

- 09
- 08
- 07
- 06
- 05
- 04
- 03**



l'impératrice

l'empereur

le pape

l'amoureux

le chariot

la justice

l'ermite

LE GRAND CODEX DES ADOPTÉS

Volume III

L'Impératrice

Sommaire

Présentation.....	2
Adoption	3
L'esprit de la Lame	4
Histoire.....	5
Organisation	10
Demeures philosophales	15
Initiation.....	18
Pratiques.....	22
Figures	26
Intrigues	28
Relations.....	31

Crédits

Rédaction

FABRICE COLIN

Couverture

FRANCK ACHARD

Maquette

FABRICE LAMIDEY

Collection dirigée par

STÉPHANE ADAMIAK

Présentation

« Premier Axiome : la Bibliothèque existe ab aeterno »

J L Borges La bibliothèque de Babel

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

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

LISTE DES ARCANES MAJEURS

Arcane I Le Bateleur

Arcane II La Papesse

Arcane III L'Impératrice

Arcane IV L'Empereur

Arcane V Le Pape

Arcane VI L'Amoureux

Arcane VII Le Chariot

Arcane VIII La Justice

Arcane IX L'Ermite

Arcane X La Roue de Fortune

Arcane XI La Force

Arcane XII Le Pendu

Arcane XIII La Mort

Arcane XIV La Tempérance

Arcane XV Le Diable

Arcane XVI La Maison-Dieu

Arcane XVII L'Étoile

Arcane XVIII La Lune

Arcane XIX Le Soleil

Arcane XX Le Jugement

Arcane XXI Le Monde

Arcane O Le Mat

DATE DE PARUTION

Novembre 96

Décembre 96

Janvier 97

Février 97

Mars 97

Avril 97

Mai 97

Juin 97

Juillet 97

Août 97

Septembre 97

Octobre 97

Novembre 97

Décembre 97

Janvier 98

Février 98

Mars 98

Avril 98

Mai 98

Juin 98

Juillet 98

Août 98

AUTEURS

Stéphane Adamiak

Frédéric Weil

Fabrice Colin

Tristan Lhomme

Tristan Lhomme

Fabrice Colin

ND

ND

ND

ND

Stéphane Adamiak

ND

Tristan Lhomme

ND

Alexandre Buchel

ND

David Calvo

ND

ND

ND

Frédéric Weil

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 rancoeur 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 troisième quête, ou quête de l'emprise spirituelle.



La lame représente une femme à l'allure posée, assise sur un trône élevé. Comme l'Empereur, elle porte une couronne, symbole de royauté et de commandement. Également appelée « Grande Prêtresse » en langage ésotérique, elle tient de sa main gauche un sceptre surmonté d'une orbe, identique à celui de l'Empereur. Son bras droit est protégé par un écu frappé d'un aigle aux ailes déployées. En construisant cet Arcane, Akhénaton a voulu montrer que l'une des manières d'atteindre l'Agartha passait par la compréhension et la manipulation de la psyché humaine.

Les fondements de l'intelligence humaine et de la conscience n'ont-ils pas pour origine les premiers enseignements nephilim et les seconds enseignements de Prométhée ? Les Adoptés de l'Impératrice en restent convaincus, même si à leurs yeux, cet enseignement n'a jamais été poussé à son terme.

Les Nephilim de l'Impératrice attribuent l'échec du Sentier d'Or à une erreur de manipulation du Ka-Soleil, erreur due selon eux à l'influence néfaste du Ka de la Lune, la branche des énergies cachées, dont ils ont toujours rejeté la présence au sein du pentacle. Les autres Arcanes jugeraient sans doute cette conception totalement rétrograde... s'ils en avaient connaissance. Mais l'Impératrice sait garder ses secrets, et elle le fait avec d'autant plus de prudence qu'elle devine dans la venue du troisième millénaire une occurrence anormale, propice à la réalisation de son rêve le plus fou : la réalisation d'un second Sentier d'Or.

Pourtant, même au sein de l'Arcane, des voix s'élevèrent contre cette périlleuse tentative, et l'Impératrice, déjà prisonnière d'un vaste canevas d'alliances destiné à la préserver des regards indiscrets, doit maintenant faire face à de graves dissensions internes.

Histoire



es Adoptés de l'Impératrice font remonter l'origine de leur Arcane aux temps immémoriaux qui précèdent le Sentier d'Or. A les en croire, l'Impératrice s'est souvent tenue en retrait des affaires de ce monde, se contentant de surveiller les expériences des autres Nephilim et de prendre note de leurs erreurs. L'affirmation est d'autant plus paradoxale que l'Arcane III est justement connu pour son côté manipulateur et sa propension à vouloir s'immiscer dans les affaires d'autrui. « Notre histoire est celle d'une attente » a déclaré un jour l'un des Adoptés de l'Impératrice. « Nous suggérons les idées — nous

ne les imposons pas. C'est de savoir ce que les humains peuvent en faire qui nous intéresse. Le jour où nous serons parvenus à nos fins, les membres des autres Arcanes n'auront plus qu'à se ranger à nos conclusions et à plier sous le poids de leur irréfutabilité. »

• *Le Grand Doute*

Bien avant que les Danseurs de la Roue Solaire ne mènent les Kaïm sur les voies périlleuses du Sentier d'Or, des voix s'étaient élevées contre ces étranges créatures nommées « humains » et parmi elles, celle des Prophètes de la Nitescence Opaline, l'une des Ar-Ka-Na les plus actives mais aussi l'une des plus secrètes. Les humains, clamaient les Kaïm de ce groupement, recelaient certes en eux une parcelle de Ka-Soleil, mais les fils des Éthers ne devaient pas chercher à le manipuler avant d'en connaître parfaitement la nature. Certains membres des Prophètes de la Nitescence Opaline avaient appartenu en leur temps au Tutorat de l'Empire des Quatre Éléments, et plus spécifiquement au groupe des Cruxim. Ils restaient secrètement opposés à l'exploration des champs lunaires, et le Soleil participait à leurs yeux d'une même logique. Quand vînt le temps du Sentier d'Or, les Prophètes de la Nitescence Opaline se tinrent prudemment à l'écart et réitérèrent leurs avertissements. Les adversaires de l'Impératrice prétendent que les Prophètes participèrent tout de même à l'expérience, comme toutes les autres Ar-Ka-Na, mais les Adoptés de l'Arcane réfutent partiellement ces accusations : s'ils n'abandonnèrent pas leurs frères atlantes, expliquent-ils, c'est parce qu'ils essayèrent jusqu'au dernier moment de faire en sorte que les choses se passent le mieux possible. Mais leurs mises en garde restèrent lettre morte, et lorsque Prométhée — Fils de la Lune, comme l'a toujours prétendu l'Impératrice — livra aux humains l'instrument de la destruction des Kaïm, les Prophètes virent leurs prédictions se réaliser et quittèrent l'Atlantide les premiers, pleins d'amertume et de rancœur. Cette période est restée dans l'esprit de ceux qui l'évoquent sous la dénomination de Grand Doute : certains pensent en effet que les Prophètes ont fait preuve de couardise en quittant le continent, tandis que les sympathisants de l'Arcane ne voit dans cette fuite précipitée que la sanction des erreurs des autres Kaïm, et sa juste conclusion.

• *Fuite en avant*

Les bouleversements amenés par les Guerres Élémentaires dispersèrent les Prophètes et leurs disciples aux quatre coins du globe. Désespérés, ceux que leurs semblables avaient surnommés les « sceptiques » tentèrent comme les autres de panser les blessures béantes que l'orichalque avait ouvertes dans leurs pentacles. Nombreux furent les rêves et les espoirs à disparaître avec l'Atlantide, mais l'esprit de contestation et le doute érigé en vertu dogmatique survécurent à son engloutissement : le message des Prophètes se perpétua de siècles en siècles sous une forme ou sous une autre, et lorsque Akhénoton grava ses découvertes occultes sur les 22 tablettes d'or qui allaient poser les bases de la future société Nephilim, la plupart des « sceptiques » se reconnurent dans le troisième Arcane, celui de l'Impératrice. La plupart des Adoptés de l'Arcane s'établirent en Mésopotamie et sur les pourtours méditerranéens. Leurs objectifs, en ces temps reculés, n'étaient pas d'utiliser les humains, mais de continuer à les observer et à les étudier pour en tirer des enseignements ésotériques. Certains naïfs prétendront que c'est toujours le cas aujourd'hui, et que la réputation de l'Impératrice, froide et manipulatrice, est largement usurpée ; il serait toutefois malhonnête d'abonder dans leur sens.

• *La Seconde Scission*

L'Incident Jésus contribua à créer une situation similaire à celle qu'avaient déjà connue les « ancêtres » des Adoptés de l'Impératrice. Initiée par des disciples de Prométhée, principalement des Nephilim du Bateleur, du Pape, de la Roue de la Fortune, de la Tempérance, du Soleil et du Mat, l'expérience échappa une fois de plus à ses instigateurs. Les Nephilim de l'Impératrice fustigèrent l'irresponsabilité de leurs frères et virent dans leurs flagrantes erreurs la répétition de celles qu'ils avaient déjà commises, plusieurs millénaires auparavant. Fidèles à leur doctrine de non-interventionniste, ils choisirent une fois de plus de se tenir à l'écart, ce qui leur fût maintes fois reproché. Si les Adoptés de l'Impératrice étaient si clairvoyants, demandaient les autres Arcanes, pourquoi n'avaient-ils pas fait profiter leurs frères de leur précieuse sagesse ? Blessés, les Nephilim de l'Arcane III préférèrent répondre à ces accusations voilées par le mépris, et retournèrent à leurs recherches. Leur attitude vis-à-vis des humains, dont ils avaient désormais comme les autres un besoin désespéré, ressemblait à un étrange mélange de répulsion et de fascination. Déjà, les Adoptés de l'Impératrice sentaient que la clé de leurs problèmes se trouvaient « en » l'humain. L'humain était un miroir tendu à leurs erreurs : en lisant ce miroir, pensaient les Nephilim, ils pourraient comprendre ces erreurs, et les rectifier pour atteindre l'Agartha. Au cours du millénaire qui suivit la naissance du Christ, l'Impératrice vécut à l'écart de la plupart des autres Arcanes, prisonnière d'un paradoxe engendré par sa fierté : alors que ces mêmes Arcanes l'accusaient à mots couverts de se désintéresser des projets communs à tous les Nephilim, l'Impératrice se penchait avec un regard nouveau sur le plus important, le plus magnifique et le plus désastreux d'entre tous ces projets — le Sentier d'Or.

