

07
06
05
04
03
02



la papesse
l'impératrice
l'empereur
le pape
l'amoureux
le chariot
justice

LE GRAND CODEX DES ADOPTÉS

Volume II

La Papesse

Sommaire

Présentation.....	2
Adoption	3
L'esprit de la Lame	4
Histoire.....	5
Organisation	10
Initiation.....	12
Pratiques.....	19
Demeures philosophales	23
Figures	27
Relations.....	29
Intrigues	31

Crédits

Rédaction

FRÉDÉRIC WEIL

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 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

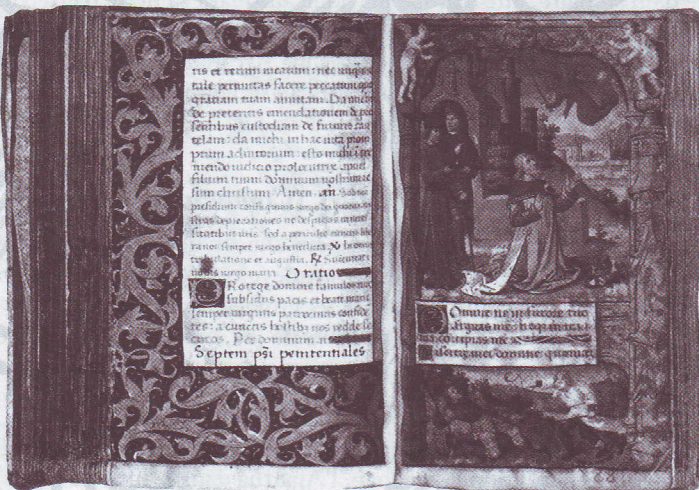


a deuxième quête d'Akhénaton : « la quête du Savoir Absolu ».

La lame du tarot représente une femme posée, au regard énigmatique et portant les attributs du pape. Une tiare coiffe sa tête. Un lourd manteau couvre ses épaules et descend jusqu'à ses pieds.

Cette femme symbolise Sophia, la Sagesse et la Sapience tant recherchée par l'ensemble des Nephilim. Cette figure concentre en tous les savoirs magiques des Nephilim depuis l'Atlantide. Elle est aussi leur maîtresse, leur épouse pour la vie.

C'est pour cette raison qu'elle porte la tiare, symbole magique de la connaissance rassemblée en un lieu, en un esprit. Elle tient posée sur ces genoux un livre ouvert, de taille importante. Ce livre sur certains tarots, présente des écritures microscopiques qui peuvent être des écritures magiques. D'autres tarots lui adjoignent des symboles comme le yin et le yang, montrant ainsi la volonté de la Papesse de réunir en son sein la totalité du monde magique. C'est un signe parlant aussi de la liaison fondamentale entre ce qui est en haut et ce qui est en bas. Ce livre indique aussi le besoin maintenant essentiel qu'éprouvent les Nephilim vis-à-vis des focus, gardiens involontaires des bouts de la Sapience dispersée à travers le monde. Il est le symbole de tous les documents écrits, peints, sculptés, chantés, joués dont se servent les Nephilim pour effectuer leur magie. Derrière la Papesse, un voile est accroché aux deux colonnes du temple de la Sapience. C'est le voile d'Isis ouvrant sur les mystères de l'Agartha. La longue chasuble de la figure centrale représente la couverture nécessaire à toute l'information occulte que peut manipuler l'arcane. Il faut protéger tout ce savoir pour pouvoir entrer dans le temple de la connaissance.



Histoire



La Papesse règne en majesté silencieuse sur le trône du savoir perdu. Cette célèbre phrase d'Akhénaton est connue de nombreux Nephilim. Deuxième arcane dans l'ordre des quêtes mystiques du grand pharaon hérétique, la Papesse a toujours été associée à la nature même du destin Nephilim. En effet, Akhénaton a exploré par le biais de cet arcane, la voie du savoir perdu, de la connaissance absolue à reconstruire, de la citadelle du savoir que tout Nephilim doit prendre. Cette quête fût peut-être pour le maître des arcanes l'une des plus faciles à réaliser. En effet, il put s'appuyer à la fois sur un

passé riche et sur le besoin même qu'éprouve tout Nephilim en chemin vers l'Agartha de se plonger dans l'océan primal de la Sapience.

• Avant le Déluge

Les Kaïm ont toujours recherché la Sapience. Leur vie a pu être comparée à une quête infinie du savoir et de la connaissance du monde. Cette quête fit partie intégrante de la nature du Kaïm. Très rapidement durant les premières ères de l'Évolution et de l'Involution, des Kaïm s'associèrent pour former des groupes de recherches mystiques et depuis, il n'exista pas une ère, un éon qui ne fut le témoin de grands rassemblements de la connaissance Kaïm. Le Sentier d'Or et l'Atlantide firent partie de ces regroupements de Kaïm avides de Sapience. On peut même avancer qu'ils furent les premiers essais de compilation et rassemblements de l'ensemble des connaissances Kaïm. Les jardins du savoir de l'Atlantide furent les préfigurations de nos modernes bibliothèques. Mais l'ensemble de ces recherches, de cette volonté innée, symbolique des Kaïm, de sapience disparut avec la chute de l'Atlantide. Le merveilleux savoir (la « dive bouteille » de Pantagruel) disparut en même temps que le continent magique. Les Nephilim se retrouvèrent comme des enfants ne sachant pas lire et écrire devant un monde dont chaque composant pouvait receler des milliers de lettres d'un alphabet perdu ; un nombre infini de phrases mélangées à tout jamais, au sens aberrant. Les Nephilim, bien que blessés gravement par l'échec du Sentier d'Or et l'orichalque préservèrent en eux cette part innée de quêteur de sapience. Il est fondamental de chercher et de conserver le savoir dispersé derrière le voile descendu après le Déluge.

