

00
21
20
19
18



la lune
le soleil
le jugement
le monde
le mat

LE GRAND CODEX DES ADOPTÉS

Volume XVIII

La Lune

Sommaire

Présentation.....	2
Adoption	3
L'esprit de la Lame	4
Histoire.....	6
Organisation	12
Initiation.....	19
Pratiques.....	23
Demeures Philosophales	27
Figures	29
Relations	31
La Face Cachée.....	33
Révélation	36

Crédits

Rédaction

DAVID CHEMOUIL

Couverture

FRANCK ACHARD

Maquette

SIR HILL JOHNBACK

Collection dirigée par

STÉPHANE ADAMIAK

A Xavier Spinat, qui a retrouvé le chapitre perdu du Contrat Social. Merci à toute l'équipe de MultiSim, du Père-Lachaise au Quartier Latin. Bravo à Stéphane Adamiak qui y aura cru, avec raison finalement. Semra'ya, benim küçük bugeonum.

XUup release

Présentation

« Premier Axiome : la Bibliothèque existe ab aeterno »

J L Borges La bibliothèque de Babel

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

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

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

L'adoption



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

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

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

• *Le Stellaire*

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

• *La Compétence Arcanes Majeurs (Compétence ouverte)*

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

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

L'esprit de la Lune

la dix-huitième quête, ou la quête des simulacres imparfaits

La dix-huitième lame des atouts du tarot est particulièrement difficile à décrypter, tant elle est riche en symboles obscurs. Cependant, les spécialistes s'accordent pour la diviser en quatre parties majeures.

Tout en bas de la carte, on observe un crabe ou une écrevisse, qu'on présente généralement en Astrologie comme le signe zodiacal du Cancer. Le Cancer symbolise au premier abord un danger obscur, certainement le risque lié à l'exploration des voies de cet Arcane. Pourtant, ce n'est sûrement pas là la véritable signification qu'il faut lui porter, mais plutôt celle du khaïba que tout Nephilim peut développer en son sein, telle une tumeur. Par ailleurs, vu la place que prend le crabe sur cette représentation, on peut légitimement se demander si sa présence, loin d'être rejetée, n'est pas souhaitée.

A l'opposé du crabe se trouve une lune à visage féminin, dardant des rayons à l'aspect solaires vers le sol. Des gouttes montent vers elle, défiant toutes les lois de la gravité. Ces gouttes, au nombre de dix-huit, symbolisent à l'évidence le Ka, la sagesse, l'avancement sur la voie de l'Agartha. Quant au visage serein observable à la surface de la Lune, on peut voir que ses yeux semblent absents et inhumains, pour tout dire : divins. Les faisceaux lumineux font croire que la nuit est illuminée, comme si une éclipse solaire avait lieu. Étonnamment, il semble bien que cette alliance de symboles évoque la Lune Noire. Cette interprétation est certainement erronée, cet Arcane n'ayant a priori rien à voir avec celui de la Mort. Certains interprètes ont émis l'idée que l'éclipse évoque plutôt "l'arbre qui cache la forêt", c'est-à-dire l'Arcane de la Lune précédant et annonçant celui du Soleil (Arcane XIX).

Entre le crabe et la Lune figurent deux animaux cousins, un chien et un loup, semblant hurler à la lune. À côté de chaque animal se trouve une tour massive évoquant les murailles gardant les entrées des Enfers. S'agit-il ici d'une quelconque allusion au mythique Cerbère ? Généralement, on estime que chaque animal, avec sa tour, évoque un règne : le chien, animal domestiqué par excellence, représenterait le règne humain, tandis que le loup, archétype de l'animal sauvage, symboliserait le règne animal, voire celui de la Nature tout entière. Les deux animaux sont séparés par un fleuve serpentant vers la droite, vers le loup. L'Arcane de la Lune se place donc visiblement en porte-à-faux vis-à-vis des autres Arcanes "spécialisés" dans la domination de simulacres humains.

Cependant, ce qui semble être un fleuve n'en est peut-être pas un. Il pourrait très bien s'agir d'une route, désignant de manière ésotérique le Sentier d'Or, et allant non pas vers le loup, mais vers l'horizon, le royaume d'Agartha. Ce symbole semble bien confirmer que pour l'Arcane de la Lune, la maîtrise des animaux est la voie royale vers l'illumination.

Lexique

Assemblée : aussi nommée le Conseil des Quatre, il s'agit en fait de l'organe dirigeant l'Arcane. Elle est composée de la Déesse et de ses quatre conseillers, qui ne sont autres que les dirigeants des quatre Véneries.

Avatar : Agarthien. Chaque Avatar possède une zoomorphose unique se rapprochant d'un animal mythique. Ainsi le Cerbère, Avatar dirigeant la Curée, possède-t-il réellement trois gueules.

Compagnie : autre nom pour Vénérie.