• *Les Paphlagoniens*

Les Adoptés de l'Impératrice ne sortirent de leur réserve qu'à l'aube du onzième

siècle. Solidement implantés dans la plupart des cours européennes, ils se placèrent la plupart du temps sous la protection des membres de l'Empereur, avec lesquels ils partageaient un certain nombre de convictions, et continuèrent leurs expériences secrètes. Leurs activités s'intensifièrent au moment où l'Europe entra dans le second millénaire de l'ère chrétienne, et plus particulièrement à Byzance, où ils disposaient d'une large marge de manœuvre. C'est d'ailleurs sous le règne de Michel IV, obscur monarque de la dynastie macédonienne, que le Pyrim Synesius posa les bases d'un ouvrage qui allait devenir mythique pour tous les Adoptés de l'Impératrice : le célèbre *Traité des Alliances Solaires*. Cet imposant volume, dont il ne subsiste aujourd'hui que des fragments à l'authenticité contestée, exposait dans les grandes lignes les fondements des théories défendues par les Adoptés de l'Arcane. Aujourd'hui encore, les membres de l'Impératrice se disputent sur la façon dont il convient d'interpréter certains passages, mais Synesius a eu le mérite de synthétiser l'essentiel des idées, des dogmes et des croyances de l'Arcane III en un volume intemporel et unique. La diffusion du *Traité*, lente et fragmentaire, n'en imprima pas moins une nouvelle impulsion à l'Impératrice. Ses Adoptés comprirent que le temps d'agir était venu. Synesius l'avait clairement écrit : la reprise du Sentier d'Or n'était pas une utopie, elle passait par une étude approfondie du Ka-Soleil, dont les humains étaient le seul véhicule conscient. Le Ka de la Lune, poursuivait Synesius, nuisait à la cohérence du pentacle sacré des Nephilim, à la cohésion de leur essence. Il fallait donc l'éradiquer. Huit cent ans avant Freud, le plus célèbre des enfants de l'Impératrice posait les premières bases de la psychologie moderne.

• *Le Grand Plan*

Dans un premier temps, les Adoptés de l'Impératrice se contentèrent d'étudier attentivement les humains, sans établir de classifications. Leurs méthodes étaient simples : ils consignaient simplement leurs observations sur de lourds grimoires à couverture de cuir et se réunissaient pour de grands symposiums informels auxquels des Adoptés des autres Arcanes étaient parfois conviés. Lorsque la menace templière, symbolisée par la progression du Grand Plan et son possible aboutissement devint trop pressante pour être ignorée, les Adoptés de l'Impératrice abandonnèrent leurs positions individualistes et se rapprochèrent des autres Arcanes en une tardive tentative de conciliation. Certains Arcanes comme l'Ermite (qui adoptait une attitude similaire et lui avait par le passé manifesté une certaine sympathie) lui reprochèrent longtemps cette concession. D'autres, comme le Soleil ou la Justice et dans une moindre mesure le Bateleur et la Roue de la Fortune, lui manifestèrent une sympathie nouvelle. Ce fût une époque de grandes découvertes, d'émulation ésotérique ; l'Impératrice se détacha définitivement de la tutelle de l'Empereur, qui menaçait de l'absorber. Elle assista à la chute du Temple avec intérêt et soulagement, et passa un accord secret et éphémère avec le Pape. Selon les termes de cette alliance, les Adoptés de cet Arcane devaient suivre les instructions de l'Impératrice pour tout ce qui touchait aux idéologies et aux concepts sous-tendant les structures de religions nouvelles. En échange, les membres de l'Impératrice s'engageaient à faire part de leurs découvertes à ceux du Pape, et à seuls. L'expérience prit fin avec l'émergence du protestantisme, dont les deux Arcanes s'aperçurent bientôt qu'elles ne pourraient contrôler les prolongements. Chacun se contenta de rejeter la faute sur l'autre.

• *Le triomphe de Sophia*

De plus en plus, l'Impératrice comprenait qu'il lui fallait voler de ses propres ailes. La question de savoir si les Adoptés de l'Arcane III furent à l'origine des grands courants de pensée des XVIe, XVIIe et XVIIIe (humanisme puis Siècle des Lumières) ou s'ils se contentèrent de les utiliser pour leurs propres analyses reste posée. Les principaux intéressés affirment bien entendu qu'ils ont eux-mêmes semé les ferments d'idées révolutionnaires dans l'esprit de leurs « cobayes » et qu'ils se sont par la suite contentés de laisser ces nouveaux concepts faire leur chemin. La plupart des autres Arcanes réfutent ce type d'assertions. Il n'empêche : on a prêté au Marquis de Sade, à Pascal et à Agrippa d'Aubigné, pour ne citer qu'eux, un certain nombre d'accoinances ésotériques, et il n'est pas impossible que ces hommes se soient trouvés en contact à un niveau ou à un autre avec des membres de l'Impératrice. A cette époque, de nombreuses tensions menaçaient la cohésion de l'Arcane : certains Adoptés estimaient en effet que le rôle de l'Impératrice devait se limiter à l'observation ; les autres pensaient que ce tout qui pouvait être « observé » l'avait déjà été, et que l'Arcane III ne progresserait jamais sur la voie de la Sapience si elle ne « provoquait » pas elle-même les réactions humaines. Le débat ne fût jamais clairement tranché (et reste d'ailleurs ouvert aujourd'hui), mais c'est à cette époque, alors que se manifestaient à nouveau des signes de découragement, que fût établie la fameuse structure en quatre « pierres angulaires » dont l'Arcane a conservé le principe jusqu'à nos jours.

• *Révolutions*

La révolution française fût le temps des conspirations humaines. Ses conséquences dépassèrent de loin ce que les Nephilim pouvaient imaginer, et si certains profitèrent de l'occasion pour se mêler aux humains et les ouvrir à de nouvelles réalités, les Adoptés de l'Impératrice choisirent une nouvelle fois la voie de la prudence, et se retirèrent provisoirement de la scène — laissant à l'Empereur le soin de placer ses pions sur les échiquiers exotériques des XVIIIe et XIXe siècles. A dater de cette époque, l'Arcane III n'allait plus connaître de changements radicaux. Ses membres réalisèrent que leurs interventions dans les affaires humaines étaient aussi dangereuses que stériles : s'ils ne visaient pas, à l'instar de leurs cousins de l'Empereur, la domination et le pouvoir matériels, à quoi bon continuer à prendre le risque de jeter en pâture aux humains des idées qui finiraient tôt ou tard par les dépasser ? Cela ne pouvait que fausser l'expérience, estimaient les Adoptés de l'Arcane.

• *Servum Pecus*

A l'aube du XIXe siècle, l'Impératrice se trouvait d'une certaine façon au faite de sa puissance. Officiellement, ses membres se livraient toujours à leurs études comportementales, à seule fin de déterminer comment le Ka-Soleil humain pouvait être « domestiqué ». En vérité, les Adoptés de l'Arcane III avaient depuis longtemps leur idée sur la question : il suffisait, pensaient-ils, de « couper » la branche du Ka de la Lune, qui alourdissait le pentacle des Nephilim et le déséquilibrait. Cela revenait à essayer de trouver comment étouffer le subconscient des humains, afin que leur Ka-Soleil reste vierge de toute influence lunaire. L'Impératrice profita de l'apparition de

nouveaux champs d'investigation, comme la psychanalyse ou la sociologie, pour élargir ses domaines d'exploration. Alors que les rangs de la plupart des autres Arcanes s'alourdissaient, profitant du réveil en masse de nombreux Nephilim, ceux de l'Impératrice se resserrèrent. Les Maîtresses de l'Arcane se firent plus exigeantes, les méthodes s'affinèrent, de nouvelles structures purent éclore. Il s'agissait toujours de retrouver dans les attitudes, les idées et les concepts humains les traces laissées par le Sentier d'Or. Les Adoptés de l'Impératrice profitèrent du passage à l'ère moderne et à la démocratie — avec leur cortège d'effets secondaires (révolution industrielle, première guerre mondiale, révolution russe) pour infiltrer la plupart des structures humaines. Ils y retrouvèrent des membres de l'Empereur, avec lesquels ils établirent des liens plus solides que jamais. N'étant pas en concurrence, les deux Arcanes purent faire jouer leur complémentarité.

• *De nos jours*

L'Arcane III s'est parfaitement adapté à son époque. Ses membres poursuivent leurs recherches à un double niveau. Connaître le fonctionnement du Ka-Soleil et analyser les méthodes du Sentier d'Or ne reste pour eux qu'un objectif de façade. Le but de l'Impératrice est toujours le même : éradiquer le Ka-élément Lune, dont elle se méfie comme de la peste, et neutraliser ses manifestations. A l'heure actuelle, personne n'est parvenu à percer le secret de l'Impératrice ; elle le doit à la solidité de ses institutions, à l'efficacité de ses membres et à sa taille relativement restreinte. Pourtant, même si elle entretient de bonnes relations avec la plupart des autres Arcanes, l'Impératrice risque gros en cette fin de millénaire. Elle reste en effet à la merci de dissensions internes. Qui plus est, les Onirim auxquels elle refuse obstinément et systématiquement tous les postes d'importance se doutent déjà de quelque chose. Il est possible que l'Arcane ait été infiltré par des agents doubles ayant reçu pour mission soit de le démanteler, soit de piller ses connaissances. Et il y a plus : il semble, au cours des dix dernières années, que certains Adoptés de l'Impératrice soient allés beaucoup trop loin dans leurs recherches. Certains auraient perdu le contrôle de leurs expériences, donnant naissance à des humains ravalés au rang d'animaux et dotés d'un Ka-Soleil altéré : les Cristallins.



Organisation



À l'instar de l'Empereur, Arcane qui lui a souvent été rapproché, l'Impératrice possède une structure interne très organisée, et fortement hiérarchisée. Sa Figure est organisée selon les quatre points cardinaux, en quatre Pierres Angulaires associées aux quatre aspects de la psyché humaine : sensations, émotions, intuition et pensée. Ces quatre pierres forment les extrémités de la croix qui symbolise l'âme humaine : elles sont ce sur quoi se fonde la personnalité et représentent les quatre voies d'exploration dans lesquelles les Adoptés de l'Arcane doivent s'engager pour parvenir à appréhender la véritable nature du Ka-Soleil. Il s'agit en tous les cas de la théorie officielle, celle que connaissent les autres Arcanes et les plus récents Adoptés de l'Impératrice. En réalité, cette obsession pour le chiffre quatre et cette structure en croix, si elles reflètent une indéniable réalité pratique, cachent une vérité beaucoup plus ancienne, qui remonte aux Guerres Élémentaires.