• Le voile du Déluge

Très rapidement après le Déluge, alors que les Nephilim goûtaient avec horreur les supplices de la Stase et la chasse humaine menée par les premières sociétés secrètes, certains d'entre eux se retrouvèrent et se regroupèrent à nouveau afin de fonder des sociétés de quêtes de la Sapience perdue. On peut trouver dans ces premiers groupes de Nephilim, les prémisses de ce que constituera plus tard l'arcane II. Mais ces

groupes de recherche se heurtèrent à ce mystérieux voile engendré par la Submersion. En effet, ils s'aperçurent que la réalité humaine de leur corps de simulacre induisait automatiquement une barrière entre le monde réel et physique et le monde magique des Nephilim. Les symboles devinrent complexes et souvent difficiles à interpréter. Le langage magique, l'énochéen, ne put se déployer dans ce monde voilé. Il devenait urgent pour les Nephilim de construire de nouveaux outils de compréhension du monde. Des outils adaptés aux véhicules humains qui les abritaient. Il devenait aussi urgent de conserver et de protéger de cette humanité vagissante et destructrice les restes du monde magique à nouveau exhumés des anciens champs de bataille.

• *La tour de Babel, la première bibliothèque-monde*

C'est ainsi que naquit le fabuleux projet de Babel. S'inscrivant dans le grand mouvement des compacts secrets passés entre les premières civilisations humaines et les Nephilim, Babel fut la conjonction d'une volonté d'apprentissage et de construction d'outils d'intelligence du monde. Les Nephilim babéliques décidèrent d'éduquer au sein d'une immense bibliothèque secrète et magique l'ensemble des humains aux beautés de l'écriture, du langage et du raisonnement. Ainsi, après cet apprentissage, chaque humain, simulacre potentiel, chaque civilisation d'accueil pouvait donner au Nephilim la possibilité matérielle de continuer ses recherches, de lever le voile. Très inspirés par le Sentier d'Or et marqués par les destructions des guerres élémentaires, les Babéliques voulurent offrir à ceux de leur race un havre de paix absolu, un refuge majeur, musée vivant de la sagesse retrouvée.

Certains Nephilim pensent aujourd'hui que Babel fut le premier compact secret, celui qui servit de modèle et en même temps d'exemple à ne pas suivre par le reste des Nephilim pactiseurs. En effet, les Nephilim babéliques se livrèrent à des travaux magiques titanesques. Ils élevèrent une immense tour magique, une bibliothèque-monde qui devait contenir l'ensemble des éclats de sagesse que chaque Nephilim et chaque humain associé au projet trouvait. Ensuite, cette tour devait devenir le centre secret de l'apprentissage universel, du savoir. Ainsi, les babéliques inventèrent leur propre Agarthia. Bien que succès dans les premiers temps de la construction, le projet de la bibliothèque monde échoua. En effet, les humains adeptes et signataires de ce premier compact furent infiltrés par les tenants des sociétés secrètes primordiales. Celles-ci leur rappelèrent le Sentier d'Or et la prison qu'il fut pour l'humanité. Ils brandirent de nouveau ce spectre comparant la tour de Babel à une forteresse d'ivoire dont l'humanité ne pourrait plus s'échapper. Des révoltes s'organisèrent et la tour fut livrée au pillage et au saccage. Les humains réussirent à mettre à bas la tour magique mais en échange, ils perdirent à tout jamais la possibilité de construire une langue universelle, une langue symbole du monde. En revanche, en pillant la tour, ils acquirent les outils de base (langue, écriture, raisonnement analogique) pour que les Nephilim soient facilités dans leur recherche agarthienne. Les Nephilim comprirent alors que plus jamais il ne serait possible d'associer pleinement des humains au vrai savoir du monde, à la langue absolue de la vérité. Ils décidèrent donc qu'il était nécessaire de créer des caches dédiées à la Sagesse, tenues par des Nephilim et visibles uniquement par des Nephilim.