Déesse : nom donné à la dirigeante de l'Arcane. La Déesse actuelle est Keridwen.

Dévoreur : c'est ainsi qu'est généralement désigné le Dragon, ennemi éternel de l'Arcane.

Enragé : on surnomme ainsi un Zoomorphe passant (volontairement ?) en Ombre pour laisser ressortir les traits de sauvagerie de sa Sœur de Sang.

Sœur de Sang : simulacre animal.

Harde : grand rassemblement de tout l'Arcane. Il n'y a eu que trois Hardes dans toute l'histoire de l'Arcane.

Intuition : nom donné aux instincts primordiaux que possédaient les Humains jusqu'à la fin du règne d'Arthur, et qui leur permettaient de vivre en harmonie avec la Nature.

Meute : autre nom pour Vénérie.

Ollamh : dirigeant d'une Vénérie.

Ramure : attribut dû à une zoomorphose. Contrairement aux Nephilim, les Zoomorphes peuvent utiliser leurs traits zoomorphiques, par exemple les griffes ou les crocs pour un Lupus.

Sagesse : c'est ainsi que l'on nomme la hiérarchie fondée sur l'ancienneté dans l'Arcane.

Sidh : l'Autre Monde (cf. le supplément Les Arthuriades).

Vénérie : nom donné aux grandes formations composant l'Arcane. On emploie aussi les termes "Meute" ou "Compagnie".

Zoomorphe : c'est par ce nom que se désignent les Nephilim incarnés dans des animaux. A ne pas confondre avec "zoomorphe" qui désigne le métamorphe associé à chaque humeur.

Histoire

Fondements



'Arcane de la Lune fait remonter ses origines à l'Involution Angélique. A cette époque, les Kaïm se regroupaient souvent par affinités. En particulier, un certain nombre de Kaïm vit en la Terre une Déesse, Ka-Īa (qu'on pourrait traduire par "Mère de la Vie"). Ce nom s'est transmis jusqu'à nous, puisque l'on parle encore aujourd'hui de Gaïa.

Les adorateurs de Ka-Īa formèrent bientôt un culte organisé, qui stipulait qu'il fallait vivre en accord avec la Nature. Progressivement, le dogme se développa pour donner naissance à une véritable religion. Sa liturgie, fondée sur l'adoration des forces de la Nature et sur la transmission orale de la Tradition, en fit une religion païenne.

Cependant, un schisme apparut bientôt entre ceux qui souhaitaient suivre la voie d'une Nature pure et structurée, et ceux qui ne voyaient dans la Nature que prédation et sauvagerie. Rapidement, ce qui n'était au départ qu'une divergence d'opinion devint cause de haine, et provoqua la scission de l'église.

Le Dévoreur

Tout aurait pu en rester là si les adeptes d'une Nature brutale n'avaient fusionné pour former un des plus dangereux Dra-Kaons, Béhémoth. Ce dernier instaura alors un règne de terreur, décimant de nombreux Kaïm et souillant la Terre.

En conséquence, l'autre branche du Culte de la Déesse s'allia et fonda une Ar-Ka-Na destinée à abattre le tyran. On se souvient de cette Arche de Ka sous le nom des Custodiens de la Terre-Mère. Rejoignant la grande alliance des Ar-Ka-Nas, ils combattirent Béhémoth et le vainquirent, après de lourdes pertes.

Néanmoins, le Dra-Kaon ne mourut pas : considérablement affaibli, il parvint à fuir l'Atlantide, sans que les Custodiens pussent le rattraper. Dès lors, l'Ar-Ka-Na décréta qu'elle n'aurait de cesse de défaire son ennemi. Le nom de Béhémoth, devenu tabou suite à ses actions, fut remplacé par celui de Dragon ou, plus généralement, Dévoreur.

Eden

Durant ces événements, l'Ar-Ka-Na des Danseurs de la Roue Solaire lancèrent le Sentier d'Or, qui consistait à éveiller le Ka-Soleil des Humains, afin de pouvoir le manipuler. Les expérimentations débutèrent et firent rapidement évoluer les Humains.

Cependant, le Sentier d'Or se trouvait en désaccord profond avec le dogme des Custodiens : manipuler une branche de la Nature se révélait être une hérésie. Les Custodiens tentèrent de mettre les autres Kaïm en garde, sentant confusément les risques de telles pratiques, mais ces derniers ne les écoutèrent pas. C'est pourquoi les

Custodiens décidèrent de quitter l'Atlantide, afin de s'établir en des lieux purs.

Leur voyage les mena jusqu'en Mésopotamie, en une terre vierge particulièrement fertile. Ils décidèrent donc de s'y installer et de développer leur propre projet, consistant à élever un véritable paradis, où Kaïm et animaux (les Humains faisant partie des animaux) vivraient en harmonie.

