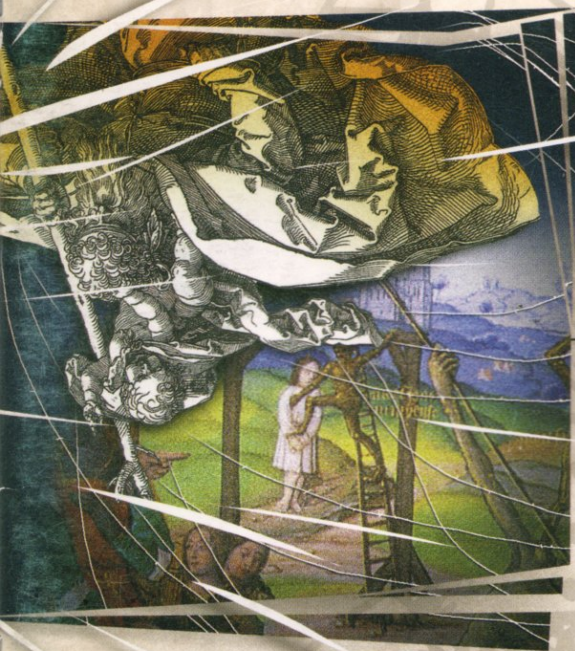


18
17
16
15
14
13
12



le pendu

la mort

la tempérance

le diable

la maison-dieu

l'étoile

la lune

LE GRAND CODEX DES ADOPTÉS

Volume XII

Le Pendu

Sommaire

Présentation.....	2
Adoption	3
L'esprit de la Lame	4
Histoire.....	6
Initiation.....	14
Pratiques.....	19
Demeures philosophales	23
Intrigues	26
Figures	29
Relations.....	31

Crédits

Rédaction

DAVID CALVO

Couverture

FRANCK ACHARD

Maquette

SIR HILL JOHNBACK

Collection dirigée par

STÉPHANE ADAMIAK

XUup release

Présentation

« Premier Axiome : la Bibliothèque existe ab aeterno »

J L Borges La bibliothèque de Babel

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

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

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

L'adoption



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

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

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

• *Le Stellaire*

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

• *La Compétence Arcanes Majeurs (Compétence ouverte)*

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

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

L'esprit de la Lame

« Tout ce qu'on vous a dit est faux. Rien n'est plus faux. Le Pendu n'existe pas, il n'a jamais existé. Vous ne le connaissez pas. Vous ne l'avez jamais vu. Vous ne le verrez jamais. »

Allocution d'Harry Houdini lors d'une représentation au Madison Square Garden de New York, le 24 Décembre 1923

De la symbolique du Pendu dans le tarot traditionnel



n homme pendu par la jambe, un arbre à sept branches, une jambe repliée, des poches renversées et des pièces de monnaies qui tombent. Un visage serein, sage, résolu. Des mains croisées dans le dos. Aucun balancement. Que déduire de tous ces signes ? D'abord que le Pendu est, de loin, l'arcane le plus paradoxal de tous. Parce que la position de pendu est complexe : l'est-on parce que l'on est fautif ou parce que l'on choisit d'acquiescer un nouveau point de vue sur la vie ? En voyant le visage du pendu, on opte pour la seconde solution : la pendaison est donc volontaire.

Pourtant, en se pendant, l'homme s'auto-critique, met en avant ses défauts et ses actes manqués. Mais cela ne le gêne pas, au contraire. Cette culpabilité lui permet d'aller de l'avant, de trouver la lumière dans ce que tout le monde considère comme insensé. La jambe repliée, en forme de croix, symboliserait dès lors le choix d'une destinée à porter comme un fardeau, en apparence fastidieux, mais se posant en signe ésotérique incontestable.

De la symbolique Nephilim

Le Pendu est celui qui, par son sacrifice trouve un nouveau sens au monde. Mais attention : le lieu commun serait de penser que les Nephilim membres de l'Arcane du Pendu sont des illuminés qui pensent trouver l'Agartha en se mettant en Ombre permanente dans leurs Simulacres. Rien n'est plus faux, et ces rumeurs font partie de la propagande anti-Pendu. Le Nephilim qui s'offre à la pendaison fait effectivement un sacrifice : il sacrifie sa nature même de Kaïm. Il admet l'homme comme un égal, sans porter de jugement. Sa mine est sereine car il sait qu'il a trouvé quelque chose d'inédit : à savoir une alternative au traditionnel schéma Stase - Réincarnation. Si des pièces d'or tombent de ses poches, c'est le signe qu'il abandonne certaines de ses possessions (ici certains de ses talents magiques) pour en trouver d'autres (comme certains errants trouvent le bonheur en laissant derrière eux toute vie matérielle). La pendaison est donc une forme de suicide, un renoncement en forme de sacrement. Ce que l'on sait moins, c'est que cette pendaison est, à la base, arbitraire. Le Pendu est donc le Nephilim qui accepte sa condition et qui décide, d'une manière ou d'une autre, de communier avec ses Simulacres. Une fois, et pour toujours.

L'Arcane du Pendu n'est pas un Arcane bien connu, pour la simple et bonne raison que ses membres ne sont pas totalement conscients de faire partie d'un Arcane structuré. Au cours des siècles, si l'on veut avoir une vision d'ensemble de son évolution, on doit plutôt parler d'affinité. Les membres de l'Arcane se rencontrent par affinité, ils ne se retrouvent pas dans une structure bien établie, où l'on pourrait les encadrer et les éduquer, mais dans une sorte de spirale inversée où chacun fait son chemin en attendant de comprendre. Les Nephilim du Pendu sont parmi les plus solitaires et les plus introspectifs. Ce sont aussi les plus désillusionnés, car eux seuls ne se prétendent pas supérieurs aux humains. Leur divinité supposée, leurs rêves de grandeur et de mainmise sur le monde, sont perpétuellement remis en cause.

Lexique

Sommeil : C'est la condition d'un Nephilim qui ne peut pas prendre le contrôle du Simulacre dans lequel il vient de s'incarner. Il ne pourra en sortir que très brièvement, pour communiquer certaines données à son Simulacre.

Étincelle : C'est l'ensemble des choses qu'un Nephilim en Sommeil peut communiquer à son Simulacre : magie, connaissances, instinct...

Songe : C'est l'état de conscience d'un Simulacre hanté par une entité (il ne sait pas forcément que c'est un Nephilim). Le Songe peut être Ouvert, c'est à dire que le Simulacre est assisté dans sa condition, par des amis Nephilim, par des parents, des psychologues... Un Songe est Fermé lorsque le Simulacre se replie sur lui-même pour tenter de résoudre seul sa condition.

Ombre inverse : Quand un Nephilim reprend le contrôle du Simulacre après que celui-ci vient de se rompre le cou, il est en Ombre Inverse.

Supplice : Errance initiatique menant à l'Arcane du Pendu.

Pendaison : C'est la mise en Sommeil d'un Nephilim.

Pendu : C'est l'entité qui résulte de la somme du Songe et du Sommeil.

Gibet : Lieu, période ou événement, fortuits ou non, aidant les Pendus à trouver leur voie, consciente ou inconsciente, vers l'Arcane du Pendu.

Sarabande : Danse spirituelle esquissée par les Pendus une fois relâchés par l'Arcane. C'est un mélange de quête personnelle et de délire post-pendaison.

Histoire



Les légendes sont comme les rêves : les plus marquantes sont aussi les plus évasives. ; plus des sensations, ou des émotions, qu'un souvenir visuel indélébile. Pour les Pendus, tout commence avec un certain Azare et l'image floue d'un jardin verdoyant.

Dans les jardins de Prométhée

Alors que l'Atlantide s'apprêtait à sombrer dans les flots, Azare, un vieil homme aux yeux bleus infinis, fut initié aux secrets occultes par Prométhée en personne, au moment même où le Nephilim rassemblait les Titans autour de lui. Peut-être que Prométhée, qui mettait alors en place la parole des Titans, choisit de se donner une alternative, une sorte de soupape de sécurité motivée par un instinct dont on ne saura probablement jamais rien, et chercha à enseigner à un autre humain des secrets plus inquiétants.

Guidé par Prométhée, Azare parvint jusqu'aux jardins prométhéens, qui s'étendaient alors sur un plateau rocheux de l'actuelle Madagascar. Là, au milieu des paysages lunatiques et ondoyants des pulsions de Prométhée, Azare assista à l'enseignement des Titans, patiemment, sachant que son heure arriverait tôt ou tard et que Prométhée ne l'avait pas invité pour rien. Effectivement, après que les Titans furent partis pour répandre sa parole, Prométhée, sentant le Destin frapper à sa porte plus tôt que prévu, se tourna vers Azare et lui dit, désignant une grande vasque contenant un liquide écoeurant (un Ka-élément synthétisé, ou peut-être le sang d'un homme qui se prenait pour un Dieu) : «Ceci est mon sang. Fais-en ce que tu sais».

La Variation Prométhée

Azare, secrètement caché des autres humains qui se dispersaient alors sur Terre, se mit au travail et, après de nombreuses expérimentations, en arriva à la solution finale : une défense, un rempart de l'homme face à l'incarnation, le seul moyen d'empêcher un " Dieu " de prendre corps dans un homme ; le seul moyen, excepté un Ka-Soleil très puissant, d'empêcher un Nephilim de s'incarner dans un être humain. Prométhée savait, du fait de sa conscience aiguë des flux de l'Histoire, que les Nephilim en seraient réduits à chercher refuge dans l'être humain pour survivre. Azare aurait donc découvert, en se basant sur le «sang» de Prométhée, un agent biologique qui, ingéré par un humain, empêcherait la réincarnation d'un Nephilim (attention, ça n'est pas vraiment un gonflement de Ka-Soleil, mais plutôt une sorte de pellicule protectrice) en plongeant son Ka dans un Sommeil permanent, une sorte de centrifugeuse émotionnelle où chaque Ka-élément se verrait englué. La nature exacte d'un tel agent, que nous appellerons Variation Prométhée, nous est inconnue. C'est lors de la Diaspora humaine qu'Azare fit avaler la Variation à dix de ses compagnons. Elle s'assimila à leur organisme et commença son processus de reproduction. Le Pendu venait de s'accrocher à son arbre.

LA VARIATION PROMETHEE

La Variation Prométhée est donc un gène, possédé par certains êtres humains, empêchant les Nephilim de s'incarner pleinement. Ce qu'il est important de comprendre, c'est que la Variation, non contente d'agir sur un plan biologique, fonctionne surtout au niveau affectif : la Variation crée un lien émotionnel entre le Ka-Soleil du Simulacre et le Ka-élément du Nephilim. Ce n'est pas encore le Sentier d'Or, mais c'est déjà une esquisse. C'est cet aspect qui pousse les Nephilim prisonniers à s'attacher, souvent plus que raison, à leurs Simulacres. La Variation est présente dans les gènes de certaines lignées humaines de part le monde, proliférant depuis la nuit des temps. Mais elle s'éteint rapidement, ne survivant dans les gènes que pendant quelques générations. Au bout de quelques siècles, la Variation s'amenuise, saute des générations, et finit par s'éteindre.

Akhenaton et le Pendu

Après le Grand Compromis, Akhenaton accomplit sa longue quête : il créa 22 Arcanes ; mais le 12ème fut celui de l'indécision, de la croisée des chemins. En effet, l'Arcane du Pendu existe, mais il n'est rien, juste un concept en devenir et à affirmer. Akhenaton savait que l'Arcane du Pendu ne serait pas destiné à avoir le même rôle que les autres ; il savait qu'il ne fallait pas l'organiser suivant les mêmes codes. Il conçut donc une structure floue, destinée à quelques Déchus en quête d'Ombre permanente — ce qui est impossible jusqu'à preuve du contraire. Par contre, il est possible, pour un Nephilim un peu sensible, de calquer son identité sur celle de son Simulacre, prenant ses moindres tics, sa voix, son apparence). Akhenaton se doutait que cela ne durerait pas. Le Pendu se trouverait lui-même ou n'existerait pas. La Variation n'avait pas encore fait son apparition, et le Pendu n'était, pour l'instant, qu'un Arcane sans réel point de vue.