• *La création de l'Arcane II*

Deuxième quête d'Akhénaton, l'arcane II répondit aux besoins de caches occultes, d'îlots de savoir occulte protégés des humains et répondant aux interrogations Nephilim. L'Arcane, fort rapidement, s'inscrit dans le processus naturel de la quête de l'Agartha. Habilement, Akhénaton associa des Nephilim babéliques (la tiare et le livre de la figure centrale de la lame en sont les symboles) avec des conservateurs et des protecteurs de la Sapience (symbolisé par le voile, le trône et la cape de la figure centrale). L'arcane prospéra rapidement. Ce fut la naissance des herméthèques, bibliothèques occultes tenues par des Nephilim de l'arcane et répondant aux questions des quêteurs agarthiens. La Papesse est la détentrice du savoir perdu. Elle règne en majesté sur les fragments atlantéens de la connaissance Nephilim. En but aux sociétés secrètes qui cherchent à piller ses précieux documents, la Papesse connût une histoire peu mouvementée au regard de certains autres arcanes, scandée seulement par de grands projets de réunification du savoir perdu ou bien par la construction d'une nouvelle bibliothèque-monde, sorte de nouvelle Atlantide. La structure des herméthèques perdue jusqu'à aujourd'hui. Les Nephilim se transmettent de maîtres à élèves des documents très anciens, recomposant des bibliothèques occultes au gré des réincarnations, des attaques des sociétés secrètes et de la grandeur et la décadence des civilisations humaines.

• *La bibliothèque d'Alexandrie*

Alexandrie fut commandée par Alexandre le grand, tyran parmi les conquérants humains. Son but premier fut d'imiter Akhénaton et il fit construire une immense bibliothèque sacrée entièrement dédiée au soleil. Mais, après sa chute, les Diadoques prirent le pouvoir des ruines encore fumantes de son immense empire. La Papesse, s'empara alors de la grande bibliothèque pour en faire une nouvelle tour de Babel. Magiquement, ses adoptés cachèrent au sein de l'immense bâtiment des couloirs secrets, des pièces entières dans lesquelles ils purent installer les restes des secrets de l'omphalos de Delphes. De nouveau, la Papesse crut renouer avec la grande Babel. Plus prudent que leurs prédécesseurs, il s'assurent de la protection du prince humain, Ptolémée Soter (330 avant J.-C.), fondateur de la ville et firent dessiner les plans de la bibliothèque par un Nephilim de la Terre, grand architecte de l'époque. Certains humains avancèrent le nombre de 700 000 ouvrages conservés. Des Nephilim (surtout de l'air et de la terre) y habitèrent en permanence, délivrant aux pèlerins et aux quêteurs un savoir bienfaiteur. Le but de la Papesse était de faire glisser progressivement la bibliothèque dans un Akasha afin de la mettre à l'abri de la voracité des sociétés secrètes. Mais, le projet fut victime des luttes humaines. Ainsi, la bibliothèque d'Alexandrie fut incendiée par les Romains en 40, puis reconstruite, incendiée de nouveau en 390 et sans preuves irréfutables de nouveau détruite en 641 par les Arabes. Depuis, la bibliothèque fut abandonnée et le site considéré comme maudit par la Papesse. Les collections engendrées par plus de 400 ans de conservations furent de nouveaux éparpillées entre les herméthèques de l'Arcane. C'est aussi durant la fin troublée de la deuxième bibliothèque-monde que l'arcane se dota (de manière presque involontaire) d'un prince. Durant les combats et les expériences magiques pour faire basculer la grande herméthèque dans l'atemporalité akashique, le Nephilim chargé de l'ensemble dut se dématérialiser afin de forger la porte akashique. Les dangers menaçant, il fut obligé de plonger douloureusement dans les écrits des ouvrages et il s'incarna dans plusieurs livres qu'il enchantait par là même. L'Akasha ne fut jamais complètement accessible. Ce Nephilim devint prisonnier, errant dans son immense bibliothèque-monde magique et en

même temps des morceaux de lui-même furent conservés dans des ouvrages devenus très précieux. C'est ainsi que la Papesse le choisit comme Prince de l'Arcane. Immense puits de savoir, bâtisseur solitaire d'une bibliothèque-monde, incarné dans une multitude, le prince est un des êtres les plus puissants mais aussi les plus secrets de l'univers Nephilim.

On peut noter aussi que la destruction de la bibliothèque d'Alexandrie marque le début de l'étroite collaboration entre la Papesse et la Maison-Dieu. En effet, il devint urgent pour l'arcane de trouver un bras armé puissant et servant de bouclier devant le pillage en règle des sociétés secrètes. Depuis cette époque, les rapports entre les deux arcanes ont presque toujours été en conjonction.

• *Les mouvements monastiques du Moyen Âge*

Les mouvements monastiques qui se développèrent en Europe grossièrement du VI^e au XIII^e siècle trouvèrent leur source dans les premiers mouvements cénobitiques orientaux. Le désert oriental devint le « désert » monacal. Il est certain que la Papesse profita de ce mouvement humain (certains adoptés pensent même que l'Arcane l'initia) pour disperser de manière sûre les ouvrages accumulés dans la bibliothèque d'Alexandrie. Presque chaque mouvement monastique s'accompagna d'un noyautage organisé par la Papesse. Ainsi, de nombreux monastères et abbayes connurent des scriptorium secrets, des bibliothèques cachées, hermétiques précieuses pour la Papesse. L'opération culmina avec le développement de Cluny et de ses abbayes filles. La Papesse put passer un concordat avec les moines de Saint Bernard. Pendant plus de 200 années, les hermétiques les plus importantes de l'arcane furent abritées dans les maisons clunisiennes. Un système de messagers secrets et de liaisons magiques fut même installé. Une immense bibliothèque dont chaque partie était éloignée de plusieurs centaines de kilomètres les unes des autres se construisait en Europe. Pour certains adoptés et initiés de la Papesse, une troisième bibliothèque-monde pouvait naître de ces hermétiques monacales. L'Inquisition mit fin assez efficacement à ce système. De nombreuses hermétiques monacales furent découvertes pillées et les documents transférés dans « l'enfer » de la bibliothèque du Vatican. Pourtant, il existe encore aujourd'hui quelques hermétiques cachées dans des monastères reculés. Certains initiés de la Papesse cherchent à réveiller les anciens systèmes magiques qui reliaient les monastères entre eux.