Le pari fut gagné : au bout de quelques années, les Custodiens eurent la joie de voir s'épanouir la tribu de l'Homme (adam en hébreu) et de la Femme (h'ava en hébreu). Ces derniers dominaient Eden, formant bien sûr le haut de l'échelle des espèces, mais ne prenaient que les vies dont ils avaient besoin, tout comme les animaux présents. Les Kaïm se mêlaient à leur création, savourant le bonheur d'avoir eu raison dans leurs croyances.

La fin d'un rêve

Cependant, l'Atlantide vivait ses derniers instants. Prométhée avait commencé son enseignement auprès des Humains, les faisant prendre conscience de leur situation d'esclaves dans un paradis qui n'était pas le leur. Clandestinement, les premiers Mystères apparurent, se préparant à la rébellion.

L'occasion leur en fut donnée lors du Grand Cataclysme : le funeste météorite d'Orichalque s'abattit sur l'Atlantide, faisant rapidement sombrer le continent. Les premiers Mystes eurent néanmoins le temps de forger des Epées Noires et de se lancer à la poursuite de leurs anciens maîtres. Ces derniers, affaiblis par la propagation de l'Orichalque sur Terre, passèrent du statut d'êtres-Ka à celui de Nephilim.

Le royaume d'Eden survécut à tous ces événements et continua son existence harmonieuse. Jusqu'au jour fatal où des Humains attaquèrent, armés d'Orichalque. Les Custodiens, de même que les autres habitants d'Eden, furent décimés, à l'exception d'une petite dizaine qui parvint à s'enfuir. Ces derniers, qui étaient restés Kaïm jusqu'alors, s'incarnèrent dans les derniers animaux vivants d'Eden.

Le temps des pactes

Durant les siècles troubles qui suivirent, les Custodiens survivants restèrent ensemble, contrairement à beaucoup d'autres Nephilim, qui faisaient preuve d'ostracisme. Peu à peu, les Custodiens acquirent la pleine maîtrise de leur nouvelle forme et décidèrent d'adopter le nom de Zoomorphes, laissant celui de Custodiens pour les martyrs de leur cause.

Enfin, après plusieurs milliers d'années d'errance, les premières alliances entre Humains et Nephilim se mirent en place, et la situation générale s'améliora. Les Zoomorphes participèrent à certains pactes, notamment phéniciens, dans lesquels ils furent adorés comme des Dieux de la Nature. Toujours, ils suivirent l'enseignement de leur ancien culte, tentant d'enseigner aux Humains l'adoration de la Déesse. C'est à ce moment qu'ils décidèrent de ne plus s'incarner que dans des femelles, laissant la force brute des mâles représenter le Dévoreur. De nombreuses images de la Déesse furent priées à cette époque, notamment Ishtar en Phénicie.

La naissance de l'Arcane

Une certaine période de stabilité se présenta, laissant du répit aux Zoomorphes. Cependant, ceux-ci n'étaient pas satisfaits, souffrant de ne pouvoir développer un véritable culte à leur Déesse. D'autant plus que, inexorablement, l'ordre de l'Épée développait son influence sur tout le bassin méditerranéen. Heureusement, l'espoir allait naître en Egypte : le pharaon Akhenaton se lança dans sa quête.

Lors de sa dix-huitième quête, Akhenaton porta son regard vers l'Orient, sentant confusément qu'une révélation lui serait faite en ces lieux. Peut-être cela avait-il à voir avec la prochaine quête du Soleil (dix-neuvième arcane) ? Quittant le royaume sacré d'Egypte pour un temps, le Pharaon rejoignit les cimes enneigées de l'Himalaya. Il y rencontra Lixian, un être mi-homme mi-animal, et vraisemblablement sur le point d'atteindre l'Agartha. Akhenaton comprit que cet être représentait une voie possible pour un certain nombre des siens.

Revenant en Egypte, le Pharaon élaborait les thèses de l'Arcane, et lui grava une Lame. Puis, il proposa à Bast, Zoomorphe Felis, de prendre la direction du jeune Arcane de la Lune. Bast était alors adorée par un petit groupe d'Humains, au nez et à la barbe du clergé d'Amon-Râ. Elle accepta, sentant que c'était là une chance de propager le dogme du culte de la Déesse. Ainsi devint-elle la première Princesse de l'Arcane.

Cependant, les ennemis d'Akhenaton veillaient. Akhetaton, la cité du Pharaon, fut assiégée. Le Fils d'Aton, dans un dernier effort, organisa la fuite des Princes et la mise en lieu sûr des Lames. Rendant invisibles ses protégés Nephilim et Roms, il assura la fin de sa quête.

