracelse en passant par Platon. Les exigences de l'Arcane ne peuvent se satisfaire des gourous que la société leur offre aujourd'hui, plus motivés par l'argent et le pouvoir qu'habités par de quelconques visions. Dans l'attente d'une nouvelle impulsion, le vaisseau-monde est aujourd'hui à quai, au-dessus de l'Oural. Il se murmure qu'un nouveau messie pourrait faire son apparition dans les mois à venir, lors du passage au vingt-et-unième siècle. Il se raconte aussi qu'un second projet Jésus serait en préparation — en collaboration avec des Nephilim de la Roue de Fortune, toujours ouverts de nouvelles expériences. Mais n'est-il pas déjà trop tard pour le Mat ?



Organisation



a hiérarchie n'est pas à proprement parlé très stricte au sein du vaisseau-monde. La princesse Moor est une figure sacrée, et tous les adoptés de l'Arcane 0 la révèrent comme telle. Mais elle n'est jamais présente. Les Treize Vertiges qui sont l'émanation de sa volonté veillent à la bonne marche du navire, et tiennent un conseil permanent. Pour le reste, chaque caste se voit assigner une tâche, et s'y tient généralement fidèlement, sans qu'il soit besoin de faire régner une discipline particulière. Les Nephilim qui vivent et travaillent à bord du vaisseau-monde sont invités à descendre régulièrement sur le monde physique, voire à s'y réincarner. Cela n'est nullement une obligation, mais c'est préférable — surtout en ce qui concerne les personnages joueurs. Les adoptés de l'Arcane qui vivent sur Terre, sans connaître l'existence

La Princesse Moor

La souveraine de l'Arcane est l'incarnation de la fuite. Aucun des habitants du vaisseau-monde ne se souvient l'avoir jamais vue, mais son nom est une légende. On se reportera pour en savoir plus au chapitre "intrigues".

Les Treize Vertiges

Ces potentats sont censés seconder la princesse. En pratique, et en l'absence permanente de cette dernière, ce sont eux qui assurent le véritable commandement du navire. Ils vivent dans une tour solitaire, à l'avant du vaisseau, dont l'apparence est restée identique au cours des siècles, en dépit des modifications architecturales du reste du navire. Leurs tâches sont multiples : ils décident des méthodes de collecte du Ka-Soleil, définissent les grandes lignes des bouleversements architecturaux qui doivent affecter le vaisseau, et officient comme dirigeants auprès des autres castes. Les Treize Vertiges ont également une fonction d'oracles : ce sont eux qui, en dernier recours, interprètent les signes fournis par les Vigies sacrées, et décident de l'endroit vers lequel doit naviguer le vaisseau.

Les Chevaliers de l'Ancre

Ils sont chargés de descendre les ancres, de sélectionner les endroits où elles seront arrimées (en passant en vision-Ka), de veiller à ce qu'elles soient correctement installées, puis, au moment du départ, correctement détachées. Ils doivent aussi s'assurer qu'elles ne sont pas visibles pour le commun des mortels, qu'elles ne se détachent pas, qu'elles ne s'usent pas — bref, s'occuper de leur entretien. C'est là une tâche plus exigeante qu'on ne pourrait le croire, car chacune de ces ancres pèse plusieurs tonnes, et n'est pas aisément dissimulable (le recours à la magie est donc fréquent).

Les Exonautes

Ce sont les agents de liaison entre le vaisseau-monde et la Terre. Ils sont chargés de

trouver ou de former des nouveaux messies, et de les ramener sur le navire, accompagnés de leurs disciples. Leur position est importante, car ils sont dépositaires de secrets que les autres Nephilim ne doivent apprendre sous aucun prétexte, et sont pourtant amener à les côtoyer fréquemment. Ils approchent aussi bien de futurs adoptés potentiels que des humains, qu'ils peuvent éventuellement enlever, pour les forcer à accomplir des tâches auxquelles leurs compétences les destinent naturellement. C'est ce qui est notamment arrivé au docteur Laughton Vienze, dont certains extraits du journal intime sont reproduits dans le chapitre "demeure philosophale")

Les Architectes

Ces Nephilim sont chargés, par des moyens magiques et/ou traditionnels, de veiller à l'harmonisation architecturale du vaisseau-monde avec l'environnement extérieur. Ils se divisent en ingénieurs, ouvriers, géo-alchimistes et terrassiers. Les fondations des immeubles sont veinées de Ka-éléments à l'état fossile, ce qui facilite leur transformation.

Les Corsaires Ethériques

Ce sont les soldats du vaisseau-monde : une sorte de garde d'élite, chargée d'assurer la sécurité du navire, et de le défendre contre les attaques extérieures. Au cours des ses errances temporelles, le vaisseau-monde est parfois confronté à des dangers d'origine inconnue — dévoreurs temporels, spectres diaphanes aux doigts tissés d'orichalque, tourbillons de temps stagnants, qui peuvent emprisonner le navire entre deux époques, etc. Les membres de la Garde Ethérique assument donc non seulement un rôle de guerriers, mais aussi une fonction préventive, qui consiste à identifier les dangers (en collaboration avec les timoniers) et à les éviter (ou au pire les combattre) au mieux.

Les Vigies sacrées

Ces oracles sont chargés de lire la poussière des os du grand squelette qui tient la barre, et qui reste le véritable "guide" du navire. On dit qu'ils étaient dans le désert aux côtés d'Akhénaton lorsque celui-ci abandonna son corps et disparut à jamais (inutile de dire que la plupart des autres Arcanes réfutent toutes les hypothèses des adoptés du Mat concernant le pharaon). Pour cette raison, les Vigies sont toujours les mêmes depuis le début : ils n'ont jamais été remplacés, la chose étant tout simplement jugée impossible. Les Vigies ont développées une sorte d'empathie avec la pensée résiduelle d'Akhénaton présente dans ses os. Ils sont en communication avec une émanation presque solide de son esprit, et interprètent chacune des oscillations du squelette.

Les Timoniers

Les Timoniers dirigent le vaisseau lorsque celui-ci se déplace entre deux époques. Leurs tâches sont variées : ils doivent s'occuper des voiles, de l'entretien du navire et de la plupart des cérémonies le concernant. C'est la caste la plus importante (en nombre s'entend) et la plus hétéroclite du vaisseau-monde.

Initiation



u sein du Mat, un critère fondamental fait la différence entre les simples adoptés et les plus hauts initiés : la connaissance et la participation au vaisseau-monde. Aborder et voyager à son bord : tel est le degré d'initiation le plus envié. Ensuite, et dans une très rare mesure, approcher la Princesse de l'Arcane, Moor, et devenir son confident, mais il vaut mieux ne pas y penser sérieusement.

Les Novices

Tel est le nom donné aux Nephilim (voire aux humains, car certains initiés sont admis à bord à titre permanent) qui arrivent sur le vaisseau-monde pour la première fois, et n'ont pas encore reçu de tâches précises. La période d'accoutumance peut varier de quelques jours à plusieurs mois. Le novice est placé sous la protection d'un tuteur, qui lui explique le fonctionnement du navire, et l'initie aux différents secrets et cérémonies du vaisseau-monde. En règle générale, tous les adoptés qui se trouvent à bord connaissent tout, à terme, du vaisseau et de ses différents occupants. Si l'écran de fumée qui sépare les habitants du ciel de ceux de la Terre est aussi épais que mystérieux, les fumées se dissipent dès que le futur initié prend de la hauteur, pour s'évanouir totalement au bout de quelques temps.

Adoption

a condition d'adoption n'est pas compliquée en soi. En vérité, il s'agit moins d'une épreuve que d'une élection. Les membres de l'Arcane sélectionnent eux-mêmes ceux qu'ils jugent aptes à servir ses desseins, ou bien, pour le tourner autrement : ceux dont l'Arcane a besoin et dont il pourra se servir avec profit. C'est dire que le candidat n'a parfois pas besoin de se déclarer tel. On lui fera une offre... ou on le placera sous l'influence d'un initié ou du messie du moment.