• *Les Incunables Souverainetés de la Renaissance*

Lorsque la Renaissance fut en partie conduite par des Nephilim regroupés au sein du Carrousel Pictural, la Papesse participa comme presque tous les arcanes à la mise en liaison et en contact des 22 lames. Non seulement, elle y participa mais elle en fut l'une des organisatrices. Plus encore, la Papesse décida de codifier l'accès à l'information occulte. Elle lança alors un vaste projet baptisé les Incunables Souverainetés. Des grandes hermétiques furent créées, leurs accès réservés et la recherche de l'information monnayée. Plus matériellement, les Incunables Souverainetés furent les premiers essais de l'arcane pour étendre son influence, faire comprendre aux autres Nephilim le rôle primordial de l'Arcane. Les Incunables Souverainetés obligèrent de nombreux Nephilim à se faire adopter. Cette pression de fait ne fut heureusement pas accentuée. Très rapidement le prince de l'arcane se rendit compte qu'en voulant montrer la posi-

tion centrale de l'arcane et en voulant la rendre hégémonique, il risquait de tuer à tout jamais plusieurs millénaires d'efforts de conservation et de recherches. Les Incunables Souverainetés eurent tout de même le mérite de mettre au point des méthodes solides de transcriptions et de traductions de nombreux focus. Les focus actuels ont souvent comme origine les travaux minutieux et érudits des Nephilim adoptés des Incunables Souverainetés de la Papesse. Pour certains initiés de l'arcane du savoir, ces formations ésotériques sont en fin de compte la quatrième bibliothèque-monde.

• *L'encyclopedia du siècle des Lumières*

Le dernier grand mouvement qui marqua l'histoire de l'arcane se déroula durant le XVIII^e siècle. Vivant sur ses acquis de la Renaissance, sa codification hermétique très forte du savoir Nephilim, sa conservation frileuse et presque inutile de la Sapience, l'arcane s'enfonça petit à petit dans une lourdeur et une pesanteur ressentie à la fois par certains adoptés et surtout par les Nephilim utilisateurs des compétences de l'arcane. Ils devinrent de plus en plus des clients ou même des administrés soumis à des procédures ritualistes dénouées de sens, coûteuses en temps et en énergie. Ce fut le temps des codes, des doubles et triples langages de transcription, des agents secrets et même des livres assassins. Le prince s'incarna alors de nouveau et lança un vaste programme de restructuration de l'arcane. Il décida de bousculer les dogmes et fit construire par des adoptés et des initiés un immense ouvrage secret, jamais publié et appelé encyclopedia. L'encyclopedia était censée résumer le savoir Nephilim éparpillé. Cet ouvrage permettait dans le projet original de lutter contre le nouvel hermétisme que la Papesse instaurait presque malgré elle. Ce livre-univers, cet ouvrage-monde ne fut pourtant jamais mené à bout. Le travail était trop énorme et les moyens des adoptés trop limités. De plus, il marqua aussi une certaine rupture au sein même de l'arcane entre ceux qui souhaitent la conservation et le secret des informations et ceux qui prônent la conservation et la transmission du même savoir. Des esquisses, des projets, des travaux préparatoires furent réalisés. Tous furent cachés car trop chargés en secrets. Si des sociétés secrètes les avaient découverts, cela aurait pu sonner le glas de l'Agartha. Toutefois, les membres du projets, les encyclopédiens éparpillèrent leur immense travail et le camouflèrent derrière une encyclopédie imaginaire décrivant le monde de Tlön et la contrée étrange de Uqbar. Un chiffre fut inventé permettant au lecteur averti de décoder les textes de cette encyclopédie imaginaire. Certains articles furent introduits dans de véritables encyclopédies. Un trésor de connaissances occultes existe encore dans des livres rares ou bien dans des tirages de plusieurs milliers d'exemplaires.

• *Et aujourd'hui*

L'arcane pense sérieusement à la construction de la cinquième bibliothèque-monde en utilisant en particulier les nouvelles technologies de réseaux mondiaux. Ses adoptés travaillent sur la transcription en matrice électronique des savoirs ésotériques du monde. Ce projet, comme précédemment, se heurte à la résistance de certains adoptés de l'arcane qui pensent que l'on risque de mettre à disposition des sociétés secrètes une arme trop facilement utilisable.

Organisation



Il fait de sa mission extrêmement ancrée dans la nature même des Nephilim, cet arcane n'a jamais réellement instauré une structure élaborée (contrairement à d'autres arcanes plus proches des mentalités humaines). De plus, il est clair que la recherche et l'accumulation d'éléments à la Sapience est quelque chose de trop personnel, de trop transcendantal pour s'accommoder d'un quelconque ordre, d'une hiérarchie. Mais la principale raison qui a conduit cet arcane à ignorer une structuration est la volonté de ne jamais centraliser les différentes parties de l'arcane afin d'éviter qu'un

ennemi puisse s'emparer de trop d'informations en une fois. Chaque groupe qui compose l'arcane est quasiment autonome, très peu lié à une autre entité. S'il tombe, il ne pourra pas entraîner dans sa chute d'autres unités de l'arcane.