Mélaïka Mykainos

C'est à Athènes, au VIème siècle avant Jésus Christ, que, pour la première fois, la Variation Prométhée apparut dans le monde civilisé. Avant cela, elle avait fait son chemin dans le corps de certains humains physiologiquement capables de la supporter et transmise par voie génétique en sautant des générations. La première Pendue fut Mélaïka Mykainos, qui accueillit un Nephilim en elle après un accident dans les ruines des beaux palais de Cnossos. Après une période d'incubation assez courte, où elle pensait avoir perdu la mémoire, Mélaïka commença à faire d'étranges rêves. Elle y voyait des jardins et des images merveilleuses emplies de fleurs de lumière, un paradis terrestre peuplé d'êtres magnifiques. Au début, ces rêves ne l'importunèrent pas, au contraire, ils étaient de fidèles compagnons de solitude. Mais ils devinrent plus forts, plus douloureux, plus violents aussi : Mélaïka devint stérile, agitée de tics nerveux incontrôlables. Puis, brusquement, elle se mit à parler. A psalmodier.

Les Oraculaires de Pallasiana

En ce temps là, Pallasiana, une petite île près de Corcyre, était un sanctuaire de pins noirs dédié à Perséphone, et ses prêtres n'attendaient qu'un signe pour sceller la réputation qu'ils auguraient pour leur Oracle. Intrigués par les rumeurs persistantes concernant une visionnaire de Mégare, ils dépêchèrent un émissaire pour enquêter. Tombé en extase devant le spectacle de Mélaïka, le messager la ramena avec lui à Pallasiana, où il la présenta à l'aréopage de prêtres qui se tenait, ce jour-là, en réunion exceptionnelle. Tous furent subjugués par l'indolence princière de la jeune femme, par la beauté lunatique qu'elle irradiait, et ils lui consacrèrent un emplacement au centre du Temple de Perséphone. Drogée avec des herbes cueillies spécialement pour elle sur les flancs du Mont Olympe, Mélaïka commença sa carrière de Pythie. Elle était la première Oraculaire. Elle était Pendue : elle abritait en elle un Nephilim endormi du fait de la Variation Prométhée présente dans les gènes de Mélaïka. Après elle, de nombreuses autres Pythies et prêtres, sélectionnés selon les mêmes critères, prirent sa place et continuèrent d'être considérés par les humains comme les messagers de la déesse du panthéon grec Perséphone sur Terre.

Le Télós

Tout au long du règne des Oraculaires sur Pallasiana, les Pendus de tous les royaumes connus, en qui la Variation avait proliféré, affluèrent jusqu'au sanctuaire pour devenir Oraculaires (certaines années fastes, Pallasiana comptait de cinq à huit Oraculaires). La raison de leur venue se base sur la nature même de Mélaïka et du Nephilim qui la hantait. Après une courte période d'attente, le Nephilim finit par gagner une certaine autonomie et il réussit à s'adresser à elle. Mélaïka, d'abord séduite par les rêves du Nephilim qui se mêlaient aux siens, ne supporta pas les voix intérieures qui lui murmuraient de baisser sa garde et de laisser sa divinité s'affirmer au grand jour. Elle ne put résister longtemps, et elle se laissa aller, dévouée corps et âme à son Nephilim. Ce n'est pas pour autant que le Nephilim put reprendre le contrôle : il ne pouvait s'exprimer que par balbutiements incompréhensibles et ne pouvait utiliser sa magie que très partiellement (de plus, les drogues données à la Pythie endormaient le simulacre, l'empêchant de procéder à quelques rééquilibrages magiques). Mais cela suffit aux prêtres pour croire que Mélaïka était l'émissaire d'une déesse. Très vite, le Nephilim prisonnier, à la frontière du Khaïba, se mit à aimer sa condition, à apprécier la vénération prêtée ses paroles, ces soi-disant prophéties qui dictaient la conduite des cités-états de Grèce. Il s'attacha à son simulacre, s'en amusa et, mobilisant ses forces occultes pour l'accomplissement de son but, il tenta une dernière opération élémentaire : il marqua son Ka-élément d'un sceau magique de Lune, capable de reproduire les motifs génétiques de la Variation. C'était le Télós, la borne, la frontière, le pacte qu'il signait avec lui-même en s'engageant à rester éternellement en Sommeil, quoi qu'il lui arrive, où qu'il se trouve. Épuisé, il fit graver par la Pythie une stèle ouvragée où était expliqué comment le Télós devait être façonné. Cette pierre était destinée aux futurs Oraculaires, et il en serait ainsi pendant des siècles et des siècles. Fier de sa création, le Nephilim fit résonner son Ka une dernière fois, si fort et si loin, que les autres Pendus éveillés entendirent l'appel et vinrent le rejoindre.

LE TELOS

Le Télós est donc le fruit d'un rituel magique qui scelle le Ka-élément d'un Nephilim à la Variation Prométhée. C'est une excroissance du Ka de Lune qui imite les codes génétiques de la Variation, la reconnaissant instantanément au moment d'une réincarnation — ce qui explique pourquoi les Nephilim Pendus qui acceptent le Télós ne peuvent plus jamais se réincarner normalement. A chaque nouvel effet Jésus, le Ka du Nephilim Pendu reproduit la Variation dans le nouveau simulacre d'accueil, recommençant ainsi le processus de Pendaison. Le Télós est aussi un lien affectif — porter un Télós est un renoncement, une forme de sacrifice. Il est donc doté d'un potentiel émotionnel important, qui rapproche le Nephilim des sentiments humains. Il proclame une nouvelle voie mystique très controversée vers l'Agartha. Ce faisant, l'Arcane XII trouvait sa voie et répondait aux visions d'Akhenaton...

Le massacre des Oraculaires

L'Oracle de Pallasiana continua de répandre les souhaits et les conseils de Perséphone jusqu'en 429, au moment où Athènes tombait sous les coups de la peste et des Spartiates. Un escadron de pirates de Corcyre, engagé pour semer le trouble sur les îles des Cyclades par les Rois de Sparte, débarqua à Pallasiana un matin d'été. Forts de leur puissance, ils violèrent, pillèrent et massacrèrent le personnel du sanctuaire, dont les quinze Oraculaires présents. A la tombée de la nuit, le Temple de Perséphone était en cendres.

Mais tout n'était pas fini : les Nephilim Pendus, marqués du Télós, sortirent de leur corps et stagnèrent au-dessus du sanctuaire, regardant les prêtres et les fidèles mourir sous eux. Unis par la même douleur d'avoir perdu l'occasion de retrouver le Sentier d'Or, ces Nephilim s'entremêlèrent et se fondirent en une seule entité, magma de Ka-éléments jumeaux liés entre eux par un sentiment inédit. Alors que les pirates repartaient vers Corcyre, l'entité s'était créée une nouvelle identité, un mode de pensée, une motivation. Elle se baptisa Perséphone, fruit de tous les Pendus jadis connus sous le nom d'Oraculaires. Incapable de bouger sa masse considérable, l'entité Perséphone imprégna les lieux de sa chute, perdue dans un rêve dont elle avait perdu le fil. Elle devait rester en Sommeil pendant presque mille ans.

Le second Oracle

C'est en 1433 que deux érudits grecs débarquèrent sur la petite île de Pallasiana pour étudier les vestiges du sanctuaire. Leurs noms étaient Harmodios et Aristogiton. Dès qu'ils mirent le pied sur l'île, ils sentirent peser sur eux le regard d'un passé agité (la présence de Perséphone, toujours en sommeil, baignait l'ensemble de l'île d'un perpétuel sentiment de douleur et de renoncement). Malgré cette ambiance pesante, les deux hommes s'installèrent sur l'île et menèrent leurs investigations, tentant de faire revivre le sanctuaire grâce à leur seule imagination. Ils découvrirent la tablette du Télós, cachée dans les ruines du Temple de Perséphone, et reconstituèrent, mentalement, la genèse de l'Oracle. La ferveur qu'ils mettaient au travail finit par devenir une obsession et, bientôt, ils ne vécurent plus que pour faire renaître le sanctuaire.

Ils décidèrent de célébrer le second Oracle de Pallasiana. Cette nuit-là, alors que les flammes des torches éclairaient les ruines de l'Oracle, Harmodios et Aristogiton se déclarèrent Oraculaires. Et l'entité Perséphone reprit conscience. Elle vit ce qui restait du sanctuaire et ce qu'il aurait pu advenir si les Oraculaires n'avaient pas été massacrés. Bouillonnante d'émotions contradictoires, elle développa des bulles de Ka-éléments, qui émergèrent de sa masse telles des excroissances. Ces émissaires formèrent deux nouveaux êtres à l'essence identique à des Nephilim, qui choisirent Harmodios et Aristogiton comme simulacres. Les deux hommes furent foudroyés et plongés dans l'inconscience. Puis Perséphone fit un dernier effort et s'abattit sur l'île, s'enfouissant sous la roche et les pins noirs. Là, elle se replongea dans ses rêves et attendit un prochain réveil. Quand, deux jours plus tard, les deux hommes reprirent conscience, ils avaient perdu tout souvenir de la cérémonie. Mais un Nephilim fragment de Perséphone doté d'un Téos couvait en chacun d'eux. On devait les connaître plus tard sous les noms de Bourreaux, les émissaires secrets de Perséphone.

L'Arcane du Pendu

Pendant l'Antiquité, l'Arcane du Pendu n'exista que par procuration. Quelques Nephilim avaient décidé de copier le mode de vie de leurs simulacres pour atteindre un nouvel Agarthà et ils s'étaient affiliés à la structure mise en place par Akhenaton. Mais les effets ne furent pas à la hauteur de leurs espérances : à la chute de l'empire romain, après le départ du Prince pour une quête solitaire, l'Arcane du Pendu n'était plus que l'ombre de lui-même, sans légitimité, sans but, sans structure. Abandonné, critiqué, l'Arcane cessa d'exister pendant presque mille ans, époque à laquelle Harmodios et Aristogiton décidèrent de le recréer. En effet, les Nephilim qu'ils portaient, ces enfants de Perséphone, les avaient guidé vers une voie toute tracée : ils étaient les dépositaires d'une entité magique, et leur rôle était d'aider, de guider et d'initier les êtres dans leur cas, les Pendus dispersés aux quatre coins du monde connu. Après avoir pris connaissance, auprès de certains Nephilim au courant de la politique des Arcanes, des dogmes d'Akhenaton, Harmodios et Aristogiton se rendirent dans la dernière Demeure Philosophale de l'Arcane (un thermes romain à Bath, en Angleterre) et se proclamèrent Princes de l'Arcane du Pendu. Détenteurs de la tablette du Téos de Pallasiana, personne n'osa défier leur légitimité.

La Sarabande

Pendant le Moyen âge, les Pendus semblent s'être mêlés à la masse grandissante de sorcières, thaumaturges et rebouteux qui arpentaient les routes du Moyen âge. Combien de Pendus ont-ils fini brûlés sur le bûcher, accusés de sorcellerie et de rituels païens ? Ces malheureux, dont les hôtes Nephilim n'étaient plus retenus par un Téos, moururent avec leur secret, et les êtres qui étaient en eux partirent et s'incarnèrent à nouveau sans rencontrer la Variation. Jusqu'en 1593, les Pendus furent, eux aussi, pris dans la Sarabande, cette danse effrénée qui mêle les uns et les autres dans un tourbillon d'émotions et d'images — un terme qui reviendra régulièrement dans la mythologie Pendu, signifiant à la fois errance hallucinée et quête intérieure. C'est à l'ère Élisabéthaine que l'Arcane du Pendu posa les bases de ce qu'elle est aujourd'hui. A Londres, en 1593, Harmodios et Aristogiton, après avoir abandonné

Bath, et souhaitant que l'Arcane soit entouré de mystère, créèrent une Demeure Philosophale près du Théâtre du Globe où Shakespeare commençait à mettre en scène ses œuvres. Leur but était de relancer l'initiation des Pendus.

