

17

16

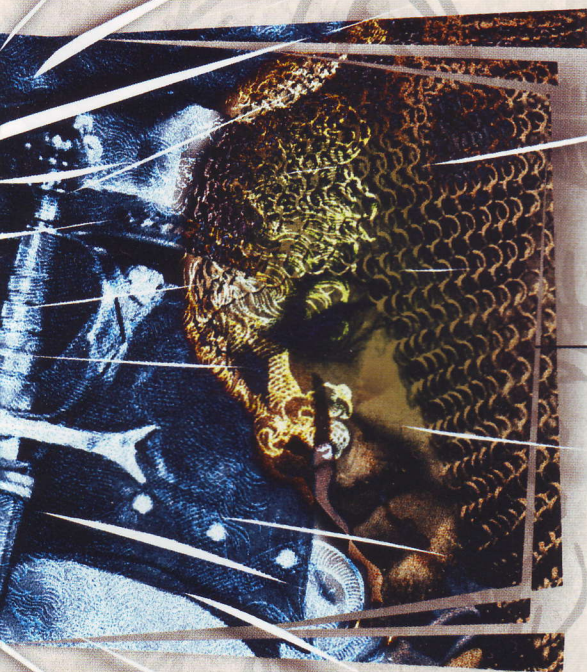
15

14

13

12

11



la force

le pendu

la mort

la tempérance

le diable

la maison-dieu

l'étoile

LE GRAND CODEX DES ADOPTÉS

Volume XI

La Force

Sommaire

Présentation.....	2
Adoption	3
L'esprit de la Lame	4
Histoire.....	5
Organisation	8
Initiation	19
Pratiques.....	23
Intrigues	26
Demeures philosophales	28
Figures	30
Relations	31

Crédits

Rédaction

MÉLANIE GRAS

Couverture

FRANCK ACHARD

Maquette

SIR HILL JOHNBACK

Collection Dirigée par

STÉPHANE ADAMIAK

ISBN 2-909934-65-9

© MULTISIM 1997

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 s'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	F. Colin & S. Marsan
Arcane XV Le Diable	Janvier 98	Fabrice Colin
Arcane XVI La Maison-Dieu	Février 98	ND
Arcane XVII L'Étoile	Mars 98	ND
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 onzième quête ou la quête du contrôle extérieur



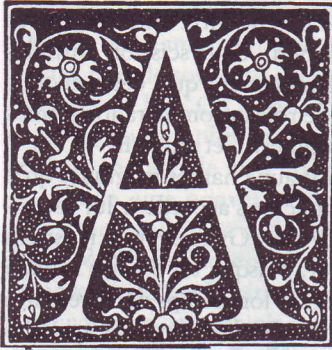
ans l'esprit de nombre de nos frères, la onzième Lame d'Akhénaton est toujours assimilée à une confrérie d'extrémistes, féroces tueurs de créatures dégénérées, qui appliquent leur propre justice sans retenue et cherchent une purification par la destruction. Si l'Arcane n'a jamais tenté de rectifier les erreurs de jugement de ses pairs, c'est d'une part parce que cette auréole de violence lui assure un isolement propice à ses recherches, mais aussi parce qu'il estime que toute vérité doit suivre une réflexion personnelle. Ainsi, s'attarder un peu sur la carte suffit à se convaincre qu'elle représente

bien davantage qu'un combat sanglant entre l'Adopté et la Bête Immonde.

Une femme, blonde et très jeune, vêtue d'une ample robe bleue couverte d'un manteau rouge — délicate alchimie entre action, puissance et lumière intérieure — maîtrise un lion dont on n'aperçoit que la tête, vue de profil, en lui écartant les mâchoires ouvertes sur une gueule féroce, du bout des doigts. Son visage, serein et très légèrement souriant, évoque l'irrésistible puissance de la Volonté, l'emprise de la sagesse sur la force brutale. La clarté de ses cheveux, la simplicité de sa mise, sa jeunesse, tout en elle suscite une image de l'innocence, une pureté douce et féminine. Elle symbolise ainsi l'esprit, apaisé et clairvoyant, de celui qui est parvenu à se guérir d'une profonde blessure. La figure du lion s'agence autour de la dualité ; s'il peut représenter une puissance étrangère, forme destructrice en face de laquelle il est parfois nécessaire de recourir à la violence, il signifie aussi — surtout — la force intérieure de l'Adopté, une force qu'il doit parvenir à maîtriser ; il lutte ainsi contre la peur induite de la vision de sa propre et potentielle monstruosité. De façon intrinsèque, l'animal rappelle à l'Adopté les nombreux dangers de son entreprise : prendre conscience de sa force comme de sa vulnérabilité, et de la duplicité d'une énergie mystique qui peut se révéler tout aussi bien moteur spirituel que puissance destructrice s'il vient à manquer de rigueur, force d'âme ou attention. Il se doit ainsi d'agir à l'écoute et dans le respect de cette force, qu'elle soit sienne ou extérieure, et d'être d'autant plus rigoureux qu'au sein de l'Arcane la moindre erreur est souvent la dernière.

Histoire

La Chute d'Atlantys



Alors que la météorite d'orichalque traversait le ciel en direction d'Atlantys, certains Kaïm plus lucides ou plus rapides que d'autres eurent le temps de s'enfuir des rives de la cité mythique en empruntant de larges navires magiques, dont l'équipage était composé de créatures issues des champs magiques, apparentées semble-t-il à des effets Dragon. Certains échouèrent et furent engloutis par les flots en même temps que mourait leur île ; mais d'autres parvinrent à s'éloigner et échappèrent au métal noir. Ils virent néanmoins leur spectacle se déchirer comme celui de tous leurs frères, et, peut-être parce qu'ils étaient

loin des lieux de massacres, prirent conscience de la déchéance dans toute son atrocité. Ils firent alors cette hypothèse que la blessure d'Atlantys se reflétait en chacun d'eux, et cherchèrent avec désespoir le remède à leur mal ; pour mieux étudier le phénomène, ils décidèrent de se séparer en deux groupes et de rejoindre chacun un pôle du monde, afin de tracer une ligne magique qui partirait d'Atlantys pour y revenir, un axis mundi dont la puissance leur permettrait, peut-être, de retrouver leur pureté originelle. Ce furent en partie les précurseurs du Sanctuaire Boréal, et les premiers chercheurs de celle qui serait plus tard la onzième Lame du tarot d'Akhénaton. (1)

Les disciples des premiers pionniers du Sanctuaire décidèrent de revenir aider leurs frères en leur apportant les commencements de réponse qu'ils avaient trouvés ensemble ; lorsqu'ils rejoignirent les Immortels, ils furent accueillis en traîtres et en apatrides, et se retrouvèrent plongés au milieu des Guerres Élémentaires, un combat titanique dont ils ne comprenaient ni les enjeux, ni les aboutissements. Ils eurent beau supplier les autres Nephilim de les écouter, ces derniers étaient obnubilés par les fils de Prométhée et de Tubalcâan, et leurs propres ennuis. Les disciples réunirent alors les rares Nephilim qui étaient disposés à les suivre, et se dispersèrent partout où ils purent trouver des refuges ; comme ils ne se sentaient plus le cœur à batailler pour leur cause sans que nul ne leur prête attention, ils renoncèrent à se faire entendre et commencèrent ensemble une recherche qui dure encore aujourd'hui. A cette époque, les deux groupes ne formaient qu'un dans l'esprit, mais cette unité commença à s'effacer lorsqu'Akhénaton créa les Lames : en effet, les premiers, qui allaient par la suite constituer les explorateurs d'Erin la Verte, se reconnurent parfaitement dans la définition qu'Akhénaton avait donnée de l'Arcane, tandis que les seconds, qui s'établirent en Grèce et en Crète, en proposèrent immédiatement une lecture seconde, voyant dans le Khaïba un simple analogisme désignant la déchéance Nephilim. Cette scission se marqua davantage au fur et à mesure de l'avancée des âges, et constitue aujourd'hui le principe politique fondamental de la Lame.

(1) Une partie de leur destinée est révélée dans le recueil de scénarii *L'Atalante Fugitive*, avec en particulier le scénario *Le Sanctuaire du soleil caché*.

• Les Arthuriades

Nul besoin de reprendre ce pan essentiel de l'histoire Nephilim en détail : des événements tels que l'accession de Merlin au trône après qu'il eut posé les yeux sur l'épée de Lug, sa lutte désespérée contre les prêtresses du Dragon, la naissance de cet être extraordinaire, mi-humain, mi-Nephilim, que fut Arthur, l'apogée de la puissance de l'Arcane à cette époque, sont désormais bien connus. Ce que l'on connaît moins, peut-être, ce sont les circonstances de la rencontre entre Merlin et Ganesha, et les conséquences, déjà marquées à ce moment, de la scission entre les explorateurs du Sanctuaire Boréal. Rappelons donc simplement qu'à cette époque s'impose à la cour d'Arthur un chevalier français que le roi surnommait longtemps « le Bel Inconnu », avant que l'on apprenne ses origines. Cet humain — car il s'agit d'un humain — est à ce point puissant et réceptif aux champs magiques qu'il est au moins aussi exceptionnel qu'un Nephilim : chacun s'accorde à lui reconnaître des qualités extraordinaires, et la reine Guenièvre — Gwenever — n'est pas la dernière à être touchée par sa vaillance... Lancelot, puisque tel est son nom, a été élevé par les prêtresses du culte du Dragon, et restera longtemps déchiré entre cet enseignement et sa fidélité envers Merlin et Arthur. Quelques années après les événements principaux de la geste arthurienne, alors que la liaison adultère entre Lancelot et sa reine n'est plus un secret pour grand monde, le chevalier est possédé par un Nephilim nouveau-né, tout comme l'est Guenièvre. On ignore encore beaucoup de choses sur ces êtres à part. Toujours est-il qu'il semble bien que Lancelot ait gardé alors sa personnalité, acquérant simplement de nouvelles et fabuleuses sources de puissance magique ; cependant, il ressent alors encore plus profondément son destin doublement maudit, en tant que fils d'Avalon affilié au Culte du Dragon, et en tant que traître à son roi. Bientôt, Lancelot s'exile et l'on n'entend plus parler de lui... Son fils Galaad prend alors une brillante relève. Plus tard apparaît aux côtés de Merlin un mystérieux et fougueux Pyrim du nom de Ganesha, qui franchit les échelons de la Force à une vitesse vertigineuse, en véritable prodige. Cet être si brillant semble pourtant rongé d'une sourde angoisse, il est instable et vit une relation conflictuelle d'amour-haine envers son Prince ; Lancelot, on l'aura reconnu, ne parvient pas à effacer en lui les rancœurs du passé. Bientôt, la branche des explorateurs du Sanctuaire Boréal qui avaient choisi les terres du sud pour s'y implanter, reconnaissent en Ganesha une figure digne de représenter leur mouvement. Ce dernier semble trouver dans cette nouvelle implication un équilibre précaire, qui lui permet de servir l'Arcane en marquant toutefois sa dissension avec Merlin. Celui-ci aura-t-il reconnu en lui son Bel Inconnu disparu ? Si c'est le cas, il garde sa découverte pour lui et semble même faciliter la tâche à Ganesha, lui ouvrant en grand les portes du pouvoir, sans tenir aucun compte de ses réticences. Toujours est-il qu'au moment de la disparition du Satyre, c'est Ganesha qui est naturellement désigné pour lui succéder ; commence alors le remaniement de l'Arcane qui fait d'elle ce que nous en connaissons aujourd'hui. A mesure que s'écoulent les siècles, Ganesha en modifie l'organisation, occulte les Compagnies, instaure les Constellations, semblant trouver dans sa nouvelle fonction une relative sérénité, et adaptant l'Arcane à un monde différent. Les rarissimes personnes à connaître l'identité de Ganesha pensent que le vieux satyre avait compris que la noblesse et la rage du Pyrim feraient de lui un successeur idéal, et peut-être mieux adapté que lui-même...