Le second moment crucial aura lieu si les Vertiges, le conseil des sages qui officient sur le vaisseau-monde, considère que l'adopté peut rejoindre le niveau céleste de l'Arcane et quitter la terre. La révélation de ce second plan — dans les deux sens du terme —, de cette dimension jusque-là insoupçonnable du Mat, frappe l'adopté à tel point qu'il acquiert alors une intelligence supérieure de l'Arcane et de son rôle. Il faut qu'il soit prêt également à abandonner son séjour terrestre, les conditions de vie et les contacts qu'il y avait, car, même s'il pourra revenir de temps à autre, ce retour ne sera jamais qu'épisodique et pour une courte durée.

Hiérarchie

MOOR

La Princesse du Mat est pour autant qu'on le sache au sein de l'Arcane 0, la seule que l'Arcane ait jamais eue. Elle a un statut particulier dans la mesure où on ne la voit

jamais sur le vaisseau-monde, ni dans les Demeures philosophales que les adoptés du Mat possèdent ici-bas. Elle est en fuite éternelle et s'est bien gardé d'apparaître au grand jour. Ceci est sans doute la condition de sa longévité, aussi bien pour son existence personnelle qu'en ce qui concerne la perpétuité de son poste. En gros, les initiés du Mat auraient bien du mal à la remettre en cause puisqu'ils n'ont pas de prise sur elle.

LES CONFIDENTS DE LA PRINCESSE

Ce sont les plus proches fidèles de Moor. Ils sont arrivés au sommet de l'organisation et, soit en manifestant leur affection pour elle, soit par leur mérite objectif, ils sont passés dans le sérail de la Princesse. Finalement dégagés des fonctions officielles de la hiérarchie, ils sont au service exclusif de Moor et sont les seuls, de fait, à l'approcher, la rencontrer et parler avec elle.

Conditions : 100 % dans la compétence Arcane 0.

LES VERTIGES

Ce conseil des sages de l'Arcane est composé de treize membres, les plus éminents et les plus méritants de l'organisation. Ils veillent sur la vie et le destin de l'Arcane, s'occupent des affaires courantes du vaisseau-monde et prennent les décisions sous l'autorité de Moor, avec laquelle ils n'ont quasiment jamais de contact, et quand ils en ont, toujours indirectement.

Ils vivent sur le vaisseau-monde et, pour les adoptés qui sont sous leur responsabilité, ils sont les vrais maîtres à bord. La Princesse n'étant qu'une figure emblématique et quasi mythique, faute d'être présente.

Conditions : 90 % dans la compétence Arcane 0.

LES CHEVALIERS DES ANCRES

Ils sont sous la responsabilité directe des Vertiges, de même que tous les autres membres de l'équipage du vaisseau-monde. Leur rôle est de s'occuper des ancres qui retiennent le vaisseau, de les fixer aux nexus.

Conditions : 70 % dans la compétence Arcane 0.

EXONAUTES

Leur rôle est très important pour l'Arcane 0, bien que, d'après leur place dans la hiérarchie, ce ne soit pas très évident. Ils assurent en effet les relations entre le vaisseau-monde et le plan terrestre. La fonction de ces agents de liaison avec les adoptés du Mat qui agissent dans le monde commun permet aux Vertiges d'être informés de leurs activités et de leur fidélité aux plans de l'Arcane. Les Exonautes ne se font pas toujours reconnaître au grand jour afin d'infiltrer les sociétés para-religieuses que le Mat met en place. Leurs qualités de discrétion sont proverbiales.

Conditions : 70 % dans la compétence Arcane 0.

LES VIGIES SACRÉES

Elles sont capables de lire les signes dans la poussière du squelette géant qui est à la barre du vaisseau-monde. Les Vertiges sont les seuls responsables auxquels elles aient le droit de s'adresser directement et les sages les consultent périodiquement. Il est arrivé que les Vigies soient récupérées, noyautés ou placées sous l'influence d'une organisation adverse. Le vaisseau-monde prit alors du retard et les plans du Mat s'en trouvèrent perturbés. Depuis, les Vertiges ont soin de les encadrer à l'aide des Corsaires éthériques. La rumeur veut que les Vigies soient de fins connaisseurs des Mystères et partagent avec eux des techniques de divination datant des Temps atlantes.

Conditions : 70 % dans la compétence Arcane 0, 80 % en Astrologie ou autre discipline de divination et de mancie.

LES CORSAIRES ÉTHÉRIQUES

La force de frappe, de coercition et de combat de l'Arcane. Ils sont aux ordres du conseil des Vertiges et sont amenés à intervenir sur Terre pour aider, protéger les adoptés ou punir ceux qui mettent en péril la sécurité du Mat. Le problème est que, du fait de leur éloignement dans les airs, leur armement et leurs techniques de combat ne sont pas toujours adaptés aux conditions concrètes d'intervention.

Parfois les treize Vertiges ont omis de demander son autorisation à Moor pour faire intervenir les Corsaires. La Princesse ne s'est aperçue de rien. Ce précédent ouvre la porte à de nombreux abus : les Vertiges se considèrent ainsi comme un État dans l'État, et pensent qu'il est de leur devoir de cacher certains coups de force sur Terre à l'autorité suprême de l'Arcane.

Conditions : 60 % dans la compétence Arcane 0, 70 % dans quatre compétences de combat au choix.

ARCHITECTES

Ils remodelent le vaisseau-monde selon l'époque d'arrivée. Leur fonction est essentiellement pratique et n'a pas vraiment de portée politique et leur place dans la hiérarchie reste cantonnée au vaisseau.

Conditions : 60 % dans la compétence Arcane 0.

LES TIMONIERES

Ils dirigent le vaisseau-monde et, comme les Architectes, sont cantonnés à ce poste sans relation avec les desseins secrets de l'Arcane ni la situation de celui-ci sur Terre.

Conditions : 60 % dans la compétence Arcane 0.

LES NOVICES

Ce sont des adoptés terrestres qui viennent d'arriver sur le vaisseau-monde. Ils ont eu la révélation et ont été acceptés au sein de l'équipage. Ils sont dans un premier temps sans fonction précise et restent sous l'étroite surveillance des Corsaires éthériques, d'une part, et des Vertiges, d'autre part, en attendant de déterminer leur meilleure affectation.

Conditions : 50 % dans la compétence Arcane 0.

LES ADOPTÉS ERRANTS

C'est le terme générique de tous les adoptés qui sont sur Terre, dans l'ignorance de l'existence du vaisseau-monde et de son voyage. Ils pensent être l'âme de l'Arcane mais n'en sont que les outils et les accessoires. Ils répandent la parole de l'Arcane sous le couvert de groupes-écrans et procèdent à des actions mineures. Ils sont surveillés par les Exonautes qui les notent et rapportent leurs faits et gestes aux Vertiges.

Conditions : 10 % dans la compétence Arcane 0. Arrivés à 50 %, les errants sont susceptibles de devenir des Novices sur le vaisseau-monde.



Pratiques

La Cène



es initiés de l'Arcane 0 ont à cœur de perpétuer les rites qui sont attribués aux messies qui ont joué un grand rôle dans son histoire. Même si ceux-ci sont devenus exotériques et passés au grand jour, les rituels gardent toujours une valeur cachée pleine de sens et d'enseignement, d'autant plus que certains membres de l'Arcane, en particulier ceux qui sont chargés d'enrôler des disciples sur Terre, s'évertuent à revivifier sans cesse ces gestes et ces scènes gravées dans l'esprit de millions d'humains.