Shakespeare et le Supplice

Shakespeare était Pendu depuis la lecture d'un manuscrit dramatique du Moyen âge (en fait la stase d'un Nephilim de l'Air) : c'était le Nephilim qu'il portait qui lui dictait ses formidables pièces (ce qui expliquerait le contraste entre l'homme et son œuvre...). A l'apogée de sa carrière, alors que son talent était remis en doute par certains de ses contemporains, Shakespeare douta de son génie et adopta dans une logique nihiliste. Après une longue phase de perdition, où il erra dans les rues de Londres à la recherche de la Vérité, un périple sordide où il rencontra des alchimistes fous, des kabbalistes éclairés et des Nephilim perturbés, Shakespeare réussit à entrer en contact avec l'Arcane nouvellement refondé. Là, Harmodios et Aristogiton l'initièrent aux secrets Nephilim, lui dirent ce qu'il était réellement. Mais Shakespeare refusa de porter le Téos. N'acceptant pas d'être un jouet, de sacrifier son génie au profit d'une divinité hypothétique, il s'enfuit, et ne revint jamais. Mais son errance, connue sous le nom de «Supplice», servit à quelque chose et de nombreux Pendus, en proie à ces mêmes doutes, furent guidés jusqu'à l'Arcane en assistant aux représentations de la Tempête, oeuvre occulte par excellence où apparaissent les hantises secrètes de Shakespeare. L'Arcane devint une sorte de refuge momentané pour les Pendus et le Téos recommença à prospérer. Une fois initiés, une fois mis au courant de leur divinité, de leur ascendance, les Pendus repartaient librement vers leur Destin.

Les Bourreaux

Harmodios et Aristogiton avaient choisi de se poser à la tête de l'Arcane pour guider les Pendus dans leur vie. Dépositaires des rêves de Perséphone, les deux hommes étaient chargés de diriger les Adoptés vers la voie des Oraculaires et la célébration de leur mémoire. Mais ils perdirent rapidement le contrôle de la situation. Motivés par leur pouvoir, Harmodios et Aristogiton dévièrent rapidement de leurs croyances originelles. Ils mirent en place une mythologie basée sur la Pendaison et s'entourèrent de ténèbres. Désormais, on devait les connaître sous le nom de Bourreaux.

Ils évincèrent progressivement le mythe de Perséphone de l'Arcane et décidèrent de remettre en place un système d'Initiation plus pernicieux : les Adoptés seraient entraînés dans un simulacre de pendaison, à l'issue duquel les Bourreaux leur apposeraient le Téos. Ils les relâcheraient ensuite, sans aucune aide. Pour accentuer ce nouveau procédé, les Bourreaux augmentèrent le mystère entourant l'Arcane en ne restant jamais dans la même Demeure Philosophale. Ils exploitèrent la notion de Supplice et prirent soin de se cacher de tous pour obliger les futurs Adoptés à se perdre dans un dédale de rumeurs et de sous-entendus au sein duquel le postulant à l'Adoption devait vivre une véritable quête initiatique aux principes chaotiques. Pire encore, les Bourreaux, devenus lunatiques et mégalomanes, décidèrent d'abandonner, de temps à autres, la direction de l'Arcane, forçant ainsi les Pendus à errer sans repères.

LE SUPPLICE

L'errance de Shakespeare, évoquée dans la Tempête, donna l'idée de ce qu'allait être le cheminement des futurs Adoptés vers l'Arcane. Par mesure de protection et inclination au secret, les maîtres de l'Arcane XII ont pris soin, avec le temps, de camoufler les pistes menant jusqu'à eux. Ils ont ainsi créé un réseau d'émissaires. A leur arrivée dans une ville, les Bourreaux organisèrent leur réseau, grâce à des intermédiaires, des indices écrits, des rumeurs, des clochards, des policiers, des individus qui n'ont souvent pas conscience de travailler pour un dessein occulte. Chaque intermédiaire n'est ne connaît qu'un fragment d'information, souvent n'ayant aucun rapport avec une réalité ésotérique (par exemple, à Paris, un policier pourra donner l'adresse d'un bar où se retrouvent quelques anciens aliénés de Sainte-Anne ; ces derniers, entre deux verres, pourront indiquer les bruits qui courent sur tel ou tel sujet, l'un d'eux se rapportant, sans nul doute, à l'Arcane...). Les Bourreaux créent ainsi une sorte de tissu qui cache leur arrivée, tout en laissant filtrer des informations destinées au futurs Adoptés. Tout ce réseau de symboles et de significations doit entretenir le fameux supplice et servir les visions démentes des Bourreaux.

Le Temps du Sommeil

Le XVIIIème siècle ne fut pas une période faste pour les Pendus. L'Arcane battait de l'aile : les Bourreaux avaient quitté l'Angleterre et disparu sans donner signe de vie. Pour un temps, l'Arcane était donc en friches. Éparpillés sur la surface de l'Europe, perdus dans leurs sentiments, leur conscience et leur quête de sens, les Pendus oubliaient déjà l'époque où leurs ancêtres chérissaient l'idée de se retrouver, de s'entraider et de célébrer la mémoire de Perséphone. Quelques uns, pourtant, réunirent assez de courage pour braver la société et s'imposer dans un monde qui, en acceptant la royauté d'ordre divin, avait renié la magie intuitive. Magiciens de foire, charlatans, guérisseurs itinérants, artistes, étaient tous livrés à eux-mêmes sans comprendre quel était leur rôle, ou même s'ils en avaient un. Bien sûr, ils entendaient quelques fois parler d'êtres hors du commun dont les connaissances faisaient se pâmer les courtisanes et frémir les meilleurs bretteurs ; mais leur coeur était ailleurs et jamais ils n'auraient pu penser que ces êtres mythiques qui marchaient sur Terre puissent être leurs frères. Il n'est pas sûr que les Nephilim de l'époque, bien en place au sein des Arcanes, aient été au courant de l'existence des Pendus et de leur errance. Peut-être certains regardaient-ils ces magiciens de bas étage d'un oeil discret et paternel... Les Pendus continuèrent donc à marcher sans se retourner, et cet état d'esprit devait rester gravé en eux comme une blessure dont ils ne se remettraient jamais.

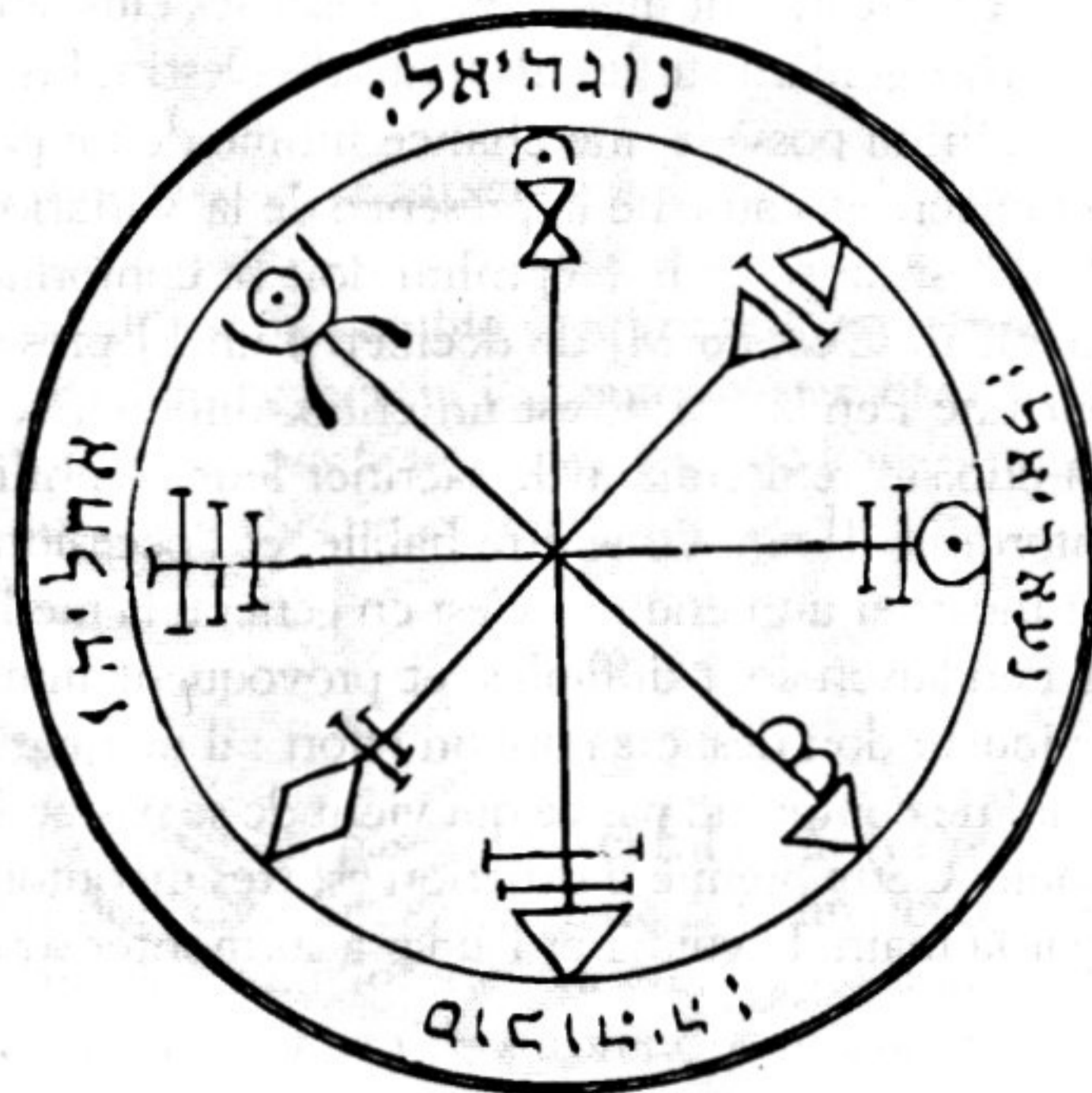
Le Temps du Songe

C'est au XIXème siècle que ce Sommeil devait donner vie au rêve. Les Bourreaux refirent surface en Italie, à Florence plus exactement, où ils proclamèrent la renaissance de l'Arcane. Les Pendus, dirigés vers eux par un habile Supplice à travers la Toscane, affluèrent et tout reprit son cours : les Bourreaux adoptaient et relâchaient les Pendus dans la nature, où ils devaient forger leur Destin. C'est ainsi que de nombreux Pendus partirent fonder leurs propres réseaux (ou Gibets), sortes d'annexes à

l'Arcane. Cette époque scella les bases de ce que serait l'Arcane aujourd'hui, à savoir une institution vacillante, incertaine, incomprise et invisible.

L'Arcane aujourd'hui

De nos jours, l'Arcane est réduit à sa plus simple expression. Seuls les deux Bourreaux s'en occupent, bougeant sans cesse à travers le monde pour initier un maximum d'Adoptés. Une fois le Téos apposé sur leur Ka-élément, les Adoptés sont ensuite renvoyés dans le monde. Ainsi, les Bourreaux poursuivent leur tâche, sans se soucier des autres Arcanes : la dissimulation est leur but principal, car ils savent que la rumeur d'une Variation contagieuse pourrait semer la panique au sein de la communauté Nephilim. Parallèlement, les Pendus qui portent en eux l'héritage Nephilim, et qui n'ont jamais tenté de chercher une solution dans les réseaux informels menant à l'Arcane, s'érigent en guides spirituels, en gourous sacrés, en occultistes illuminés. On assiste ainsi à la résurgence de quelques curieuses associations, de curieux mouvements anarchiques qui indiquent, plus que jamais, la vivacité de la Variation Prométhée. Et pendant ce temps, alors que des rumeurs de plus en plus précises parlent d'une nouvelle fermeture de l'Arcane et du retour du Prince originel, Perséphone, toujours ensevelie sous Pallasiana, s'agite dans son sommeil, peu à peu réveillée par l'approche de l'Apocalypse.