Bast tenta alors d'établir son culte dans le delta du Nil. Malheureusement, celui-ci se trouva plongé dans la guerre qui vit se soulever Tubalcaan et ses suivants. Interprétant l'ordre du Bâton comme une image du Dévoreur, Bast voulut protéger la Lune : elle envoya ses fidèles reconstruire l'Arcane en Grèce, et décida d'éliminer elle-même Tubalcaan. Pour ce faire, elle commit le péché de tuer sa Sœur de Sang par un suicide pour incarner un Lupus.. Prenant alors le nom de Chien de Sirius, elle attaqua le maître du Temple. Ce dernier, trop puissant, la vainquit. Avant de périr cependant, le Chien de Sirius prononça une malédiction envers Tubalcaan, qui affaiblit celui-ci suffisamment pour qu'il soit battu par ses autres adversaires. Aujourd'hui encore, l'Arcane n'a pas oublié le sacrifice de Bast.

Grandeur et décadence

Arrivé en Grèce, l'Arcane élut une nouvelle Princesse : Diane. Celle-ci décida de développer le côté "mondain" de l'Arcane, en élevant de nombreux temples à sa personne ainsi qu'à d'autres figures féminines du panthéon grec assimilables à la Déesse. Ce faisant, l'Arcane se heurta aux Mystères grecs, ce qui déboucha sur des guerres occultes chroniques.

Par ailleurs, Diane décida d'élargir l'influence de la Lune en envoyant un groupe de missionnaires vers la Brittonie. Ce groupe avait pour objectif de lancer de nouveaux cultes païens en ces lieux, ou tout au moins d'en exploiter des préexistants.

Les siècles passant, l'Arcane en vint à oublier ses buts et à sombrer dans la facilité, jouissant du confort de la civilisation grecque. Le passage à la suprématie latine ne changea pas l'ordre des choses, bien au contraire. Les Adoptés de la Lune finirent même pas perdre toute humilité, n'honorant plus la Déesse pour ses bienfaits. Pour tout dire, Diane se révélait une assez mauvaise Princesse, et beaucoup en vinrent à souhaiter sa destitution.

Les missionnaires en Brittonie

Revenons quelques siècles en arrière : à cette époque, deux siècles environ après Jésus-Christ, la Brittonie suivait encore fortement des préceptes païens. Les missionnaires, dirigés par Keridwen, découvrirent une contrée mêlant la religion druidique et un culte de la Nature soutenu par les Prêtresses d'Avallon. Keridwen parvint à rencontrer Merlin et Nimüe et s'entendit avec eux sur la possibilité d'exploiter le culte de la Nature suivant les préceptes de la Déesse. En effet, l'Arcane de la Force tenait déjà les rênes de la religion druidique, tandis que Nimüe et ses compagnes incarnaient une autorité spirituelle majeure en Brittonie. L'accord scellé par Keridwen, Merlin et Nimüe précisait que l'Arcane de la Lune prendrait la direction d'un Culte de la Déesse en direction des populations. Le peuple étant très réceptif à l'idée de Terre-Mère, Keridwen parvint à développer le Culte de façon importante. Bien entendu, les Zoomorphes, non initiés aux mystères de la Brittonie, ne se rendirent pas compte de la présence du Dragon en ces terres. Il faut dire que Keridwen et ses suivants ne se mêlaient pas à la civilisation, mais officiaient plutôt en pleine nature, visant néanmoins les populations "civilisées" plutôt que les Pictes aux mœurs étranges.

Par ailleurs, la Brittonie intéressa énormément Keridwen en raison de l'existence du Sidh, qu'elle découvrit très vite après son arrivée. Le Sidh se révélait être une porte sur le Temps Sacré, un sanctuaire akashique majeur. Accompagnée d'autres Avatars, elle rencontra les habitants de l'Autre Monde et se lia avec eux. Bientôt, le Sidh devint aussi la demeure des Avatars de l'Arcane.

La chute de l'Empire Romain

Ce qui devait arriver arriva : l'incident Jésus eut lieu, puis le Christianisme se développa progressivement dans tout l'Empire, laissant le paganisme décliner progressivement. Néanmoins, aux alentours de l'an 300, des messagers venant des terres brittoniques arrivèrent, annonçant les résultats de la mission d'évangélisation en ces contrées. Voyant ce qu'était devenu l'Arcane, ils enjoignirent les Adoptés à les rejoindre en Brittonie, où un pacte païen unissait encore Zoomorphes, Nephilim (notamment l'Arcane de la Force) et Humains. Sentant le vent tourner dans l'Empire, l'Arcane quitta la Méditerranée pour rejoindre la Brittonie.

En l'an 337, l'Empereur Constantin se convertit au Christianisme, signifiant par là-même l'arrêt de mort du paganisme dans l'Empire. Heureusement, l'isolement de la Brittonie, allié à l'action de l'Arcane, permit d'éviter le délaissement du Culte. Pourtant, les années passant, l'instabilité augmenta dans l'île.