La cène, par exemple, moment fatal pour le Christ prenant son dernier repas et se livrant à l'eucharistie. L'Arcane 0 a d'abord oblitéré le souvenir de ce geste, en raison du devenir dramatique de l'incident Jésus. D'autre part, il est certain qu'au cours de ce dernier repas se sont échangées des paroles et se sont nouées des intrigues où les autres Arcanes impliqués (Soleil, Tempérance, Roue de Fortune) ont participé à la mesure de la faute commise et du succès qu'ils espéraient. En un mot : il valait mieux que la postérité ne garde pas trace de ces instants de panique et de terreur mystique qui ont frappé les Nephilim voyant leur création/sujet d'expérience leur échappé et suivre sa propre voie de la façon la plus éclatante : déclarations éternelles et miracles historiques.

Pourtant, peu à peu, les éléments de ce rituel ont refait surface dans la «culture» et les pratiques du Mat. Même si depuis, la symbolique du vagabond n'a laissé subsister du Christ que les figures du berger et la répansion de la bonne parole, l'Arcane ne peut oublier que cet homme-Nephilim fut son plus éminent représentant pendant une courte période à la postérité inespérée. Aussi, les Vertiges ont considéré de leur devoir de comprendre ce que Jésus avait voulu accomplir et ce qu'il avait légué au Mat.

En premier lieu, la cène a été perpétuée. Les Vertiges s'assemblent autour d'une table de banquet et évoque les questions de l'Arcane, son passé, ses desseins, son avenir. L'un d'entre eux, qui change à chaque cérémonie, est alors investie par l'esprit de Moor, qui vient parmi eux de manière désincarnée et fait planer son parfum précieux sur l'assemblée. Cette image des sages réunis est également utilisée comme message : souvent une gravure ou une reproduction d'un tableau célèbre est envoyée à un contact, et des signes supplémentaires et discrets permettent d'ajouter une information. Par exemple, le fait de marquer Judas informe d'une trahison.

Ensuite la cène est l'occasion de procéder à des rites qui ne sont pas d'une puissance magique étourdissante mais qui revêtent une importance culturelle au sein de l'Arcane, et les Vertiges y sont très attachés, désormais. Il s'agit de créer un plexus pour un besoin donné, de sanctifier un membre de l'Arcane en le dotant de sorts ou de pouvoirs particuliers pour un temps limité consacré à une intervention.

bord du vaisseau-monde

Les pratiques les plus spectaculaires de l'Arcane du Mat sont liées au vaisseau-monde et à sa maintenance. La plupart des grandes manœuvres (aborder une époque, jeter l'ancre, hisser les voiles, repartir) font l'objet de rituels aussi complexes que spectaculaires. Il faut bien garder à l'esprit la taille du navire, et les proportions gigantesques de son mât (un édifice taillé dans une sorte de matière pierreuse). Jeter l'ancre représente un cérémoniel lent et compliqué. Cinq ancres d'Anti-Ka sont précautionneusement déroulées, et fixées à des nexus parfois distants de plusieurs dizaines de kilomètres les uns des autres. Juchés sur des ornithoptères d'apparat, les dignitaires de l'Arcane (les Chevaliers de l'Ancre) suivent sa progression en psalmodiant des incantations choisies, qui mêlent à des notions strictement ésotériques, des références empruntées à la littérature d'époque — parfois composés par des initiés (c'est ainsi que certains passages de l'Odyssée d'Homère font directement référence au vaisseau-monde et à ses pérégrinations).

Le rituel des vents solaires a pour objet de transmuter le Ka-Soleil prélevé sur les humains et intégré aux adoptés du Vaisseau en un souffle suffisamment puissant pour propulser le navire volant vers de nouveaux horizons temporels. Le déroulement de cette opération change avec les époques : tantôt les Nephilim seront placés sous des sortes de cloches de cuivre, qui les délesteront de la précieuse substance et propulseront cette dernière vers d'immenses turbines, tantôt ils seront reliés à d'étranges machineries, faites d'électrodes et de seringues translucides, tantôt on les trouvera plongés dans quelque transe méditative, dans l'ombre d'un temple hellénique, ou au cœur d'une forêt artificielle. A chaque destination, à chaque escale correspond une cérémonie. Certaines peuvent choquer les novices, évoquer les pires agissements Selenim, provoquer le dégoût ou attirer sur ceux qui les perpétuent l'ostracisme de la communauté Nephilim. Les adoptés du Mat n'en ont cure : pour aussi déroutantes qu'elles puissent paraître, leurs cérémonies sont strictement utilitaires, et n'ont pour but unique que la progression vers l'Agartha.

Le dernier rituel, le rituel de poussière, est celui qui permet de trouver la direction de la prochaine escale temporelle. Le vaisseau-monde se déplace-t-il à travers les plans akashiques ? Il reste difficile de l'affirmer avec certitude. Les Vigies sacrées (voir "organisation") ne se posent pas ce genre de question : elles se contentent de "lire" leur prochaine destination dans la poussière des os du Grand Squelette — l'incarnation suprême toujours présente à la barre, mais dont la charpente peut à peu s'effriter. Avant chaque départ, une délégation s'approche respectueusement du squelette, juché sur la plus haute tourelle du vaisseau, les mains crispées sur la barre, immobile et indifférent au monde. On dit que ce squelette est celui du dernier simulacre d'Akhénaton, et que tout le chemin qui mène à l'Agartha est inscrit dans ses os. Lorsqu'il ne restera plus rien de lui, prétendent les légendes, le vaisseau-monde aura atteint sa destination dernière. C'est pourquoi les Vigies recueillent la poussière de ses os comme la plus précieuse des reliques, et lisent dans sa couleur, sa texture et sa disposition les signes ésotériques qu'ils transmettront ensuite aux Timoniers et aux Treize Vertiges (voir "organisation").

Demeurs Philosophales

Le vaisseau-monde



ul ne peut dire exactement à quoi ressemble le vaisseau-monde, pas même ceux qu'ils l'ont construit et l'habitent depuis toujours, car sa nature même est changeante. La seule description qu'on puisse en donner n'est que le fruit de témoignages concomitants, comme celui du docteur Vicenze, que nous reproduisons plus loin. Lorsque le vaisseau-monde apparaît aux observateurs du monde physique, c'est sous la forme d'un immense navire flottant dans les airs, à quelques centaines de mètres du sol. La coque elle-même semble généralement si grande que le regard ne

peut l'embrasser dans son ensemble. Ses dimensions peuvent être estimées à plusieurs kilomètres de largeur, et certainement un ou deux de hauteur. Le bateau lui-même est porteur d'une véritable ville, avec ses tours, ses bâtiments, ses fontaines, ses ruelles, mais aussi ses rivières, ses collines et ses forêts. Sa principale particularité (mais cela, évidemment, on ne peut le savoir avant d'y être monté) est qu'il change d'apparence en fonction de l'époque visitée. La période architecturale est celle du point d'ancrage, à ceci près que le navire est en perpétuelle reconstruction. Les Nephilim chargés de modifier son apparence essaient de s'adapter le plus vite possible à leur nouvel environnement, mais dans les premiers temps, l'atmosphère générale est moins celle de l'époque actuelle que celle du précédent point d'ancrage. Le but : rester en phase.

Le texte qui suit est un témoignage quasiment unique en son genre. Il est écrit de la main d'un humain, le docteur Laughton Vicenze, qui résida à Londres de 1899 à 1904. Tout indique, dans les propos du docteur Vicenze, qu'il résida quelques jours durant sur le fameux vaisseau-monde du Mat. Son expérience tendrait à prouver, comme le veulent les rares rumeurs courant sur ce sujet, que certains passagers de l'immense nef des fous se sont retrouvés à son bord sans le vouloir — voir sans en prendre pleinement conscience. Comment une telle chose est-elle possible ? C'est ce que ces quelques lignes, retrouvées dans les papiers d'un descendant de Vicenze résidant aujourd'hui à Sienne, peuvent aider à comprendre.