• Le XIXe siècle

A ce moment, la Lame est depuis beau temps complètement transformée, et Ganesha règne de façon ferme et assurée. Ce siècle est témoin d'un grand essor de l'alchimie, et la Force est particulièrement impliquée dans ce mouvement. C'est pour le Prince l'occasion rêvée de réunifier un peu la Lame, en appelant tous les grands esprits à travailler autour d'un même but : la création d'un golem parfait, créature ressemblant en tout point à un Nephilim, et délivré du poids de la corruption. La Lame se tourne alors vers Fomalhaut, qui demeure le point central durant près de soixante-dix ans, et fait tant et si bien qu'elle finit par surpasser les disciples de la C.C.C. dans le domaine expérimental. L'on voit naître des simulacrons de plus en plus perfectionnés, des golems de plus en plus intelligents, et pas un jour ne s'écoule sans qu'un adepte de la Force ne dévoile, d'un bout ou l'autre du monde, une nouvelle découverte. Mais ces créatures ne correspondent jamais aux attentes ultimes de leurs créateurs, et il y a pire : ne supportant pas la vision de leurs échecs successifs, assoiffés par leur recherche de savoir, et incapables de comprendre à quel point ils sont responsables des créatures intelligentes qu'ils ont ainsi conçues, les disciples de Fomalhaut abandonnent chacune de leurs créations, ou les envoient aux membres de la C.C.C. pour expérimentations. Par la suite, ce mouvement ira en s'amenuisant, pour ne constituer aujourd'hui qu'une façade de la Lame parmi d'autres.

Organisation

• Introduction



La Force repose sur deux structures parallèles et complémentaires : la première, le Quadrivium, a été instituée par Ganesha après la disparition de Merlin ; alors que les Compagnies fonctionnaient par spécialité élémentaire, le Quadrivium s'articule d'après les capacités guerrières et scientifiques des Adoptés. Il est constitué de quatre mouvements qui reprennent les noms des quatre Constellations principales : Aldebaran, Gardienne de l'est, Regulus, Gardienne du nord, Antares, Gardienne de l'ouest, et Fomalhaut, Gardienne du sud ; chacune abrite une ou deux

Étoiles. Elles englobent ainsi symboliquement les différentes visées de l'Arcane, et tous les Nephilim de la Force, à l'exception des latreuos dont l'orientation n'est pas encore déterminée, se doivent d'intégrer l'une de ces Constellations.

La seconde structure est celle des Compagnies, au nombre de sept : celles-ci n'existent désormais qu'à titre ponctuel, et sont formées pour faire face à un type de danger urgent, précis, et centré sur un caractère élémentaire. Leur organisation intérieure est totalement différente de celle du Quadrivium. Cette structure est beaucoup plus fragile qu'elle n'en a l'air, lorsque l'on sait que, si les dirigeants du Quadrivium sont des fidèles du Prince actuel, ceux des Compagnies (voir en particulier le Conclave du Lion Chrysopéen, dans les Pratiques) n'attendent que le retour de Merlin pour détrôner le nouveau Prince.

• Quadrivium : Aldebaran

Aldebaran, sous le signe du Taureau, est symbole de fougue, de puissance et de souveraineté guerrière. Elle réunit deux Étoiles combattantes : la Cathaïra, qui regroupe les guerriers les plus susceptibles de lutter efficacement contre le Khaïba, et les Drakadors, dompteurs des effets Dragon. Les Adoptés d'Aldebaran sont tous des soldats d'élite, formés à des techniques de pointe et qui constituent la face la plus visible de l'Arcane.

LA CATHAÏRA

Unité guerrière élite de l'Arcane, l'Étoile de la Cathaïra est spécialisée dans la lutte contre le Khaïba. Elle est essentiellement composée de kandjar, recrutés parmi les plus meurtriers, mais ayant toujours fait preuve d'une obéissance sans failles et d'une fidélité aveugle à l'Arcane ; ce n'est qu'après une période de probation et d'entraînement d'au moins six mois au sein même de la Cathaïra que ces soldats pourront prendre part aux missions ; de telles machines à tuer peuvent en effet se

révéler rapidement incontrôlables si elles ne sont pas étroitement surveillées. Les cathaïroi, surnommés « les Déments », s'emploient quotidiennement à une formation au regard de laquelle la vie de légionnaire s'apparente à de paisibles loisirs. Ils sont souvent extrémistes, et leur haine envers les Khaïbas, qu'ils soient ou non kuru (ce terme désigne pour la Force les Khaïbas involontaires, horrifiés par leur nature et désirant à tous prix être soignés), ne connaît guère de limites ; il est souvent délicat d'exiger de leur part un travail en finesse. Les unités de la Cathaïra sont toujours appelées à effectuer des missions à très haut risque, et ceci uniquement lorsque l'Arcane a statué sans appel de la mort d'un Khaïba. Le recrutement des Déments est d'une dérisoire simplicité et dépasse très souvent le cadre initiatique officiel : l'aspirant doit en effet vaincre un cathaïros en combat singulier ; il peut ainsi arriver, même si le fait reste exceptionnel, qu'un latreuos particulièrement doué ou chanceux parvienne à tuer un ancien Dément et soit hissé d'office aux titres de kandjar et cathaïros. L'Arcane encourage insidieusement cette pratique, qui oblige chacun des appartenants à l'Étoile à surveiller constamment ses arrières. En revanche, l'esprit interne de la Cathaïra est extrêmement soudé, et chacun de ses membres, dès lors qu'il est parvenu à s'y faire admettre, sait pouvoir compter sur ses comparses en toute occasion. Une formation type de la Cathaïra regroupe cinq membres : le chef de mission, toujours un régent, soigneusement sélectionné en fonction de son charisme et surtout de son autorité, deux combattants aguerris, expérimentés et surtout complémentaires, une Ombre et un Crucifié. Les Ombres, qui représentent pour le moins la moitié des membres de la Compagnie du Plomb, sont investis du droit de porter des armes d'orichalque ; souvent des Faërim retenus pour leur remarquable constitution, ils ont appris à supporter la proximité du métal maudit et sont les ultimes exécutants ; peu de Nephilim conservent ce poste plus de dix ans, alors que le maniement de l'orichalque affaiblit rapidement leur pentacle. Le terme de Crucifié désigne quant à lui un type de guerrier tout à fait spécial, dont l'existence n'est connue que dans le cercle de la Force ; il s'agit en effet de cathaïroi ayant subi un conditionnement complexe qui leur permet de générer spontanément, puis de contrôler — en théorie du moins — un effet Khaïba. Si cet état excède les vingt minutes, le Crucifié accumule 5 % de chances par round de rester prisonnier du Khaïba ; de plus, lorsqu'il est sous son emprise, le Bourreau devient totalement instable et le chef régent doit faire preuve de la plus grande circonspection, sous peine de devoir faire face à deux monstres au lieu d'un. Il est à noter que l'état de Crucifié est irréversible ; en aucun cas ce dernier ne pourra prétendre par la suite accéder à d'autres fonctions au sein de l'Arcane. Cette frustration, ajoutée à la répulsion qu'ils inspirent bien souvent, fait de ces êtres de dangereux psychopathes, impropres à la vie communautaire : la Cathaïra est leur unique famille, la destruction leur unique raison d'être, et les Adoptés de l'Arcane XV ne sont pas plus féroces qu'eux.

Autour de la Cathaïra plane un autre sombre secret ; il n'est pas rare en effet que des groupuscules externes fassent secrètement appel à leurs services, qui sont évidemment extrêmement cher payés, en s'adressant à l'adamantin d'Aldebaran. Il s'agit le plus souvent d'autres Arcanes majeurs, mais il arrive que des Nephilim orphelins particulièrement bien renseignés viennent frapper à la porte de la Cathaïra. On murmure même que, sous l'autorité d'un adamantin peu scrupuleux, ces mercenaires ont déjà œuvré pour des humains, voire des sociétés secrètes. La

Lame, cela ne surprendra personne, se défend énergiquement de ce type d'accusations, et veille désormais à l'intégrité des dirigeants d'Aldebaran.

LES DRAKADORS

Alors que la Cathaira regroupe des soldats féroces et surentraînés, les Drakadors se définissent plus volontiers comme des artistes. S'ils sont destinés à lutter contre les effets Dragon, ce n'est pas pour autant qu'ils les haïssent, loin de là ; en effet, ils considèrent que les effets Dragon ne sont qu'une catégorie de Nephilim « animaux ». Cela donne à réfléchir, lorsque l'on se souvient que les Nephilim Nouveaux (ceux qui sont nés après Atlantys) ont vu le jour exactement de la même façon qu'un effet Dragon : lors d'une conjonction ou une manifestation élémentaires particulièrement puissantes... De là à conclure que les effets Dragon sont des Nephilim inachevés, ou les Nephilim des effets Dragon particulièrement réussis, il n'y a qu'un pas, que les Drakadors ont franchi depuis bien longtemps. Ils ont rapidement compris que la férocité de ces créatures n'était bien souvent due qu'à leur méconnaissance du monde, et à l'incompréhension des Immortels qui croisaient leur chemin.

Quadrivium : Antares

Antares est placée sous le signe du scorpion, dieu de la chasse chez les Mayas et familier vengeur de la Déesse Artémis chasseresse ; le scorpion est aussi porteur d'un caractère insidieux, sournois et dangereux. Antares abrite deux Étoiles, les khamsins, espions, chasseurs et assassins, et les Forges, des techniciens spécialisés dans la fabrication des armes les plus variées, destinées à servir les autres Étoiles de l'Arcane.