L'unité de base de l'arcane est l'herméthèque. C'est un rassemblement en un ou plusieurs endroits de documents divers plus ou moins liés à la Sapience Nephilim, à la quête de l'Agartha, aux sciences occultes Nephilim, à la Tradition humaine. Ces documents se trouvent sous la responsabilité d'un herméthécaire, seul maître à bord hormis le prince de l'arcane. Chaque herméthécaire décide de son classement, de l'utilisation des adoptés de l'arcane, de la hiérarchie qu'il utilise dans son travail de collecte de l'information occulte. C'est aussi lui qui choisit d'adopter un Nephilim demandeur selon des critères personnels basés sur la ligne générale de l'arcane. Très souvent, ces herméthécaires sont des Nephilim érudits, solitaires, bougons, enfermés dans leur quête absolue du savoir, peïnés par les pertes entraînées par les déprédations humaines et les méfaits du temps, pestant contre l'oubli et l'amnésie qui semble frapper les Nephilim extérieurs à l'Arcane. Véritables tyrans de l'occulte, ils sont pourtant dépositaires de savoirs souvent pluri-millénaires qu'ils savent conserver et étudier puis transmettre à des Nephilim qu'ils jugent sur le bon chemin de l'Agartha.

Les relations qui unissent les adoptés reposent souvent sur la base du maître et de l'élève, de celui qui sait et de celui qui apprend. Il existe aussi une relation plus discrète, une hiérarchie invisible entre les Nephilim adoptés basée sur la compétence et la maîtrise du savoir conservé. C'est ainsi que les adoptés se situent dans l'arcane. Très souvent, des adoptés parlent d'un autre serviteur de la Papesse en le désignant comme le seul connaisseur des 5000 significations des 22 lettres de l'hébreu.

Enfin, les Nephilim de la Papesse ont, encore plus que les autres, tendance à partir dans des discussions fumeuses, nécessitant pour d'éventuels interlocuteurs des efforts incessants pour comprendre la conversation. Ils aiment émailler leurs propos de mots abscons à double, voir triple sens. Les jeux de mots, les contrepèteries ésotériques, les palindromes n'ont pas de secrets pour ces Nephilim érudits. De plus, ils aiment souvent rappeler à leurs interlocuteurs qu'ils sont les gardiens du savoir Nephilim, les seuls à essayer véritablement de réparer les dommages entraînés par la chute de l'Atlantide.

• *Les réunions*

La Papesse prévoit que chaque herméthèque formée se doit d'organiser une fois par mois une réunion secrète.

Certaines herméthèques organisent des réunions durant lesquelles sont confrontées les dernières découvertes, les méthodes de classement, les sujets importants à déchiffrer, les mystères à élucider. Des requêtes de Nephilim non adoptés par l'arcane sont examinées et quelquefois redistribuées entre les herméthèques participant à ces réunions.

Ces réunions sont souvent couvertes par des sociétés savantes ou des amicales du savoir. Quelquefois, un bulletin interne suffit. Les herméthèques les plus anciennes emploient souvent la couverture d'un salon littéraire (héritage du mouvement encyclopédiste du XVIIIe). De plus en plus d'herméthèques s'équipent de matériels informatiques permettant un échange rapide des informations sans avoir à se réunir.

• *Les conclaves*

Quelquefois, l'arcane organise de très grandes réunions durant lesquelles les sujets les plus importants sont discutés. Cela peut aussi bien concerner l'avenir de l'arcane que les nouvelles découvertes ou bien l'apparition d'un focus très rare. Ces réunions sont appelées des conclaves. Leurs lieux sont tenus secrets et sont souvent de nature magique car c'est durant ces réunions que l'arcane est le plus vulnérable. Les conclaves sont souvent organisés par les initiés de l'arcane ou même par le prince lui-même. L'un des lieux de conclave utilisé fréquemment par l'arcane contemporain se situe dans un Akasha très particulier. Celui-ci est contenu dans un immense livre conservé dans une bibliothèque privée d'un monastère situé dans les grandes Corbières près de Narbonne. Ce livre enchanté, il y a de cela plus de 500 ans par des Nephilim moines de la Papesse et scribes cisterciens contient la description minutieuse d'un monde magique, bulle imaginaire, représentation d'un jardin atlantéen de la sapience. Le Nephilim doit alors lire l'ensemble des pages pour rentrer dans l'Akasha. Les textes étant écrits en énochéen, cela en interdit l'usage en principe par les humains. En général pas plus d'un conclave tous les cinq ans est organisé.