[Les paragraphes suivants proviennent du journal intime de Laughton Vicenze. N'ont bien évidemment été retenues que les entrées dignes d'intérêt. Le reste n'est qu'une accumulation d'anecdotes sans importance sur la vie du narrateur à Londres]

17 octobre

Fait une étrange rencontre au Pelican ce soir : un homme fort bien vêtu (redingote et gants de soie), avec une petite barbiche, qui s'est assis à ma table sans même me

demander la permission, et s'est mis à me parler comme s'il me connaissait. De fait, c'est bien ce qu'il m'a semblé. L'homme, qui a refusé de me donner son nom, prétextant que le détail n'était d'aucune importance, m'a demandé si je croyais en Dieu. Curieuse entrée en matière ! J'ai concédé un agnosticisme de pure forme, et ses yeux ont semblé s'éclairer d'un éclat nouveau. Il m'a avoué qu'il savait que j'avais pris contact avec des membres de la Golden Dawn. Je n'ai même pas eu le temps de nier : il semblait connaître tous les détails. Que cherchez-vous réellement ? m'a-t-il demandé en se penchant par dessus la table. J'ai jeté quelques coups d'œil inquiets aux alentours, mais personne ne nous prêtait attention. Je lui ai demandé ce qu'il entendait par là. Oui, a-t-il poursuivi, si vous ne croyez pas en Dieu, quelles réponses espérez-vous trouver auprès de la Golden Dawn — ou de toute autre société secrète. Je ne sais pas pourquoi, mais il y avait quelque chose en cet homme qui me poussait à me confier à lui. Je lui ai dit que je n'avais contacté l'ordre que pour de simples motifs de curiosité. Il a rétorqué quelque chose "jusqu'où êtes-vous prêt à aller pour la satisfaire ?" Cela sonnait-il comme une menace, ou comme une promesse ? Difficile à dire. Subitement, il s'est levé en me disant qu'il avait "à faire". Je l'ai retenu par la manche de sa veste, et il n'a pas essayé de se dégager. Demain, même heure, même endroit. Et posez-vous vraiment ces questions, monsieur Vicenze. Il est encore temps.

18 octobre

Suis venu au rendez-vous. A l'heure dite, mon mystérieux interlocuteur est apparu devant moi, comme par magie. Je ne l'ai pas vu arriver. Alors ? ai-je demandé un peu brusquement, le sourcil inquisiteur. Il s'est contenté de sourire. Vous êtes un homme de science, monsieur Vicenze. Vous ne croyez que ce que vous montrent vos yeux, n'est-ce pas ? Je parie que comme tous les hommes de votre espèce, vous êtes fasciné par le rapport qu'entretiennent l'âme et l'esprit ? Je ne saisisais pas grand-chose à son discours, et je le lui ai dit. Je lui ai demandé d'en venir au fait. Pas ici, m'a-t-il répondu. Avez-vous réfléchi à ce que je vous ai demandé hier ? C'était une étrange façon de changer de sujet. Je lui ai demandé s'il appartenait à la Golden Dawn, et il m'a répondu par l'affirmative, ce dont je n'ai été que faiblement surpris. D'après ce que j'avais compris, sa vraie question était : êtes-vous prêt à tout pour en savoir plus ? La connaissance est-elle pour vous la chose la plus importante au monde ? Je me suis contenté de hocher la tête. C'est parfait, a-t-il repris. Dans ce cas, nous nous verrons demain. Au World Vessel. En partant, il m'a laissé une carte. Le World Vessel. Un pub dans le nord de Londres. Son emblème, assez étrange : un navire immense flottant dans les airs, et cinq ancres descendant de part et d'autre.

Plus tard...

Un jour, une nuit peut-être ? Me voilà devant une assemblée de vieux sages, aux regards inquisiteurs, aux cheveux de flammes, aux visages longilignes. Ils me demandent pourquoi j'ai cherché à les rejoindre. Mais je n'ai pas cherché ! essayé-je de me défendre. Peine perdue. Je ne sais pas ce qu'Ekhren leur a raconté, mais ils sont persuadés que j'ai cherché à rentrer en contact avec eux. Vous êtes un spécialiste du cerveau, monsieur Vicenze, commence l'un d'eux. Un spécialiste de réputation mondiale. Nous avons besoin d'hommes tels que vous. D'hommes dévoués et ambitieux. On dresse un tableau. L'un des vieillards, à la peau bleue, presque transparente, trace à la

craie des diagrammes compliqués. Le cerveau, dit-il. Et ce que vous autres humains (je frémis à ce mot — que sont-ils, eux ?) appelez l'âme. Le Ka-soleil. Ce que nous cherchons, c'est un moyen de stocker cette substance-là ici, fait-il en appuyant sa craie sur le tableau. Stocker les émotions. Vous comprenez, poursuit-il, les émotions, l'espoir ! Ainsi, nous n'aurions pas besoin de tant de messies. Nous pourrions nous passer de ces formalités, de ces manipulations. Un autre vieillard amène un plan. Les turbines, fait-il en pointant sa baguette sur un étrange appareil, un fatras de tuyaux, de pompes et de poulies, dont j'ai beaucoup de mal à percevoir l'utilité. Simple, m'explique le vieillard. Le Ka-Soleil passe ici, et l'énergie de son souffle gonfle les voiles. Ekhren, vous ne lui avez donc pas expliqué ?

Mon hôte hoche la tête avec un sourire gêné. Cet homme sourit en toute circonstance. Je n'ai pas jugé utile de le faire... pour l'instant, précise-t-il. Mais de ceci, réplique l'autre, c'est à nous de juger. Il pose sur moi un regard qui me transperce jusqu'aux os. C'est comme s'il essayait de sonder mon âme. J'essaie de leur faire comprendre que je suis fatigué. L'entretien est suspendu.

Encore plus tard

Je vais tenter de quitter le navire. J'ai repéré un de leurs étranges appareils volants, et je pense que je pourrais m'en servir sans trop de difficulté. Il y a un levier et des roulettes ; Le tout sera de le faire partir. Je ne me demande plus si je suis en train de rêver. Plus de temps pour ça. [Ici, l'écriture devient plus hachée, presque illisible. Ces dernières lignes ont manifestement été écrites dans la hâte.] Je dois partir, car ma vie est en jeu. Ce que j'ai vu — ces hommes enfermés, parqués comme des bestiaux. Leur âme, pour gonfler les voiles du navire. C'est absurde. Et ce squelette, Seigneur ! Je l'ai longuement observé à la longue-vue. Seule, sur sa tour, comme le gardien d'une époque oubliée. Il domine le navire de sa solitude majestueuse. Ekhren m'a dit qu'il était le prophète, celui qui montre la voie. Mais la voie vers quoi ? ai-je demandé ? La voie vers le salut. La fuite de la princesse Moor. L'Agartha. Il a tenté de m'expliquer. "L'Agartha est la conjonction de notre trajectoire temporelle, et de sa trajectoire à elle, figée dans le temps, et pourtant toujours fuyante. Le moment de la rencontre se rapproche. La princesse Moor est l'Agartha. Du moins en détient-elle la clé." Voilà ce dont je me souviens. La princesse ? Tout ceci est incompréhensible. Ces oracles qui arpentent la ville, les yeux révulsés. Ces maisons qui vivent. Ces guerriers aux aguets, porteurs d'armes étranges. Tout à l'heure, ils ont parlé de m'emprisonner. Mais ils ne m'auront pas. Je vais regagner ma ville, et prévenir... je ne sais pas. Mais sans doute, personne ne voudra me croire. Bon sang, il y a bien un moyen de savoir ! Ce navire-monde n'est tout de même pas invisible ! Je n'ai parlé de rien à Ekhren. Bizarrement, j'aurais presque confiance en lui, mais je ne dois pas me laisser aller. Il est un exonaute. C'est lui qui m'a faire venir ici, et dans quel but ? Pour que j'explique à ces... choses comment sonder le cerveau de mes semblables, à la recherche de quelque chose qui ne s'y trouve pas de toute façon. A moins que... ? Le navire se déplace-t-il vraiment ? Oh, mon dieu, ce colosse de fer et d'airain. Et le squelette ! Ils hanteront mes songes jusqu'à la fin ! Mais assez de rêveries. L'action, seulement l'action. En avant...