LES KHAMSENS

Le khamsin est un vent de sable égyptien, analogue au sirocco ; et ceux qui ont déjà eu affaire à ce type de Nephilim ne contesteront pas son caractère insaisissable, s'ils ont eu suffisamment de chance pour les apercevoir. Également appelés « les Génies Invisibles d'Artémis », les khamsins sont de remarquables chasseurs, pisteurs, limiers ou espions : leur fonction comporte avant tout un caractère de repérage, ils ne passent que rarement à l'action et lorsqu'ils le font, c'est à la manière des ninjas ou des Assassins : on ne les voit pas, on ne les entend pas et de toute façon il est déjà trop tard. Les khamsins sont recrutés uniquement parmi des Pyrim au simulacre très souvent féminin (en raison de leur plus grande souplesse et légèreté), toujours jeune et surentraîné. Ces Pyrim subissent, sous la direction des membres de la Confrérie Coaxiale de Chiron, une transformation de leur pentacle et de leur métamorphe, destinée à faire d'eux des chasseurs hors pair aux sens aiguisés. Ce nouveau métamorphe est appelé Basilic, et ne se rencontre qu'au sein de l'Arcane ; la transformation n'est pas irréversible et les membres de la C.C.C. ainsi que la Tempérance maîtrisent les techniques propres à leur rendre leur essence d'origine ; l'existence de ce métamorphe n'est pas un secret, mais il est suffisamment rare pour que la majorité des Nephilim l'ignorent. Les khamsins sont particulièrement insidieux, et savent user de la terreur à la manière des plus grands inquisiteurs : leur regard et leur maintien reptiliens, le feu menaçant et instable qui couve en eux, sont propres à terrifier n'importe quel humain normalement constitué. Ils utilisent volontiers des

LE BASILIC

Ka-élément : Feu

Humeur : colérique sec

Portrait chinois : Si j'étais...

- Un phénomène naturel : une éclipse
- Un métal : l'acier
- Un animal : le loup, pour sa patience à l'affût
- Une couleur : gris
- Un être mythologique : Actéon
- Un être humain célèbre : Catherine de Médicis
- Une activité humaine : la chasse
- Une œuvre : Le Fils du Loup, de Jack London
- Une arme : une dague effilée
- Un objet : un silencieux

Métamorphoses :

- Visage : yeux reptiliens noir abîme
- Mains : griffes en pierre acérées
- Peau : caméléon
- Odeur : feu couvé
- Voix : basse et sifflante

Particularités : tout Pyrim qui devient basilic voit ses compétences d'adaptation et de discrétion augmenter de 20 %, à l'exception des compétences de vigilance, filature et silencieux, qui augmentent de 50 %. Ses cinq sens deviennent extraordinairement acérés, et les nouvelles facultés de sa peau lui permettent de se dissimuler facilement. En revanche son charisme baisse de quatre points, et toutes ses compétences sous la racine de société de 25 %, en raison de l'intense sentiment d'inquiétude et de mal être qu'éprouve tout être vivant qui lui est confronté.

armes blanches, de préférence armes de jet, savent apprécier l'efficacité d'armes à feu légères, et sont de grands amateurs de poisons dont ils enduisent systématiquement leurs armes ; on dit que la morsure même du Basilic est venimeuse, mais aucun d'entre eux n'a jamais accepté de le confirmer. Il s'habillent volontiers dans des couleurs sombres et portent en général un ample manteau qu'ils peuvent enlever rapidement afin de profiter de leur plus extraordinaire particularité : en effet, leur peau et leur système pileux, d'ordinaire d'un gris assez terne, possèdent l'étrange

capacité, comme celle du caméléon, de changer de couleurs et de motifs au gré de leur volonté ou, plus instinctivement, de leur environnement. Cette métamorphose est comme les autres très progressive : elle se traduit d'abord par une légère capacité de la peau à absorber la lumière pour se fondre dans l'ombre, à adopter certains reflets selon l'environnement ; à partir de dix points investis, le Nephilim devient capable de contrôler les changements, puis la métamorphose s'affine, et à partir de quinze points elle varie selon la lumière, les couleurs, mais aussi les motifs. Si le chiffre n'est pas officiel, on sait que la moitié au moins des khamsins appartiennent au Conclave du Lion Chrysopéen (voir les Pratiques).

LES FORGES

Cette Étoile est composée de techniciens, d'ingénieurs, de forgerons, travailleurs acharnés et concepteurs des armes les plus diverses et sophistiquées qui soient. Les Forgerons entretiennent tout un réseau de relations avec différents groupuscules militaires ou commerciaux et avec des Adoptés de l'Empereur, ce qui leur permet d'avoir accès à tous les types d'armes à feu existants, même les plus rares ; leurs spécialités sont la fabrication d'armes blanches et la transformation d'armes déjà existantes, qu'il s'agisse de simples améliorations techniques ou d'opérations magiques extrêmement complexes. Ainsi, les Forgerons travaillent régulièrement à la fabrication d'armes personnalisées, selon les demandes des Adoptés ; ils sont capables de concevoir des armes artefacts extraordinaires, telles par exemple les arcs des jumeaux Artémis et Apollon qui touchaient toujours leur cible, ou encore l'épée confiée à Lancelot par la Dame du Lac ; cependant cet art, extrêmement développé lorsque Héphaïstos lui-même était adamantin de la Force ou sous Merlin, est aujourd'hui en passe d'être oublié alors que les nombreuses techniques du vingtième siècle, solution de facilité, offrent un accès beaucoup plus simple à des armes exceptionnelles.

Les Forgerons sont enfin capables de modeler, à l'instar des sociétés secrètes, des armes en orichalque destinées à lutter contre les Khaïbas et les effets Dragon ; les Forgerons saturniens, puisque tel est leur nom, sont peu nombreux et respectés, car l'art de forger le métal noir est délicat, risqué et lent : le nombre de précautions à prendre pour le manier sans mettre trop en danger le Nephilim est impressionnant ; la formation de Forgeron saturnien prend pour cela au minimum cinq années, et n'est accessible qu'à partir du grade d'éveillé lustral. Contrairement aux Ombres de la Cathaïra qui ne manipulent le métal que dans le cadre de l'entraînement et des missions, les Forgerons le côtoient tous les jours et sont ainsi très rapidement affaiblis ; ils ont en conséquence mis en place un système de roulement, dans lequel chaque Forgeron saturnien reste en place deux ans et rejoint ensuite pour trois ans les Forgerons classiques, le temps de reconstituer la solidité de son pentacle.

Quadrivium : Fomalhaut

C'est le poisson qui représente Fomalhaut, animal tourné vers la fertilité et la vie, et qui symbolise le cycle éternel de la matière vivante, la transformation de cette matière, mais également tout ce qui a trait à la vie humaine. Fomalhaut concentre deux Étoiles, les Disciples de Rebis, alchimistes à la recherche de la perfection et de la pureté de la matière magique, et l'Ordalie Héliologue, qui lutte contre les humains porteurs de magie Nephilim.

LE SCORPION

Une tradition d'armes artefacts a néanmoins perduré : lorsque sa formation de kandjar est achevée, chaque membre de la Force conçoit avec l'aide des Forgerons une arme spécifique qui le représentera et sur laquelle sera inscrit un reflet de son pentacle. Cette arme, appelée Scorpion et que l'Adopté gardera précieusement toute sa vie, est investie d'une partie du Ka du Nephilim concerné : elle est à ce point liée à son porteur qu'elle fait montre d'une forme limitée d'intelligence : elle ressent la présence de Ka pervers et peut en avertir empathiquement son propriétaire ; elle évolue avec lui et lui confère un bonus au combat de 3 % par mois jusqu'à 30 %, puis de 5 % par an sans limitation (ainsi, il arrive que d'anciens Adoptés acquièrent une maîtrise de leur Scorpion dépassant les 100 %) ; comme chaque Nephilim est différent, chaque Scorpion l'est aussi et les Forgerons mêmes ne peuvent jamais prévoir quelles étranges capacités il pourra développer au contact de son maître.

LES DISCIPLES DE REBIS

« L'initié ne méprise rien de ce qui est inférieur ; il envisage comme sacrés jusqu'aux instincts les moins nobles, car ils sont le stimulant nécessaire de toute action... Ce qui est vil ne doit pas être détruit, mais ennobli par transmutation, à la manière du plomb qu'il faut savoir élever à la dignité de l'or » (WIRT, 176).

S'il est une science occulte qui intéresse la Force, il s'agit bien de l'alchimie. L'Arcane n'apprécie guère la kabbale, qui fait appel à des créatures issues d'une source magique différente de celle des Nephilim, elle use volontiers de magie, car elle y voit la pureté et l'immédiateté du rapport aux champs magiques primordiaux, mais l'alchimie reste son domaine de prédilection. En effet, le principe originel de l'alchimie implique la transformation de la matière, qu'elle soit organique, inanimée ou magique, or la finalité suprême de la onzième Lane d'Akhénaton est après tout de trouver un moyen de rendre au pentacle sa pureté d'origine ; pour cela il faut comprendre la nature du Khaïba comme celle du Nephilim, et les élever magiquement jusqu'à la plus haute essence, par la transmutation, par l'alchimie... Les aspirants au grand œuvre de l'Arcane se sont reconnus immédiatement à travers la personnalité de Rebis, l'une des cinq figures du Glorieux Alliage, d'abord parce que Rebis l'Androgyne rappelle, par son caractère monstrueux, le Khaïba et la déchéance, mais surtout parce qu'il est un symbole de la dualité.

En effet, le processus alchimique permet de créer des doubles alchimiques de l'inventeur, voire des créatures indépendantes dans le cas du golem, et certaines expériences douloureuses rappellent que la frontière qui sépare le Nephilim du Khaïba, la créature saine du monstre, est parfois ténue. L'Étoile est composée exclusivement de Nephilim de la Force ayant dépassé le stade de latreuos, elle se refuse à employer les services d'humains ou d'autres Arcanes et exige de ses membres un sérieux à toute épreuve et une grande disponibilité ; en revanche, la hiérarchie interne n'est pas très prononcée puisque le travail de l'alchimiste est souvent solitaire. Les disciples de Rebis privilégient pour leurs refuges des lieux isolés, clos et d'une sécurité

totale, car ils se livrent aux expériences alchimiques les plus dangereuses ; si leur travaux s'articulent principalement autour de la fabrication de golems, ils ne négligent pas pour autant les autres aspects de cette science occulte. Ils manipulent évidemment volontiers l'ambre, à la recherche de l'œuf alchimique, en tant que cette matière est synonyme de création et de fertilité, tout comme le poisson de Fomalhaut, mais surtout parce qu'il s'agit de la voie de leur maître Rebis ; il leur arrive également d'inventer certains autres artefacts capables d'aider les autres Constellations. Ainsi, un alchimiste inventeur du nom de Thoséopheüs — ce nom est d'ores et déjà promis à la postérité — qui se trouve être depuis six ans adaman-tin de Fomalhaut, a inventé un artefact majeur dont il préserve jalousement le secret, mais qui semble permettre à son utilisateur de modifier à son gré la structure élémentaire des Khaïbas, les forçant à adopter l'une des formes décrites dans le corpus de la seconde édition de Nephilim, en pages 302 et 303.

UN PEU DE NUMÉROLOGIE...