En 393, le Culte du Dragon se révéla au grand jour, soutenant Vortigern dans sa quête mégalomane. Réalisant que le Dévoreur vivait en ces lieux, l'Arcane subit un grand

choc de conscience, et s'allia à Merlin dans son projet pour offrir un grand roi à la Brittonie, et défaire le Culte du Dragon. Diane, se rendant compte de toutes ses erreurs, décida de se destituer, après avoir prononcé le Glam Dicinn contre Vortigern. Celui-ci mourut quelques heures plus tard dans sa citadelle, abandonné à sa folie. Nous sommes alors en l'an 400, Keridwen est élue nouvelle Princesse de l'Arcane.

Frères ennemis

L'Arcane est bien plus proche du Dévoreur qu'il ne veut bien admettre. Après tout, les deux ennemis descendent des adorateurs de Ka-İa : certains choisirent la voie du Dra-Kaon et d'autres rejoignirent les Custodiens de la Terre-Mère qui donnèrent eux-même naissance à l'Arcane actuel. Cette origine commune est ressentie par l'Arcane comme une tâche à effacer.

Schisme

Bien que le Dévoreur n'ait personnellement jamais établi de dogme bien défini (sûrement est-il trop instable pour en être capable), l'Arcane lui attribue, ainsi qu'à ses séides, certaines thèses. Ainsi, tout ce qui touche à la corruption de la Nature, ou à la pollution par exemple, est considéré comme une expression de l'influence néfaste du Dévoreur. Ceci explique les réactions épidermiques des Zoomorphes face à certains actes. C'est aussi pour cette raison que l'Arcane emploie parfois les termes de "voie du Dragon" ou "voie de la Déesse", pour désigner l'un des deux courants dogmatiques.

Le règne de Keridwen

Keridwen sentait bien que la Lune risquait de connaître une phase sombre de son histoire dans les années à venir, et que celle-ci pourrait durer longtemps. Elle décida alors de réorganiser complètement l'Arcane, s'inspirant de son expérience celtique. C'est ainsi que la Princesse en vient à être confondue avec la Terre-Mère, agissant comme sa représentante. Ceci explique que la dirigeante de l'Arcane soit souvent appelée elle-même la Déesse, la confusion étant volontaire. La structure actuelle de l'Arcane, en Compagnies et en degrés de Sagesse, date donc de cette époque. Les divers rituels, tels que le Cetal ou le Coelbren, élaborés par Keridwen à son arrivée dans les terres brittoniques, furent intégrés aux rituels initiatiques.

Par ailleurs, l'Unicorne (ainsi nomme-t-on Keridwen dont l'Avatar est la Licorne) scella une alliance avec Merlin, dans le but de détruire une fois pour toutes le Dévoreur. L'assassinat de Nimüe par Morgane et sa clique précipita les choses : autant l'ancienne Dame du Lac avait l'amitié du Culte de la Déesse, autant les trois Prêtresses félonnes étaient haïes.

Jusqu'en 450, assisté de la Force, l'Arcane affronta le Culte du Dragon, tentant principalement de préserver le Sidh. Malheureusement, un jour funeste de 450, l'Unicorne se trouva confrontée à Mordred qui l'attaqua, armé d'une lance étrange. Frappée de plein fouet, Keridwen se vit terrassée par son ennemi et périt.

Heures médiévales

Privé de Keridwen, l'Arcane avait perdu. Rassemblant leurs affaires, la plupart des Adoptés quitta la Brittonie. Seule la sagesse du Conseil des Quatre le sauva alors de la dissolution. En revanche, aucune nouvelle Princesse ne fut élue, suite à l'opposition incompréhensible de la Compagnie des Veneurs.

Par la suite, l'Arcane, grâce à l'organisation mise en place par Keridwen, parvint à survivre, puis à regagner courage. Cependant, la christianisation générale en Europe l'obligea à oublier sa liturgie religieuse, tout en conservant sa doctrine d'intégration dans la Nature. Se mêlant à des caravanes de Roms, les Zoomorphes sont à l'origine des nombreuses légendes d'animaux savants se produisant dans des spectacles. Parallèlement, l'Arcane s'attaqua à ses ennemis séculaires, principalement le Temple, dont le développement l'inquiétait.

L'Arcane n'avait pourtant pas oublié le Dévoreur. Mais l'équipe envoyée en Brittonie pour préparer une offensive n'en trouva plus trace. Il faut dire que le Dragon avait été défait par Galaad.

C'est une ère de doute longue de plus de mille ans que vécut alors l'Arcane, ne sachant pas quel pourrait être son avenir, et se demandant ce qui adviendrait de l'enseignement de la Déesse. Pourtant, jusqu'à la fin du vingtième siècle, l'Arcane continua son œuvre, attendant l'Apocalypse.

Renaissance

Le début du vingtième siècle vit le réveil de nombreux Nephilim, suite aux guerres occultes menée envers la Golden Dawn, probablement. Cet afflux d'éveillés permit à l'Arcane d'accueillir de nouveaux membres motivés, qui relancèrent les vellétés de l'Arcane.