*[Ainsi s'achève le journal du docteur Laughon Vicenze. Son corps fut retrouvé le 23 octobre 1899 dans un bois près de Londres, aux côtés des débris calcinés d'un étrange appareil que les autorités locales ne parvinrent jamais à identifier de façon satisfaisante.]

Figures

Moor, Princesse de l'Arcane du Mat



oor a déjà fait grandement parler d'elle à travers les Arcanes Majeurs, et il semble qu'à mesure que le cycle des Arcanes se déroule, qu'il se resserre, qu'il nous emporte vers les ultimes révélations et les noires fumigations qui embrument les dernières années du millénaire, la figure de Moor se montre de plus en plus souvent, et qu'elle se précise aux yeux des initiés.

On accordera au Mat que Moor est discrète. Certes, ses interventions au sein des intrigues, et plus précisément auprès des Princes d'autres Arcanes, sont remarquables et dangereuses, provoquant des bouleversements importants et projetant ces Arcanes dans une situation précaire et chaotique.

Pourtant, en dehors de ces faits, la principale figure de l'Arcane 0 ne s'est jamais rendue publique, elle ne s'est jamais mêlée des affaires communes de la société Nephilim auxquelles les Arcanes accordent souvent tant de temps, les arguties byzantines et les débats sans fin qu'annonnent les immortels pour meubler leur éternité protégée des épées d'orichalque dans les refuges des Arcanes Majeurs. Moor est restée en retrait, préservant jalousement sa condition, son visage même, afin qu'on ne la reconnût pas, et — faut-il le dire ? — son ambition, ses plans et ses pouvoirs.

Drapée dans les dentelles noires que couvent les oripeaux du Mat, la belle solitaire a eu tout le temps du mûrir ses intentions et de préparer son entrée en scène. Sournoise, diront les observateurs. Humble, répondront les fidèles du Mat.

Discretion, retrait, mystère autour de sa personne : en cela la Princesse du Mat se distingue assez peu de ses pairs, qui sont rarement sur le devant de la scène, sauf si leur fonction au sein de la société Nephilim l'exige, pour rendre la Justice par exemple.

Mais au fur et à mesure que l'histoire scande les Arcanes et que les Lames défilent en attendant la fin du siècle, la figure de Moor est apparue de plus en plus régulièrement, au point que certains Nephilim pensent qu'elle est aujourd'hui devenue l'égale de ceux du Glorieux Alliage ou des suivants de l'Atalante fugitive. Que l'on rencontre Moor alors que le cycle s'arrête et qu'il reprend, à l'Arcane 0, fin et début, s'avère donc naturel et logique. Car il en va ainsi du cycle des Arcanes, qui va s'achever aux rives du nouveau millénaire, et qui recommence en même temps qu'il s'achève. L'initié reviendra sans cesse sur ses traces, et y revenir encore une fois ne pourra qu'installer définitivement la Princesse au plus haut rang des personnalités Nephilim.

Et il en va ainsi, également, de l'Arcane du Mat, qui place ses initiés sur des piédestals et s'applique à susciter leur vénération. Qu'importe s'ils ne sont pas compris, qu'importe si les autres Nephilim ne saisissent pas l'ampleur de leur mission. Pour Moor, l'heure est venue, de la chute ou de l'apogée.

L'importance ici affirmée d'une figure si peu nommée dans l'histoire occulte en surprendra plus d'un. En effet, Moor est encore très peu connue des occultistes, même

ceux qui côtoient les Nephilim et leurs structures de près. Tout se passe comme si Moor devait paraître à travers les feux croisés de témoignages éparpillés, et que son image devait être recomposée à partir des pièces du puzzle dispersé sur les terrains des différents Arcanes où il a laissé des traces — où Moor a passé.

Ainsi, si l'on doit cerner l'Arcane 0 à l'aide du prisme que forment les autres Lames autour de lui, il faut identifier Moor comme le centre de ce prisme, ou bien, certainement, la lumière qui diffuse en eux. Tel est le Mat : il parle rarement par lui-même et préfère emprunter la voix des autres, y compris de ses ennemis. Cela signifie qu'il s'est peu exprimé mais il le fera de plus en plus. D'autant plus que Moor prend elle-même la parole, désormais, ou du moins, que ses actes parlent pour elle et pour son Arcane.

L'APPARENCE DE MOOR

L'arme de Moor, c'est tout d'abord sa beauté et son innocence. Les Princes qui l'ont aimé ont chanté ses traits angéliques, la fraîcheur de son visage et de ses gestes gracieux, la resplendissante blancheur de son pentacle qui irradie à travers l'enveloppe humaine qui la sied délicieusement et qui semble, dans la nuit du cosmos, pareil à un halo stellaire.

Moor a l'apparence d'une jeune fille, mais ses charmes puissants ont conquis de puissants mages immortels, révélant ainsi l'intensité de ses sortilèges, de la magie qu'elle incarne. Shaitan, Prince du Diable, a notamment évoqué son « charme ravageur, subtil mélange d'innocence, de jeunesse désarmante, de fantaisie, et d'un érotisme torride ». Elle a un corps charmant doté de formes merveilleuses, d'une légèreté exceptionnelle malgré ses courbes et ses rondeurs pleines. On peut percevoir que des sortilèges sont à l'œuvre en permanence sur ce corps d'emprunt, que des effluves énergétiques et des radiances surnaturelles l'enveloppent, le parcourent, le visitent et le redessinent sans discontinuer. Une lueur émane de l'intérieur de son corps et affronte la profonde noirceur de la plupart des vêtements qu'elle porte, avec lesquels elle contraste subtilement. Moor affectionne d'ailleurs les dentelles et les tissus ajourés de façon à ce que transparaissent cette lueur pour impressionner et séduire ses interlocuteurs.

La jeunesse éternelle de son simulacre a frappé les observateurs, au premier rang desquels les initiés du Mat. L'hypothèse que Moor soit une Selenim a donc couru, mais c'est évidemment faux. Seulement la pâleur de son teint, les atours noirs et vieillots qu'elle affectionne a alimenté cette rumeur.

Il est possible qu'elle ait changé de corps au cours du temps, passant d'une jeunesse à l'autre, mais nul indice ne subsiste d'un passage en stase. Il est vrai qu'un tel événement, concernant un Prince d'Arcane, serait un aveu d'impuissance et de faiblesse devant l'adversité, et que l'Arcane ne pourrait se permettre de laisser filtrer l'information. D'autre part, les conséquences d'une telle action sur le plan magique seraient incalculables, presque l'équivalent de la destruction d'une Lame matérielle, puisque le Prince est investi de la charge spirituelle de la Lame qu'il détient. Le cas des deux Princes rivaux du Soleil est particulier, et, pour autant que les Adoptés du Mat le sachent, unique.

Moor apparaît à beaucoup comme une reine romantique et sombre, une figure funèbre qui transgresse les représentations de la vie et de la mort, telle la Lucy du

Dracula de Stoker : jamais aussi resplendissante que dans l'après-mort qui l'anime.

Moor se présente le plus fréquemment en habits composés avec soin de plusieurs vêtements, mêlant éléments larges et flottants, ou moulants, de fins filets transparents ou de lourdes étoffes opaques, en robes longues, jupes, pantalons, chemises bouffantes, boléros, bas, bottes, de toutes formes et origines, sans compter tout ce qui n'est pas humain et dont seuls les plus hauts mages Nephilim peuvent se couvrir et s'orner : ailes de suie, foulards cristallins, bijoux phosphorescents décrochés au firmament des mondes de Kabbale, étoffes tissées à l'athanor...