Le chiffre deux est primordial au sein de la Force ; d'abord parce que, par réduction théosophique du chiffre onze représentant l'Arcane, on obtient deux (la réduction théosophique consiste en l'ajout de chacun des nombres qui composent un chiffre, jusqu'à obtenir un nombre compris entre un et dix. Par exemple, la réduction théosophique de 1997 est 8, puisque $1 + 9 + 9 + 7 = 26$, et $2 + 6 = 8$), mais surtout parce que la Force est le pivot des vingt-deux Lames. En effet, chaque Arcane trouve dans le reste du Tarot une seconde lame qui la complète, et dont le chiffre ajouté au sien donne un total de vingt-deux, nombre du tarot ; or deux Arcanes font exception : il s'agit du Bateleur, commencement et fin de tout, en lequel le chiffre vingt-deux est inscrit par nature, et de la Force. A onze aucun autre nombre ne peut être ajouté pour faire un total de vingt-deux, sauf lui-même, donc la Force est au centre, et chacune des autres Lames trouve sa lame jumelée par symétrie par rapport à la Force (Arcanes 10 et 12, 9 et 13, etc.). Cette dualité, déjà remarquée dans l'étude de l'Esprit de la Lame, s'en trouve renforcée. Analogiquement parlant, elle symbolise le Nephilim par opposition à tous ses doubles potentiels, monstrueux ou divins, et l'alchimie retrouve cette dualité principalement dans la création des golems et simulacrons.

L'ORDALIE HÉLIOLOGUE

Il existe au sein de l'Arcane un vieil adage énochéen, que l'on pourrait grossièrement entendre comme « rendons à César ce qui lui appartient », mais que les jeunes Adoptés de Fomalhaut préfèrent malicieusement traduire par « chacun son troupeau et les vaches seront bien gardées ». Autrement dit, et la lame a depuis longtemps renoncé à faire entendre ses idées dans ce domaine car elles vont à l'encontre d'une des pensées Nephilim fondamentales, ni le champ magique du Soleil, ni celui de la Lune Noire n'intéressent la Force. Le Sentier d'Or leur apparaît comme une dangereuse utopie, voire une aberration : les Adoptés de l'Arcane considèrent le

champ du Soleil comme une énergie parallèle, dont il est nécessaire d'utiliser la source magique, un peu à la manière dont les humains utilisent l'électricité, mais certainement pas de l'intégrer à sa propre nature magique. Le rôle des membres de l'Ordalie est donc de lutter aux côtés de la Maison-Dieu contre les utilisations d'artefacts et focus par des humains, de chercher et libérer les Nephilim en stase, en ombre ou en narcose, et les homoncules. Ils luttent contre l'utilisation de la magie Nephilim par tout être qui n'est pas des leurs — humain ou Selenim. L'un des premiers soucis de l'Ordalie Héliologue est logiquement celui de l'étude du simulacre ; pour ces adeptes de la pureté et de l'exclusivité du Ka, deux éléments viennent en effet déranger l'ordonnance naturelle du pentacle : la trace de la blessure originelle de l'orichalque, et celle, plus récente, du Ka Soleil humain. Contrairement aux Adoptés du Chariot, ils ne considèrent pas leur simulacre comme une belle mécanique qu'il se doivent d'entretenir soigneusement, mais comme une prison qui empêche le métamorphe d'exprimer sa nature. Les membres de l'Étoile apprennent à effacer de leur mieux l'influence que peut avoir sur leur corps la conscience dissimulée de l'humain ; pour cela ils s'astreignent chaque jour à un entraînement corporel proche de celui des moines bouddhistes, et passent des heures à se concentrer sur leur unité magique, à voir le monde uniquement en vision Ka, et à réfréner le plus possible les instincts humains qui imprègnent leur véhicule corporel. Ainsi, ils mettent un point d'honneur à ne jamais dissimuler leurs métamorphoses, dans quelques circonstances que ce soit ; ils utilisent la magie en public, sans pourtant le faire avec ostentation ; ils dorment de moins en moins et ne se nourrissent pratiquement plus, grâce à des effets magiques de Terre ; en bref, ils refusent de voir l'humain en eux et recherchent leur nature et leur être vrais.

L'Ordalie Héliologue est certainement la seule Étoile à respecter les Khaïbas, parce que ses membres estiment que le Khaïba est une simple manifestation du métamorphe vrai du Nephilim, qui cherche à prendre le dessus sur le corps humain ; ainsi il ne faut pas lutter contre lui, mais essayer de le contrôler. Les Adoptés de l'Ordalie ne sont pas des chercheurs, il ne leur viendrait pas à l'idée de provoquer volontairement un Khaïba pour observer la manière dont il lutte avec le Ka Soleil ; ils se contentent d'être là. S'ils ne luttent pas ouvertement contre les Adoptés de la Lune, ils ne laissent pas de les mépriser ; en effet, ils estiment qu'adopter un corps animal est une erreur monumentale, dans le sens où les instincts de l'animal doivent nécessairement entrer en conflit avec ceux du métamorphe.

Enfin, l'Ordalie est peut-être la structure de la Force la moins concernée par la guerre froide entre partisans de Merlin et du nouveau Prince, entre conservateurs et réformistes : sa vision de l'histoire est cyclique, elle estime que la lutte reste toujours la même, mais avec des moyens différents, chaque événement se répétant à l'infini et trouvant ses correspondances à d'autres époques. De la sorte, ils pensent que la lutte contre le Dragon n'a été qu'un reflet de l'Apocalypse, tout comme l'ont été d'autres événements majeurs tels la lutte de Lug contre Balor ou le combat des Dieux contre les Titans. Elle suivra donc sans hésiter celui qui aura su, par la force du destin, se placer à sa tête.

LES ASCÈTES

Les meilleurs de tous les Ordaliens, une fois qu'ils ont atteint des sommets dans cet art d'éveil de leur être, peuvent devenir des Ascètes. Ceux-ci sont très peu nombreux (on peut estimer que le nombre d'Ascètes en France ne dépasse pas une dizaine) et particulièrement respectés. Ils sont parvenus à se libérer totalement des contraintes de leur corps humain ; contrairement à la plupart de leurs frères, ils sont totalement asexués, à savoir qu'ils se sont débarrassés de cette tendance qu'acquière les Nephilim à finir par préférer l'un des deux sexes humains, et cela se ressent dans leur simulacre, qui devient totalement androgyne. Bien souvent, ils adoptent des simulacres ayant le Ka Soleil le plus faible possible : on les verra souvent incarner des vieillards, des enfants, des exclus, des malades, des « monstres » humains... Ils sont à l'abri de tout risque d'ombre, n'ont plus aucun besoin corporel et n'utilisent absolument plus leurs sens humains ; leur métamorphe, enfin, est souvent incroyablement développé. Pour marquer symboliquement leur avancée, ils se brûlent les yeux, cautérisent leurs narines, et subissent une opération chirurgicale qui leur fait perdre les trois autres sens. On comprendra que leur allure générale soit rien moins qu'étrange ; aussi les surnomme-t-on souvent les Difformes. Leurs perceptions magiques sont extraordinairement développées ; ils ressentent à des kilomètres la présence d'une stase, vide ou non, d'un homoncule, d'un frère en narcose ou en ombre, l'utilisation des trois formes de magie, un laboratoire alchimique... Certains parviennent même à voir les champs de Lune noire, mais en contrepartie, ils sont, plus encore que leurs frères, infiniment sensibles à l'orichalque et totalement incapables de l'approcher ; aucun homme portant le métal noir ne peut espérer surprendre un Ascète.

Note aux Meneurs de jeu :

D'un point de vue technique, il n'est pas conseillé au maître de jeu d'accorder le rang d'Ascète à l'un de ses joueurs sans y avoir soigneusement réfléchi : il s'agit non seulement d'un personnage très puissant, mais surtout très difficile à jouer.

Quadrivium : Regulus et la Confrérie Coaxiale de Chiron

Regulus est placée sous le signe du Lion, puissance souveraine et lumineuse, qui représente certainement la face la plus précieuse et la plus ésotérique de l'Arcane. A la différence des trois autres, elle n'est constituée que d'une seule Étoile, l'Étoile la plus secrète de la Lame : la majorité des Adoptés ignore même l'existence de cette quatrième Constellation, pour la simple raison qu'elle ne recrute ses membres qu'à partir du stade de régent, et uniquement pour les meilleurs d'entre eux. Cette Étoile est appelée la Confrérie Coaxiale de Chiron (le centaure Chiron, rappelons-le, avait appris des dieux les arts de la chasse et de la médecine), et est un exemple rarissime d'union entre deux Arcanes : en effet la C.C.C. est composée pour moitié de membres de la Force, pour moitié d'Adoptés de la Tempérance ; l'autorité est donc partagée entre un adamantin et un haut dirigeant de l'Arcane XIV. Leur principale activité consiste à trouver des armes et des remèdes contre le Khaïba, la nar-

cose, les effets Dragon... bref à unir les talents de guérisseurs, de chercheurs et de soldats des deux Lames : cependant il n'est pas question d'application, mais bien de théorie et d'expérimentation. Qui dit expérience dit cobayes, ce qui explique le caractère très secret de l'Étoile ; il est certain que la communauté Nephilim apprécierait moyennement de savoir que n'importe lequel d'entre eux peut à tout moment être enlevé pour se voir transformé malgré lui en Khaïba, ou être plongé en ombre, pour finir sous les scalpels de savants fous. En effet il ne suffit pas aux membres de la C.C.C. de trouver des remèdes : ils veulent surtout comprendre les mécanismes dans le sens de la corruption comme de la guérison. Et l'Étoile s'est «humanisée», puisque depuis deux siècles ils relâchent les sujets ayant survécu et à peu près bien supporté le traitement, en leur ôtant magiquement le souvenir de ce qu'ils ont subi : auparavant les malheureux qui finissaient aux mains de la C.C.C. étaient condamnés d'office. L'Arcane protège et supporte de son mieux les membres éminents de la C.C.C. : elle considère que cette Étoile représente les plus grands espoirs de la Force. L'idée centrale autour de laquelle gravitent toutes les recherches consiste à en considérer le pentacle comme une entité spirituelle et matérielle, un mécanisme subtil et complexe qui peut, comme tout autre organe, être modifié, travaillé, transformé. La seule différence entre un pentacle de Kaïm et celui d'un Déchu réside dans la pureté du Ka : il suffit donc de trouver un moyen de combattre la souillure première de l'orichalque pour atteindre l'Agartha. A l'inverse des champs du Soleil et de Lune Noire qui, nous l'avons dit, n'intéressent pas la Force, Khaïba, effets Dragon, homoncles, stases, sont des éléments directement liés à la blessure du champ saturnien : plus important, le Khaïba est toujours la conséquence d'une augmentation incontrôlée du Ka, or le Ka et l'orichalque se détruisent mutuellement puisque les armes forgées dans le métal noir perdent de leur puissance à chaque confrontation. Le jour où les membres de la C.C.C. parviendront à appréhender les mécanismes qui lient tous ces éléments entre eux et à résoudre certaines questions essentielles (pourquoi les Homoncles conservent-ils leur énergie magique alors qu'ils ont été diminués et sont en permanence confrontés à l'orichalque ? Que signifient les différentes manifestations de Khaïba ? Comment l'essence du Khaïba et l'orichalque s'opposent-elles ? Pourquoi certains Kaïm ont-ils subi la déchéance alors que pas une arme d'orichalque ne les avait touchés ? etc.), on peut sans doute prévoir un bouleversement total de toutes les conceptions qui sont celles des Nephilim depuis la chute d'Atlantys.