En ces temps fort reculés, les Kaïm se lançaient dans d'interminables conflits magiques à seule fin de défendre leur élément dominant. Les Kaïm de la Lune furent rapidement mis à l'écart, et considérés comme des parias, jusqu'à ce que le plus courageux et le plus puissant d'entre eux, Morphée, parvienne à vaincre ses quatre alter-ego en combat singulier. Les ancêtres des Adoptés de l'Impératrice, les Prophètes de la Nitescence Opaline, furent profondément marqués par cette défaite. A leurs yeux, l'élément Lune restait aussi dangereux qu'incontrôlable. N'était-il pas seul responsable de l'apparition des Sauriens sur la Terre ? Les Prophètes en tous cas le croyaient, de même qu'ils étaient persuadés de la nocivité des Kaïm Lunaires, auxquels ils ne pardonnèrent jamais leur réhabilitation. Lorsque les Kaïm, bien des siècles plus tard, s'engagèrent sur le Sentier d'Or, les Prophètes se tinrent à l'écart, parce qu'ils pensaient que l'élément Lune, mal maîtrisé, risquait de nuire à ce merveilleux projet. Au moment où Prométhée livra le feu aux humains, les Prophètes virent leurs craintes les plus secrètes se matérialiser. Pour eux, la Lune restait un élément obscur, dangereux et par-dessus tout incontrôlable. Ce cinquième élément, porteur de discorde, n'avait pas sa place chez les Kaïm. Tandis que leurs frères tentaient d'éveiller les humains aux subtilités et aux beautés de l'existence afin que leur Ka-Soleil s'épanouisse, les Prophètes étudiaient attentivement ces étranges créatures. La classification Intuition/Pensée/Sensations/Émotions remonte peut-être à cette époque, sous une forme différente : les Prophètes de la Nitescence Opaline étaient en effet parvenus à établir une véritable carte de l'âme humaine. De même que les éthers de l'univers s'étaient fixés en un point sacré (le soleil) avant de se refléter pour donner naissance aux corps célestes — les planètes, le Ka-Soleil des humains donnait naissance aux émotions, aux sensations et à toutes les émanations de l'âme. Cette énergie était présente en eux à l'état larvaire. C'était le rôle des Kaïm que de les y éveiller, de les amener à la conscience, et de permettre au formidable potentiel qui les habitait de s'exprimer pleinement. Les Prophètes de la Nitescence Opaline n'avaient pas

tardé à établir une correspondance entre la Terre et les sensations, le Feu et les émotions, l'Air et la pensée, l'Eau et les intuitions. Mais ils ne pensaient pas — ou ne voulaient pas croire — que la Lune ait pu être créée directement par le Soleil. Pour eux, les éthers reflétés par le Soleil n'avaient donné naissance qu'à quatre planètes : Jupiter, Mercure, Venus et Mars. Ce n'est qu'ensuite que les énergies de ces quatre Corps Célestes avaient engendré la Terre et la Lune. Cette dernière était donc inféodée aux autres planètes, raison pour laquelle les Prophètes restaient persuadés de l'infériorité intrinsèque de cet élément. Mais il y a avait plus : si la Lune était si pâle, si obscure et si terne, c'est qu'elle n'avait été formé que par les rayons les plus faibles émis par les planètes-mères. En d'autres termes, la Lune n'était qu'une création ratée, formée de rebuts d'éthers — un vulgaire brouillon qui n'avait eu pour seule mérite que de préfigurer la création de la Terre. Si les quatre planètes symbolisaient chacune une partie bien spécifique de la Psyché humaine, la Lune représentait le côté obscur, raté et enfoui de chacune d'entre elles. Cette partie, les Kaïm ne la connaissaient pas mais prétendaient pouvoir la maîtriser. Elle échappait pourtant à tout contrôle : sans le savoir, les Prophètes de la Nitescence Opaline venaient d'inventer à peu de choses près la notion d'inconscient, une notion qui continue aujourd'hui de terrifier leurs héritiers spirituels.

La correspondance élément/aspect de l'âme humaine a perduré jusqu'à nos jours dans l'esprit des Adoptés de l'Arcane. Si les membres les plus jeunes n'ont pas conscience des réalités revêtues par des termes tels que « sensations » ou « intuitions », leurs aînés perpétuent cette notion fondamentale de manière ésotérique — en essayant de faire en sorte que les nouveaux Adoptés prennent d'eux-mêmes conscience de cette réalité. C'est ainsi que la Croix de l'Âme Humaine possède une Pierre Secrète, dite « Pierre Invisible », qui symbolise l'Inconscient, le Ka de Lune. Les nouveaux-venus ignorent que cette pierre existe. Ils sont appelés à le découvrir par eux-mêmes, au terme d'un long et patient processus d'apprentissage. Toute l'histoire de l'Arcane III est truffée de références plus ou moins voilées à la Pierre Invisible. L'Incident Jésus, pour ne citer que lui, est clairement imputé à des Nephilim que les écrits de l'Impératrice qualifient d'« aveugles », aveugles à la réalité du monde, aveugles aux forces inconscientes qui peuvent prendre à tout moment le contrôle de l'âme humaine. C'est toujours cet aveuglement, selon les Adoptés de l'Impératrice, qui est à l'origine de l'échec du Sentier d'Or. Les membres de l'Arcane III cherchent toujours les moyens de gommer cet élément, de développer un être humain parfait, doté de sensations, d'émotions, d'intuition et de pensée... mais pas d'inconscient. Toutes leurs recherches sont en réalité tendues vers ce seul but. Les termes « sensations », « émotions », etc., sont relativement récents : ils ne datent que du dix-septième siècle. Au fil des âges, les appellations ont été modifiées, et la structure quaternaire de l'âme n'a pas toujours été clairement établie (elle ne l'a été qu'au cours du XVIIIe siècle), mais l'idée primordiale, qui tourne autour de l'infériorité de l'élément Lune, est restée inchangée depuis la nuit des temps. Les Adoptés de l'Impératrice sont sans doute les derniers héritiers de ces temps révolus. Leur conception des choses, si elle était connue des autres Arcanes, serait sévèrement décriée et considérée comme dépassée et rétrograde. Reste que quelques Nephilim du Feu, de l'Air, de la Terre et de l'Eau pourraient s'y retrouver. Quant aux Onirim, très peu représentés au sein des Adoptés de l'Impératrice — et sans espoir de réelle évolution, ils plaideraient certainement pour la dissolution immédiate de l'Arcane.

L'Impératrice est donc divisée en quatre Pierres Angulaires. La Pierre Angulaire du Midi, dirigée par le Trône des Intuitions, est chargée d'étudier l'influence exercées par ces mêmes intuitions sur la psyché humaine. La Pierre Angulaire du Septentrion, chapeauté par la Couronne de la Pensée, cherche à comprendre et à maîtriser les mécanismes de la pensée humaine. La Pierre Angulaire de l'Occident, dominée par l'Orbe des sensations, se consacre à l'étude des cinq sens et à leur influence sur le psychisme humain. Quant à la Pierre Angulaire de l'Orient, placée sous le contrôle du Bouclier des Émotions, elle est toute entière dédiée à l'analyse des sentiments et des passions — amour, colère, frustration, peur, envie, etc. Il existe, on l'a vu, une cinquième Pierre secrète, dite « Centrale » ou « Invisible », ne se situant pas sur le même plan que les autres. La Pierre Invisible ne possède pas d'existence officielle, et seuls les véritables initiés en connaissent la nature. Son but est de coordonner les actions des autres Pierres, de faire le point sur les connaissances accumulées et d'en tirer tous les enseignements utiles. Chaque Pierre angulaire est organisée selon un schéma spécifique et peut se comparer à un laboratoire de recherches doté de plusieurs antennes. Il n'est pas rare que les Pierres rentrent en concurrence les unes avec les autres, le plus souvent pour des questions de champs d'action, mais la plupart du temps, leur entente reste cordiale. De façon générale, les études des Pierres Angulaires répondent à l'un des quatre objectifs de l'Arcane :

- répertorier les réactions humaines, qu'elles soient spontanées ou provoquées.
- les classer, suivant qu'elles puissent être ou non attribuées aux influences lunaires.
- supprimer les parties subconscientes de l'esprit humain.
- analyser les données obtenues.

Les antennes des Pierres Angulaires sont appelées « Cénacles ». En reprenant les distinctions qui viennent d'être établies, on distinguera les Cénacles d'Inventaire, les Cénacles de Nomenclature, les Cénacles d'Abrogation et les Cénacles d'Étude. Bien entendu, la plupart des Cénacles cumulent plusieurs de ces fonctions ; une immense majorité d'entre eux sont camouflés derrière des enseignes de cabinets d'expertise psychologique ou d'astrologie, de cliniques privées, de centres de traitement psychiatrique ou d'instituts soi-disant scientifiques. Les Cénacles sont les fondations de l'Arcane ; ils forment son ossature et lui permettent de progresser dans sa quête de Sapience. On les retrouve au sein des quatre Pierres Angulaires. Chacun d'entre eux est dirigé par un Nephilim nommé Censeur (voir le chapitre « Initiation »). Le Censeur ne rend des comptes qu'à la Maîtresse de la Pierre Angulaire à laquelle son Cénacle est rattaché. La localisation géographique des Cénacles correspond presque toujours à une configuration géographique, celle de la Croix. Quiconque prendrait le temps de relier certains Cénacles les uns aux autres selon des schémas bien spécifiques s'apercevrait à sa grande stupeur que ces derniers, pris par groupes de quatre, dessineraient de vastes croix imaginaires sur l'ensemble du continent européen. Cela signifie aussi qu'à l'intersection de deux lignes reliant les Cénacles de l'Intuition et de la Pensée d'une part, et de ceux des Émotions et des Sensations de l'autre, on trouve presque systématiquement, à quelques kilomètres près, un Cénacle indépendant placé sous le contrôle de la Pierre Invisible.

• Les Pouvoirs

Les Pouvoirs (Trône, Couronne, Boucliers et Orbes) regroupent les Adoptés les plus compétents et les plus expérimentés de l'Arcane. Leur charge est de diriger les Pierres Angulaires. On en trouve généralement quatre par pays, soit un par « élément » — en Europe tout au moins. Chaque pouvoir est dirigé par une Maîtresse de l'Âme, le féminin ayant toujours été employé pour cette fonction. De fait, les Nephilim occupant ce poste utilisent généralement des simulacres féminins, même si ce n'est pas systématique. On les appelle Maîtresses de Jupiter, de Mercure, de Venus ou de Mars, selon que leur Pouvoir est en charge de la Pierre Angulaire de la Pensée, de l'Intuition, des Sensations ou des Émotions. Chaque Maîtresse est secondée dans sa tâche par quatre Héliastes — un par Ka-élément, lesquels prennent leurs décisions de façon collégiale. Bien entendu, les Maîtresses possèdent un droit de veto sur les votes, mais sauf exception, elles en usent rarement, étant donné le contrôle qu'elles exercent déjà sur le Nephilim du Ka-élément associé au Pouvoir qu'elles dirigent. Un exemple : Vivian, la Maîtresse de la Couronne de la Pensée française, est une Eolim (car la pensée est associée à l'air). Julius, Héliaste de Jupiter, se range presque systématiquement à son avis...