MOOR LA VAGABONDE

Qu'est-ce qui, dans le Mat, dans son influence, son enseignement, sa portée, ses objectifs, motive un tel aspect ? Il faut comprendre en effet que l'image que Moor cultive d'elle-même est le reflet de son engagement, de ses principes. La séduction, la gravité, l'innocence et la saveur du temps. Cette gamme surprenante dénote une préoccupation unique chez les immortels de ce niveau pour l'habillement, créant sans cesse des variations sur le thème des hardes et des oripeaux, et les sublimant par la plus grande élégance. Telles sont les ornements de l'éternelle vagabonde qu'est Moor, pour qui la retraite n'est qu'une halte, dût-elle durer mille ans, et le voyage n'est qu'un pas, dût-il couvrir la surface de la Terre.

Son entreprise de séduction, sur le plan ésotérique, pourrait être considéré comme une tentative de ralliement des Arcanes Majeurs : dans l'amour, pensent les fidèles du Mat, peuvent se fondre toutes les énergies, tous les antagonismes, tous les différends qui ont émaillé l'histoire occulte des Arcanes entre elles, et les Lames peuvent trouver un nouveau sens, une forme nouvelle pour une union nécessaire à l'approche de l'Apocalypse.

Car tel est l'enjeu pour Moor : l'union, le partage, l'amour mystique qui unira les immortels dans la plus intense fusion.

Originalité indiscutable pour cette Princesse, qui reflète l'état d'esprit et l'enseignement de l'Arcane 0 : Moor est toujours en fuite, sur le mode symbolique, conformément à la Lame, mais aussi sur le mode concret : elle n'a pas de résidence définie, elle en a sans cesse changé, ainsi que ses fidèles, qui ont erré par toute la Terre depuis que Akhénoton a confié ses Lames aux Bohémiens et aux Princes qu'il avait choisis. Sans être nomade comme les Roms, l'Arcane 0 se veut en transhumance, sur la route, et il en est bien sûr de même pour Moor qui fuit à travers le temps et l'espace, les certitudes et les croyances.

Certains de ses plus proches assistants — courtisans, faudrait-il dire — suggèrent que Moor fuit sa condition, qu'elle se fuit elle-même, en tant que Princesse du Mat. Il estiment que Moor a été choisie contre son gré par Akhénoton, et qu'elle refusa cette décision, tout en sachant qu'elle ne pouvait s'y dérober, qu'il était impensable de refuser la mission que lui confiait le Pharaon. Dans ce refus, on sent l'affirmation d'une créature éprise de liberté, emplie de passion, et prête néanmoins à accomplir son destin pour l'éternité.

Mais tout en fuyant sa fonction, Moor ne réalise-t-elle pas justement pleinement

l'allégorie de la Lame 0 et la vision d'Akhénaton d'un Prince sur la route, en mouvement, en fuite perpétuelle devant l'adversité, la rancœur, l'humain avide et pernicieux, agressif et primaire ?

MOOR LA CRÉATRICE

Enfin, un autre aspect de Moor, une autre facette de son pouvoir et de sa mission, réside dans son tempérament créateur. Très peu connue, cette tendance est quasiment insoupçonnable. Il s'agit en l'occurrence d'une création purement magique, qui ne s'adresse qu'aux magiciens.

Moor donne naissance à des fantômes marcheurs, à l'image du vagabond qui orne la Lame. Ils sont doués d'une intelligence réduite et ne peuvent entendre que sa parole. Placés dès leurs premiers instants sous l'influence absolue de sa voix, ils ne connaissent qu'elle, ne vivent que pour la propriétaire de ce souffle enchanté, et s'avèrent de cette manière les parfaits croyants de la Lame 0. Où qu'ils se trouvent, ils sont réceptifs à ses ordres, qu'ils perçoivent sur une onde magique que personne d'autre ne peut capter. Moor lance ainsi ses messagers sur les routes du monde, discrets porteurs de son amour, afin qu'ils lui rapportent ce qu'ils voient du monde et des êtres, et qu'ils répandent son message d'affection et de voyage auprès de ceux qui en sont dignes.

Moor procède à ces opérations dans le secret de sa chambre, paradis de voilages et de fumigations, où un lit de parfums et de draps aériens trônent au milieu de colonnes de marbre qui sont les troncs d'arbres venus d'un sanctuaire de Kabbale dont elle possède seule la clé.

Il arrive qu'un Nephilim croise le chemin d'un de ses fantômes envoyés par Moor auprès des immortels qui ne savent plus où ils en sont, qui ont perdu la foi ou le courage de progresser dans l'univers hostile que les hommes et l'histoire ont composé durant leur sommeil et leurs époques d'errance et de lutte. Le Nephilim verra alors le fantôme marcheur se matérialiser progressivement, et lorsqu'il croira que son compagnon de voyage lui parle, c'est Moor qui en réalité s'adressera à lui, avec subtilité et discrétion. Par ce biais, le Nephilim songera peut-être à un ami ou un amour ancien, il se rappellera les circonstances d'une fusion intellectuelle ou spirituelle vécue autrefois, ou tout autre moment de sa vie où l'errance a pris fin avec une rencontre décisive.

Bien souvent, ce phénomène a la particularité de renforcer l'attachement et l'engagement des Nephilim adoptés à leur propre Arcane, et non à l'Arcane du Mat. Ce faisant, Moor rend service aux autres organisations, sans qu'elles le sachent elles-mêmes.

Pour savoir quels sont les desseins précis de Moor, voir les Intrigues.

Intrigues

Les amours de Moor



n sait, si l'on se rappelle les intrigues qui agitent l'Arcane du Diable, que Shaïtan, son Prince, réinventait le Khaïba à cause de cette fille mystérieuse nommée Moor, et que sa transformation donna un sens nouveau — en même temps qu'il le perdait, en quelque sorte — à son organisation mystique. Jusque là Moor semblait sans dessein et les conséquences de sa rencontre avec Shaïtan tout à fait accidentelles. Après tout, n'est-ce pas lui qui a plongé dans la folie amoureuse en la voyant et s'est lancé à sa recherche après sa disparition ? Toutefois, la nature réelle de la belle enfant restait inconnue (humaine, Nephilim, Selenim, Khaïba ?) et son devenir obscur.

Que l'on se remémore ensuite les démêlés de Suryo, l'un des deux Princes qui se disputent l'Arcane du Soleil : tombé à son tour amoureux de Moor, il la laissa lui voler le médaillon qui est également la stase de son alter-ego, Shemesh. Puis Moor délaisa leurs amours et disparut. Bien que Suryo mesure la dimension dramatique de cet événement, il n'a pas réussi à déloger la jeune déesse de sa mémoire et de son cœur, et encore moins à lancer sur elle l'anathème et les forces dont il dispose.

D'où le problème explosif qui survient, dès lors que le parcours de Moor la mène dans des cœurs et à travers des aventures diverses : les rivalités qui agitent et enflamment ses différents prétendants. Les plus hauts initiés du Mat qui partagent ces intrigues et sont au service de Moor ne savent pas eux-mêmes si leur Princesse a conquis d'autres personnages que les Princes du Soleil et du Diable, mais ce n'est pas impossible. Tracer l'itinéraire de Moor au long des siècles est une tâche à réserver à de besogneux occultistes et Moor s'est évidemment évertuée à brouiller les pistes.

Concernant les rivalités actuelles et prévisibles, pour ce qu'on en sait, Shaïtan est en chasse permanente contre les prétendants de la jeune fille qui a bouleversé son immortalité. Mais il n'a pas encore appris quel tour Moor a joué à Suryo. Comment ne pas songer aux catastrophes que déclenchera cette révélation, à l'empoignade titanesque qui s'en suivra, mettant aux prises les forces du Diable et les forces du Soleil, et dont les conséquences se répercuteront dans de nombreuses régions du monde ésotérique, sur Terre et dans les Akasha ?

Un doute subsiste tout de même dans l'esprit des compagnons de Moor et de ces disciples fervents : ils ne peuvent croire que leur Princesse n'ait agi que pour la destruction et la discorde. Leur conception d'un amour fusionnel dépassant les frontières entre Arcanes leur pousse à croire que Moor a voulu produire une réaction en chaîne qui obligerait les responsables des Arcanes à se joindre à ses plans, de gré ou de force. Les « victimes » choisies seraient celles qu'elle juge les mieux à même de faire bouger le monde occulte à l'approche de l'Apocalypse.