Les Compagnies

Les Compagnies sont nées en même temps que la Force, et elles représentent sa base institutionnelle la plus stable et la plus durable ; elles ont connu leur apogée sous Merlin, alors que la Force était investie en quasi totalité dans la lutte contre le Dragon. Simples et fonctionnelles, elles sont chacune liée à un des sept éléments : ainsi, la Compagnie de l'argent lutte contre toutes les manifestations (Khaïbas, effets Dragon, magie pervertie...) liées à la lune, la Compagnie du cuivre représente la terre, la Compagnie du fer le feu, la Compagnie du mercure l'eau, la Compagnie de l'étain l'air, la Compagnie du plomb l'orichalque ; la dernière Compagnie, celle de l'or, s'occupe enfin de tous les problèmes associés à la magie humaine. Cependant, le nouveau Prince de la Force a modéré leur importance et amoindri leur rôle afin d'exorciser de son mieux l'image de Merlin et de donner une nouvelle image à

l'Arcane ; les Compagnies sont désormais considérées comme une institution parallèle, qui ne devient active qu'à titre exceptionnel. Ganesha a ainsi scindé chaque Compagnie et partagé les membres selon leurs spécialités, en Constellations, estimant qu'une telle dispersion affaiblirait les liens qui avaient pu se nouer entre les anciens membres ; son premier mouvement avait été d'éliminer purement et simplement les Compagnies, mais il a dû renoncer face à la puissance des anciens compagnons de Merlin. Il serait pourtant abusif de définir les deux structures comme rivales : il existe entre elles des tensions politiques certaines, mais elles progressent vers un but commun et oublient leurs dissensions dès qu'il s'agit de faire face à un danger extérieur. Chacune des Compagnies est ainsi constituée de Nephilim en provenance des quatre Constellations : tout membre de la Force, sans aucune exception, y connaît sa place potentielle et son rang interne. Soit l'Adopté choisit la Compagnie liée à son élément, soit il intègre celles du plomb ou de l'or, à l'exception des latreuos, qui ne peuvent dépasser le titre de Damoiseau et sont limités d'office à leur élément. Les critères de progression sont par ailleurs très différents des critères internes aux Constellations, et ne correspondent que très rarement, puisque cette progression dépend de critères plus anciens et souvent liés aux choix politiques de l'initié : ainsi, un kandjar peut parfaitement posséder le titre de Chevalier à l'intérieur de la Compagnie, et se retrouver le supérieur d'un Nephilim qui est plus gradé que lui à l'intérieur de son Étoile : ceci ne va évidemment pas sans occasionner quelques troubles internes, raison supplémentaire pour ne convoquer les Compagnies qu'à titre exceptionnel.

RÉUNION D'UNE COMPAGNIE LE CONSORTIUM SUPRÊME

Les Compagnies ne se réunissent, on l'a vu, qu'à l'occasion d'une mission extraordinaire, qui nécessite un effectif important et rapidement organisé. Par exemple, la Compagnie du Mercure est intervenue il y a un an, alors que les Mystères d'Eleusis avaient étendu à un Khaïba de l'eau leur technique de clonage des créatures magiques ; le résultat fut catastrophique, le double naquit encore plus monstrueux que l'original et tous deux échappèrent aux Mystes, ce qui n'était pas en soi une mauvaise chose, mais s'attaquèrent rapidement à tout ce qui semblait avoir des velléités d'existence, ce qui était nettement plus grave. L'expérience avait eu lieu en Grèce, et comme les Adoptés de la Force présents ne parvenaient pas à arrêter les monstres, le plus gradé d'entre eux — un ordi-
nand — joignit immédiatement l'Enchanteur du Mercure pour demander la constitution de la Compagnie en Grèce, ainsi que l'aide de la Compagnie de Turquie. Il n'existe pas vraiment une Compagnie par pays : le nombre d'Adoptés intervenants dépend de la gravité et de l'urgence de la situation, ainsi que de la disponibilité des membres. Les Compagnies doivent également être prêtes à tout moment à réunir le Consortium Suprême, union de toutes les Compagnies en vue d'une lutte à échelle terrestre : tous les cinquante ans, le Consortium est appelé à se former à titre d'entraînement, mais il n'a jusqu'à aujourd'hui été sérieusement réuni qu'en une seule occasion, celle de la lutte contre le Dragon. Ganesha ne se berce pas d'illusions : lors de l'Apocalypse, il est hautement improbable que les Enchanteurs laissent les rênes au Quadrivium, et le Consortium Suprême est d'ores et déjà prêt à s'assembler pour y faire face.

Initiation



Il existe sept rangs d'initiation au sein du Quadrivium, et sept également au sein des Compagnies. Le lecteur l'aura compris, ces deux progressions ne sont absolument pas parallèles, et se freinent l'une l'autre. Il n'existe pas de règle générale, mais on peut affirmer sans se tromper de beaucoup qu'un Adopté ayant dépassé le grade d'éveillé lustral ne pourra prétendre à un grade supérieur à celui de veneor à l'intérieur des Compagnies, et inversement.

Initiation : Quadrivium

LE LATREUOS :

Du grec «latreuein», servir, le latreuos est au seuil de l'Arcane ; il ne lui est demandé aucune compétence particulière, et n'importe quel Nephilim peut prétendre à ce titre. Il effectue des tâches simples pour la Force, et est entièrement libre de vadrouiller d'une Constellation à l'autre pour observer ce qui s'y passe ; il a également la possibilité de suivre l'entraînement des kandjars ou des heimatlos et d'assister à certaines réunions. Le stellaire ne lui sera apposé qu'à un échelon supérieur, et le latreuos est libre de quitter l'Arcane lorsqu'il le désire, sans condition ; on l'aura compris, ce rang n'est pas réellement intégré à la Force, et s'apparente à un stade d'observation destiné à bien faire comprendre au futur Adopté le niveau d'exigence et de rigueur qu'on attendra de lui par la suite, ainsi que l'entière et personnelle responsabilité de son engagement dans l'Arcane.

Conditions : aucune

L'HEIMATLOS :

Lorsque le latreuos a fait montre d'une réelle volonté d'intégrer définitivement l'Arcane, et après une période d'observation variable qui dépend de sa motivation et de son comportement, il devient heimatlos et se voit graver son stellaire. Il doit alors prendre conscience de son statut de Déchu, d'apatride et du long chemin qu'il aura à effectuer pour retrouver la pureté originelle de son Ka. C'est souvent une période d'intense désespoir qui constitue une nouvelle forme de sélection ; l'heimatlos doit alors intégrer une Constellation, à l'exception de Regulus. Il la servira durant au moins une année, à la fin de laquelle il aura plusieurs choix à effectuer : celui de changer ou non de Constellation (auquel cas la période d'un an doit être totalement renouvelée), mais également celui de son statut dans une Compagnie, en fonction de ses convictions politiques.

Conditions : 30 % dans les Traditions suivantes : connaissance de l'Arcane XI, du Khaïba, des effets Dragon, de la narcose, de l'Ombre, de la magie humaine.

10 % dans la connaissance de l'Arcane XV.

LE KANDJAR :

Deux possibilités peuvent se présenter : soit l'heimatlos a choisi d'intégrer les constellations d'Aldebaran ou d'Antares, auquel cas il devient automatiquement kandjar s'il présente les conditions requises ; soit son choix s'est porté sur Fomalhaut, auquel cas il devra l'abandonner pour l'une des deux autres le temps d'achever sa formation de kandjar. En effet, et beaucoup d'Adoptés déplorent cette nécessité, tout membre de l'Arcane se doit de suivre à un moment ou l'autre une sérieuse formation guerrière. Ainsi, le stade de kandjar ne constitue pas réellement un échelon dans la hiérarchie ; il s'apparente davantage à un entraînement parallèle obligatoire avant une progression plus avancée : il ne s'agit pas réellement de conditions pour devenir kandjar, mais plutôt pour cesser de l'être.

Conditions : 50 % dans trois compétences ou 80 % dans deux compétences de confrontation.

Exception : pour prétendre à intégrer la Cathaïra, tout kandjar devra être maître (plus de 90 %) dans trois techniques de combat : une compétence de corps à corps (art martial, lutte, escrime...), une compétence de combat à distance (arme de tir, de jet...), et une troisième compétence au choix du candidat.

L'ÉVEILLÉ LUSTRAL :

Atteindre ce stade est souvent un grand soulagement pour la plupart des Adoptés ; leurs supérieurs commencent seulement à leur faire confiance et à leur conférer un minimum de responsabilités. Ils peuvent alors diriger des missions, s'occuper de l'initiation des nouveaux venus, choisir définitivement leur Constellation... Hélas tout cela n'est qu'un leurre, car c'est souvent lorsqu'ils sont éveillés lustraux que les membres de l'Arcane comprennent alors la réelle signification des Compagnies, et choisissent leur camp. Contrairement à ce qu'ils croient, ils sont certainement les plus surveillés et les plus manipulés de tous, car il est rare de voir un membre du Conclave du Lion Chrysopéen dépasser le stade d'éveillé lustral au sein de la Force, sauf lorsqu'il s'agit d'espions. Il est donc relativement difficile de dépasser le stade d'éveillé lustral, et seuls le pourront ceux qui auront fait preuve d'une fidélité sans failles à Ganesha. Ce que les supérieurs du Quadrivium semblent avoir des difficultés à comprendre, c'est que cette manipulation n'a pas toujours l'effet escompté : il suffit généralement que l'initié s'aperçoive de la manière dont on le considère en réalité pour commencer à penser que, décidément, tout irait bien mieux si Merlin revenait au pouvoir...

Conditions : 40 % dans toutes les compétences demandées aux heimatlos, 30 % en Mythes et Légendes, 20 % en Politique

RÉGENT :

L'Adopté ayant atteint ce stade hiérarchique commence à être initié aux plus hauts secrets de l'Arcane ; il a marqué définitivement son attachement aux valeurs représentées par le Prince actuel, et doit alors le rencontrer personnellement pour lui jurer fidélité. Il peut à ce moment — mais c'est loin d'être systématique — se voir confier la direction d'une Étoile au sein d'une région qui peut s'étendre à échelle nationale, et travaille directement sous les ordres d'un ordinand : il assure avec lui la gestion de son mouvement, participe aux séminaires de façon active, a le droit de recruter de nouveaux initiés parmi les Nephilim orphelins, et peut prétendre à intégrer la C.C.C. — quand il en a entendu parler.

Conditions : 50 % dans toutes les compétences demandées aux éveillés lustraux.

ORDINAND :

A partir de ce moment, il ne sera plus question réellement de grades, puisque rares sont ceux qui dépassent le stade de régent. Techniquement parlant, il ne devrait pas être permis aux personnages joueurs de devenir ordinands, puisque ceux-ci sont les dirigeants suprêmes d'une Étoile. La tradition veut que les ordinands soient au nombre de trois à la tête de cette Étoile, néanmoins ce nombre peut aller jusqu'à cinq lorsque le moment l'exige : c'est au Prince d'en décider. L'ordinand fait figure d'autorité absolue au sein de son Étoile et nul ne peut contester ses ordres, hormis évidemment ses supérieurs ; en théorie, il est possible de faire appel au Prince lorsque l'on refuse une directive d'un ordinand, mais en pratique il est rare que ce recours ait d'autres suites que l'exclusion définitive de la Lane. Il a pu néanmoins arriver par le passé que le Prince réponde favorablement à un appel de ce genre, mais les Ordinands impliqués n'en ont pas été inquiétés outre mesure : en effet ces personnages triés sur le volet font en général partie de l'entourage direct du Prince et leur parole a un poids indéniable dans la balance des décisions du trône.