Initiation



Tout d'abord, il faut savoir que le fait de se mettre en Ombre permanente dans un corps n'est pas volontaire. A un moment dans sa vie occulte, un Nephilim s'incarne dans un simulacre, vecteur de la Variation Prométhée, dont il est incapable de prendre le contrôle. Tout au plus peut-il communiquer avec lui, lui dicter son bon vouloir comme une force intérieure. Mais il éprouve des difficultés à utiliser sa magie. Il lui faut donc passer un pacte avec son simulacre. Celui-ci doit l'aider à trouver une solution, contacter d'autres Nephilim et tenter d'en savoir plus sur cette «malédiction». Souvent, les simulacres deviennent illuminés et finissent enfermés dans des asiles (c'est, pour le Nephilim, la porte ouverte au Khaïba, qui, en général, sonne l'arrêt de mort du simulacre — hémorragies internes, méningites, infarctus...). Quelques fois, le Simulacre consent à jouer le jeu, accepte le marché du Nephilim et tente d'en comprendre les valeurs.

Les prémisses

On ne choisit pas d'entrer de son plein gré dans l'Arcane du Pendu. Certains de ses Adoptés disent que c'est l'Arcane lui-même qui choisit ses élus, en les testant un par un, jetant son dévolu en se guidant sur les fils tenus du Destin. En pratique, à chaque réincarnation, tout Nephilim possède une chance infime de ne pas pouvoir prendre le contrôle de son Simulacre (à cause de la présence de la Variation Prométhée dans le corps de celui-ci). C'est ainsi, et le Nephilim doit se conformer à la volonté du Destin, aussi injuste soit-il. C'est au MJ de décider si un PJ présente les caractéristiques adéquates pour une Pendaison. C'est un choix difficile, car certains joueurs, s'ils étaient invités à choisir, refuseraient de sacrifier leur Nephilim au profit d'une situation aussi inconfortable. Il faut donc être habile, et l'occasion peut se présenter pour un PJ de vouloir incarner un Pendu — c'est en général la meilleure solution. Les premiers instants de Pendaison sont difficiles, et provoquent inmanquablement de terribles malaises. Le joueur doit dès lors faire un effort : il ne joue pas son Nephilim, mais son Simulacre, qui ne comprend pas ce qui vient de se passer. Le joueur doit être surpris, c'est l'effet voulu. Cette première situation est très inconfortable et le MJ doit prendre son joueur par la main, le guider et l'aider à surmonter son malaise.

Le Sommeil et le Rêve

Un Pendu est le résultat de deux entités qui se fondent l'une dans l'autre : un Nephilim en Sommeil qui ne parvient pas à s'incarner, et un simulacre qui se met à rêver, à entendre des voix. Jouer un Pendu n'est pas simple : si le joueur est débutant, c'est au MJ de prendre le contrôle du Nephilim en Sommeil, laissant au joueur le soin de gérer la situation et l'évolution du simulacre. S'il est accepté, un Pendu pourra toujours tenter de suivre un groupe de Nephilim, même s'il n'en saisit pas les tenants et aboutissants. Un simulacre peut donc être entraîné dans des aventures occultes auxquelles il

L'INTÉGRATION

L'intégration d'un Pendu dans un groupe de Nephilim est délicate. Deux cas de figure sont envisageables :

- Le Nephilim s'est incarné tout seul, sans aide extérieure, sans groupe d'accueil. C'est la solution la plus facile mais aussi la plus exigeante : le passé du simulacre, ses attaches, la façon dont il a pris conscience de sa magie, doivent être minutieusement décrits. Comment le Nephilim a-t-il pris contact avec son Simulacre ? Comment lui a-t-il transmis son savoir, son Étincelle (voir le chapitre «Pratiques») ? Comment le simulacre a-t-il vécu ses premiers instants de Pendu ? A-t-il cherché de l'aide, a-t-il parlé à quelqu'un ? Comment le simulacre et le Nephilim vivent-ils leur condition au quotidien ? Tous ces points doivent être étudiés et réfléchis.

- Le Nephilim s'est incarné au sein d'un groupe qui l'a aidé à trouver un corps d'accueil. Dans ce cas, les Nephilim sont tous témoins de la Pendaison du Simulacre. Que vont-ils faire ? L'aider à surmonter sa condition, en lui offrant e partage de leur Sapience ? Le rejeter ? Le tuer pour libérer leur ami emprisonné ? Les possibilités sont multiples mais il faut savoir les mesurer à leur juste valeur : la Pendaison n'est pas un état facile, et, à moins de se replier dans son Rêve, le simulacre aura besoin d'aide. Qu'elle vienne d'un Nephilim reste une bénédiction.

ne comprend peut-être pas grand-chose mais qui l'aideront, à un moment ou à un autre, à appréhender ce qu'il est. Dans le cas où un joueur expérimenté vient à incarner un Pendu, il pourra prendre la responsabilité de jouer les deux entités.

Le Suicide

Il peut arriver qu'une fois en contact avec l'horrible réalité, un Nephilim en Sommeil réussisse, grâce à des mots de code ou des actes spécifiques, à indiquer à d'autres Nephilim quelle est sa pénible condition. Ces derniers voudront peut-être tuer le Simulacre pour libérer leur ami : pourquoi pas ? Mais c'est assez dangereux, car la Narcose, aussi connue sous le nom de Baiser de Perséphone par les plus anciens Adoptés de l'Arcane, est la plus douce maîtresse des Pendus.

La communication

Une fois le temps d'adaptation passé, le Nephilim devra tenter de s'adresser à son simulacre. Le joueur doit créer un système de communication entre les deux êtres, basé sur la télépathie, les voix intérieures etc... Une autre solution peut être de confier cela au MJ, qui se chargera de surprendre le joueur avec les manœuvres du Nephilim qui tente de prendre contact avec son hôte. Comment peut réagir un Simulacre qui ne sait rien de ce qui est en train de lui arriver ? C'est la formule la plus intéressante, car elle permet un très large éventail de possibilités et de scénarios. Mais c'est aussi la plus imprévisible. Quoi qu'il en soit, chaque fois qu'un Nephilim tente de parler à son Simulacre, il doit réussir un jet d'Intelligence x 5 (il pourra lui parler pendant 2d6 minutes).

ADOPTION

Le Supplice

Il n'y a pas de voie toute tracée vers l'Arcane du Pendu. Trop de chemins y mènent, beaucoup sont cachés, d'autres trop évidents, et les fausses pistes sont nombreuses. L'Arcane possède un réseau informel, fait de sociétés écrans, d'associations plus ou moins impliquées, de personnalités plus ou moins au courant, destiné à attirer les victimes de la Variation dans le filet du Télôs. Dans la section sur les «Gibets», vous pourrez trouver un éventail d'accroches, où un Pendu pourra éventuellement entendre parler de l'Arcane et s'y rendre. N'oublions pas que les autres Arcanes croient que le Pendu n'est qu'un refuge de Nephilim trop sensibles qui désirent se cacher de la vue des autres. De fait, personne ne sait où se trouvent les Demeures Philosophales de l'Arcane. Le Pendu candidat à l'Adoption doit donc commencer une longue recherche, qui le guidera finalement à découvrir le refuge de l'Arcane. Bien sûr, certains Pendus s'accommodent facilement de leur état et ne cherchent pas à trouver l'Arcane. Le seul problème à cela, c'est que le Pendu n'aura pas de Télôs et, une fois le simulacre mort, la symbiose sera finie. A moins que le Nephilim ne retombe sur un simulacre porteur de la Variation Prométhée, il ne sera plus Pendu.

Organisation

L'Arcane du Pendu ne compte que deux membres, les deux Bourreaux. On ne sait pas si ces Bourreaux sont toujours les mêmes puisqu'ils sont masqués. Ils se déplacent régulièrement et ne tiennent jamais conseil dans une même Demeure Philosophale. Les dernières Demeures connues sont un vieil arsenal dans le Vieux-Port de Marseille, près des anciens gibets, et le Nouveau Théâtre du Globe, à Londres. Leur rôle est d'enseigner au nouveau venu ce qu'il est, où il va et comment mieux vivre son aliénation. Cela dit, les Bourreaux ne révéleront rien sur la Variation Prométhée mais pourront, éventuellement, égréner quelques références aux Oraculaires.

Cérémonie

Avant de recevoir le Télôs, le Pendu est lentement étranglé et doit offrir son Rêve : au douzième balancement de corde, le Pendu doit confier, entre deux suffocations, ce qu'il voit la nuit, quels sont les paysages dont il est témoin alors et de quels souvenirs il est le dépositaire. Les Bourreaux consignent ces paroles dans un grand cahier rouge, puis ils passent à l'apposition du Télôs. Cette expérience est violente, douloureuse, traumatisante, le noyau du Télôs déchirant l'âme et la chair des condamnés. Graver un Télôs est une opération magique complexe, qui consiste à tordre un fragment de Ka-élément de Lune, à l'immobiliser et attendre, qu'il grossisse tel un cancer et atteigne sa forme définitive, soit approximativement celle d'un noeud coulant. L'expérience doit s'achever avant que le Pendu ne meure étranglé par la corde. Une fois que toutes les étapes ont été franchies, le Pendu chancelant est relâché et doit faire la promesse de ne plus jamais revenir voir l'Arcane. En général, un Pendu qui vient d'être Adopté oublie la localisation de la Demeure qu'il a visité — son esprit se referme et refuse de revenir à tant de douleur.

COMMENT JOUER LE SUPPLICE ET LES BOURREAUX ?

Le Supplice doit être un voyage en forme de quête. C'est le chemin parcouru par un Pendu pour rejoindre l'Arcane. Guidé par des rumeurs, des amis, des légendes urbaines ou des ragots occultes, le Pendu s'achemine lentement vers un but qu'il ne comprend que partiellement. Car trouver les Bourreaux n'est pas une mince affaire, l'Arcane changeant de Demeure tous les mois : fausses cartes, rumeurs de réunions, tous les prétextes sont bons pour retrouver la trace des Bourreaux. Quant à ces derniers, de nombreuses questions restent en suspend : personne ne connaît leurs visages (ils portent des cagoules noires) et nul ne sait d'où ils viennent. Les Adoptés se perdent en conjectures sur la signification du cahier rouge. C'est peut-être un instrument de chantage : les Rêves sont ce que les Pendus possèdent de plus précieux ; ils ont donc un impact profond sur leur équilibre mental. En récupérant l'intimité des Pendus, les Bourreaux se ménagent donc une garantie, un outil de pression au cas où les Adoptés tenteraient de se rebeller face à l'Arcane.

L'Adoption

Il n'y a donc pas vraiment d'Adoption. Une fois que le Nephilim aura accepté sa condition de Pendu, une fois qu'il aura consulté les autorités de l'Arcane et offert ses rêves, le Télös commencera à se former sur son Ka-élément, ce qui prend environ deux mois. Un Nephilim porteur d'un Télös est pour toujours en Sommeil. Le Pendu est relâché dans la nature et le cycle reprend son cours. Le Pendu ne pourra plus jamais faire appel à l'Arcane, et il devra, seul, trouver son chemin vers l'Agartha. Le Pendu pourra devenir magicien et peut-être entrer dans la Société Magique d'Harry Houdini. Il pourra aussi devenir guérisseur, lunatique, prophète, astrologue... qu'importe : il a choisi la voie douloureuse du renoncement. Mais il faut savoir qu'une fois Adopté, un Pendu ne sera pas fier de l'être : en partie à cause de la douleur éprouvée au cours du rituel d'initiation, l'Adoption est entourée d'un voile pudique, qui ne se partage pas facilement. Les Adoptés n'ont pas, entre eux, de sentiment communautaire, et c'est peut-être le but recherché par les Bourreaux.