La Justice aura sans doute bientôt le loisir d'examiner si «l'amour fusionnel» est un alibi valable pour une telle pagaille... s'il arrive à faire comparaître Moor.

La fuite perpétuelle

Moor la vagabonde a obtenu un extraordinaire pouvoir grâce à son statut de Princesse du Mat : elle exerce effectivement le pouvoir de se déplacer à volonté en traversant les autres Lames. Il lui suffit d'approcher une Lame matérielle, n'importe laquelle sauf la sienne (voir plus bas) pour y pénétrer et sortir par une autre de son choix, où qu'elle soit.

C'est cette faculté qui lui permet d'épouser les causes et les enjeux des autres Arcanes. Elle est la vagabond des Lames mystiques, capable de passer de l'une à l'autre, d'enchaîner les découvertes magiques et les métamorphoses spirituelles. Elle est en quelque sorte le lien entre tous les maillons de la chaîne, les étapes du cycle dans son ensemble. Mais comme pour la roue qui tourne, on ne peut voir que la roue mais pas l'énergie qui la meut. Ainsi Moor reste-t-elle invisible alors même qu'elle passe par les cours des Princes.

Les Nephilim qui accuse le Mat de nombreux maux et lui impute de mauvaises intentions ne peuvent pas imaginer à quel point c'est faux. Car, si c'était véritablement le cas, Moor aurait en effet le loisir de provoquer tant de drames, de voler tant d'informations confidentielles au sein des Arcanes, de produire en un mot tant de bouleversements, jusqu'à la destruction du cycle des Arcanes Majeurs, tel un château de cartes, que l'on ne pourrait concevoir qu'Akhénaton l'ait dotée de cette faculté de voyage entre les Lames.

La contrepartie de ce pouvoir réside dans le fait que Moor n'a pas le droit de contempler et de se servir de sa propre Lame matérielle. Elle est en quelque sorte exilée de son propre domaine et ne peut goûter aux lumières de la Lame ancestrale, alors que la plupart des Princes jouissent du réconfort et de la revigoration que cet objet sublime leur apporte et avec lequel ils forment presque des jumeaux.

Ce pouvoir a une autre utilité, ou l'aura peut-être malheureusement un jour prochain, quand la situation des Nephilim sera devenue si critique qu'ils auront besoin d'une issue de secours permanente dans les interstices de la réalité occulte. Moor a en effet la capacité d'emprunter toute Lame comme une porte dimensionnelle et de se déplacer comme cela de lieux en lieux en traversant les Lames matérielles. Akhénaton avait semble-t-il prévu ce stratagème en cas d'urgence, l'avait inscrit dans le pouvoir de la Lame 0 dont Moor est investie, et qui lui confère cette possibilité.

Il est déjà arrivé que Moor l'utilise pour ses protégés, lors de circonstances particulièrement dramatiques, pour sauver un Nephilim qui lui paraissait digne d'être placé dans son giron.

En plein massacre de la Saint-Barthélémy, elle aurait ainsi secouru un Nephilim en surgissant de la Lame de la Justice — qui se trouvait à Paris à l'époque —, à l'insu de ses gardiens, admirable intruse évoluant dans des lambeaux de mailles noires et pourpres, révélant ses charmes plus que ne les dissimulant. S'étant emparé du Nephilim totalement déboussolé devant une telle apparition, elle emprunta de nouveau la Lame VIII pour s'enfuir. La Justice ne s'est toujours pas rendu compte de quoi

que ce soit. Depuis, ce Nephilim sert la Princesse du Mat comme si sa vie en dépendait toujours, des siècles après.

L'enfant du Mat

Quels sont les plans de Moor ? En quoi l'envoûtement de Shaïtan puis le vol du médaillon du Soleil servent-ils les desseins de l'Arcane qu'elle domine ? C'est là le secret que Moor seule détient et qu'elle ne partage même pas avec ses confidents les plus proches. Il s'agit d'un plan en trois temps.

Premièrement, elle a volé la stase du Prince du Soleil afin de pouvoir prendre pied sur les Akasha du Soleil. En effet, cette stase lui réserve un accès privilégié aux Akasha solaires, comme si elle appartenait elle-même aux plus hautes sphères de l'Arcane du Soleil. Le médaillon agit comme un laissez-passer, une clé, un faux passe-partout pour les domaines privés des immortels illuminés de cet Arcane. Moor a besoin de partir dans ces domaines pour réaliser un rituel.

Ce rituel sera réalisable grâce à la progéniture de Shaïtan, le Prince du Diable. Le fruit de leur liaison, qui a duré peu de temps, mais qui a tout de même laissé le loisir à Shaïtan de s'unir à elle, devra naître dans les Akasha du Soleil, les plus propices à une telle naissance totalement inédite, et que seule Moor a pu envisagée.

Depuis sa rupture avec Shaitan, Moor est donc enceinte, et a vécu une grossesse spirituelle, faisant croître le don du Diable à l'intérieur de son pentacle. Le fait qu'elle se soit engloutie dans les méandres des rêves ténébreux de Shaïtan était donc en réalité une fuite. Shaïtan se sent coupable, depuis, de l'avoir perdue, alors qu'en réalité elle a décidé de s'éclipser. Il se pourrait qu'en apprenant sa duplicité, le Prince du Diable se sente trahi et retourne sa colère contre sa belle, mais c'est peu probable, tant le pouvoir de séduction de Moor est intense.

Moor a donc ourdi toute cette affaire pour donner naissance à un enfant, l'enfant du Diable et du Mat, de la pulsion et de la fuite, dans l'écrin des plans subtils solaires. C'est pour cela qu'elle n'a pas pris pied sur le vaisseau-monde et qu'elle s'est tenue à l'écart de ses propres disciples.