Conditions : à ce stade, on peut considérer que tous les aspirants auront atteint des sommets dans toutes les compétences pouvant intéresser la Lane : ainsi, ils seront davantage sélectionnés selon leurs actions et leur personnalité.

ADAMANTIN :

Ces mystérieux personnages sont encore plus secrets que le Prince. Alors qu'il est possible de demander audience à ce dernier, il semble irréalisable de rencontrer un adamantin. Dirigeant unique d'une Constellation (il est facile d'en déduire que les adamantins sont au nombre de sept, chiffre décidément lourd de significations), il ne garde de liens qu'avec les trois à dix ordinands qui sont placés sous sa direction. Il est choisi par les autres adamantins, une fois que le Prince a donné son accord. Comme ils œuvrent dans l'ombre, on considère souvent que l'expression de leur volonté s'exprime par la bouche de ces Ordinands, eux-mêmes n'intervenant officiellement que très rarement, à l'exception de Logossa, adamantin d'Aldebaran, qui aime à rester visible et à appuyer son autorité de sa propre personne. Les adamantins sont à ce point pénétrés d'une fidélité à l'Arcane qu'il peut arriver que leurs actes outrepassent la volonté individuelle du Prince s'ils estiment que celui-ci est dans l'erreur ; comme

ils sont choisis en fonction de leur sagesse et de leur objectivité, et que leur fidélité n'est plus à démontrer, le Prince se range bien souvent à leur avis en cas de désaccord. Certains médisants vont jusqu'à parler d'un droit de veto...

Conditions : bien évidemment, ce qui était vrai concernant les Ordinands l'est bien davantage pour les adamantins. Les autres membres de ce conseil des sept ne recrutent que des personnages d'exception, après une réflexion qui peut durer des années.

Compagnies

On ne décrira pas en détail la hiérarchie interne aux Compagnies, pour la simple raison que, depuis la chute de Merlin, ce recrutement n'est pas strictement officialisé. Ainsi, c'est davantage au vu des convictions politiques et des actions d'éclat que des réelles compétences et capacités que les initiés peuvent franchir les grades hiérarchiques. Cette disposition, supposée encourager les Adoptés à suivre la ligne politique des Enchanteurs, présente de nombreux points faibles, tout au moins dans les premiers stades d'initiation. En effet, sont parfois promus des Nephilim qui se révèlent incapables de répondre aux attentes de leurs supérieurs, quand des personnages de valeur, mais moins enthousiastes, sont négligés et ainsi souvent perdus pour la cause des Compagnies. Les sept grades sont les suivants : damoiseau, compagnon, écuyer, veneor, seigneur, chevalier, Enchanteur. Hors l'implication politique, le mode de recrutement fonctionne souvent sur le mode médiéval des épreuves qualifiantes : tournois, joutes, mais également participation à des campagnes occultes, accomplissement de quêtes... Les Adoptés se doivent tous de suivre l'esprit de la Table Ronde, conception basée sur l'honneur et le respect des convenances chevaleresques. Quand on connaît l'existence du Conclave du Lion Chrysopéen, on peut noter une sorte de paradoxe, et c'est probablement mettre le doigt sur le plus grand problème des Compagnies : en effet, il existe une tension énorme entre la tradition représentée par la figure de Merlin, et l'exigence toute actuelle d'ambivalence et de subtilité politique. Les Enchanteurs constituent sur ce point une quasi perversion de l'esprit fier et droit des traditions celtique et chevaleresque. Aussi peut-on se demander si le grand Satyre aurait vraiment toutes les raisons d'être satisfait de leur travail.

Pratiques

Le Conclave du Lion Chrysopéen



Chacune des Compagnies est donc dirigée par un Enchanteur, et ces sept éminents personnages sont les seuls à ne pas avoir de fonction au sein des Constellations. Ils sont constitués des plus fidèles compagnons de Merlin, et si leurs noms ne sont jamais révélés, on sait qu'au moins trois grands chevaliers de la Table Ronde sont parmi eux. Les sept Enchanteurs constituent la tête du Conclave du Lion Chrysopéen, mystérieuse organisation qui fonctionne lorsqu'aucune Compagnie n'est constituée — à savoir la plupart du temps. Elle regroupe d'autres Adoptés, choisis par les Enchanteurs eux-

mêmes parmi les Nephilim les plus fidèles à la mémoire du Prince Merlin, et qui partagent leur temps entre le Conclave et les Constellations. Alors que l'engagement des Adoptés dans une compagnie — entendre : leur engagement politique — est effectué de façon plus ou moins légère et toléré par les supérieurs du Quadrivium, l'appartenance au Conclave est le signe d'une implication politique beaucoup plus grave et sérieuse envers Merlin et les Enchanteurs. Les Nephilim qui intègrent le Conclave renoncent plus ou moins explicitement à gravir les échelons des Constellations. La fonction officielle du Conclave du Lion Chrysopéen est de composer une unité de surveillance qui s'apparente à une Inquisition ; on en déduit aisément que de nombreux khamsins doivent y être affiliés. Le Conclave ne se contente pas d'effectuer une surveillance du monde extérieur à la Force, mais guette aussi la moindre défaillance au sein des Adoptés, veillant à ce que les principes établis par Merlin ne soient pas bafoués. Comme l'identité de tous les membres du Conclave est tenue secrète, même au sein des plus hauts rangs des Étoiles, il s'en suit évidemment un climat de méfiance généralisée, où chacun soupçonne son voisin d'appartenir au Conclave ; dès lors qu'un Adopté, de quelque Constellation qu'il soit (à l'exception toutefois de la Cathaïra, dont les membres sont trop solidaires) s'absente trop souvent, il est immédiatement l'objet de la méfiance de ses frères et est placé en quarantaine sociale. Le Conclave du Lion Chrysopéen est d'une efficacité absolument redoutable : il emploie un nombre incalculable d'espions et d'informateurs, à l'intérieur comme à l'extérieur de la Force, humains, Nephilim, et même parmi les Selenim et les sociétés secrètes ; aucun Khaïba ne peut faire un pas sans qu'ils en soient avertis, ils ont des yeux et des oreilles partout, et nul n'a jamais trouvé le moindre rouage défaillant dans cette belle horlogerie. Cet état de fait inquiète nombre de membres hauts placés du Quadrivium, qui s'étonnent que le Prince tolère l'existence d'une organisation à ce point puissante et incontrôlable. La raison en est simple : à dire vrai, Ganesha n'a guère le choix, car chacun des Enchanteurs est au moins aussi puissant que lui, et il ne peut espérer tenir front au Conclave. Aussi, depuis son ascension, fonctionne-t-il avec les Enchanteurs de la façon suivante : il leur laisse entière liberté quant à l'agencement du Conclave, et gère avec eux l'agencement des Compagnies, en contrepartie de quoi les Enchanteurs reconnaissent son

autorité sur le Quadrivium et ne s'opposent jamais publiquement à lui. De plus ils peuvent lui apporter une aide précieuse au vu de leur réseau d'information, mais ils restent évidemment indépendants : ils sont les éminences grises de la Force, apportant leur aide quand bon leur semble, la refusant à leur guise, et tirant dans l'ombre les rênes du pouvoir. Le Prince sait pertinemment que si l'un des Enchanteurs avait brigué le Trône, il l'aurait obtenu depuis longtemps : ces Nephilim préfèrent agir dans l'ombre et ne se soucient que très peu des entreprises actuelles de la Force. Cet équilibre complexe et délicat serait évidemment entièrement rompu si le grand Satyre Merlin venait à réapparaître...

La Mortification

Du très ancien rituel qu'il était autrefois, la Mortification ne garde plus que le nom ; cette pratique était destinée à imprégner les Adoptés de l'idée de leur déchéance, afin qu'ils comprennent à quel point les Nephilim sont, en fin de compte, les créatures magiques les plus marquées par la souillure et la dégénérescence. Les Adoptés pratiquaient alors la flagellation, s'accusaient en public, hurlaient la nuit venue leur désespoir en de grandes acclamations énochéennes, déclamaient face aux déferlantes de Ka. A présent, le rituel de Mortification se déroule sous l'autorité d'ordinands, et est principalement destiné à être suivi par des heimatlos, des kandjar et des éveillés lustraux — on peut estimer que les heimatlos constituent pour le moins les deux tiers du public. C'est un office interne à l'Arcane, mais auquel d'autres Nephilim peuvent avoir accès s'ils en demandent l'autorisation. La Mortification n'est plus réellement officielle, elle est plutôt une réunion entre jeunes adeptes qui éprouvent le besoin de se confesser les uns aux autres, d'exorciser publiquement leur profond sentiment de culpabilité, de trouver, enfin, les personnes les plus susceptibles de les écouter. Les supérieurs de l'Arcane viennent souvent aux réunions mortificatrices afin de repérer des jeunes éléments prometteurs, et également de reconforter et conseiller les Adoptés ; c'est l'occasion pour les jeunes loups ambitieux d'espérer se faire remarquer par un adamantin de la Confrérie Coaxiale de Chiron, ou un éminent disciple de Rebis mieux disposé qu'à l'ordinaire.

La Dracomachie

Aldebaran distingue trois catégories d'effets Dragon : primaires, secondaires et tertiaires. Les primaires sont les effets Dragon les plus bestiaux, ceux qui n'ont pas eu la chance d'hériter de la moindre parcelle d'intelligence Nephilim, et qui sont souvent nés dans des plexus générés par des manifestations naturelles particulièrement violentes et destructrices : ouragan, tremblement de terre, raz-de-marée... Pour ceux-là existe hélas peu d'espoir : ils doivent bien souvent être détruits, car ils sont ravageurs à l'extrême. Les secondaires sont des créatures capables de faire preuve d'une forme limitée d'intelligence, ruse, réflexion, humour... Ils sont les plus nombreux, les plus variés, et pour cela les plus difficiles à appréhender : certains font montre d'une curiosité sans limites à l'encontre des autres créatures et peuvent se révéler dangereux simplement parce qu'ils ne connaissent pas leur force et ne parviennent pas à gérer leurs instincts. D'autres sont surnois et de toute évidence animés d'intentions agressives, ou encore timides, restant à l'écart pour observer le

monde... C'est alors le travail du Drakador que de déterminer si cet effet Dragon pourra ou non être « apprivoisé » et réhabilité dans le monde magique. C'est souvent parmi les secondaires que les Drakadors recrutent leurs familiers, des effets Dragon suffisamment intelligents pour être dressés, et qui deviennent alors les plus fidèles et dévoués des compagnons. Les tertiaires sont certainement les plus dangereux : il s'agit de presque Nephilim, qui ont compris la nature des champs magiques, ont progressé dans leur maîtrise, et appréhendé l'existence du mieux qu'ils pouvaient : dans presque tous les cas, ces créatures n'ont pas supporté de se sentir ainsi inférieures, inachevées, et en ont ressenti une haine sans limite pour la terre en général, les Nephilim en particulier. Il arrive, rarement, qu'ils parviennent à surmonter ces sentiments et évoluent alors de plus en plus, pour devenir quasiment l'égal des Nephilim : ceux-là choisissent généralement de rester cachés, car leur apparence les fait souvent prendre pour des Khaïbas. Cependant ils peuvent à l'occasion rentrer en contact avec certains de leurs presque frères, se révélant alors comme les meilleurs et les plus inespérés des alliés pour l'Arcane...