A partir des années 1960, le dynamisme de la Lune s'accéléra : l'Apocalypse avait été prédite pour la fin du siècle, et l'Arcane était persuadé d'y tenir un rôle majeur. En effet, il a été dit que Tubalcaan, vieil adversaire, sortira de sa torpeur à l'aube de la Fin du Monde. Les Enfants de la Déesse ne comptent pas le laisser souiller la Terre-Mère.

Aujourd'hui, l'Arcane se sent prêt à réenchanter la Terre, et à terrasser ses ennemis.

Organisation

Structure générale



Depuis l'avènement de Keridwen, l'Arcane n'a guère évolué dans sa structure générale. Celle-ci est double : il existe d'un côté une hiérarchie générale qui sert surtout à donner une position claire à chacun dans l'Arcane, et l'on trouve d'un autre côté une séparation en quatre formations distinctes aux buts et devoirs différents. Avant sa chute, l'Arcane tout entier était dirigé par la Déesse assistée des Ollamhs, dirigeant chacun une Vénerie. Depuis la mort de l'Unicorne, personne n'a revendiqué le trône et l'Arcane continue de

fonctionner, uniquement dirigé par les quatre Ollamhs. Bizarrement, il n'y a jamais eu de conflit entre eux et ils ont toujours pris leurs décisions d'une unique voix.

L'influence conjointe du paganisme celtique et de certaines traditions médiévales se fait sans cesse sentir au sein de l'Arcane, et il n'est pas une pratique qui ne soit la réminiscence de quelque rite d'une de ces époques considérées comme idéales par la Lune.

Ainsi les relations entre Adoptés sont-elles extrêmement codifiées. Il ne faudrait pourtant pas croire que l'Arcane est tout entier tourné vers le passé. Bien au contraire, les projets fleurissent, principalement au sein de la Vénerie des Compagnons, et parfois des Patriarches. De plus, l'Arcane poursuit le rêve de la Caravane, une gigantesque meute d'animaux regroupant aussi tous les Zoomorphes et parcourant le Monde le long des lignes-ley. Les Arcanes Majeurs au courant de l'existence de ce projet sont très intrigués et se demandent quels peuvent être les buts réels d'une telle entreprise. Certains ont émis l'hypothèse qu'il s'agirait ainsi de rétablir une maille de Ka autour de la Terre afin d'influer sur l'inconscient collectif des Humains et les faire retourner vers plus de "naturalité".

La Sagesse

La hiérarchie générale est habituellement appelée Sagesse car elle se fonde principalement sur le degré d'initiation des Zoomorphes. Cependant, cette organisation n'est véritablement utilisée que durant les Hardes, où elle permet d'établir des règles de préséance. Elle ne donne en revanche aucune autre prérogative et n'est plus appliquée que pour son côté traditionnel.

Les Véneries

Les Véneries (aussi appelées Meutes ou Compagnies) sont au nombre de quatre et représentent chacune une des grandes tendances idéologiques de l'Arcane. Elles sont constituées de la Curée, des Compagnons, des Patriarches et des Veneurs.

Les degrés de Sagesse sont les suivants

1	Fialshai
2	Ansruth
3	Cli
4	Cana
5	Dos
6	Macfuirmidh
7	Fochlocc

Les Meutes constituent la véritable structuration de l'Arcane. A part lors du Conseil des Quatre, elles ne se rencontrent que très rarement et n'ont finalement que peu de relations. Chacune poursuit ses buts un peu indépendamment des autres. On le comprend aisément quand on sait que ces objectifs sont parfois contradictoires, ou tout au moins incompatibles avec les idées d'autres Compagnies. Il s'agit sûrement là d'une faiblesse de l'Arcane qui devra être résolue d'une manière ou d'une autre avant l'arrivée de l'Apocalypse. C'est du moins l'opinion de nombreux Fialshais, qui se lassent des agissements de certains groupes.

La Curée

Comme son nom l'indique, cette Compagnie est en quelque sorte le bras armé de l'Arcane et s'oppose à ses ennemis, principalement les Templiers et les Mystes. Ces derniers pratiquent en effet parfois des rituels jugés révoltants par la Lune.

Il ne faudrait pas croire que la Curée, constituée d'animaux, ne représente que peu de danger pour ses ennemis. En effet, la majeure parties de ses membres est Lupus ou Felis, et présente des Ramures particulièrement développées.

L'organisation de la Curée est à la fois calquée sur le modèle animal dominant/dominé et sur la hiérarchie militaire. Les rituels de soumission entre les Prédateurs sont très fréquents et parfois très violents. Cela ne semble cependant pas en gêner les membres qui se prêtent avec délice au réveil de leurs instincts animaux. Il n'est pas rare que certains Zoomorphes de la Curée passent en Ombre plus ou moins volontairement pour laisser ressortir plus encore la sauvagerie de leur Sœur de Sang. On dit alors qu'ils sont Enragés. Il ne fait généralement pas bon se retrouver face à un Enragé...