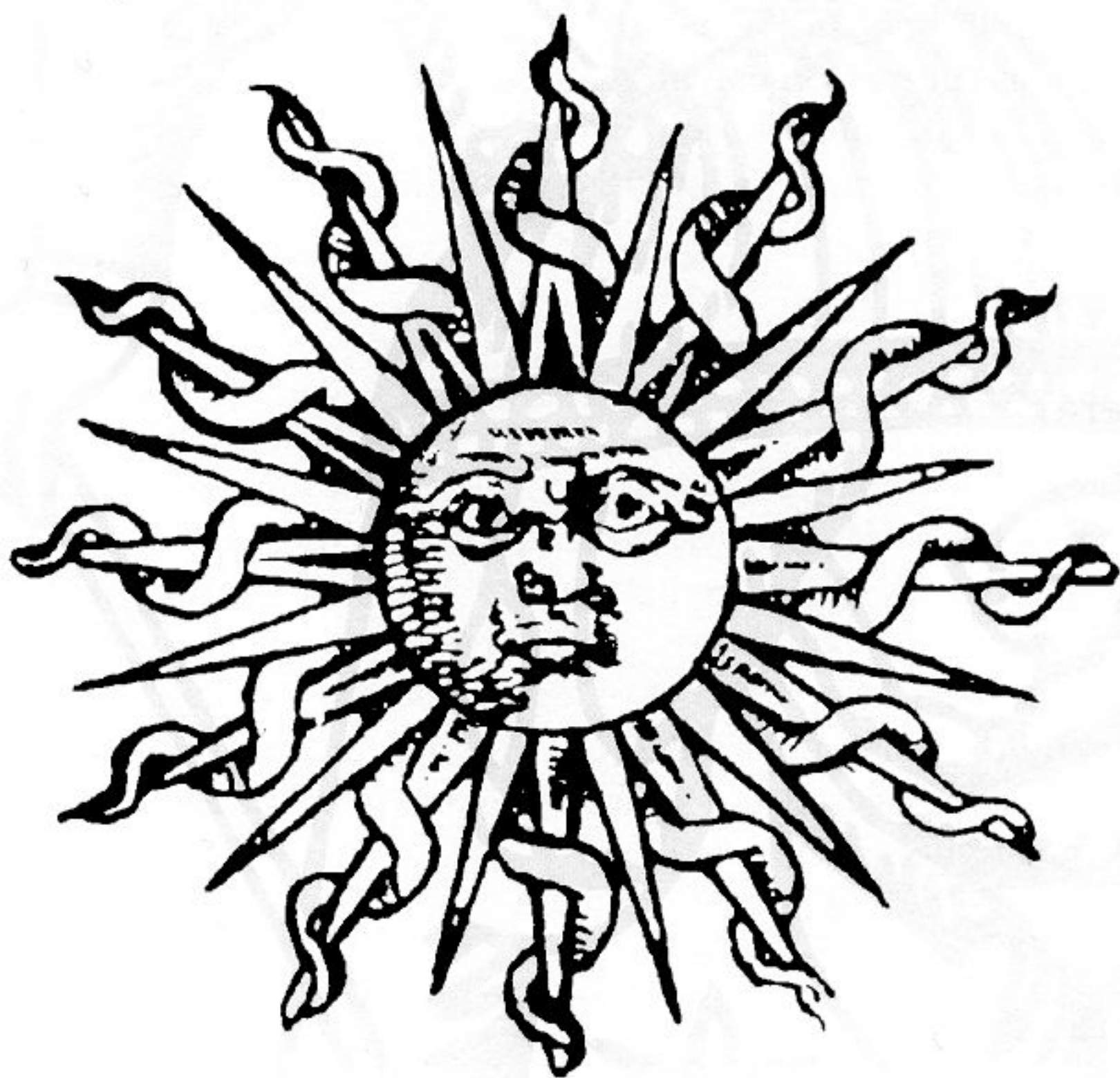
Néanmoins, elle a procédé clairement par la manipulation et le chantage. Elle a abusé Suryo et Shaïtan, volé la stase du Soleil et pénétre sans autorisation dans les Akasha réservés à cet Arcane. Pour ce faire, elle a pris des risques insensés, mais dont la seule compensation semble être le prix qu'elle accorde à son plan et à l'enfant qu'elle doit engendrer. Elle encoure la justice des Nephilim et le châtiment, en plus du fait qu'aucun Arcane n'aime se rendre compte des plans ambitieux de ses concurrents.

Depuis ces derniers exploits, Moor s'est calmé. Elle réfléchit à la phase terminale du plan dans le secret de son alcôve. Elle passe ainsi des jours et des nuits à jouer, nue sur son lit de songes blancs, avec le médaillon de Shemesh, laissant son aura bienfaisante envelopper l'enfant spirituel qui dort en elle.

Cet enfant n'est ni plus ni moins qu'une nouvelle interprétation des thèses et des buts qui avaient conduit à l'incident Jésus. On se souvient que le Mat était partie prenante de cet événement. Moor n'a pas abandonné l'idée. S'il ne s'agit pas cette

fois de la fusion d'un fœtus humain et d'un Nephilim, ni de se placer sous les auspices de la kabbale, il est question de donner naissance à un enfant Nephilim purement spirituel. Pourquoi le Diable ? Parce que Moor désire fusionner les aspects les plus puissants et les plus incontrôlables du tarot. Or le Diable était, par la pulsion et l'instinct qui l'animent, le mieux à même de se laisser séduire.

Seulement, Moor a compté sans le Khaïba. Certes, cette métamorphose est intervenue après sa liaison avec Shaïtan. Toutefois, personne ne peut prédire quelle sera l'influence de cette transformation fondamentale sur le fruit de leur union, dans la mesure où l'enfant, pur esprit élémentaire, est sans doute encore relié au pentacle du Diable, son père.



Relations

Les autres Arcanes



n ne peut pas dire que le Mat ait les meilleures relations avec les autres Arcanes, surtout le Soleil et le Diable. Encore que les adoptés de ces Arcanes ne sont pas tous au courant du fait que Moor appartient à l'Arcane 0. Leurs accusations ne font qu'effleurer le vaisseau-monde et la véritable puissance de l'organisation et des visées du Mat.

La plupart des Arcanes se méfient extrêmement du Mat depuis le projet qui a conduit à l'incident Jésus et se gardent bien de participer à ses visions, désormais. En retour, le Mat n'a pas essayé de renouer les liens, et la fuite éternelle de Moor n'arrange pas les choses. Pourtant, les Arcanes ont clairement négligé la valeur symbolique du 0, et en particulier l'éternel retour : le cycle des Arcanes majeurs dans leur ensemble s'achève et renaît au point 0. Ils auraient dû être plus attentifs au destin de cette lame qui a peut-être plus d'importance pour eux qu'aucune autre dans la période qui commence.

Le Mat est pour sa part très ouvert aux tentatives étranges de certains de ses confères, comme le Bateleur, dont l'activité d'initiation des humains participe à l'effort messianique qu'il entreprend lui-même, la Lune, et a aussi beaucoup de commisération pour le Diable ; et d'une façon générale il laisse la liberté à chacun de choisir sa voie, son propre chemin sur lequel il souhaite vagabonder, quitte à errer. A l'encontre du Mat, des Arcanes appréciant la notion de contrôle comme le Pape, le Chariot, la Justice, la Maison-Dieu.

Les Mystères

Comme on le sait, les Mystes ont commencé voilà des millénaires à construire des religions et à proclamer des messies, bien que dans l'Antiquité cela ne prenait pas la même forme que durant l'ère chrétienne, et que ces religions étaient à l'écoute des puissances telluriques. Le double langage des Mystères vis à vis des Nephilim s'exerce aussi par rapport au Mat : de nombreuses collusions, voire des complicités existent, et l'Arcane 0 est à coup sûr l'un des Arcanes que les mystes reconnaissent le plus aisément. Les Vertiges et les Vigies sacrées peuvent facilement engager le dialogue avec leurs éternels rivaux de l'Épée.

Les Templiers

Là, par contre, pas question de dialogue. Les Templiers et l'Arcane 0 s'opposent radicalement, les Templiers refusant que des Nephilim endoctrinent ou influencent de façon mystique les humains dont ils essaient de faire leurs troupes. Un autre point d'achoppement sérieux concerne la figure du Christ, dont l'interprétation templière contredit celle de l'Arcane 0, y compris dans ses résurgences ultérieures. Le catharisme, par exemple, les presbytériens, le mouvement protestant ont été soutenus par le Mat... et massacrés par le Temple.

Les Rose+Croix

Les Rose+Croix n'apprécient pas non plus les velléités messianiques professées par le Mat. Mais jusqu'ici ils n'ont pas lancé d'interventions au grand jour. Le conflit reste larvé et le Mat les snobe.

La Synarchie

Si des relations-oppositions existent, elles sont aussi souterraines que le Denier jusqu'à présent et nul n'en connaît la teneur. Les adoptés du Mat ne s'intéressent pas aux valeurs et aux enjeux de la Synarchie.





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 00 : LE MAT

Le vagabond emprunte les chemins tortueux qui mènent à l'Agartha à travers l'éternité et par-delà les frontières du monde occulte. Mais nul ne sait quels buts il poursuit vraiment.

Le Mat, figure fuyante et énigmatique, clot le cycle des Arcanes. Et en même temps, d'une certaine manière, il l'ouvre à nouveau.

L'Arcane 0 se place dans un entre-deux mondes où il dissimule ses secrets et prépare le futur. Qui sait où plane le vaisseau-monde, qui peut lire dans les cendres du squelette qui le guide, qui saura dessiner la carte des îles édéniques qu'il approche ?

Et surtout, qui peut se vanter d'avoir connu Moor, la figure mystérieuse et envoûtante qui incarne l'étrangeté du Mat, et qui peut s'enorgueillir d'avoir été aimé d'elle ?



NEPHILIM LE JEU DE RÔLE DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN

ISSN en cours

ISBN : 2-909934-98-5

PRIX : 35 F