Lorsque les Drakadors ont à éliminer un effet Dragon (on les appelle alors « Dracomaques »), ils adoptent l'une des trois formes de chasse conventionnelles, décrites en détail dans le codex Hermès Trimégiste n°4, et qui est rappelées succinctement ici. La Chasse Inassouvie consiste à pister inlassablement un effet Dragon connu à travers toute la terre, lui tendre des pièges, le suivre caché dans les champs magiques, pour enfin l'acculer et l'affronter définitivement ; en ce qui concerne la Lutte Circulaire, plus violente, il s'agit d'affronter directement la créature après l'avoir défiée, et la combattre au sein d'un anneau magique infranchissable. La Danse Fatale est la troisième et la plus élaborée de ces techniques : le Drakador cherche alors à mystifier son adversaire, à le prendre au piège d'une danse subtile et hypnotique, en adoptant des techniques lentes et souples proches des arts martiaux : seuls parviennent à devenir Danseurs les plus sages et les plus expérimentés des Adoptés. On notera enfin que les Drakadors sont farouchement ennemis des Rôdeurs Séculaires, ces Nephilim orphelins qui chassent l'effet Dragon sans suivre aucune règle et vendent leurs services à qui veut les acheter : ils estiment que ces mercenaires sont indignes d'affronter les effets Dragon, car seule la Lame est capable d'enseigner les techniques qui permettront aux Nephilim de comprendre et respecter leurs adversaires. Ils n'ont pas tout à fait tort dans la mesure où la plupart des Rôdeurs Séculaires sont incapables de différencier un Primaire d'un Tertiaire et provoquent souvent des gâchis spectaculaires, mais pas tout à fait raison non plus : certains Rôdeurs sont simplement d'anciens Adoptés lassés du caractère un peu formaliste d'Aldebaran, et ayant choisi d'étudier les effets Dragon en solitaire.

Intrigues

L'empreinte de Merlin



insi, le jeu politique entre les différentes factions de l'Arcane est plus que complexe. La scission entre Merlin et Ganesha, trace de la séparation première entre les initiés du Sanctuaire Boréal, impose une marque extrêmement lourde sur tout l'Arcane. Le Quadrivium et les Compagnies se contentent jusqu'à présent de sauvegarder leur identité propre sans entrer en conflit direct l'un avec l'autre, mais tissent de très nombreuses intrigues internes, et le jeu complexe du pouvoir est tel une masse immense, contenue jusqu'à présent, mais qui promet d'être infiniment destructrice

ce si jamais elle vient à être libérée. Quelques événements majeurs pourraient venir rompre cet équilibre, que l'on pourrait qualifier de délicat en un doux euphémisme : le retour de Merlin, bien sûr, mais aussi la révélation de l'identité de Ganesha — il semble d'ailleurs que deux Enchanteurs l'aient percée à jour -, l'intervention éventuelle d'un grand personnage de la Geste arthurienne (où sont-ils donc, d'ailleurs ? Lancelot pourrait bien ne pas être le seul à avoir choisi l'anonymat...), la nécessité de former une unité de la Lame en vue de l'Apocalypse... La Lame semble bien être aujourd'hui en train de vivre ce que d'aucuns appellent « la Geste Ultime ».

Omphalé et les Enfants Oubliés

Alors que les Disciples de Rebis étaient en pleine effervescence créatrice au milieu du XIX^e siècle, une Salamandre du nom d'Omphalé, mais qui demeura dans la mémoire des hommes sous son nom de simulacre, Gustav Meyrink, éminent membre de la C.C.C., finit par ne plus supporter la vision de ces grotesques parodies de vie que l'on découpait comme de la viande froide : un jour, il eut l'occasion de parler avec l'une de ces créations, un golem d'une fabuleuse intelligence, rongé par le mal de vivre, qu'il appela Desperanzo. Il le sauva in extremis de son destin de rat de laboratoire, et se révolta ouvertement contre ses supérieurs : il fit même appel à Ganesha, mais ce dernier avait alors d'autres soucis en tête et ne répondit jamais à ses messages impérieux. Fomalhaut commença alors de s'inquiéter des actions de ce jeune et impulsif Nephilim, et tenta de l'effrayer. Il quitta son Angleterre natale et s'enfuit avec Desperanzo pour une destination connue d'eux seuls ; une fois en sûreté, il prit la plume et rédigea Le Golem, dans le but de faire connaître aux initiés de la terre entière quel monstrueux drame était en train de se jouer au sein de son Arcane. Il fut insidieusement appuyé par les partisans de Merlin, qui voyaient là un moyen très sûr de saper l'autorité du Prince, et de protéger l'Arcane de cette trop grande activité : ils estimaient qu'à force de jouer avec le feu, les alchimistes de la onzième Lame finiraient bien par incendier l'Arcane. Mais ce que personne n'avait pu prévoir, c'est le succès que remporta auprès des humains le livre

d'Omphalé : heureusement, le lien avec l'alchimie ne leur apparut jamais, mais tout l'Arcane fut ébranlé par la crainte de voir leurs plus grands secrets pénétrés par le premier venu. Omphalé était doublement dangereux, car Desperanzo l'accompagnait, et l'alchimiste qui l'avait créé le disait doué d'une énergie surnaturelle, et capable des choses les plus inattendues. Aussi fut-il finalement décidé au sein de l'Arcane d'envoyer une équipe de la Cathaira régler le problème une fois pour toutes : elle n'eut jamais l'occasion d'intervenir, car les khamsins ne parvinrent pas à retrouver la trace des deux fuyards. A ce jour, l'Arcane est officiellement demeurée sans nouvelles, mais le bruit court qu'Omphalé aurait réuni depuis ce temps une véritable armée — entendre : une cinquantaine — de golems et autres créatures alchimiques récupérées dans les laboratoires de la C.C.C., nommée « les Enfants Oubliés », dont il s'est institué « Père et Protecteur » et qu'il dissimule quelque part aux confins de l'Égypte. Ceux qui semblent le plus au courant refusent d'en parler, mais l'inquiétude qui se lit dans leurs yeux — ainsi que les témoignages de quelques agents aux oreilles indiscretes — laissent à penser que cette assemblée commence à faire parler d'elle, et représente aujourd'hui une force suffisamment puissante pour ébranler le trône, d'autant plus dangereuse qu'elle se définit comme totalement anarchique et politiquement incontrôlable.



Demeures philosophales

Cap Corse



Il existe au nord de Bastia un petit village corse qui n'apparaît pas sur toutes les cartes : Canari compte cent cinquante habitants, une épicerie et un terrain de camping pour les quelques touristes habitués qui viennent y passer l'été. Pour descendre à la marine de Cannelle, petit port qui communique avec quelques plages de galets, le visiteur à le choix, soit de suivre la route, soit d'emprunter un petit sentier qui s'enfonce dans le maquis et dans lequel il est facile de se perdre... Appelé « Chemin du Château », un bien grand nom pour la bâtisse en ruines qui domine d'an-

ciennes habitations de pierres dont il ne reste la plupart du temps que les fondations, le sentier serpente entre un chenil qui abrite les chiens amicaux d'un chasseur du village, une inquiétante parcelle de forêt sombre même à midi, et quelques kilomètres de pierres rouges qui réfléchissent le soleil de manière étouffante. Le marcheur passe au bout d'une demi-heure devant une vieille bâtisse qui a conservé trois murs et un toit, et qui est connue par les gamins du village sous le nom recherché de « maison hantée ». Par un phénomène optique particulier, les façades de cette baraque semblent en effet, sous les rayons du soleil, se mouvoir les uns vers les autres, ce qui donne l'impression à un observateur extérieur que les murs ne cessent de s'éloigner de lui. L'illusion cesse dès le seuil franchi pour le non-initié ; cependant, il suffit au Nephilim de vaincre sur la table de confrontation un Ka Soleil de 15 pour voir la terre s'ouvrir sur un escalier dérobé, qui permet l'accès au refuge français principal de la Constellation d'Aldebaran. Cette demeure philosophale n'est pas difficile d'accès ; cependant elle est étroitement gardée, et par les meilleurs des guerriers de l'Arcane. Celui qui veut y entrer a tout intérêt à y être légitimement autorisé, car ce refuge sert également de lieu de réunion aux membres du FLNC (Front de Libération Nationale Corse), l'une des meilleures couvertures de l'Arcane. Un vaste sous-sol, existant depuis le onzième siècle et régulièrement entretenu, abrite salles d'entraînement, dépôts d'armes (les alentours sont calmes, peu fréquentés, et permettent d'effectuer des séances de tir sans contraintes), mais également lieux de réunions et d'informations pour les membres extérieurs à l'Arcane qui souhaitent, pour des raisons plus ou moins obscures, faire appel à Aldebaran. C'est d'ailleurs en ce lieu que siège la plupart du temps l'ordinand de la Cathaira, et il n'est pas rare que l'on y trouve l'adamantin d'Aldebaran, venu surveiller les allers et venus de cette Étoile particulièrement agitée ; c'est ici également que se décide la formation de la Compagnie française du fer (qui lutte, rappelons-le, contre les effets Dragon et les Khaïbas de feu) : on ne s'étonnera plus alors du nombre inhabituel d'incendies qui ravagent régulièrement la région.

Stockholm, Söddermalm

L'île Sud de la capitale suédoise est devenu le refuge favori du Conclave du Lion Chrysopéen. En effet, la Bretagne est désormais le terrain de confrontation de trop de forces occultes au goût des Enchanteurs, qui préfèrent avoir un pied-à-terre plus calme. Ils partagent donc leur temps entre les lieux arthuriens et cette petite île de Stockholm, qui ressemble furieusement aux terrains de la geste de Merlin, avec ses grandes étendues de verdure, ses chemins forestiers et le grand lac qui jouxte des sentiers cavaliers. L'un des Enchanteurs est propriétaire d'un centre d'équitation, et les Adoptés aiment à se réunir pour de longues promenades à cheval, par petits groupes discrets. Ils évoquent souvent, à la manière des Adoptés de l'Amoureux, les temps glorieux où ils chevauchaient côte à côte et combattaient ensemble l'empreinte du Dragon, sous la direction du fougueux Satyre, Prince de l'Arcane. Mais Söddermalm est aussi un lieu de réunion occulte, et abrite, sous la simple façade d'un petit complexe hôtelier, un centre de directives des actions du Conclave ; les clients seraient certainement surpris de découvrir, dans les caves des restaurants rustiques, de complexes et modernes réseaux de communication, et ils seraient plus étonnés encore de la diversité des visiteurs secrets du complexe, qui joignent les caves par un souterrain qui part de plusieurs boxes du centre d'équitation ; heureusement, les chevaux ne parlent pas souvent...