• *Les porteurs de lettre (les alphabéthèques)*

Il existe une confrérie secrète d'adoptés de l'arcane dont le but est de transporter l'information occulte d'une herméthèque à une autre, de servir de messenger aux herméthécaires. Ces Nephilim courageux ont aussi la particularité de servir une lettre d'un des alphabets utilisé en occident et au Moyen-Orient (latin, grec, arabe, cyrillique, hébreu, akkadien, cunéiforme araméen, éthiopien, oghamique, norrois etc.). Ils ont le devoir de recueillir tous les ouvrages commençant par la lettre qu'ils protègent d'une herméthèque quand celle-ci est attaquée et de les transmettre à une autre herméthèque. Lourde tâche, compliquée et dangereuse. Peu de Nephilim s'y risquent vraiment.

Initiation



Entrer dans l'arcane de la Papesse n'est pas très compliqué. Il faut que le futur adopté fasse preuve devant un herméthécaire de son intérêt et de sa compétence dans un sujet au choix du candidat. En terme de jeu, cela revient à réussir une compétence de Savoir, de Tradition ou bien de Science occulte. En général, tous les herméthécaires demandent en plus deux conditions : avoir une compétence de deuxième cercle à au moins 30 % et posséder au moins un sort, une invocation ou bien une formule d'air. Autrement, le recrutement est vraiment laissé à l'appréciation du recruteur.

Cela peut être une question d'affinités, de correspondances magiques ou non, de vécus antérieurs semblables, de besoins de compétences spécifiques sur un sujet. Chaque herméthécaire possède ses propres critères.

• *Apprenti de la Papesse.*

Une fois adopté (dans les deux sens du mot) par un herméthécaire, le Nephilim devient un apprenti de la Papesse. Il est marqué du stellaire de l'arcane. Il doit travailler sous les ordres directs de l'herméthécaire et de ses assistants, soit les lecteurs de l'herméthèque. Il s'occupe durant une incarnation des tâches subalternes de l'herméthèque mais il peut en profiter aussi pour étudier, apprendre, fouiller dans les richesses de celle-ci. L'apprenti est tenu de donner environ 30 % de son temps à son herméthèque. S'il se montre particulièrement brillant et assidu, l'herméthécaire peut l'élever au grade supérieur de lecteur et en faire un assistant personnel. Lorsque l'Apprenti se réincarne et qu'il retrouve l'herméthèque d'adoption, il devient automatiquement un lecteur de l'herméthèque, un assistant direct de l'herméthécaire.

• *Lecteur*

Le lecteur est l'adopté de la Papesse le plus courant et le plus représentatif de l'arcane. Il peut désormais se mettre en quête des informations occultes, parcourir le monde pour retrouver les morceaux de la sagesse fragmentée. Il peut aussi profiter pleinement des réserves de son herméthèque et apprendre auprès de l'herméthécaire ou bien même participer aux ateliers de la Papesse. D'une manière générale, le lecteur doit 50 % de son temps à la Papesse. Cela implique toutes les missions de quête de l'information occulte. Le lecteur est souvent plus libre de ses mouvements qu'un apprenti et même qu'un initié de l'arcane.

Plusieurs grandes tendances de lecteurs cohabitent au sein de l'arcane. Ainsi, on peut trouver les catégories suivantes.

LES BIBLIOPHILES (LES AMIS DES LIVRES)

Ce sont les fanatiques des contenants de l'information occulte. Ils sont de très grands connaisseurs des livres incunables, des tableaux focus et autres bizarreries occultes. À la manière de conservateurs de musée, ils se dévouent à la conservation, la préservation et la collection de l'ensemble des supports et contenants d'informations occultes. Les adoptés bibliophiles sont souvent en excellente relation avec les adoptés de l'arcane la Maison-Dieu.

LES PHILOSOPHES (LES AMIS DE SAGESSE)

Ce sont les spécialistes d'un sujet de recherche particulier. Cette branche des lecteurs regroupe les spécialistes de tout crin, les passionnés, les érudits d'un aspect de la Sapience. Très spécialisés, ils sont souvent incollables sur leur sujet mais ont quelques lacunes sur le reste.

LES FAUSSAIRES

Ce groupe d'adoptés est radical à la fois dans sa manière d'agir et dans ses opinions. Les faussaires considèrent que les informations recueillies par la Papesse doivent non seulement rester à tout jamais éloignées des humains mais de plus ceux-ci doivent être continuellement désinformés et manipulés dans leur pitoyables recherches occultes. Les faussaires passent une bonne partie de leur temps à réécrire des textes humains afin d'y glisser des fausses données ésotériques sur les Nephilim et leurs mystères. Cette technique assez efficace de désinformation possède aussi ses désavantages. Elle peut mettre dans la confusion les Nephilim eux-mêmes.

LES ENSEIGNANTS

Ces adoptés de la Papesse prônent l'éducation pour tous les Nephilim ainsi que la propagation la plus rapide des informations occultes parmi les Nephilim. Ils sont pour un allègement des contraintes et des devoirs que demande la Papesse en échange de ces informations. Ces Nephilim pensent que plus les autres Nephilim goûteront les fruits de la Sapience, plus vite le Sentier d'Or sera retrouvé et l'apocalypse évitée.

On peut noter que ces noms sont artificiels, aucun Nephilim lecteur ne se rangera de lui-même dans l'une de ces catégories. Eux-mêmes se reconnaissent des affinités de méthodes et de buts mais n'ont jamais voulu se désigner dans une quelconque catégorie portant un nom ésotérique comme de nombreux autres adoptés des arcanes majeurs.