La Sarabande

Pendant toute la gestation douloureuse de son Télös, un Pendu entame un processus de déconstruction de sa personnalité. Il ne sait plus qui il est, ce qu'il doit faire. Son esprit commence à lui jouer des tours, induit en erreur par les métastases de Ka de Lune qui prolifèrent en lui. C'est une période de grande indécision, où le Pendu sera capable de n'importe quoi s'il pense que cela pourra l'empêcher d'avoir mal ou de trouver sa voie. C'est en général un moment de Songe Fermé, où le Pendu doit faire un point avec sa vie : en lui, les images et les sensations s'entremêlent pour le guider et lui montrer le chemin. De nombreux Pendus succombent à la Sarabande, préférant se réfugier dans les bras de la folie ou du Khaïba plutôt que de devoir prendre une décision.

LA MORT

Chaque fois que le Simulacre meurt, trois cas de figure se présentent :

- Le Nephilim est emporté par la tristesse d'avoir perdu une partie de lui même ; il baisse les bras, il choisit d'interrompre son Sommeil. Le sentiment est trop fort et il est embrassé par Perséphone (voir plus bas).
- Le Nephilim réussit à surmonter sa douleur et décide d'aller chercher un autre Simulacre pour sa Pendaïson. Le Nephilim dispose d'un jour et une nuit pour trouver son (ou sa) promis(e). Sinon, il est embrassé par Perséphone. S'il trouve un nouvel hôte (l'effet Jésus est résolu normalement), il entre immédiatement en Sommeil et le cycle recommence.
- Si le Nephilim choisit de «suicider» son Simulacre, il parvient à sortir mais possède de 10 % de chance, dus aux aspérités de la Variation, d'être embrassé par Perséphone.

Perséphone

L'histoire du Pendu a été guidée par Perséphone, Reine des Enfers, épouse d'Hadès et divinité de la semence, symbole de retour à la vie après l'ensevelissement — qui donna aussi naissance aux Mystères d'Eleusis. Pour les fidèles, le retour sur terre de la déesse était une promesse de leur propre résurrection. Être embrassé par Perséphone, c'est, pour un Nephilim, l'impossibilité de se réincarner et de recommencer un cycle de Sommeil. Le Nephilim entre donc en Narcose et rien ne pourra l'en sortir. Mais il existe des moyens de stimuler cette Narcose, pour qu'elle ne soit plus passive (à ce sujet, voir le Bloom's Day, dans la section «Gibets»). Il semblerait qu'un Nephilim embrassé par Perséphone soit en fait paralysé par le lien émotionnel qui le lie inconsciemment, depuis près de deux mille ans, à l'entité du sanctuaire de Pallasiana. Immobilisés, les Pendus en Narcose attendent l'heure du Réveil de Perséphone, le moment où elle reviendra chercher sa semence, où tous pourront à nouveau communier dans un seul et même rêve fédérateur.

La Schizophrénie

C'est le mal qui, à long terme, guette tous les Pendus Adoptés. Viendra un jour où le Nephilim, après plusieurs Pendaïsons trop intenses, croira qu'il est réellement son Simulacre. Sa capacité de discernement sera altérée par la force des émotions distillées par la Pendaïson, qui agissent sur lui comme un drogue dont il devient, peu à peu, dépendant. En effet, un Nephilim Pendu vit par procuration et son éloignement des champs magiques l'oblige à trouver un dérivatif, un rapport au monde de substitution. Les Rêves et émotions du Simulacre procurent cette drogue spirituelle, qui s'avère vite vitale pour maintenir la cohésion psychique du Nephilim. Mais le danger est permanent : un Pendu est guetté par l'abandon de sa conscience au profit de celle de son Simulacre, et c'est la porte ouverte à la folie et au Khaïba.

Pratiques



n Nephilim en Sommeil ne peut, hélas, pas pratiquer les opérations magiques ordinaires avec l'aisance habituelle de ses frères Déchus. Bloqué dans son développement, le Nephilim ne peut qu'essayer de communiquer avec son simulacre pour tenter de lui inculquer des notions essentielles, qui lui permettront de trouver de l'aide ou de comprendre la réalité de sa condition. Pour le simulacre, qui prend peu à peu conscience de son pouvoir, le Nephilim est considéré comme une étincelle divine que tout homme porte en lui mais qui ne se révèle qu'aux élus.

L'Étincelle

L'Étincelle peut être perçue différemment selon le passé culturel d'un simulacre. Elle peut être interprétée comme un signe divin, une force intérieure, une manifestation extraterrestre, la remontée d'une drogue, une hallucination, une folie... Toutes les figures sont permises. Après avoir pris contact avec son simulacre, et gagné sa confiance, le Nephilim, qui est dans l'incapacité d'utiliser pleinement sa magie, peut commencer à lui enseigner son savoir.

Les Compétences

En termes de jeu, seuls 50 % des scores de compétence d'un Nephilim peuvent être utilisés par le simulacre (un Nephilim qui possède 35 % en Kabbale ne pourra souffler que 17 % à son simulacre — on arrondit toujours à l'inférieur). De même, sachez qu'un Nephilim qui communique une compétence déjà possédée par le simulacre augmente celle-ci (si un simulacre possède 20 % en Tir et que le Nephilim lui donne 12 %, le Simulacre aura désormais 32 %). Sur la nouvelle feuille de personnage, le score de chaque compétence du Simulacre ainsi modifiée devra être noté d'une couleur différente. En effet, chaque fois qu'un jet sera fait dans ces compétences, si un 01 est obtenu, alors le Pendu vient de se « rompre » le cou. Ce qui signifie, en gros, que le Nephilim reprend le contrôle pendant 1d12 heures. On appelle cela l'Ombre Inverse. C'est le seul moyen qu'un Nephilim possède pour reprendre le contrôle de son simulacre. En ces moments là, le métamorphe ressort brusquement et le Nephilim doit savoir utiliser ces heures sagement, pour tenter, par exemple, de prendre contact avec des Nephilim ou d'anciens amis).

Les Rêves

Un simulacre partage ses rêves avec le Nephilim qui est en lui. Et le contraire est vrai aussi. Un Nephilim communique souvent par rêves, car ils ne nécessitent pas beaucoup d'efforts pour atteindre la conscience du simulacre — ce qui ne veut pas dire

qu'un Nephilim rêve au sens humain, un rêve Nephilim étant l'ensemble de ses pensées, hantises et souvenirs. Les rêves sont donc un territoire vierge où tout reste possible. C'est pour cela que nous avons créé une nouvelle compétence : Analepsie, qui peut être acquise n'importe quand, à la fois par un Nephilim et un simulacre.

Pour un Nephilim, l'Analepsie représente sa psyché, ses souvenirs, ses aspirations secrètes, souvent incompréhensibles ou trop fantastiques pour l'esprit humain. Pour un Simulacre, pratiquer l'Analepsie, c'est posséder un ascendant sur ses rêves pour les transformer en oeuvre d'art ou en code moral (c'est donc une compétence très fréquente chez les artistes). Une fois le simulacre endormi, chaque entité présente (le simulacre et le Nephilim) doit faire un jet en Analepsie — si l'une d'elles ne l'a pas, faire simplement un jet de Ka (ou de Ka-Soleil) x 3. L'entité qui l'emporte prend l'ascendant sur l'autre et peut tenter de lui montrer ses rêves ou de lui faire passer des messages. En général, une entité ne peut pas contrôler ses rêves, sauf si elle possède la compétence Analepsie, auquel cas elle est capable de moduler ses rêves à sa guise et d'y intervenir. Si l'entité qui a pris le dessus dans la lutte des rêves possède la compétence Analepsie, elle peut choisir, contre un jet réussi, ce qu'elle va montrer dans son rêve : paysages, personnages, vérités, légendes... A noter que les connaissances d'un Nephilim (compétences normales et occultes) n'ont pas besoin d'un jet en Analepsie pour être transmises — il suffit que le Nephilim ait l'ascendant sur le rêve. Les communications par le rêve sont très complexes, parce qu'elles sont vues à travers un filtre surréaliste qui empêche à l'esprit de se fixer clairement sur le sens global du rêve, accaparé qu'il est par les petits détails.

Les Sciences Occultes

La seule idée de devoir abandonner la magie et les rituels, qui faisaient partie intégrante de leur personne et de leur culture, reste une épreuve difficile pour les Pendus. Mais il existe, pour un Nephilim, un moyen de communiquer les forces élémentaires à un simulacre. Pour lancer un sortilège, ou faire une autre opération occulte, il faut que le simulacre ait appris les compétences en Sciences Occultes du Nephilim. Ces compétences ne s'apprennent pas de la même manière que les autres : elles doivent être comprises, assimilées, perçues dans leur globalité (n'oublions pas que le simulacre n'a pas conscience de puiser son savoir dans un registre occulte. Il croit à sa version des choses, qu'elle soit divine, extraterrestre, biologique, scientifique...). Pour cela, le simulacre peut apprendre, par la voie des rêves uniquement, les compétences de Sciences Occultes, à raison de 5 % toutes les semaines s'il réussit un jet d'Intelligence x 3. Il inscrit ensuite ses compétences (ou le nom qu'il souhaite leur donner) dans un espace vierge sur sa fiche de personnage.

• La magie

C'est la science occulte la plus difficile à faire passer, car elle fait directement appel à l'essence intime du Nephilim. Un simulacre ne pourra pas utiliser la magie de son Nephilim avant 1d6 mois, le temps que le Ka-élément trouve ses repères. Ensuite, le Nephilim pourra, s'il le souhaite, enseigner des sorts à son simulacre, mais ces sorts ne pourront pas être des versions intégrales : ils seront des modifications de sorts déjà acquis, réduits et moins spectaculaires (par exemple, plutôt qu'un Membre pyr-

tique, il s'agira d'un poing pyrétique). Le lancer de sort est conforme aux règles de la seconde édition de Nephilim, mais il faut savoir que c'est le Simulacre qui fait le jet d'invocation et le Nephilim le jet de Ka (subissant le malus du jour PLUS un malus permanent de -3 dû à la Pendaison qui empêche le Nephilim de prendre correctement contact avec les champs magiques, du fait de la pellicule provoquée par la Variation). Les sorts peuvent donc être des petites flammes apparaissant au bout des doigts, des objets devenus invisibles, un verre d'eau purifié (du vin changé en eau...), bref des tours de magie mineurs. A noter qu'un simulacre ne peut pas jeter de sorts pour lequel il ne possède pas un seuil de compétence occulte adéquat. De la même façon, un Simulacre ne pourra pas apprendre des sorts inconnus de son Nephilim (le Nephilim peut continuer, via la conscience de son simulacre, ses recherches occultes et l'apprentissage de sorts).

• La Kabbale et l'Alchimie

Une fois un simulacre au courant des sciences kabbalistiques et des dogmes alchimiques, faire de la Kabbale et de l'Alchimie n'est pas aussi difficile que la magie. De la même manière, les jets de compétences occultes sont faits par le simulacre, et les jets de Ka par le Nephilim (avec un malus de -2 dû à la Pendaison). A noter que, lors des Pactes avec les entités kabbalistiques, c'est le Nephilim qui s'expose, et c'est lui qui en souffrira si tout ne se passe pas comme prévu. De plus, s'il s'agit d'Alchimie, il faut créer un Athanor. A ce sujet, rien n'est changé (si ce n'est que le Nephilim doit communiquer à son simulacre l'emplacement de sa stase).