La Curée, comme toutes les Véneries, comporte quatre degrés, organisés ici de façon pyramidale. La Compagnie est dirigée de "main" de fer par le Cerbère, un Avatar qui n'hésite pas à participer aux actions qu'il décide. C'est un combattant redoutable, probablement le meilleur de tout l'Arcane, qui peut faire des ravages dans les camps ennemis. L'Arcane essaie toutefois de le retenir : il constitue en effet une de ses pièces maîtresses pour l'Apocalypse à venir, il est donc important qu'il ne soit pas découvert par les Arcanes Mineurs avant l'heure du combat.

Dos (“ jeune arbre”)

Une année lunaire environ après son entrée dans l’Arcane, le jeune Adopté est apte à faire un choix : il peut décider quelle Vénérie il souhaite rejoindre. En théorie, il a le droit d’intégrer n’importe quelle Compagnie, mais il arrive (rarement) que cette requête lui soit refusée ; en particulier par la Curée et les Veneurs qui ont des obligations précises.

Conditions : parfois pour rentrer dans la Curée ou les Veneurs.

Cana (“ chanteur”)

Il faut de nombreuses années (voire décennies) avant d’atteindre le grade de Cana, qui signifie allégoriquement que l’Adopté a maintenant droit au chapitre, c’est-à-dire que sa voix est représentative lors d’un quelconque vote pendant une Harde. Sachant qu’il n’y a eu que trois Hardes depuis la formation de l’Arcane, on comprendra que ce grade est plus honorifique qu’autre chose. Devenir Cana est néanmoins une étape importante pour un Adopté puisqu’il est alors considéré comme ayant atteint un âge “adulte” (selon les critères de l’Arcane).

Conditions : 30 points de Ka – Connaissance de la Lune : 40 % / Basse Magie et Sceaux : 90 %.

Cli (“ pilier”)

Arrivé à ce stade de son initiation, l’Adopté est devenu une valeur sûre pour l’Arcane, qui peut compter sur ses services en toute occasion. Il est par ailleurs encouragé à développer ses talents magiques, notamment la Kabbale, afin d’accélérer sa progression vers l’Agartha et d’offrir ainsi un soutien plus fort à l’Arcane le moment venu. Cependant, il ne doit pas se tourner vers la voie de Pachad, pour son analogie avec le Dévoreur. De même, Aresh est assez mal considéré, mais reste accepté, principalement par la Curée qui y voit un formidable terrain d’entraînement.

Conditions : 40 points de Ka / Connaissance de la Lune : 60 % / 90 % en Pentacles.

Ansruth (“ noble flot”)

Atteindre le grade d’Ansruth prend généralement plusieurs décennies, voire quelques siècles. Le Zoomorphe a développé sa Sapience à un haut niveau, et il lui est fait part de la plupart des secrets de l’Arcane (c’est-à-dire le chapitre “La Face Cachée” exceptée la section “Révélations”). Dans cet ordre d’idée, il quitte généralement sa Vénérie pour rejoindre un Harpail. Il est enjoint à intensifier ses efforts pour pouvoir rejoindre le Sidh et préparer l’Apocalypse. Il doit aussi tenter d’établir des liens durables avec les créatures de Kabbale qu’il rencontre dans ses voyages, car l’Arcane voit en elles des alliées possibles.

Conditions : 60 points de Ka / Connaissance de la Lune : 80 % / 60 % en Clés.

Fialshai (“ noble sagesse”)

Devenu Fialshai, l'Adopté apprend les tous derniers secrets de l'Arcane (cf. la section “Révélation” du chapitre “la Face Cachée”). A ce stade, le Fialshai devient généralement Agarthien : il se choisit alors un Avatar et rejoint le Sidh pour y rencontrer tous ses pairs. Il n'y a à l'heure actuelle pas plus d'une trentaine de Fialshais dans l'Arcane.

Conditions : Agarthien / Connaissance de la Lune : 100 %

Zoomorphoses

Classifications

Contrairement aux Nephilim, chez qui la métamorphose ne dépend que de leur nature même, les zoomorphoses dépendent de l'animal incarné par le Zoomorphe. Aussi ceux-ci choisissent-ils l'espèce de leur Simulacre animal avec attention. L'Arcane a pris la décision de classer les différentes zoomorphoses possibles en fonction des différentes espèces. Seuls les mammifères ou les grands oiseaux sont choisis, car eux-seuls disposent d'un Ka-Soleil suffisamment puissant pour établir une incarnation solide.