• *Les Concours entre adoptés.*

Même si l'arcane ne possède pas de véritable hiérarchie, elle organise de manière très régulière des thèses, des concours et des disputes (au sens confrontation d'idées et de savoirs comme cela se passait dans les facultés du Moyen Âge). Les thèses peuvent être considérées comme l'équivalent d'une thèse universitaire. Lors d'une réunion et

même lors de certains conclaves, un adopté peut décider de présenter à ses pairs le fruit de ses recherches occultes. Il doit être parrainé par un herméthécaire ayant connu au moins trois incarnations et un initié de la Papesse. Son travail est alors examiné et jugé. S'il correspond et satisfait l'ensemble des assistants, l'adopté voit sa thèse validée. S'il veut construire une herméthèque, il en a maintenant le droit. Son travail peut être aussi enseigné à d'autres Nephilim.

Les concours sont organisés durant les conclaves. Plusieurs adoptés concourent sur le même sujet et le vainqueur désigné par un jury composé de plusieurs herméthécaires ayant connus au moins quatre incarnations, d'initié de la Papesse et du prince lui-même se voit attribuer un titre honorifique. Le résultat de ses recherches est répandu dans toutes les herméthèques et s'ajoute au corpus hermétique. Les titres attribués peuvent être le meilleur mémorialiste, le meilleur orateur etc. Enfin, la récompense de ce concours est de rentrer en contact avec le prince de l'arcane qui indiquera au vainqueur l'endroit où il pourra se procurer une bible aegisique (voir ci-dessous). Le prince lui confiera alors une partie de lui-même en lui révélant ce secret. Ces vainqueurs sont alors approchés pour devenir des initiés de l'Arcane. Les concours peuvent prendre plusieurs années, voir plusieurs siècles. En effet, ils ne sont valables que si le même nombre de candidats concoure. Il est possible d'abandonner (en particulier quand le candidat se trouve dans une quête trop dangereuse et qu'il sait que ses chances de remises en stases sont élevées).

Enfin, il existe aussi un mécanisme de dispute. Un adopté qui souhaite remettre en cause un enseignement d'un vainqueur d'un concours ou bien d'un thésard peut demander un duel d'honneur, une dispute durant laquelle chaque intervenant va jouter avec esprit, intelligence, courtoisie et sagesse sur le même sujet. Le jury déterminera alors qui l'emporte. Le vainqueur peut devenir lui aussi un initié. Celui qui perd se voit en général rétrogradé d'un rang dans l'arcane. Quoiqu'il lui arrive, il restera toujours adopté mais peut se retrouver de nouveau apprenti.

• Les herméthécaires

Ils constituent la colonne vertébrale de la Papesse. Gardiens du savoir Nephilim, ils ont la très lourde tâche de retrouver l'ensemble de la Sagesse Nephilim dispersée et même quelquefois détruite à l'issue malheureuse de l'Atlantide. Afin de devenir herméthécaire, il faut avoir été pendant une incarnation un apprenti, avoir été un lecteur assidu et se faire parrainé par l'un de ses herméthécaires. Il faut avoir réussi une thèse sur un sujet occulte, amener cinq focus de sorts (un par Ka-élément), trouver un endroit ou un processus propice à l'installation et la conservation de l'herméthèque, se faire remettre par un initié ou bien par un autre herméthécaire une bible aegisique (voir ci-dessous). À partir de ce moment, l'adopté est considéré comme un herméthécaire. Il devra se dévouer entièrement à son herméthèque, l'enrichir principalement sur son sujet de thèse, puis dans la mesure de ses moyens développer d'autres thèmes, d'autres sujets. Il établit ses propres règles de fonctionnement interne et recrute ses apprentis et ses lecteurs. Enfin, il établit ses règles d'apprentissage de l'information en ne respectant qu'une règle générale. Lorsqu'un Nephilim demande un renseignement précis sur un domaine, il a le droit (mais non l'obligation) de demander en échange un service qui aiderait ses recherches ou bien son herméthèque. Enfin, s'il ne peut pas répondre, il doit trouver une herméthèque compétente. Tout le reste est laissé à son entière liberté.

Il est important de noter que l'arcane ne possède pas de système personnel de contrôle des actes de ses adoptés. L'arcane s'en remet complètement à la Justice.

Il arrive fréquemment qu'un herméthécaire se fasse remettre en stase au cours de recherches occultes trop dangereuses. Pour éviter l'abandon de son herméthèque, en général chaque herméthécaire sélectionne parmi ses lecteurs un second qu'il chargera de conduire le destin de l'herméthèque en son absence. Le nouveau sage est considéré comme un herméthécaire à part entière et doit obéir aux mêmes contraintes. La bible aegésique de son prédécesseur ne lui appartient pas et il doit la protéger et la transmettre jusqu'au prochain éveil. Cet herméthécaire en second peut faire le même type de rituel avec un autre lecteur jusqu'à ce que le premier herméthécaire réapparaisse.