PROLONGEMENTS

Dans cette section, vous trouverez quelques petits détails pour mieux gérer un Pendu pendant une partie. Ils ne sont pas monolithiques et peuvent être modifiés en fonction des spécificités personnelles ou des circonstances.

Le Métamorphe

Pendant sa Pendaison, un Nephilim ne peut donner à son simulacre les traits de son métamorphe. Par contre, si le simulacre se «rompt le cou», alors tous les traits de métamorphe du Nephilim ressortent d'un seul coup, et resteront apparents pendant toute la durée de l'Ombre Inverse. Un Nephilim gagne, et perd, des points de métamorphe normalement.

La Vision-Ka

Un simulacre peut bénéficier - ou subir - la Vision-Ka de son Nephilim. Mais cette Vision-Ka n'est pas contrôlable. Elle se déclenche un peu n'importe quand, et si le Pendu veut l'utiliser, il faut qu'il fasse un jet à 50 % du score en Vision-Ka du Nephilim. Si un Nephilim extérieur tente de voir un Pendu en Vision-Ka, il est témoin d'un très curieux spectacle : il ne capte que le Ka-Soleil du Simulacre, mais, si son jet de Vision-Ka était suffisamment bon, il peut discerner, derrière le Ka-

Soleil, une étrange forme mouvante, comme une fleur flétrie qui respire. De plus, le Téos, du Ka de Lune, est bien apparent.

L'Orichalque

Du fait de leur retranchement dans le corps humain, les Pendus ne sont pas aussi vulnérables à l'Orichalque que leurs frères Nephilim. Une blessure par le métal maudit se voit ainsi diminuée d'un niveau lorsqu'elle touche un Pendu.

Ce que voit et entend un Nephilim en Sommeil

Un Nephilim entend tout ce qui se passe autour de son simulacre. C'est pour cela que de nombreux Pendus se parlent tout seuls (la formule magique orale, dans le cadre d'un exercice magique, prend dès lors une importance primordiale) et passent pour de doux illuminés. De ce point de vue, la zone des rêves est utile pour partager, avec le Nephilim, des images et des émotions — c'est le centre d'une parfaite symbiose.



Demeures Philosophales

«Les Gibets»



Connus des Pendus, ces lieux, ou ces sociétés, se consacrent, consciemment ou pas, à l'étude du Songe. Fascinés par les talents magiques, intellectuels ou humains de certains hommes exceptionnels (qui sont des Pendus), les Gibets sont des modèles de micro-sociétés, des parcours initiatiques et des repères ésotériques destinés à guider les Pendus sur la voix de l'Agartha. Extrêmement rares, ces lieux sont gorgés d'une symbolique qui ne s'apparente absolument pas aux traditionnels clichés occultes. Les Gibets puisent leur force dans la littérature, la mythologie urbaine ou les rêves archéologiques.

Le Bloom's Day

Organisée tous les ans à Dublin, cette étrange célébration (plus un hommage qu'un dévouement patriotique) célèbre le roman de James Joyce, *Ulysse*. Pendant une journée, Dublin vit au rythme du début du siècle : tramways, crasse, Guinness, perdition, putains... Dublin n'est plus la même. Tout est bon pour restituer l'ambiance du livre. Ce qui étonne, la première fois, c'est cette ferveur, ce sérieux, ce refus systématique de sensationnalisme touristique. Pour une journée, Dublin revient véritablement dans le passé, et les touristes n'y trouvent aucun repère pour satisfaire leur soif de curiosité. Mais le Bloom's Day cache une réalité ésotérique plus complexe, articulée autour de la figure de Dédalus, Nephilim de la Lune en Narcose, éparpillé et fossilisé dans les rues de Dublin. Dédalus était un Nephilim Pendu qui s'était incarné en James Joyce dès sa plus jeune enfance. En 1906, échappé de la Golden Dawn, alors aux prises avec les Templiers, James Joyce, fondait, à Trieste, sa propre société occulte, la Cité des Exilés, guidé par le rêve récurrent d'un océan de traits lumineux. Sous l'influence de Dédalus, Joyce essaya de réunir ceux qui partageaient son obsession et ses rêves — qui emmenèrent de nombreux Pendus à s'intégrer à la Cité. Joyce devait y rédiger, quelques années plus tard, *Ulysse*, son oeuvre majeure, sous l'emprise d'une perception du monde décuplée par l'être qui dormait en lui. Il mourut sans avoir accompli sa quête. Les livres disent que Joyce a fui l'Irlande, qui l'avait banni de sa culture, pour se réfugier en Suisse et en France. Rien n'est plus faux. Joyce est mort à Dublin : se sachant malade, il est retourné secrètement dans cette ville qu'il avait aimé, et détesté, comme sa plus belle maîtresse. Il mourut là-bas, près d'Howard Conroy, l'un des derniers membres de sa société, qui lui jura fidélité. Pétri de tristesse, Dédalus, une fois libéré de son corps (Joyce possédait un Télôs, que lui avaient apposé les Bourreaux de l'Arcane dans sa jeunesse), n'eut pas la force de se réincarner et fut embrassé par Perséphone, paralysé par la promesse de Conroy. Le Nephilim se dispersa à travers Dublin, son souvenir accrochant des bribes d'icônes traditionnelles (telle un vieux pub, un bordel, un miroir de domestique cassé). De nos jours, la Société des Exilés n'est plus. Seul un homme, Gabriel Conroy, héritier d'Howard Conroy, tente de parachever l'oeuvre de Joyce en célébrant régulièrement son génie

dans les rues de Dublin pendant le Bloom's Day. Mais Gabriel ne connaît pas l'existence du Nephilim. Aussi ne se doute-t-il pas que Dublin devient, d'année en année, le refuge de Pendus à la recherche de la vérité.

Un pèlerin qui tente, Ulysse en main, de refaire le parcours exact des protagonistes du roman, peut, une fois arrivé à terme, esquisser, en réunissant mentalement tous les éléments qu'il a repéré, la figure de Dedalus, qui revient à la vie pendant quelques heures. Le Nephilim pourra s'adresser au pèlerin, lui révéler des secrets (notamment sur la Variation Prométhée) ou lui prodiguer des conseils pour trouver le chemin de l'Arcane. Ce phénomène peut être assimilé à une forme d'oracle, la juste continuité des Oraculaires de l'Antiquité.

La Société Magique d'Harry Houdini

Harry Houdini était un magicien hors-pair. Artiste de génie, athlète formidable et névropathe de premier ordre, Houdini n'a jamais raté une évasion de sa vie (quelques unes, peut-être, mais des broutilles). Que ce soit d'une cellule de prison, d'un cercueil immergé dans une piscine ou d'un coffre fort suspendu, Houdini a fasciné, au début du siècle, des millions de spectateurs suspendus à ses moindres audaces, au plus petit de ses exploits.

Ce que le monde ne sait pas, par contre, c'est qu'Houdini était un Pendu qui avait refusé l'Adoption, car il niait violemment la féerie de notre monde. Homme matérialiste, prosaïque, il s'était persuadé que son art de l'évasion n'était qu'une discipline physique et spirituelle comme il en existe tant d'autres. En fait, Houdini était magicien, portant en lui un Nephilim qui prenait plaisir à devenir la conscience d'un homme hors du commun. Pourtant, à la fin de sa vie, quand il vit que ses aptitudes physiques risquaient de l'abandonner et qu'il crut ne plus pouvoir faire appel à «sa» magie (alors qu'en fait il n'en était rien), il fonda la Société Magique, un endroit réservé aux magiciens de tous horizons, opposés à l'enchantement du monde, qui pensaient que la magie était détenue par l'être humain et sa sagacité. La Société ouvrit ses portes en Avril 1925 à New York, avec l'appui de personnalités telles que Lynton Strachey, Dorothy Parker ou Arthur Conan Doyle. Mais elle ne joua pas le rôle qu'Houdini avait prévu : en fait, elle fit tout le contraire... La Société Magique d'Harry Houdini est, en apparence, une amicale de magiciens. Houdini avait créé cette société pour prouver la supériorité de l'homme face au surnaturel. Houdini lui-même refusait l'idée d'une société occulte spécialiste des humains aux pouvoirs surnaturels (le mot «Pendu» lui a été soufflé par un spectateur — en fait un Nephilim — au cours d'un spectacle). Cela fut le cas jusqu'à sa mort. Puis, une fois son Nephilim embrassé par Perséphone (le Nephilim d'Houdini, Kristas, est aujourd'hui en Narcose dans la grande salle de spectacle de la Société), la Société Magique commença à attirer des Pendus passés maîtres dans l'art d'utiliser l'Étincelle — de véritables magiciens, des faiseurs de pluie, des as de l'évasion. Chacun de ces Pendus vient là pour se ressourcer dans l'esprit d'Houdini, qui baigne le bâtiment tout entier. La Société est extrêmement codifiée, avec ses secrets, ses grades, ses loges (aux noms basés sur les cartes à jouer — la plus puissante loge étant celle de Coeur) et ses rituels. Tous les magiciens présents ne sont pas marqués du Télôs — certains ne savent même pas que l'Arcane du Pendu existe, et ce ne sont pas les magiciens Adoptés qui feraient l'erreur de leur faciliter la tâche en leur indiquant le chemin à

suivre pour rencontrer les Bourreaux ; en effet, être Adopté est une notion taboue, soigneusement évitée dans les conversations.

Le Réseau Lovegrove

Ce réseau est l'oeuvre d'un Adopté de la Tempérance, M. Lovegrove, Nephilim de l'Air. Plus curieux que ses frères d'Adoption, il s'est penché sur le cas des Pendus. Après avoir enquêté sur plusieurs soi-disant Pendus, Lovegrove s'est rendu compte qu'il semblait exister une forme de peur vis-à-vis de l'Arcane du Pendu. Selon lui, le Pendu n'est pas seulement un Arcane fantoche mais une incroyable machine à rêves, dénuée de morale et d'organisation. Fasciné par la mise en place chaotique de l'Arcane, Lovegrove s'est décidé, dans les années 70, à enquêter sur les réseaux secrets de l'Arcane, sur ces fameux Supplices inaugurés par Shakespeare. S'affranchissant des codes de la Tempérance, Lovegrove a monté, au cours de ces cinq dernières années, un réseau médical informel. Il est parti du postulat qu'un Simulacre, qui vient d'être pénétré par un Nephilim incapable de s'incarner, risque de se croire fou. Il a donc organisé un jeu de piste dont les jalons sont autant de psychiatres, psychologues et psychanalystes d'Europe. En répandant, parmi le corps médical, des rumeurs de maladies congénitales et d'épidémies schizophréniques, il a ainsi bâti un Supplice, où le Pendu est ballotté d'un psy à un autre, d'un institut à un autre, chacun se renvoyant la balle, se grattant le menton en disant «Oui, j'ai peut-être entendu parler de quelqu'un qui pourrait vous aider...». Au bout d'une course qui peut prendre des années, le Pendu est finalement emmené devant Lovegrove, incarné dans un rabbin parisien. Là, Lovegrove s'assure qu'il a bien affaire à un Pendu et commence à lui confier ce qu'il sait. Le but de Lovegrove est clair : il cherche à comprendre pourquoi des Nephilim ne sont pas capables de prendre possession d'un Simulacre. Il guette les Pendus pour en apprendre plus sur eux, faire des expériences magiques ou tenter de les guérir. Mais Lovegrove est aussi un précieux indicateur des Supplices, et il a su, au cours des années, garder la trace de l'Arcane. Il pourra éventuellement indiquer à un Pendu où se rendre pour rencontrer les Bourreaux.