INIMITIÉS ÉLÉMENTAIRES

Ce n'est qu'au sein des Pouvoirs qu'un observateur étranger à l'Arcane prendra la réelle mesure de l'influence qu'ont exercé sur les Adoptés de l'Impératrice le Tutorat des autres éléments et dans une moindre mesure les Guerres Élémentaires : les membres de l'Arcane III sont encore profondément imprégnés de ces époques et accordent une importance extrême à leur Ka-élément dominant. La plupart du temps, leur sentiment d'appartenance ne prend pas le pas sur leurs relations avec les autres Nephilim, même si leurs sentiments fraternels sont bien plus développés à l'égard des Nephilim possédant le même Ka-élément qu'eux qu'à l'égard des autres. La problématique des Onirim se place à un autre niveau : à priori, les Fils de la Lune ne sont pas les bienvenus au sein de l'Impératrice, et si l'Arcane continue de les accueillir en son sein, c'est plus par esprit pratique, et pour ne pas trop éveiller l'attention, que par bienveillance à leur égard. De fait, les Onirim sont très minoritaires au sein de l'Arcane III, et n'accèdent jamais aux positions d'Héliastes ou de Maîtresses ; on connaît quelques Onirim Censeurs, mais ils sont fort rares.

• La Pierre Invisible

La Pierre Invisible est dirigée par une Maîtresse suprême, dite « Maîtresse Solaire », à laquelle sont théoriquement soumises les dirigeantes des quatre Pierres Angulaires. Tous les pays où l'Arcane est présent possèdent une Pierre Invisible et par conséquent une Maîtresse Solaire disposant d'un droit de veto absolu sur les décisions prises au sein de l'Arcane — dans la zone géographique qui lui est attribuée s'entend. En pratique, les Maîtresses Solaires sont assez discrètes et font rarement usage de leur droit de veto. On peut penser que les préoccupations de ces Nephilim d'exception, plus préoccupés par leur recherche de l'Agartha que par les vicissitudes du monde matériel, sont souvent assez éloignées des débats politiques qui agitent l'Arcane.

- **La Princesse de l'Arcane**

Comme la plupart de ses alter-ego, la Princesse de l'Impératrice se mêle rarement des affaires de ses Adoptés. Néanmoins, alors que certains souverains poursuivent leurs propres buts occultes sans se soucier de la destinée de leur Arcane, Circé (dans la mythologie grecque, Circé est la fille d'Helios, dieu du Soleil) participe activement aux desseins de l'Impératrice. Elle réside dit-on dans un Akasha lointain, réplique d'une partie de l'Atlantide, où ses fidèles doivent bientôt la rejoindre pour commencer un nouveau Sentier d'Or (voir le chapitre « Intrigues », réservé aux Meneurs de Jeu, et le chapitre « Figures », pour une description plus fournie de Circé).



Les Demeures philosophales



es Demeures Philosophales jouent un rôle à part au sein de l'Arcane III. Elles font plus office de refuges et de lieux de rencontres que de véritables plaques tournantes ésotériques. Pour dire les choses autrement, la plupart des Demeures ne sont que des leurres, en ce qui concerne les recherches occultes de l'Arcane en tous cas. Combien de sociétés secrètes ont cru percer à jour les secrets de l'Arcane en cambriolant ses Demeures, pour s'égarer dans des voies sans issue ? Les bibliothèques des Demeures Philosophales de l'Impératrice renferment certes des ouvrages de magie, ou des rapports sur les activités de l'Arcane, mais il ne s'agit jamais d'ouvrages importants — quand les dossiers entreposés ne sont pas tout simplement des faux. Les Adoptés de l'Impératrice prennent les Demeures pour ce qu'elles sont : de simples points de passage où venir chercher de l'aide en cas de danger. Les véritables secrets de l'Arcane ne se trouvent pas ici. Les connaissances de l'Impératrice sont éparpillées dans les lieux les plus inattendus, suivant des schémas complexes, défiant toute logique, et dont seules les Maîtresses Solaires, le plus souvent, possèdent la clef. Certains Adoptés de l'Impératrice — les Scribes, placés sous le commandement direct de ces mêmes Maîtresses — consignent ces schémas de manière occulte dans des ouvrages d'apparence anodine afin qu'ils ne soient pas perdus. De tels ouvrages sont rares, et le plupart des Adoptés de l'Impératrice ignorent leur existence. Il est possible que certains d'entre eux aient justement été placés dans les bibliothèques des Demeures Philosophales à l'insu de leur responsable, mais quiconque voudrait retrouver leur trace et déchiffrer les enseignements qu'ils contiennent n'aurait sans doute pas trop de plusieurs siècles d'étude... Qui plus est, les Scribes sont soigneusement sélectionnés par l'Arcane, suivant des critères de loyauté et de probité totales. Les Demeures Philosophales sont placées sous la responsabilité d'un Adopté de l'Arcane nommé Amphitryon, qui a pour charge d'accueillir et de conseiller ses frères égarés. L'Amphitryon est généralement entouré d'humains placés sous sa domination. Fréquemment appelés « Études des Consciences », les cabinets sous l'apparence desquels se réfugient les Demeures Philosophales obéissent à des règles très strictes. Les Adoptés de l'Impératrice aiment à compliquer les choses, et tout Nephilim se présentant dans une telle demeure doit faire sa preuve de l'appartenance à l'Arcane par des moyens autres que magiques — généralement en truffant son discours de références ésotériques précises et codifiées qui seules peuvent convaincre l'Amphitryon de l'authenticité de son visiteur. Ici comme ailleurs, la paranoïa règne en maître, et il arrive que certains jeunes Adoptés, oubliant le protocole, soient immédiatement soupçonnés de trahison. Pour les Nephilim des autres Arcanes, les choses sont plus compliquées encore. La dénomination « Études des Consciences » implique à leurs yeux une fonction de recherches occultes, alors qu'il n'en est rien. La complexité du protocole d'accueil, hautement ésotérique, les conforte dans cette certitude — ce qui est peut-être son but, après tout.

Les seules recherches effectuées par les Amphitryons sont de nature spontanée. Comme tous leurs frères de l'Arcane, les responsables des Demeures Philosophales ne peuvent s'empêcher d'analyser les esprits, de disséquer les raisonnements, de provoquer les réactions. Il arrive qu'ils consignent le résultat de leurs observations pour en faire part aux Cénacles les plus proches, mais les choses ne vont jamais plus loin. La plupart des pays européens possèdent leur Demeure Philosophale. Citons notamment les villes de Göteborg, Bruges, Lyon, Sienna, Prague, Galway, Lisbonne, Malmö, Barcelone, Istanbul et Cracovie.

• *Quatre exemples de Cénacles*

CÉNACLE D'INVENTAIRE AUSTRAL DE NEVERS

Ce Cénacle ne possède pas de couverture : il s'agit juste d'un pavillon de banlieue, abritant quatre Nephilim de l'Impératrice, dont le champ de recherches est le domaine de l'intuition. Les Adoptés du Cénacle essaient de répertorier tous les types de réactions intuitives existant chez l'être humain. C'est un travail de longue haleine, subtil et souvent fastidieux. Pour l'accomplir, les Nephilim se mêlent aux humains et tentent soit de provoquer des réactions intuitives, soit simplement de les observer. Certains d'entre eux, par exemple, suivront la même personne chaque matin, pour voir si elle s'en aperçoit, et à partir de quand. D'autres empoisonneront un sujet témoin, uniquement pour vérifier s'il reçoit à un moment ou à un autre l'intuition de sa fin prochaine avant que les premiers symptômes ne se déclarent. Les Adoptés de l'Impératrice n'ont guère de respects pour l'espèce humaine. A leurs yeux, ses membres valent à peine mieux que du bétail, et les méthodes employées par le Cénacle de Nevers, dont les attributions débordent fréquemment vers le domaine de la Nomenclature, sont dites « méthodes douces » — à comparer avec des procédés plus secrets utilisés par d'autres Adoptés (voir le chapitre « Pratiques »).

CÉNACLE DE NOMENCLATURE SEPTENTRIONAL DE SOISSONS

Les membres de ce Cénacle, qui travaillent en amont avec un Cénacle de d'Inventaire et en aval avec un Cénacle d'Abrogation, sont chargés de classer, selon des critères conscience/inconscience, les différents formes de pensée humaine. En d'autres termes, il s'agit de déterminer quelles pensées, et par extension quels comportements, peuvent être attribués au subconscient de l'individu. Le Cénacle de Soissons est dissimulé sous l'enseigne d'un banal cabinet de psychologie, tenu par deux Nephilim psychiatres assistés par une poignée d'humains placés sous leur contrôle. Les « médecins » n'acceptent que les patients qui présentent un intérêt pour eux — ceux dont le profil psychologique les intéressent ou qui leur ont été recommandés par des membres du Cénacle d'Inventaire avec lequel ils collaborent. Le plus souvent, il s'agira d'individus intelligents, complexes, torturés, prisonniers de schémas de pensée contradictoires. Les Nephilim tentent d'instiller plusieurs types de réactions chez ces sujets, de les pousser dans leurs derniers retranchements, de les amener à réfléchir sur des thèmes inhabituels afin de mieux étudier leurs réactions. Le suivi psychologique des patients ne s'arrête pas à la simple consultation : le sujet est espionné dans

sa vie quotidienne et son attitude est analysée avec soin. Lorsqu'un humain ne possède plus d'intérêt pour leurs études, les Nephilim de ce genre de Cénacle le dirigent parfois vers un Cénacle d'Abrogation, qui lui est présenté comme un cabinet plus approprié, spécialisé dans l'affection psychologique le concernant.

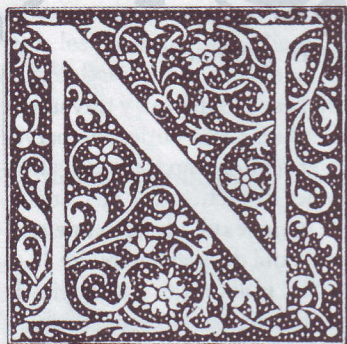
CÉNACLE D'ABROGATION OCCIDENTAL DE LIBOURNE

Le Cénacle de Libourne est placé sous haute protection. Les Adoptés qui y travaillent se livrent en effet à des expériences dangereuses et interdites : leur but est de parvenir à créer des individus vierges de tout subconscient, et leur champ d'investigation est celui des sensations. Sous le couvert d'un banal cabinet de recherches, ce Cénacle est amené à se pencher sur des problèmes d'une grande complexité : le domaine sensitif peut-il être rattaché au royaume du subconscient, et si oui de quelle manière ? Les caves du cabinet de recherches sont équipées de caissons d'isolation et d'appareils de mesure d'une grande complexité. La nature des expériences qui y sont menées échapperaient au psychologue le plus expérimenté, et il arrive que les Adoptés de l'Arcane eux-mêmes s'y perdent. En analysant l'effet de privations sensorielles sur la psyché humaine, les Nephilim espèrent retrouver les caractéristiques essentielles du Ka-Soleil, celles qui leur ont échappé lors du Sentier d'Or et qui ont mené ce dernier au désastre. Ils kidnappent des sujets choisis avec soin, leur percent les yeux ou les tympans, par exemple, puis étudient leur électroencéphalogrammes pendant leurs rêves, pour déterminer si la privation d'un sens affecte l'activité cérébrale non éveillée. Bien entendu, sélectionner des sujets déjà sourds ou aveugles ne servirait à rien : les Adoptés de ce Cénacle ne sont intéressés que par la notion de « passage » d'un état inconscient à un autre sous l'effet de stimuli provoqués — le but étant à terme de réduire l'activité inconsciente à un niveau nul.