Le Tabernacle (indéterminé, actuellement Bombay)

Il s'agit du lieu de réunion éventuel du Consortium Suprême, qui doit toujours être prêt à recueillir tous les membres de la Force. Ce lieu est changé tous les dix ans ou lorsque le Consortium Suprême a été réuni à titre d'entraînement ; il doit être extrêmement vaste et pourtant sûr, une base militaire désaffectée, une ville fantôme, ou un souterrain oublié, par exemple. Une quinzaine de membres du Conclave du Lion Chrysopéen consacrent entièrement leur temps dans la recherche et l'aménagement de ces lieux. Ils sont particulièrement fiers d'eux en ce moment, puisqu'ils sont parvenus à s'approprier entièrement un petit village situé en Inde, entre Bombay et Puna, appelé Warabad, dont ils ont racheté toutes les maisons puis exproprié les habitants pour repeupler le village des humains les plus fiables employés par les Compagnies. Le réaménagement s'est fait tout en douceur, et ils envisagent, si tout va bien, de garder Warabad comme Tabernacle définitif.

Figures

Logossa, adamantin d'Aldebaran

De nombreux personnages se sont étonnés, voire indignés, de l'accession du triton Logossa au rang d'adamantin. Il est nettement moins avancé sur le long chemin de l'Agartha que les autres dirigeants des Constellations, et surtout, il semble manquer de cette subtilité tortueuse propre à ces derniers. Pour cette fois, Ganesha a clairement imposé son choix, et a placé Logossa à la tête d'Aldebaran sans demander son avis à quiconque ; le Prince a certainement eu là une démarche des plus heureuses, puisque le triton se révèle être un chef admirable, sévère mais d'une droiture sans failles. C'est un soldat avant tout, dans le sens le plus noble du terme : et les soldats que sont les Adoptés d'Aldebaran ne pouvaient comprendre que quelqu'un qui leur ressemblait. Stratège accompli, meneur d'hommes exceptionnel, Logossa a fait depuis dix ans d'Aldebaran une structure remarquablement stable, nettement plus en tout cas qu'auparavant, et ses troupes le suivent comme un seul Nephilim.

Khensu, basilic, régent des khamsins

Khensu est le responsable de l'Étoile des khamsins sur toute la partie nord de la France, île de France et Bretagne incluse. C'est un vieux Nephilim rusé, dont les talents ne sont plus à démontrer. Il travaille pour le Conclave du Lion Chrysopéen, et a eu récemment l'insigne honneur d'être remarqué par l'un des Enchanteurs. Il pourrait bien devenir sous peu ordinaud des kandjar et voir ainsi sa domination s'étendre sur une bonne partie de l'Europe. Khensu est l'organisateur d'un réseau d'espionnage français particulièrement remarquable, il n'hésite pas à employer tous les moyens à sa disposition pour étendre son tissu de relations. C'est un ambitieux caché, qui brigue le pouvoir sans en avoir l'air : la politique lui importe peu, la seule chose comptant à ses yeux étant la place que les instances supérieures sont prêtes à lui accorder. Il est extrêmement prudent en ce moment, et désireux de ne mécontenter aucun appui ; malheureusement, cela s'en ressent dans sa manière de diriger, l'Étoile ne lui fait guère confiance et ses inférieurs le haïssent cordialement. Par sa faute, l'unité de l'Étoile risque fort d'être sous peu remise en cause, et ce ne sont depuis quelques mois que tensions internes, sombres histoires d'espionnage, de contre-espionnage, et d'alliances avec des factions peu recommandables. La nervosité est générale...

LOGOSSA

KA 40 • EAU 40 • LUNE 32 • AIR 24 • FEU 16 • TERRE 8
SCIENCES OCCULTES : BASSE MAGIE 85 % ŒUVRE AU NOIR
120 % ŒUVRE AU BLANC 75 %

MÉTAMORPHE : TRITON ; VISAGE : OREILLES DÉCOUPÉES 4
MAINS : PALMÉES 10 ; PEAU : ÉCAILLEUSE 8
ODEUR : DE VASE 6 ; VOIX : CAVERNEUSE 12

Simulacre : André Finbert, légionnaire en retraite.
Sexe : masc. Âge : 55 ans.

FORCE 18 • CONSTITUTION 15 • DEXTÉRITÉ 20
INTELLIGENCE 17 • CHARISME 23

NIVEAU SOCIAL 15. OPPORTUNITÉ 45 %. ÉDUCATION 15.
CULTURE XXe SIÈCLE 45 %.

PROCHES 3

Compétences : Toutes confrontation à au moins 50 %, armes de poing 90 %, arts martiaux 120 %, esquive 87 %, Mythes et Légendes 58 %, orientation 75 %, survie 98 %, toutes compétences adaptation à 60 %, éloquence 92 %, politique 45 %, sécurité 70 %, se cacher 60 %, silencieux 83 %, alchimie 100 %, Mystères 67 %, R+C 45 %, Khaïbas, effets Dragon... 150 %, connaissance de l'Arcane 70 %

Relations

Les templiers

Des quatre Arcanes mineurs, le Bâton est certainement celui qui inquiète le moins la Lame. Ils estiment que les R+C, en tant qu'ils maîtrisent une magie humaine, sont éminemment dangereux mais placés hors de leur rayon d'action ; quant à la synarchie, ils n'en connaissent pour ainsi dire rien. Il faut ainsi préciser que nombre de dirigeants de la Force sont intimement persuadés que le Grand Plan templier est bien trop centré autour de questions d'ordre politique, économique ou religieux, pour préoccuper réellement les créatures magiques que sont les Nephilim au jour de l'Apocalypse. Aussi conçoivent-ils le combat contre le Temple dans une visée ponctuelle, et exclusivement magique ; la question qui les préoccupe le plus est celle des douze Bâtons de Pouvoir des Bailliages, emplis de terres rares et capables, dit-on, de générer des effets Dragon. La Force s'est ainsi récemment investie dans une dangereuse mission d'infiltration de la Commanderie d'Alta Patria ; une équipe d'une vingtaine d'Adoptés, composée d'une unité de chaque faction du Quadrivium, avec la présence exceptionnelle de trois membres de la Confrérie Coaxiale de Chiron, a noyauté l'Ordre des Chevaliers de Saint André du Chardon d'Écosse ; les Nephilim leur apportent depuis six mois une précieuse contribution, et viennent d'être intégrés au complot du Glaive. Cela fait quelques semaines qu'ils ont eu connaissance de l'emplacement, de l'architecture et de l'organisation de la Commanderie Souveraine ; ils sont prêts à dérober le Bâton, et n'attendent qu'un signe des adamantins pour passer à l'action.

Les Mystères

La onzième Lame est très certainement le mieux informé de tous les Arcanes au sujet des Mystères ; une très ancienne coutume les unit à l'identique de deux frères ennemis. Au regard de la Force, l'Arcane de l'Épée est sans conteste possible la plus dangereuse des sociétés secrètes ; en effet, ses rituels propres — démembrement, dévoration, possession... —, en plus de leur lien étroit avec l'Hadès et les Daïmons, s'ils sont propres à terrifier n'importe quel Nephilim, rendent littéralement fous de rage les défenseurs de la pureté du Ka. L'esprit de l'Épée est une insulte sans nom à l'harmonie des champs magiques, un sacrilège que chaque Adopté ressent comme une souillure intime (La Dame de Onze Heures constitue un bon exemple des conséquences possibles de ce type de perversion). La mort est une punition trop douce pour ces humains dégénérés, que les Adoptés appellent entre eux « Abominations » ; cette aversion est telle que la majorité des membres de la Force considère l'importance de la lutte contre les Mystes comme égale, voire supérieure, à celle contre le Khaïba ; un Adopté ayant échoué dans une mission engagée contre l'Épée se considère comme personnellement déshonoré et indigne de rejoindre son Arcane, jusqu'à ce qu'il ait lavé l'affront, souvent de façon sanglante. Il serait vain de vouloir décrire en détail toutes les actions entamées par la Force contre les Mystes, tant elles sont nombreuses ; on pourrait juste remarquer qu'ils sont en de moment (entendre : depuis environ dix ans) engagés contre les Mystères du Midi en particulier. Ce qui devait être au départ une mission de reconnaissance s'est rapidement transformé en tueries sanglantes absolument dénuées de la moindre parcel-

le de réflexion, et il n'est pas rare qu'un régent soit rapatrié de toute urgence de Bavière, dans un état de surexcitation absolue, et hurlant à qui veut bien l'entendre qu'il lui aurait suffi d'une semaine supplémentaire pour en finir avec tous les Mystes de l'univers. Plus prosaïquement, les cercles supérieurs de l'Arcane envisagent une rééducation des masses humaines conditionnées par les Mystes, partant du principe que leur force réside avant tout dans leur nombre et leur emprise communautaire : cela fait bien longtemps que la Lame s'emploie, sans grand succès, à convaincre l'Arcane V de profiter de ses nombreuses relations avec les Mystes pour les démanteler de l'intérieur. Cependant, même les plus patients des membres de la Force commencent à être excédés par l'indulgence, voire la complaisance du Pape à l'égard de l'Épée ; certains pensent même sérieusement à l'accuser de haute trahison devant la Justice.

Arcanes majeurs

Les relations de la Force avec la Tempérance, le Diable, le Pape, la Maison-Dieu, et l'Étoile, ont déjà été évoquées, voire détaillées. On pourrait encore noter que la onzième Lame éprouve parfois quelques tensions politiques avec la Justice, chacune des deux pensant de l'autre qu'elle est certes bien utile, mais qu'elle a tendance à empiéter un peu sur son territoire ; cela fait des années que les dirigeants des deux Lames se rencontrent pour tenter d'établir un peu plus clairement les limites posées aux actions des uns par les actions des autres, mais le résultat n'a jamais été bien convainquant, et les événements doivent toujours être examinés au cas par cas. Enfin, la Lame, sans intervenir pour autant, considère les Adoptés du Pendu d'un œil totalement incrédule et empli à la fois de pitié et de gêne, comme lorsque l'on a affaire à un mourant aux derniers stades d'une maladie honteuse...

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 XI: LA FORCE

Dans l'esprit de nombre de nos frères, la Force est assimilée à une confrérie d'extrémistes, féroces tueurs de créatures dégénérées, qui cherchent une purification par la destruction. Cette auréole de violence lui assure un isolement propice à ses recherches, car elle représente bien plus qu'un combat sanglant entre l'Adopté et la Bête Immonde.

Son histoire grandiose, traversée par la figure de Merlin et la geste qui l'accompagne, va aussi dans le sens de la création, via l'alchimie qui passionne ses membres, et laisse s'interroger sur l'identité du véritable maître du Quadrivium et des furieuses Compagnies...



NEPHILIM LE JEU DE RÔLE DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN

ISSN en cours

ISBN : 2-909934-60-8

PRIX : 35 F