Intrigues

Les Jardins de Prométhée



e pourrait-il que ce mystérieux endroit soit, en fait, situé sur l'actuelle Madagascar ? Une récente expédition archéologique a mis à jour, il y a trois ans de cela, les ruines d'un grand jardin, aux fondations semblables à celles du Jardin Suspendu de Babylone, près d'Androka, à la pointe sud de l'île. Nul ne sait de quelle civilisation il peut s'agir ni de quelle époque, mais les chercheurs sur place penchent plus tôt pour l'ère Égyptienne. Les fouilles, menées par le Pr. Kurt Wagner de Munich, piétinent, en manque de financement. L'annonce est lancée. En eux-mêmes, les jardins ne sont guère

intéressants : des bouts de cailloux, quelques fossiles de racines, le souvenir d'une grandeur inconnue... Pourtant trois éléments sont intrigants : le premier est une gravure, peinte grossièrement en ocre, dont les formes ne sont plus clairement apparentes. Mais, une fois passée aux scanners et aux filtres, il est plus facile de se faire une idée : l'image représente un homme gigantesque qui tient dans sa main un autre homme, qui semble lui parler. La publication de l'image, dans une revue spécialisée, a amené plusieurs Nephilim autour du monde à s'intéresser de près aux ruines d'Androka. La seconde donnée est plus complexe. Certains archéologues, présents sur le site, auraient trouvé une pierre enduite d'une étrange substance (celle qui a aussi servi à peindre l'image). Pour l'instant, personne n'arrive à savoir ce qu'est réellement cette substance. Se pourrait-il qu'il s'agisse de sang, si puissant et si condensé qu'il ait pu traverser tous ces siècles sans se décomposer ? Pour finir, l'un des assistants de Wagner s'est mis dans la tête de reconstituer, virtuellement, les jardins tels qu'ils pouvaient être originellement. A l'aide d'un puissant programme de modélisation, il a commencé à recomposer, petit à petit, l'état primitif des fondations. Et les résultats obtenus sont d'une étrange signification : vue du dessus, les jardins forment une figure géométrique très complexe, qui, après analyses, ressemble, à peu de chose près, à une figure d'ADN. Tout le monde pense que c'est une grossière coïncidence, mais certains chercheurs, intrigués, tentent de trouver un équivalent dans d'autres cultures. Pour l'instant, ils n'ont rien trouvé.

Azare

On peut, légitimement, s'interroger sur la vérité cachée derrière Azare. Avançons une dernière hypothèse, toute aussi valable que les autres : et si Azare était en fait un Nephilim ? Un Nephilim que Prométhée aurait fragmenté, dispersé dans un liquide dont lui seul aurait eu la connaissance (une forme d'homoncule avant l'heure), qu'il aurait donné à boire à certains humains avant leur Diaspora sur Terre. Peut-être qu'avoir un fragment biologique de Nephilim en soi est un moyen d'annuler un nouvel effet Jésus, en forçant l'intrus à rester passif dans le simulacre. Avec le temps et les générations, Azare se serait de plus en plus fragmenté et aurait fini par contaminer une large palette d'êtres humains.

Prométhée en Hadès

Si l'on prend le parti de considérer Prométhée comme un être prescient, on peut croire, en donnant à Azare la possibilité de répandre la Variation, qu'il ait en fait cherché à créer une nouvelle forme de vie : un compromis Humain / Nephilim qui aurait été capable de venir le chercher en Enfer. En effet, les Pendus craignent moins l'Orichalque que leurs frères Kaïm, et, quelque part, ce sont aussi les enfants de Prométhée. Mais ce dessein est probablement une extrapolation, et peu de Pendus y prêtent foi...

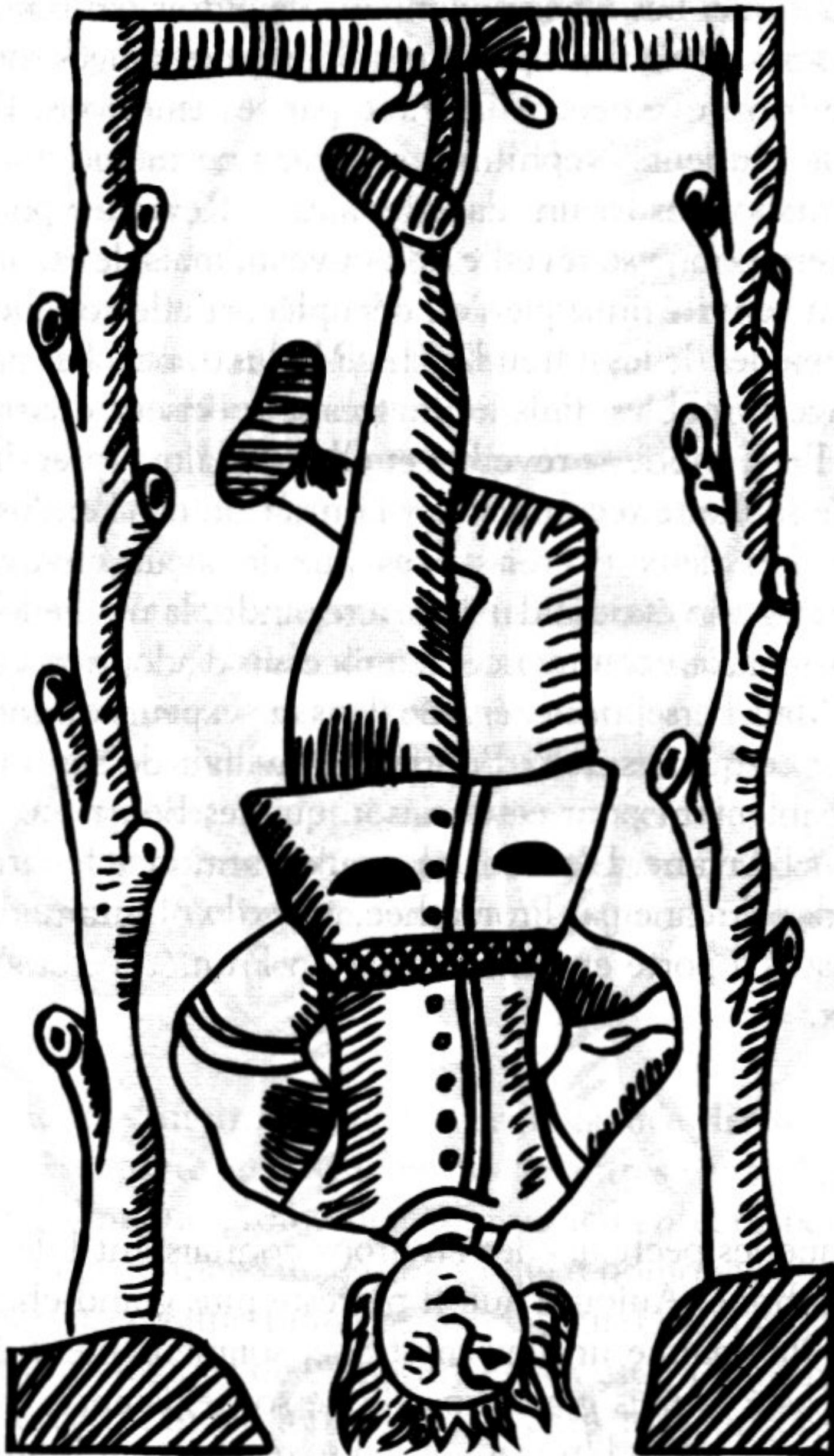
Les rêves récurrents

Une étrange maladie est en train de se répandre dans la population des Pendus adoptés : des rêves récurrents, qui accaparent autant le sommeil des simulacres que les visions des Nephilim. Tous les Pendus n'ont pas les mêmes rêves, mais ils comportent tous des éléments en commun : des paysages fantastiques, la figure d'une femme somptueuse régnant sur des abysses noires, l'image d'un labyrinthe aux allures d'équation mathématique. Les rêves reviennent deux fois par semaine et sont émotionnellement très forts. Mais il y a plus inquiétant : ces songes sont en fait envoyés par Perséphone, qui rêve éveillée. Alimentée par ses émotions, Perséphone est un cas unique : fruit de plusieurs Nephilim, unis par une même douleur, elle est une masse de Ka-éléments fondus les uns dans les autres. Réveillée pour la première fois au XV^{ème} siècle, Perséphone se réveille de nouveau, mais de façon moins spectaculaire. Par contre, son activité onirique s'est décuplée, et elle commence à envoyer ses rêves à tous ceux capables de les entendre (les Pendus donc). Les premières semaines les rêves sont étranges, troubles. Puis les images se précisent et atteignent leur véritable signification. Perséphone se réveille, et elle souhaite reprendre les choses là où elle les a laissés : elle souhaite recommencer l'initiation des Pendus, en faire de nouveaux Oraculaires. Les deux excroissances qu'elle avait envoyés dans les corps d'Harmodios et Aristogiton étaient destinées à répandre la nouvelle de la refondation de l'Oracle de Pallasiana, à recommencer le processus d'adoption et de centralisation des êtres divinisés. Mais Perséphone, égarée dans les vapeurs du sommeil qui tardent à disparaître, ignore ce que les deux Bourreaux ont fait de son projet pendant son absence. C'est probablement pour cette raison que les Bourreaux comptent encore une fois abandonner l'Arcane. D'autant plus qu'on annonce le retour du Prince originel, mis à la tête de l'Arcane par Prométhée, en exil volontaire depuis l'Antiquité. Nul ne sait qui il est, s'il porte en lui la Variation Prométhée et s'il cautionnera les actes des Bourreaux.

L'îlot de Pallas

Pallas : c'est ainsi que les pêcheurs des environs connaissent l'île qui abrita jadis le Sanctuaire de Perséphone. Aujourd'hui, il ne reste plus grand-chose, et les rumeurs locales parlent de l'île comme un lieu mystique, soigneusement évité. C'est là-bas que Perséphone a passé la plus grande partie de son existence. Enfouie sous terre, Perséphone a continué à rêver. Un visiteur qui se rendrait sur le site ne verrait qu'un paysage sordide : une petite île érodée, sans plus aucune végétation. Seul un imposant pic de pierre se dresse encore au centre de l'île (c'est l'un des deux pics rocheux

qui soutenaient jadis le Temple principal du sanctuaire — le second s'est écroulé au XVIIème). L'atmosphère est chargée d'une énergie affective très importante, en général de la tristesse. Ce sont les résidus de rêves de Perséphone qui, à proximité de l'Entité, se solidifient pour créer une sorte de cocon émotionnel. Tout voyageur passant par là aurait, peu à peu, la sensation d'être observé, mais aussi un certain sentiment de renoncement, d'abandon. Un jet en Vision-Ka permet de voir, dans la zone autour de l'îlot, une forte concentration de Ka, qui semble filtrer des tréfonds de l'île. Rencontrer Perséphone est théoriquement possible (d'ailleurs, de nombreux Pendus, guidés par ses rêves, risquent, à tout moment, de venir la rejoindre). Son apparence, vue en Vision-Ka, est celle d'un gigantesque protoplasme où s'entremêlent des visages fugitifs, des bribes de paysages, des mots et des chuchotements. C'est un spectacle paisible, sans danger aucun, si ce n'est celui de succomber à sa beauté et de communier avec lui.