CÉNACLE D'ÉTUDE ORIENTAL D'AMIENS

Les Adoptés du Cénacle d'Amiens sont chargés d'analyser les données qui leurs sont fournies par d'autres Cénacles, de les comparer entre elles et d'en tirer des conclusions valides, en vue de l'accomplissement secret d'un nouveau Sentier d'Or. Ces Nephilim sont spécialisés dans le domaine des Émotions. Grâce aux dossiers qui leur sont fournis, ils sont capables (c'est du moins ce qu'ils prétendent) de retrouver dans la nature des émotions d'un sujet donné et dans leur configuration ésotérique des traces toujours vivantes des expériences menées pendant le Sentier d'Or. Les Nephilim travaillant pour ce type de Cénacles sont généralement très expérimentés, et sont souvent passés par d'autres Cénacles avant d'arriver dans celui-ci. Leurs conclusions sont livrées aux Nephilim des Pierres Invisibles, qui décident des applications pratiques qu'ils peuvent en tirer.

Initiation



Ne rentrez pas au sein de l'Arcane III qui veut. Le processus de sélection est aussi sévère qu'aléatoire, et nombreux sont les Nephilim qui se sont retournés contre l'Impératrice uniquement parce qu'ils n'ont pas eu la possibilité d'y rentrer. L'Arcane est fier de cet aspect élitiste : il est l'un des plus restreints en termes d'effectifs. Pour être accepté au sein de l'Impératrice, le candidat doit avoir été repéré par un Adopté : inutile de faire sa demande auprès du responsable d'un Cénacle ou d'une Demeure Philosophale.

Nombreux sont les Nephilim qui s'interrogent encore sur les critères de sélection des Adoptés. La vérité, c'est qu'il n'existe pas de réponse toute faite : l'Adopté qui vous surveille et vous étudie, la plupart du temps sans que vous le sachiez, doit simplement déceler chez vous des éléments l'inclinant à penser que vous auriez votre place au sein de l'Impératrice. Bien entendu, il existe un certain nombre de facteurs pouvant jouer en faveur du candidat : ses chances seront d'autant plus importantes qu'il ne s'agira pas d'un Onirim et qu'il ne manifesterait aucune sympathie particulière à leur égard. On lui demandera également de ne pas porter trop de considération aux humains, de faire preuve d'intelligence, de dominer parfaitement son simulacre (tomber en Ombre est la pire disgrâce qui puisse arriver à un Nephilim de l'Impératrice), d'être capable de manipulation, de détachement, voire de machiavélisme. Pour le reste, on s'en remettra aux compétences du Nephilim, à sa bonne volonté, à ses spécificités. Au cours des trois derniers siècles, les méthodes de sélection de l'Arcane se sont mises à ressembler de plus en plus à celles de certains groupuscules humains. Il peut suffire qu'un Adopté vous entende parler de Sentier d'Or, de résurgences Cruxim ou de subconscient pour qu'il rentre en contact avec vous : en quelques questions, il aura su déterminer si oui ou non vous êtes une recrue potentielle. S'il s'avère que vous convenez, l'Adopté en question devra vous présenter au Cénacle dans lequel il compte vous incorporer, et vous serez soumis — au cours d'un cérémonial assez solennel — à un feu nourri de questions plus déconcertantes les unes que les autres (« quelles forces révérez-vous ? », « que pensez-vous des méthodes de l'Arcane VII ? », etc.) avant que vos « juges » ne passent au vote : vous devrez être accepté à l'unanimité pour faire votre entrée au sein de l'Impératrice. Dans le cas contraire, vous ne pourrez plus vous présenter d'ici à votre prochaine incarnation. Les membres de l'Impératrice possèdent maintenant des fichiers informatisés sur tous les candidats, et exigent de ces derniers une transparence et une loyauté aussi absolues que possible.

• *Apprenti*

C'est la fonction la plus basse de l'Arcane : les Onirim acceptés au sein de l'Impératrice vont rarement plus loin, et finissent par quitter le Cénacle, frustrés ou

écoeurés. Les Apprentis travaillent dans les Cénacles. Ils ne possèdent pour ainsi dire aucune responsabilité, à tel point que certains Adoptés considèrent les humains travaillant pour eux comme des Apprentis, même s'ils n'ont jamais été intronisés.

Conditions : 15 % en Arcane Majeur (III)

• **Étudiant**

Les Étudiants sont les assistants du Censeur, qui dirige le Cénacle. Ils connaissent les projets généraux du Cénacle, et se voient confier des responsabilités limitées par le Censeur. Ce sont eux, par exemple, qui endossent les rôles de psychologues ou d'astrologues censés confirmer l'authenticité du Cénacle. En fait, leur degré de compétence et leur marge de manœuvre dépend très largement de la nature du Cénacle, de sa taille et de ses attributions.

Conditions : 30 % en Arcane Majeur (III)

• **Hoplite**

Le Hoplite est le guerrier de l'Arcane. Il est chargé des missions dangereuses et se retrouve souvent confronté à des sociétés secrètes. Il n'est pas forcément affilié à un Cénacle ou à une Demeure Philosophale et peut-être détaché auprès d'un Censeur ou d'un Héliaste. En premier lieu, il dépend d'une Maîtresse de l'Âme, suivant son Ka-élément dominant. Ces derniers temps, les Hoplites ont été souvent utilisés pour venir à bout des Cristallins (voir le chapitre « Intrigues ») échappant au contrôle de l'Arcane.

Conditions : 3 compétences de Confrontation à plus de 40 %

NOTE SUR LA CRÉATION DE PERSONNAGE

- 1) Les Onirim ne sont pas acceptés au sein de l'Impératrice s'ils ont connu plus de deux incarnations.
- 2) Le Ka de la Lune, pour les autres Nephilim, doit toujours être choisi comme neutre défavorable, ou comme opposé majeur le cas échéant.

• **Scribe**

Le Scribe n'obéit pas au Censeur : il est placé sous l'autorité directe de la Maîtresse de l'Âme qui dirige la Pierre Angulaire à laquelle il appartient. Il est chargé, entre autres choses, de dissimuler les connaissances fondamentales de l'Arcane sous la forme d'ouvrages ésotériques d'apparence anodine. Il sert également de porte-parole à la Maîtresse, lors des communications avec les autres Cénacles de la Pierre Angulaire à laquelle il est rattaché.

Conditions : 3 compétences de Traditions à plus de 50 %, 3 incarnations minimum, 50 % en Arcane Majeur (III)

- **Censeur**

C'est le maître du Cénacle. Il est chargé d'assurer le bon déroulement de ses activités, de pourvoir à son financement et de rendre compte des progrès effectués à la Maîtresse de l'Âme qui dirige la Pierre Angulaire de son Cénacle. Les Étudiants et les Novices sont placés sous sa domination hiérarchique. La plupart des Censeurs sont au courant des projets occultes de l'Arcane. Ils savent que le but de l'Impératrice n'est pas uniquement de cartographier l'âme humaine, ni de dominer les humains, mais bien — à terme — de trouver la clé d'un second Sentier d'Or. Rares par contre sont ceux qui ont conscience de l'imminence de l'échéance...

Conditions : 3 incarnations minimum, 60 % en Arcane Majeur (III)

- **Amphitryon**

L'Amphitryon possède la responsabilité d'une Demeure Philosophale. Son rôle est comparable à celui d'un Censeur, à ceci près que ses attributions concernent beaucoup plus le domaine pratique que les études théoriques. Il s'agit souvent d'un individu solitaire, acceptant de travailler avec des humains et non avec d'autres Adoptés de l'Arcane. L'amphitryon doit être capable de prendre des décisions rapides et d'agir efficacement pour protéger les Adoptés de l'Arcane qui seraient en danger. Il est placé sous l'autorité directe de la Maîtresse de l'Âme la plus proche : les Demeures Philosophales, contrairement aux Cénacles, ne sont pas associées à un élément spécifique.

Conditions : 3 incarnations minimum, 40 % en Arcane Majeur (III), 60 ans au service de l'Arcane.

- **Héliaste**

Les Héliastes sont les conseillers des Maîtresses de l'Âme. Ils appartiennent nécessairement à l'Arcane depuis très longtemps, et peuvent se prévaloir d'une expérience conséquente dans des rôles de Scribes, d'Amphitryons ou de Censeurs. Les Héliastes possèdent un fort sentiment d'appartenance « élémentaire » à l'instar de leurs ancêtres, les Prophètes de la Nitescence Opaline. Ils agissent de façon parfois un peu caricaturale pour se rapprocher le plus possible de leur Ka-élément dominant et en défendre les intérêts auprès de la Maîtresse de l'Âme qu'ils secondent.

Conditions : 3 incarnations minimum, 60 % en Arcane Majeur (III)

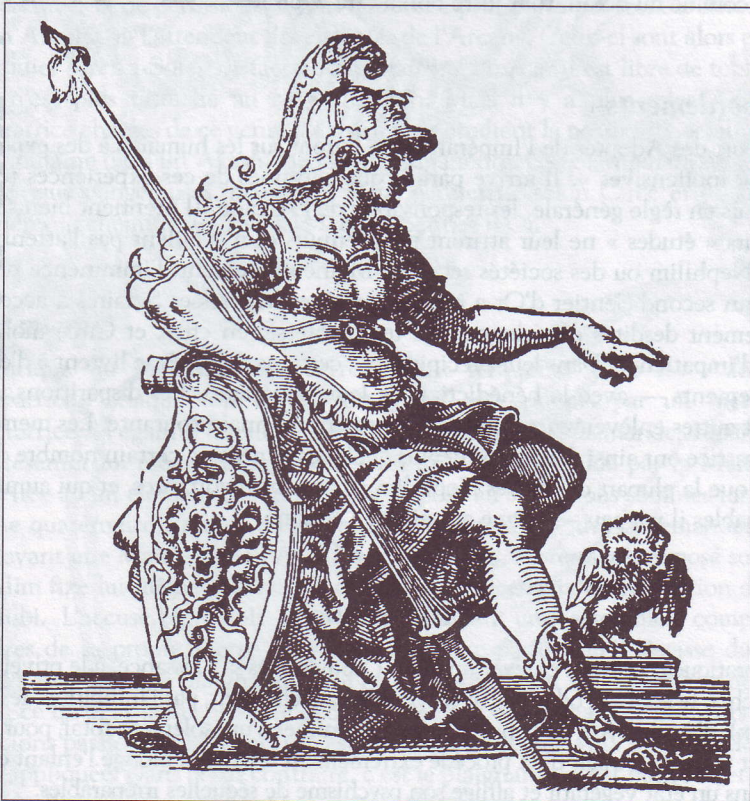
- **Maîtresse de l'Âme**

Les Maîtresses de l'Âme ont la responsabilité de la Pierre Angulaire d'un pays tout entier et dirigent l'un des Pouvoirs de l'Impératrice. Elles sont placées sous le commandement d'une Maîtresse Solaire, à laquelle elles doivent régulièrement rendre compte des progrès effectués par leur Pouvoir. Ce sont elles qui prennent les décisions pour l'ensemble du Pouvoir, et ce sont elles qui président aux Jugements (voir le chapitre suivant, « Pratiques »).