Les classifications suivantes ont été choisies :

- **Lupus** : chiens, loups, renards, coyotes, hyènes...
- **Felis** : chats, lynx, lions, tigres, pumas...
- **Avis** : aigles, faucons, condors...
- **Equus** : chevaux, zèbres...
- **Ketos** : dauphins, orques, rorquals...
- **Ursus** : ours, grizzlis...
- **Simius** : chimpanzés, gorilles...
- **Hominis** : Humains.

Ramures

Contrairement aux Nephilim, dont les métamorphoses mettent du temps à s'exprimer, les Zoomorphes peuvent utiliser très tôt les transformations physiques (appelées “Ramures”) résultant de leurs zoomorphoses. Généralement, les Ramures consistent en des accroissements des possibilités physiques du Simulacre. Ainsi les Equus voient-ils leur vitesse augmenter avec leur zoomorphoses. Les Lupus et les Felis voient grandir et durcir leurs crocs et griffes, jusqu'à devenir très dangereux.

Techniquement parlant

Il est impossible de décrire toutes les Ramures possibles, puisque celles-ci varient d'un Zoomorphe à l'autre. Cependant, on peut définir une règle simple permettant de déterminer le développement d'une Ramure. On considère qu'un point de Zoomorphose procure un point de POT pour la Ramure concernée, quelle que soit son utilité. Par ailleurs, pour une Ramure orientée vers le combat, les dommages infligeables sont augmentés de un point pour chaque tranche de 5 points de Zoomorphose dans cette Ramure.

Exemple : Kryv est un Zoomorphe incarné dans un aigle, dont les serres ont un dommage de base égal à 1. Il possède des serres particulièrement effilés (il a en effet investi 17 points dans cette Ramure). En situation de combat, son POT de gravité vaut donc 17 et il peut infliger 4 points de dégâts (17 divisé par 5, arrondi à l'inférieur, ajoutés au dommage de base que possède tout aigle). Kryv peut donc infliger de très sérieux dommages, s'il parvient à toucher son adversaire (notez bien que la Ramure n'influence absolument la compétence de combat elle-même, mais uniquement la possibilité de faire des dégâts plus ou moins importants).



L'Autre Monde meurt progressivement : oublié des Humains, ne figurant même plus dans leurs rêves, il se délite lentement. Et ses habitants ne peuvent se résoudre à le quitter.

Car l'espoir est là : l'écho tellurique du réenchantement de la Bretagne s'est propagé jusqu'en ces lieux. On sent bien que le Sidh peut revivre, et même joindre de nouveau le plan de la réalité. L'Arcane de la Lune travaille en ce sens, et surveille de très près l'évolution de la situation en Bretagne.

L'île de Calicaro

L'île de Calicaro, à une centaine de kilomètres des Açores, représente un des plus grands espoirs de l'Arcane. Celui-ci espère en effet en faire une réserve pour les espèces en danger, animales comme végétales, et un refuge pour ses Zoomorphes.

Cet objectif est en bonne voie puisque l'île vient d'être déclarée "réserve naturelle" par la Société des Nations-Unies (SNU). Appartenant, sous couvert d'une société écran, à l'Arcane de la Lune, elle est en cours d'aménagement. Il semble que personne ne soit au courant de cette opération de l'Arcane, qui espère bien que cela ne changera pas.

Une dizaine de membres de la Lune, appartenant à toutes les Véneries, prépare actuellement le terrain pour une expérience secrète dont il ne savent pas grand-chose. Ils supposent juste qu'elle a pour but de lancer le projet Caravane. Seul un Zoomorphe, Telaro, qu'ils ne connaissaient pas auparavant, sait exactement de quoi il s'agit et dirige les opérations. Pour le moment, il semble que l'objectif immédiat soit de procéder à l'enchantement de l'île.

Parallèlement à ce projet, un Zoomorphe vient d'arriver avec trois nourrissons humains (deux femelles et un mâle) qu'il compte élever en enfants sauvages. Lyfrök, c'est son nom, est incarné dans une louve, et compte bien s'occuper des petits avec une extrême attention. Il est très heureux d'avoir été choisi pour cette mission, car il a toujours souhaité savoir ce que ressentait une mère pour ses petits. Cette attitude étrange pour un être-Ka faisait grincer des dents certains de ses compagnons de la Lune, mais lui sera certainement très utile en pareille occasion. C'est d'ailleurs pour cela qu'il a été désigné personnellement par le Sage...

Cependant, ce n'est pas dans cette opinion que réside réellement l'énigme du Sage. Selon ceux qui l'ont rencontré, son pentacle ne serait pas constitué comme celui d'un Nephilim, et il ne pratiquerait pas les trois Arts. Il semble en fait que le Sage soit un Shen, un "cousin" oriental des Nephilim. On dit en effet que les Shen incarnent des animaux depuis des millénaires, et pratiquent des Arts étranges. Ceci expliquerait aussi ses propos sibyllins quant à des voyages occasionnels chez le "Roi du Monde" qui réside, selon la Tradition, dans un Plan Subtil situé sous l'Himalaya.