Figures

Les Enfants de la Gouve

Le fait divers est étrange : de grandes villes mondiales (Londres, Jérusalem, Vienne...) sont l'objet de curieux attentats à la bombe. De nombreux détails perturbent les chefs de police internationaux, qui ne savent plus à quel saint se vouer. En effet, les victimes sont sans liens : des politiciens, des mères de familles, des enfants, des clochards, des stars de cinéma... toutes les classes sociales sont représentées, sans discrimination d'âge, de race ou de sexe. Ce qui fait piétiner la police est simple : ce sont des meurtres à la bombe. Mais pas des bombes ordinaires, non. Des bombes qui ne tuent qu'une seule personne, précisément, chirurgicalement. Les spécialistes en explosifs se perdent en conjectures. Les corps des victimes sont en charpie, criblés d'impacts de bombes. Autour des victimes, rien n'est touché, aucun meuble, aucune autre personne, aucune fenêtre. Les bombes étaient dissimulées dans des paquets, sous des meubles, dans des fours, et seules les cibles sont touchées. Plus inquiétant encore, chaque fragment de bombe, minutieusement récupéré par les légistes, porte une inscription microscopique. Non, pas une inscription, plutôt un fragment de dessin. Les experts essaient de reconstituer le tout, mais rien n'y fait : les bombes restent un mystère. Ces attentats sont l'oeuvre d'un gibet baptisé Les Enfants de la Gouve. La Gouve est, selon la bible, le réservoir des âmes qui enfante chaque nouvel être humain. Les Enfants de la Gouve ressentent ce fragment d'âme en eux, ils l'entendent parler, voient ses rêves... Et puis, un jour, la nouvelle et tombée : le Gouve arriverait à terme. Ce qui signifierait, à brève échéance, la fin du monde. Le seul moyen de palier à cela serait de recréer la Gouve sur Terre, d'en exécuter le schéma divin pour la symboliser et maintenir l'équilibre des choses. Tous ensemble, les Enfants de la Gouve, grâce au fragment de Dieu qui vit en eux, se sont mis en tête de construire un programme d'ordinateur capable, en se basant sur les données fournies par les versets de la bible, de reconstituer le schéma général de la propagation des âmes venant de la Gouve. C'est, grossièrement, un schéma d'explosion, qui dirige chaque fragment d'un même corps vers un même point centralisateur. De là à concevoir un outil qui serait capable de reproduire ce schéma, il n'y a qu'un pas. Mais l'un des Enfants, Wallace, s'est mis dans la tête que la répartition des âmes ne se ferait pas s'il n'y avait pas contact avec la chair. Certains Enfants émirent l'hypothèse de faire une orgie sexuelles basée sur le même schéma d'explosion, mais cela aurait été trop complexe à gérer. Non, Wallace avait une meilleure idée : ancien poseur de bombes pour l'IRA, Wallace décida de créer une mini-bombe dont le processus d'explosion reconstituerait le modèle désigné par le programme. La solution fut acceptée à l'unanimité et l'on commença à construire des bombes divisées en «Zones d'ancrages», en fait des parcelles d'elles-mêmes qui partiraient suivant un code préétabli et conforme à celui de la bible. Sur chaque parcelle serait gravé un morceau du schéma général de propagation. Ces bombes seraient placées, au hasard, dans les maisons de gens choisis au hasard dans l'annuaire des grandes villes du monde.

Une fois encore, les Enfants de la Gouve viennent de faire sauter une autre victime. Ce soir encore, ils fêteront l'événement au cours d'une bacchanale où leur étincelle divine sera célébrée. Encore une fois, la Gouve peut continuer à enfanter les âmes.

[Note : Tous les Enfants de la Gouve sont des Adoptés de l'Arcane du Pendu et portent un Télôs.]

EDSEDTDLN

L'actuel directeur de la Société Magique d'Harry Houdini, M. Eliphas de St Elme de Taillebourg de la Nox, Pendu, est un malfaiteur de premier ordre. Maître chanteur, manipulateur, il se plaît à utiliser sa science de la logique, stimulée par le Nephilim qu'il porte, pour accroître sa fortune. Cambrioleur, maître-chanteur, receleur... Il signe toujours ses mauvais coups d'une carte de visite blanche marquée d'un laconique «EDSEDTDLN». En ce moment, les policiers sont sur ses traces, mais l'homme est habile, clandestin et très sûr de lui. En tant que directeur de la Société Magique, il est implacable et c'est lui qui, personnellement, supervise les concours d'entrée et les cérémonies. C'est un Adopté de l'Arcane, mais il ne veut pas en parler : pour lui, comme pour d'autres Adoptés, l'Adoption est un jardin secret, personnel, qu'il ne faut pas partager.

GABRIEL CONROY

Organisateur du Bloom's Day
Sexe : masculin • Âge : 36 ans

**FORCE 11 • CONSTITUTION 17 • DEXTÉRITÉ 9
INTELLIGENCE 14 • CHARISME 10**

**Niveau Social 12 • Opportunité 35 %
Éducation 18 • Culture XXème siècle : 90 %
Proches : 08**

Compétences : Armes blanches 30% Histoire 50 % Mythes et Légendes irlandaises 80 % Éloquence 54 % Politique 34 % Chant 60 % Conduire (moto) 58 % Connaissance de Dublin 100 % S'informer 45 % Empathie 33 %

EÏDNA LOVEGROVE

Nephilim de l'air
Adopté de la Tempérance

KA 39 • Air 39 • Feu 19 • Eau 14 • Terre 10 • Lune 5

**Métamorphose : Peau translucide 20
Yeux totalement bleus 19**

Science occulte : Sceaux 94 % Pentacles 65 %

**Oeuvre au noir 80 %
Simulacre : Rabbin Salomon Melvitique Levy**

**FORCE 12 • CONSTITUTION 13 • DEXTÉRITÉ 12
INTELLIGENCE 23 • CHARISME 16**

**Niveau Social 15 • Opportunité 45 %
Éducation 20 • Culture XXème siècle : 60 %
Proches : 05**

Compétences : Histoire 50 % Mythes et Légendes 90 % Éloquence 60 % Chant 60 % Judaisme 85% Empathie 56 % Théologie 50 % Kabbale 68 % Ésotérisme 42 %

ELIPHAS DE ST ELME DE TAILLEBOURG DE LA NOX (EDSEDTDLN)

Grand Maître Magicien de la Loge du Roi de Coeur
Adopté du Pendu

**FORCE 13 • CONSTITUTION 14 • DEXTERITE 18
INTELLIGENCE 15 • CHARISME 17**

Niveau Social 12 • Opportunité 36 %

**Éducation 13 • Culture XXème siècle : 39 %
Proches : 14**

Compétences : Armes blanches 30% Armes de poing 49 % Histoire 30 % Mythes et Légendes 50 % Éloquence 60 % S'informer 37 % Empathie 33 % Pick-pocket 97 % Dissimuler 45 % Astrologie 64 % Baratin 35 % Vigilance 70 % Compétences occultes : Basse magie 60% Vision-Ka 21 %

Relations

Les Arcanes Majeurs

Bien évidemment, le Pendu n'a aucune relation organisée avec les autres Arcanes. On l'a vu, tout y est fonction d'individualités. Les Arcanes ont un regard assez monolithique sur le Pendu : ils pensent que les Pendus sont en Ombre permanente (une Vision-Ka semble d'ailleurs le confirmer), et c'est sur cette base que se fonde leur jugement. Trois arcanes peuvent être amenés à s'intéresser plus particulièrement au Pendu. D'abord, les Pendus sont des proies faciles pour l'Arcane du Diable. Sans cesse au bord de la folie et du Khaïba, les Pendus sont souvent enclins à se laisser aller à la douce torpeur de l'abandon. Les Adoptés du Diable pensent, comme tous les membres des autres Arcanes, que les Pendus ne sont que des Nephilim trop introspectifs qui n'acceptent pas leur nature et tentent de se fondre dans le moule de leur simulacre : à cause de cela, les Adoptés du Diable pensent trouver en eux des victimes idéales, percluses de solitude et d'idées noires. La Tempérance, de son côté, voit d'un oeil attristé les péripéties des Pendus. L'Arcane XIV pense que les Pendus ne sont que des êtres qui ont besoin d'aide, engoncés dans des dogmes réputés périlleux (la communion avec un simulacre qui, même si elle l'instrument du Sentier d'Or, reste une douce utopie en cette fin de siècle agitée). Mais les Adoptés n'osent pas se risquer à lier connaissance avec des Pendus : ces êtres sont trop pathétiques, trop bornés, seulement dignes de la pitié et de la compassion passive. Généralement, les Pendus n'inspirent pas la méfiance, sauf de la part de l'Impératrice. Connaissant les buts apparents de l'Arcane III (découvrir le fonctionnement du Ka-Soleil), on peut croire que ses Adoptés se risqueraient à tenter d'approcher un Pendu pour mieux le comprendre. Il n'en est rien : les Adoptés de l'Impératrice ont clairement senti l'importance du Ka de Lune chez les Pendus. Ils ne savent pas encore à quoi l'attribuer, mais cela suffit à attiser leur curiosité et leur paranoïa. Avec les rumeurs persistantes d'une nouvelle dissolution de l'Arcane, les Adoptés de l'Arcane III attendent d'avoir réuni suffisamment de données sur les Pendus pour agir. Dans ce cas, l'idée qu'un autre Arcane puisse atteindre le Sentier d'Or, d'une manière beaucoup plus brutale (la fusion directe, et biologique, entre humains et Nephilim), ne ferait que déclencher une véritable chasse. Mais les Pendus peuvent aussi trouver un accueil, et un certain réconfort, auprès des Adoptés de l'Amoureux, qui restent fascinés par l'interaction permanente qu'ils entretiennent avec leurs Simulacres.

Les Templiers

Les Templiers ne savent pas que les Pendus existent. Du moins, même si certains connaissent les Arcanes Majeurs, ils n'ont aucune idée de ce que peut donner une Ombre permanente. Le concept les horrifie.

Les Selenim

Les Selenim ont toujours eu une attirance paradoxale pour les Pendus. D'un côté, leur désir de s'accrocher à l'identité d'un Simulacre les dégoûte. Mais, ils sont mal-

gré tout irrésistiblement attirés par ces êtres bancals, esclaves d'une conscience qu'ils ne contrôlent pas, qui mettent en avant un Ka de Lune qui semble diriger leurs émotions.

Les Mystères

Les Mystères sont l'arcane mineur le plus proche des Pendus. Certaines chapelles se spécialisent même dans l'étude minutieuse de faits divers où interviendraient des êtres hors du commun (magiciens, rebouteux...). Les Mystes sont séduits pas l'idée d'une Ombre permanente, même s'ils n'en comprennent pas le but final. Mais les Mystes sont liés d'une manière plus subtile aux Pendus, grâce à la figure secrète de Perséphone. Les Mystes, intimement liés à Prométhée, ont commencé, voilà quelques années déjà, un travail de recherche fastidieux sur les apparitions de Perséphone sur terre (rappelons que Perséphone est, dans la mythologie, liée aux enfers). Et c'est tout naturellement qu'ils entendirent parler des Rêves récurrents de Perséphone (les Supplices sont des viviers de rumeurs qui circulent dans tous les sens, y compris hors de la société Nephilim). Pour l'instant, l'intérêt apporté à l'affaire est minimisé par d'autres projets, mais certains Mystes, piqués au vif de voir un de leurs mythes fondateurs circuler librement dans une société parallèle, commencent à faire du zèle et enquêter sur le terrain. D'autre part, une expédition, emmenée par Maïus Candélabre, s'intéresse de près aux récentes découvertes d'Androka.



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 XII: LE PENDU

De tous les Nephilim, les Adoptés du Pendu figurent sans conteste parmi les plus déstabilisants. Ni monstrueux, ni dangereux, ils ne font simplement rien comme tout le monde.

On dit qu'ils se mettent en Ombre permanente, mais d'aucuns prétendent que rien n'est plus faux. Et si c'était une manière révolutionnaire de communier avec le Simulacre et donc de trouver le Sentier d'Or ? Et si l'isolement qui les frappe recouvrait un secret remontant jusqu'à Prométhée lui-même ?

Et si on voyait le monde à l'envers, n'aurait-il pas un sens nouveau à déchiffrer ?



NEPHILIM LE JEU DE RÔLE DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN

ISSN en cours

ISBN : 2-909934-69-1

PRIX : 35 F