• **Maîtresse Solaire**

La Maîtresse Solaire est un Nephilim d'exception, qui possède la charge d'un pays tout entier pour l'Arcane. Les Maîtresses Solaires possèdent invariablement des simulacres féminins. Certaines d'entre elles ont participé au Premier Sentier d'Or et s'en souviennent, même si elles n'en laissent rien transparaître. Ce sont des manipulatrices hors-pair, capables d'inspirer la terreur à n'importe quel Adopté de l'Arcane. Les Maîtresses Solaires sont les seules à pouvoir rencontrer Circé et à savoir où se trouve son Akasha. Elles sont parfaitement au courant des projets de la Princesse de l'Arcane, et savent que le temps du second Sentier d'Or est proche. Cette perspective rend la plupart d'entre elles assez nerveuses, car elles savent que l'Impératrice n'est pas encore prête, en théorie, à affronter cette échéance. Certaines d'entre elles sont toutefois prêtes à accompagner leur Princesse jusqu'au bout, galvanisées par la grandeur et l'importance de l'expérience qui va être tentée.

Note : ces deux derniers rangs ne sont théoriquement pas accessibles aux Personnages Joueurs.



Pratiques

• Paranoïa



a paranoïa, chez l'Impératrice, est érigée au rang de dogme. C'est une affection presque salvatrice par les temps qui courent et un Adopté qui ne ferait pas preuve d'une méfiance excessive, même à l'égard de ses plus proches semblables, serait paradoxalement considéré comme suspect. Les membres de l'Arcane III ont mis au point une multitude de codes, de rituels et de mises en scène ésotériques à seule fin de se communiquer des informations que d'autres Nephilim considéreraient comme « banales ». Les échanges verbaux entre deux Adoptés de l'Impératrice sont teintés de ce que certains appellent un « ésotérisme parlé » mais que d'autres ne considéreraient que comme un verbiage artificiel et pédant. Ils sont souvent incompréhensibles pour le profane. Les Adoptés de l'Impératrice se méfient encore plus des humains que des autres Nephilim : les humains restent sous l'emprise du Ka de la Lune — cadeau empoisonné hérité du Sentier d'Or. Ils sont imprévisibles, indignes de la moindre confiance et bien souvent incompréhensibles. Les membres de l'Arcane III les considèrent comme du bétail, tout juste bon à être exploité.

• Débordements

La plupart des Adoptés de l'Impératrice se livrent sur les humains à des expériences jugées « inoffensives ». Il arrive parfois que certaines de ces expériences tournent mal, mais en règle générale, les responsables de l'Arcane III prennent bien soin à ce que leurs « études » ne leur attirent pas d'ennuis et n'éveillent pas l'attention des autres Nephilim ou des sociétés secrètes. Malheureusement, l'imminence programmée d'un second Sentier d'Or a poussé certaines Maîtresses Solaires à accélérer le déroulement desdites expériences. Le temps presse, en effet, et Circé montre des signes d'impatience. Dans leur précipitation, certains Adoptés se livrent à d'étranges débordements — avec la bénédiction de leurs supérieurs. Les disparitions, mutilations et autres enlèvements bizarres deviennent monnaie courante. Les membres de l'Impératrice ont ainsi développé depuis quelques années un certain nombre de techniques que la plupart des autres Nephilim jugeraient révoltantes, et qui auraient été impensables il y a peu — même au sein de l'Arcane.

L'AFFILIATION

Cette pratique consiste à enlever un enfant humain dès sa naissance, à le priver de sens (le toucher, le goût et l'odorat sont supprimés partiellement, par l'inhibition des centres nerveux), d'émotions et de pensées, bref à le confiner à un isolement total, pour en faire un sujet témoin. Il s'agit d'un procédé extrêmement cruel, qui plonge l'enfant en question dans un état végétatif et afflige son psychisme de séquelles irréparables.

LE THÉSÉIDE

Il s'agit d'une technique assez répandue dans les Cénacles affiliés à la Pierre Angulaire des Intuitions. L'intuition est définie par les spécialistes de l'Arcane comme « le fait d'arriver à des décisions ou à des conclusions en l'absence de processus conscient de raisonnement ». Lassés d'avoir recours à des procédés inefficaces et fastidieux, les Censeurs des Cénacles Austraux ont parfois recours au Théséide : dans les caves de leurs plus vastes propriétés, ils ont creusé de vastes labyrinthes et les ont truffés de pièges mortels. Des humains y sont lâchés, les yeux bandés, sans la moindre explication. Les Nephilim qui les observent attendent d'eux qu'ils fassent preuve de quelque « intuition » salvatrice, et agrémentent leurs expériences de difficultés supplémentaires, pour vérifier que l'intuition ne se développe pas au profit de, par exemple, l'émotion ou les sensations. L'humain choisi finit généralement par périr, mais ce genre d'expérimentations donnent parfois des résultats étonnants.

L'INTROSPECTION FORCÉE

On sait depuis longtemps que les humains ne peuvent accéder que difficilement aux Akasha dans lesquels les Nephilim aiment à se réfugier. Le processus dit de l'Introspection Forcée consiste à injecter à un humain une drogue de synthèse conçue expressément pour l'expérience. Le corps de l'humain est placé dans un caisson d'isolation sensorielle et son corps est maintenu en vie par un complexe assemblage de tubes et de perfusions, tandis que son esprit, porté par son Ka-Soleil, vogue vers un Akasha où l'attendent des Adoptés de l'Arcane. Ceux-ci sont alors en mesure d'étudier son Ka-Soleil de façon tout à fait inédite, car il est libre de toute entrave et n'est plus rattaché au corps humain. Mais il y a plus : les Adoptés de l'Impératrice chargés de ce genre d'expériences étudient la possibilité de faire résider l'âme humaine dans un Akasha de façon permanente. Ces manipulations sont aussi récentes que dangereuses, mais pourraient permettre, selon Circé et ses disciples, d'accélérer le cheminement vers le second Sentier d'Or.

• Jugements

La pratique du Jugement est extrêmement fréquente chez les Adoptés de l'Impératrice. Chaque fois qu'un tort grave est commis par un membre de l'Impératrice à l'égard d'un autre, ce dernier a le droit de demander réparation. Il doit présenter lui-même sa requête devant un conseil présidé par la Maîtresse de l'Âme liée à l'un élément théoriquement opposé au sien (nous sommes ici dans un système quaternaire). Ainsi, un Pyrim qui s'estimera lésé devra demander réparation devant une Maîtresse de l'Âme associée à l'Eau. Après avoir exposé son cas, le Nephilim fixe lui-même la sanction qu'il estime nécessaire en réparation du préjudice subi. L'accusé, lui, doit se défendre devant une assemblée composée de membres de sa propre Pierre Angulaire. Il arrive parfois qu'il s'agisse du conseil auquel s'est adressé le plaignant. Quoi qu'il en soit, la ou les assemblées délibèrent jusqu'à ce qu'elles aient pris une décision, ce qui peut demander plusieurs mois de discussions passionnées. Si l'accusé est déclaré « coupable », la sanction demandée lui est appliquée. Dans le cas contraire, c'est le plaignant qui est puni de cette même sanction. Il s'agit donc d'une expérience extrêmement risquée, souvent porteuse de

LE PARCOURS DE VINCENT LOBRANO,
SUJET HUMAIN DE L'IMPÉRATRICE

Les Adoptés de l'Arcane III n'ont pratiquement aucune considération pour les humains : à leurs yeux, la plupart ne sont que de vulgaires sujets d'expérience — des sujets précieux, tout de même, en ce qu'ils doivent indirectement leur permettre de retrouver le Sentier d'Or. Vincent Lobrano, 36 ans, a eu le malheur de s'adresser au Cabinet de Psychologie du Docteur Langlois (une simple façade pour le Cénacle de Nomenclature Oriental de Nancy) pour essayer de sortir de sa dépression. Pendant trois ans, à raison de deux séances hebdomadaires, l'un des associés du docteur, un Pyrim expérimenté, a fouillé les tréfonds de sa conscience et l'a amené à prendre conscience de la nature néfaste de certaines de ses émotions. Il a cru discerner dans sa colère et sa frustration une empreinte transmise génétiquement et témoignant d'expériences néfastes effectuées sur un ancêtre très ancien de Vincent — l'influence pernicieuse du Ka de la Lune, sans aucun doute. Il a tenté de lui apprendre à maîtriser ses émotions et à supprimer la part de subconscient qui les gouvernait, mais son entreprise s'est soldée par un échec. Aussi le Nephilim a-t-il fini par jeter l'éponge, et par orienter son patient vers un Cénacle d'Abrogation situé près de Besançon. Méfiant, Vincent Lobrano a pris un premier contact téléphonique avec le « confrère » du Dr. Langlois, mais celui-ci s'est empressé de dissiper ses doutes, et Lobrano, toujours dépressif, a pris le train pour Besançon. Arrivé au cabinet du Dr. Hértier, il a été tout simplement kidnappé et retenu contre son grès, tandis que des Nephilim de l'Empereur, prévenus par « Langlois », faisait le nécessaire pour que sa (maigre) famille ne parte pas à sa recherche. Deux mois durant, les membres du Cénacle d'Abrogation se sont penchés sur la composante « peur » de la personnalité de Lobrano, et ont essayé de comprendre dans quelle mesure celle-ci pouvait être considérée comme naturelle, instinctive, ou provoquée par quelque souvenir enfoui au plus profond de son être. Malheureusement, Vincent Lobrano s'est pendu avec sa ceinture dans la cellule où il était retenu prisonnier. Déçus, les Adoptés du Cénacle de Besançon ont tout de même envoyé son dossier au Cénacle d'Étude de Tours, à toutes fins utiles. Les données analysées par les spécialistes de ce centre d'analyse se sont ajoutées aux milliers de pages déjà consacrées au phénomène de la peur, mais elles n'ont guère apporté d'éclaircissements nouveaux sur la question.

discorde. On pourrait penser que son caractère aléatoire et manichéen dissuade les Adoptés de l'Arcane III, mais il semble qu'il n'en soit rien : les membres de l'Impératrice aiment les intrigues tortueuses et compliquées, apprécient les machinations et les complots. Et la tradition perdue de façon quasiment incompréhensible aux yeux de la plupart des autres Nephilim, qui n'y voient qu'une coutume absurde, un rituel cruel et dénué de toute signification. Les Adoptés de l'Arcane, eux, préfèrent parler d'un « jeu » à dimensions ésotériques, et n'ont que faire des arguments de leurs détracteurs — arguments qui ressemblent plus pour eux à une légitimation qu'à une condamnation.

LE COMPROMIS DU PRAGMATISME

Il s'agit d'une expression inventée par les Adoptés de l'Arcane pour désigner les visées matérialistes de l'Impératrice. Le premier objectif de l'Arcane III reste en effet la réalisation d'un second Sentier d'Or, mais depuis quelques siècles, la plupart des membres de l'Impératrice se sont rendus compte des avantages matériels et pratiques qu'ils pourraient tirer de leurs connaissances. Au regard de la masse fabuleuse de données qu'ils sont parvenus à recueillir sur l'âme humaine, il leur est désormais possible de monnayer leurs informations ou de les utiliser pour leurs propres objectifs. A l'instar de l'Empereur, avec lequel elle a nouée de nombreuses alliances, l'Impératrice étend peu à peu son emprise sur le monde. La plupart des autres Arcanes doivent lui faire appel lorsqu'il s'agit de prévoir ou de comprendre un comportement humain, même s'ils répugnent à l'avouer. L'Impératrice est ainsi parvenue à tisser un réseau de relations basé sur la réciprocité, un réseau certes artificiel, mais qui lui rend parfois de grands services. Seuls le Pendu refuse obstinément de collaborer avec elle. Sur un plan plus personnel, l'Impératrice se sert de ses connaissances et de son expérience pour dominer et manipuler les humains partout où cela lui est nécessaire. Cela lui permet notamment de régler rapidement les problèmes financiers et judiciaires que ses agissements peuvent lui valoir. Seul inconvénient : l'appétit de pouvoir de certains Adoptés semble les détourner des buts premiers de l'Arcane, au grand désappointement de ses autres membres.



Figures

• *Circé*



La Princesse de l'Arcane est restée la même depuis qu'Akhénaton a réveillé les anciennes Ar-Ka-Na pour les fixer dans l'intemporalité. Aujourd'hui proche de l'Agartha, elle entend y mener son peuple tout entier, afin de faire de l'Impératrice le premier des Arcanes. Circé a toujours été dévorée par l'ambition. Cette fois, elle pense toucher au but, et considère tous ceux qui refusent de la suivre dans son entreprise comme de misérables couards. La Princesse vit dans un Akasha lointain, reflet fantasmé de l'antique cité de Byzance. Cette grande séductrice change régulièrement de simulacres, car cela n'affecte en rien sa puissance, mais choisit toujours des femmes. On la trouvera un jour sous les traits d'une jeune et superbe jeune fille d'une vingtaine d'années, le lendemain sous ceux d'une femme d'âge mur à la beauté solennelle et glacée. Circé se sert dit-on de ses charmes et de ses exceptionnelles facultés de persuasion pour dominer, séduire ou intimider tous ceux qui se dressent en travers de son chemin. C'est ainsi qu'elle sait où trouver la plupart des Princes des autres Arcanes et connaît apparemment les noms de leur refuges les plus secrets. La récente défection de Synesius, qu'elle considère comme l'un de ses adoptés les plus brillants, l'exaspère plus qu'elle ne l'inquiète. La Princesse est persuadée que le Djinn finira tôt ou tard par reconnaître ses erreurs.

• *Synesius*

Ce Djinn a joué un rôle primordial dans la progression de l'Arcane. Aussi passionné qu'impulsif, il est l'auteur du mythique *Traité des Alliances Solaires* — l'ouvrage qui a achevé d'ancrer dans le réel les théories de l'Impératrice, et qui se trouve à l'origine de sa structure actuelle. Aujourd'hui, Synesius s'est retiré des affaires du monde et pour la première fois, ses vues divergent de celles de la Princesse de l'Arcane : comme ses disciples, le Nephilim pense en effet que la perspective d'un nouveau Sentier d'Or dans les années à venir est parfaitement illusoire. Synesius a donc quitté le poste d'Héliaste qui était le sien pour se retirer dans une Demeure Philosophale, au cœur d'un village proche de Bâle, en Suisse. Là, il s'attelle à la rédaction d'un nouvel ouvrage démontrant la pertinence de ses craintes — un ouvrage qui, il l'espère, fera aussi grand bruit que son précédent volume.

• *Quintilien*

Ce Triton, qui se présente comme un homme d'une cinquantaine d'années à la barbe broussailleuse et aux yeux bleus délavés, est le chef de file des « Pragmatiques », les Adoptés de l'Impératrice qui estiment qu'ils sont faits pour dominer spirituellement

la planète et réduire les humains en esclavage. C'est un redoutable manipulateur, qui a tôt fait de rallier les indécis à sa cause. La Princesse de l'Arcane vient de prendre conscience de son influence et espère le faire choir rapidement de son piédestal... à moins qu'il ne soit déjà trop tard. « Réfugié » aux États-Unis, dans sa villa de Key West surplombant l'océan, Quintilien a pris le contrôle des opérations, en ce qui concerne le continent nord-américain tout au moins. Plus matérialistes, plus expérimentés que leurs cousins européens, les Adoptés qu'il dirige sont prêts à embrasser ses projets. Quintilien est sur le point de s'exclure lui-même de l'Arcane, estime certains de ses sympathisants, beaucoup plus prudents. A moins qu'il ne soit sur le point de leur montrer la voie ?

SYNESIUS

Djinn — Amphitryon de la Demeure Philosophale de Bâle

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

SCIENCES OCCULTES : BASSE MAGIE 50 %, SCEAUX 65 %, PENTACLES 70 %, ŒUVRE AU NOIR 80 %

Simulacre : Henri Devergne

Sexe : Masculin • Âge : 37 ans

FORCE 14 • CONSTITUTION 18 • DEXTÉRITÉ 15

INTELLIGENCE 26 • CHARISME 19

Niveau Social : 14 • Opportunité : 42 %

Éducation : 21 • Culture XXIème siècle : 63 %

Proches : 4

Compétences (Nephilim / Simulacre) : Athlétisme 50 %, Couteau 45 %, Géographie 60 %, Histoire 85 %, Mêlée 55 %, Mythes & Légendes 70 %, S'informer 65 %, Sciences de l'homme 70 %, Baratin 35 %, Eloquence 75 %, Littérature 90 %, Déguisement 65 %, Arcanes Majeurs (III) 70 %, Se cacher 55 %, Silencieux 45 %, Alchimie 65 %, Astrologie 70 %, Histoire Invisible 75 %, Templiers 50 %, Théologie 65 %, Latin 85 %, Hébreu 75 %.

QUINTILIEN

Triton — Chef de file des Pragmatiques

Ancien Héliaste Austral

KA 36 • TERRE 14 • LUNE 22 • FEU 8 • EAU 36 • AIR 28

SCIENCES OCCULTES : BASSE MAGIE 40 %, SCEAUX 65 %, PENTACLES 55 %

Simulacre : Steven Elington

Sexe : Masculin • Âge : 53 ans

FORCE 18 • CONSTITUTION 17 • DEXTÉRITÉ 18

INTELLIGENCE 21 • CHARISME 24

Niveau Social : 25 • Opportunité : 75 %

Éducation : 17 • Culture XXIème siècle : 51 %

Proches : 16

Compétences (Nephilim / Simulacre) : Athlétisme 70 %, Armes de poing 65 %, Esquive 70 %, Mêlée 75 %, Mythes & Légendes 60 %, Vigilance 75 %, Débrouillardise 60 %, Baratin 55 %, Eloquence 60 %, Déguisement 35 %, Falsification 65 %, Arcanes Majeurs (III) 60 %, Se cacher 85 %, Analogie 55 %, Cryptographie 70 %, Histoire Invisible 55 %, Templiers 50 %, Selenim 60 %.

Intrigues

• *Le Second Sentier d'Or*



certaines Maîtresses Solaires ont été averties par des membres dissidents de la Roue de la Fortune qu'une conjonction astrale sans précédent se profilait pour 1999. D'après les calculs de ces Nephilim, qui disent avoir été « forcés » de quitter l'Arcane parce qu'ils étaient devenus trop gênants, la configuration des champs magiques risque d'être bouleversée d'ici la fin du deuxième millénaire. Réunis en conseil extraordinaire, les responsables de l'Impératrice ont longuement débattu sur la signification de cette information chèrement monnayée (certains Cénacles ont dû accepter de se séparer de dossiers jugés trop « compromettants » par les dissidents). Au terme d'un débat houleux, les fidèles de la Princesse, par elle mandatés, ont déclaré que le temps était venu de passer à l'action. Le Nouveau Sentier d'Or a été fixé à fin 1999, dans l'Akasha secret de Circé. Les Adoptés choisis pour cette mission exceptionnelle pourront manipuler le Ka-Soleil des humains, délivré de sa prison de chair, et tenteront de l'intégrer à leur pentacle grâce à des sorts minutieusement peaufinés et sélectionnés, afin de « devenir de véritables Enfants de la Terre, munis d'un Pentacle à Cinq Branches valides, où la branche du Soleil remplacera celle de la Lune ». Horrifiées par ce projet jugé tour à tour « délirant, dangereux, destructeur et absurde », certaines Maîtresses Solaires se sont contentées d'un assentiment de principe, mais sont retournées vers leurs domaines avec la ferme intention de faire échouer l'expérience. Elles ont pris contact les unes avec les autres, ont mis dans la confiance leurs sujets les plus dignes de confiance et, en désespoir de cause, sont entrées en négociation avec certains Adoptés de l'Arcane VIII, celle de la Justice.

• *Les Cristallins et la Justice*

« Cristallins » est un terme générique désignant les humains au Ka-Soleil altéré qui ont échappé, d'une manière ou d'une autre, aux Adoptés de l'Impératrice. Il implique une notion de pureté (car les Nephilim estiment que le Ka-Soleil du sujet a déjà été débarrassé d'éléments nocifs, même si le processus n'a pas été mené à son terme) et de fragilité, car le sujet réagit de façon imprévisible et son impulsivité le rend très vulnérable. Les Cristallins sont soit des « patients » ayant échappé à la surveillance de leurs médecins Nephilim, soit de simples sujets d'expérience ayant réussi à s'enfuir de l'endroit où on les retenait contre leur gré. Ils n'agissent plus qu'en fonction de leurs instincts les plus primitifs, et leur comportement s'apparente souvent à celui d'une bête féroce — même s'il existe autant de Cristallins que d'expériences ratées. En règle générale, les Cristallins sont victimes de sortes de crises survenant de façon aléatoire, crises qui leur font perdre le contrôle d'eux-mêmes. Il arrive qu'ils se muent en tueurs en série ou en fous furieux, ce qui peut menacer la sécurité de l'Arcane. L'Impératrice a réagi à ce phénomène récent en

dépêchant ses Hoplites partout où des Cristallins étaient repérés, mais ce dispositif s'avère désormais insuffisant : les Hoplites ne sont pas toujours correctement préparés à pourchasser un serial-killer ou à neutraliser un malade mental déclarant à une foule toute entière que des « êtres venus d'ailleurs ont essayé de prendre le contrôle de son esprit ». Les Nouveaux Sceptiques, menées par les Maîtresses Solaires opposées à Circé, ont secrètement fait appel à l'Ouïe de Dame-Justice, chargée de surveiller les Nephilim menaçant la Balance Cosmique, afin que ses Adoptés puissent mettre un terme à ces débordements. Il ne s'agit que d'un prétexte, destiné à attirer l'attention de la Justice sur les projets secrets des Nostalgiques menés par Circé.

• Les Trois Axes

À l'approche du troisième millénaire, l'Arcane III est désormais miné par de sombres querelles intestines, relatives aux récents agissements de la Princesse. En déclarant son intention de réaliser un nouveau Sentier d'Or, Circé a semé le trouble au sein de son Arcane, qui s'est grosso modo divisé en trois branches. Bien entendu, cela ne signifie pas que l'unité de l'Arcane est brisée. Disons simplement que même si tous les Adoptés de l'Impératrice restent d'accord sur l'essentiel (c'est en se servant des humains que les Nephilim atteindront l'Agartha), les divergences de forme prennent maintenant l'allure de véritables dissensions, et menacent le fragile équilibre qui a pu s'établir au cours des derniers siècles. D'autant que des Adoptés des trois factions peuvent aisément se retrouver au sein d'un même Cénacle...

LES NOSTALGIQUES

Regroupés autour de la Princesse de l'Arcane, ses Adoptés pensent que le second Sentier d'Or n'est pas une utopie, même dans les très brefs délais qui ont été fixés. Ils sont en cela opposés aux Nouveaux Sceptiques, qui ne voient dans leur projet qu'une course annoncée au désastre, et aux Pragmatiques, qui dénigrent avec cynisme leurs visées spirituelles. Les Nostalgiques n'ont pas l'intention de se laisser dicter leur conduite. Le jour où ils apprendront, si ce n'est pas déjà fait, que les Adoptés de la Justice ont été mandatés par leurs adversaires, l'unité de l'Arcane risque fort de voler en éclats — et cette fois pour de bon.

LES NOUVEAUX SCEPTIQUES

Le terme de Nouveaux Sceptiques a été choisi par les adversaires de ce groupe, en référence au surnom dont étaient affublés les Prophètes de la Nitescence Opaline et leurs sympathisants, avant qu'Aménophis IV ne rompe le pacte conclu avec les prêtres égyptiens. Les Nouveaux Sceptiques sont clairement opposés aux desseins de la Princesse de l'Arcane, et sont prêts à tout pour faire échouer ses projets — des projets dont l'accomplissement scelleraient selon eux la fin de l'Impératrice. Pour l'heure, les Sceptiques se contentent de mesures souterraines (appel à la Justice, sabotages discrets d'expériences jugées « hérétiques ») mais si cela s'avérait insuffisant, ils pourraient très vite passer à la vitesse supérieure...

LES PRAGMATIQUES

Les Pragmatiques se désintéressent du conflit opposant les Sceptiques aux Nostalgiques, car ils sont persuadés que le projet de second Sentier d'Or n'aboutira jamais. Ceci étant posé, ils estiment que le salut des Adoptés de l'Impératrice ne passera que par la domination spirituelle des humains. Ils pensent que l'Arcane III a perdu un temps précieux à analyser les comportements humains afin d'y retrouver des traces du Sentier d'Or. A leurs yeux, le processus de domination doit commencer dès maintenant, car le Sentier d'Or ne peut se construire que sur la durée, et nulle part ailleurs que dans le monde physique. Les données du problème ont changé, et les humains ne sont plus aussi malléables que par le passé. Il s'agit donc de cultiver, d'éveiller voire de modifier la nature de leur Ka-Soleil le plus tôt possible.



Relations

• Les autres Arcanes



'une manière générale, l'Impératrice entretient toujours d'excellents rapports avec l'Arcane-frère, l'Empereur. Les Pragmatiques, notamment, pensent qu'il y a beaucoup à gagner à raffermir les liens entre les deux Arcanes, et estiment qu'une domination spirituelle doit s'accompagner d'une prise de pouvoir occulte sur l'ensemble de l'humanité. Un peu désorienté, l'Empereur se contente d'acquiescer pour la forme et de temporiser afin d'essayer d'en savoir plus sur cette brusque volonté de coopération. Pour le reste, les relations sont semblables à ce qu'elles ont souvent été : échanges de bons procédés (données spirituelles sur les humains contre appuis matériels) ou opérations conjointes mais ponctuelles sur certains projets bien précis. Les Nostalgiques, quant à eux, ont d'excellents rapports avec un groupe dissident de la Roue de la Fortune, qui a réussi à les convaincre qu'une conjonction propice à leurs expériences étaient en vue. Les négociations entre les deux parties restant assez confidentielles et ne déteignent pas sur la relative neutralité des rapports entre les deux Arcanes. A un niveau plus global, l'Impératrice possède d'assez bonnes relations avec la Papesse et la Maison-Dieu, car il s'agit là d'Arcanes pouvant leur être d'une grande utilité. De façon beaucoup plus secrète et confidentielle, certains Adoptés de l'Arcane III ont formé de discrètes alliances avec certains membres de l'Arcane du Diable : certains Sabbats de cet Arcane échangent de précieuses informations avec les Cénacles de l'Impératrice et participent même à leurs expériences. Officiellement, les Maîtresses de l'Impératrice feront tout pour nier cette collaboration, mais la vérité est que certaines d'entre elles sont prêtes à toutes les extrémités pour obtenir des résultats plus rapides et plus probants qu'ils ne le sont actuellement. Pour finir, l'Impératrice est actuellement en train de s'attirer l'inimitié de la Justice, qui voit en elle une grave perturbatrice de l'équilibre et de la paix relative qui règne entre les Arcanes. En attirant son attention sur l'Arcane, les Nouveaux Sceptiques ont peut-être fait une grave erreur, car les Adoptés de la Justice pourraient rapidement prendre conscience, à un niveau plus global, des conceptions hérétiques de l'Impératrice en ce qui concerne le Ka de la Lune. Leurs soupçons pourraient d'ailleurs être confirmés par les plaintes ou les révélations de nombreux Onirim, mystérieusement évincés de l'Arcane, et avides de vengeance.

• Les Templiers

Les relations entre les Templiers et l'Impératrice ne sont pas aussi simples qu'on pourrait le croire. Sachant qu'elle risquerait d'attirer rapidement leur attention, l'Impératrice a décidé de prendre les devants, et de communiquer directement avec les véritables responsables de l'Ordre. On aboutit ainsi à une relation à deux niveaux. La plupart des Templiers, et la majorité des Adoptés de l'Arcane III, pen-

sent que les deux camps sont farouchement ennemis. Mais les hauts dignitaires de l'Ordre et la plupart des Hélistes savent que des pactes de non-agression ont été conclu : en échange d'informations précieuses sur des membres humains d'autres Arcanes, les responsables de l'Impératrice ont obtenu l'assurance qu'ils ne seraient pas inquiétés. Bien entendu, cette alliance fragile ne demande qu'à se rompre, et complique un peu plus encore la position de l'Impératrice.

• *Les Selenim*

Certains Selenim ont établi des alliances ponctuelles avec l'Impératrice. Leur expérience et leur connaissance du Ka-Soleil est naturellement très précieuse pour les Adoptés de l'Impératrice, même si ces derniers ont tendance à se méfier de l'Arcane XIII. Récemment, les Nostalgiques, dans leur volonté d'accélérer les choses, ont proposé à certains Selenim de collaborer avec eux de façon beaucoup plus soutenue. Mais l'Impératrice possède peu d'arguments à faire valoir : les Selenim ne semblent guère enthousiasmés par la perspective d'un second Sentier d'Or, et seuls quelques individus isolés, comme Wolfgang Martensen (voir « les Archives du Duc de Saint-Amand ») semblent disposés à coopérer.

• *Autres Sociétés Secrètes*

Nombreuses sont les sociétés secrètes qui s'intéressent de près aux activités de l'Impératrice. Malgré son souci de discrétion et son extrême prudence, le troisième Arcane se dévoile de plus en plus. Perturbés par l'imminence d'un Nouveau Sentier d'Or, certains de ses membres, au premier rang desquels les Nostalgiques, en oublient toute mesure. Les enlèvements suspects et les bavures se multiplient, tandis que les incontrôlables Cristallins font des ravages au sein de la communauté humaine. Empêtrée dans des alliances contre-nature (Diable, Sélénim, Templiers), surveillée de près par la Justice, l'Impératrice doit également composer avec de petites sociétés secrètes de plus en plus pressantes. Pour l'heure, l'Arcane III leur livre une guerre psychologique au jour le jour, essayent de les dresser les unes contre les autres, mais il retombe progressivement dans les travers qui lui ont été reprochés. Les Adoptés de l'Impératrice nouent souvent des alliances temporaires et secrètes avec leurs ennemis, en échange de connaissances prétendument interdites, dans l'espoir de détourner leur attention et de s'éviter des complications. Mais aujourd'hui, le nombre de ces alliances artificielles est tel que l'Arcane ne parvient plus à faire face — et les sociétés secrètes qui ne sont pas en conflit ouvert avec l'Impératrice sont de plus en plus nombreuses à lui demander des comptes.

❑ CODEX NEPHILIM N°3 ❑

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 III : L'IMPÉRATRICE

Alors que leurs frères consacrent leurs vies à rassembler les fruits de leur héritage dispersé, les Adoptés de l'Impératrice ont choisi de rejoindre les eaux troubles de la manipulation de l'esprit humain.

Toujours masqués, adeptes du secret et de la conspiration, ceux de l'Arcane III ont su garder secret leurs buts occultes jusqu'à ce jour. N'ayant jamais occupé le devant de la scène occulte, doit-on croire ou craindre que le plan de l'Impératrice devrait arriver à terme dans les années à venir ?...

Saurez-vous convaincre l'Impératrice de votre valeur pour enfin entrer dans la confiance ?



NEPHILIM LE JEU DE RÔLE DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN

ISSN en cours

ISBN : 2-909934-47-0

PRIX : 35 F