• *Derrière le voile d'Isis, les initiés de la Papesse*

La Papesse possède la particularité de n'avoir jamais enfermé ses initiés dans une structure très définie. En effet, la sagesse est quelque chose de trop immense pour se laisser enfermer dans une forme, un code précis. Chaque Nephilim, initié de la Papesse est un code en lui-même, une structure entière. Il peut être comparé à une bibliothèque vivante, gardien et porteur d'une somme considérable de connaissances. Chaque initié est une individualité au sein de l'arcane, un représentant direct du prince de l'arcane. Il est aussi un herméthécaire souvent émérite. Il a simplement décidé de se consacrer entièrement à l'arcane et donc à la sagesse perdue des Nephilim. Il est la quintessence du quêteur agarthien, érudit, solitaire mais altruiste. Il est aussi le serviteur et le représentant direct du prince de l'arcane. Le prince dirige l'arcane, ses initiés sont ses barons et ses chevaliers de la Sagesse.

DEVENIR INITIÉ

Pour devenir initié, il faut avoir été adopté pendant au moins deux incarnations, être herméthécaire depuis une incarnation, avoir gagné au moins un concours de l'arcane, avoir trouvé sa bible aegésique et puis le vouloir. L'initié décide de passer tout son temps d'incarnation au service de la Papesse. Sa recherche de l'Agartha fait corps maintenant avec son arcane.

LA BIBLE AEGISIQUE

Livre des livres, la bible aegésique est un livre enchanté que l'initié doit retrouver sur les conseils du prince de l'arcane. Souvent, ces conseils sont donnés sous la forme d'énigmes ésotériques, de devinettes, de charades. Ce livre est une minuscule partie magique du prince. De taille et de format différent, chaque livre est une fenêtre sur l'esprit agarthien du prince. Ce livre permet au prince de rester en communication permanente avec l'initié, de lui confier des informations et surtout de continuer à apprendre. Les dits du prince s'inscrivent dans les pages à chaque fois renouvelées de la bible aegésique. En effet, le livre possède l'étrange faculté d'imprimer dans un alphabet choisi de l'initié, les paroles qu'il transmet par vision-Ka (comme s'il parlait en énochéen) et en sacrifiant un point de Ka-élément air. La durée de cette cérémonie dure jusqu'au prochain samedi et tant que le Nephilim reste concentré sur ce travail. Il peut ainsi y inscrire son savoir humain,

Nephilim, ses sorts, ses compétences occultes, sa vision et sa mémoire de chaque époque d'incarnation. À la fois oracle, mémoire permanente, instrument de communication entre les herméthèques, la bible aegisque est la clé de voûte, la pierre angulaire de l'Arcane. C'est une sorte de lame symbolique que possède chaque membre important de l'arcane. En vision-Ka, cette bible est baignée dans un champ d'air permanent. Par un rituel compliqué et le sacrifice d'un point de Ka d'air, l'initié peut donner son livre à un adopté qu'il juge digne de devenir un herméthèque. Alors, le prince lui indique par le biais de sa bible l'emplacement d'une seconde bible que l'initié devra à nouveau trouver. L'initié ne peut faire ce rituel de donation qu'une fois par incarnation. S'il veut donner de nouveau sa deuxième bible, il doit quitter son rang d'initié et transmettre son herméthèque à un nouvel herméthécaire.

Il est certain que pour un herméthécaire, perdre sa bible aegisque constitue une tragédie. Cœur de son herméthèque, noyau de ses connaissances, s'il vient à être détruit ou perdu, l'herméthèque est considérée comme perdue. L'ancien herméthécaire perd son statut et ne pourra plus jamais le regagner. C'est l'une des raisons qui explique que dans les guerres secrètes, les herméthécaires cherchent avant tout à protéger leur bible aegisque.

Il est impossible de décrire chaque initié de la Papesse (même pour la France). En revanche, il existe plusieurs groupes d'initiés animés par les mêmes buts.

LES GRANDS ÉRUDITS

Continuant les travaux des adoptés regroupés sous l'appellation des philosophes, les grands érudits sont des figures incroyables de Nephilim possédant l'ensemble de la sagesse de la race sur un sujet très pointu. Ces grands maîtres du savoir sont souvent des bâtisseurs de nouveaux sorts, des ouvriers de portes agarthiennes et des maîtres pour beaucoup de Nephilim. Ce sont des extensions spirituelles et vivantes du sujet qu'ils maîtrisent parfaitement. Il semble que la France compte deux grands érudits.

HERMÈS TRIMEGISTE

C'est un groupement très secret de Nephilim ayant pour but de compiler l'ensemble des écrits théoriques et magiques concernant les Nephilim depuis la chute de l'Atlantide jusqu'à aujourd'hui afin d'acquérir la capacité de lire instantanément les symboles occultes dispersés à travers le monde entier. Les Hermès Trimegistes fonctionnent comme un collège avec quelques maîtres agarthiens ou presque agarthiens et des élèves. L'un d'entre eux, surnommé le Scribe a pris la décision de communiquer le plus de ces textes par le biais d'une publication d'un jeu de rôle.

LES MNÉMOSIENS

Ces initiés procèdent à un travail particulier et qui tient une place à part dans la Papesse. Ils sont chargés de dresser une chronologie des réveils et des apparitions de tous les Nephilim depuis la Chute jusqu'à maintenant. À la fois statisticiens et mémorialistes, ces Nephilim conservent leur données sur d'immenses rouleaux de toiles et des tapisseries symboliques.

LES ANTISTASES

L'un des drames vécus par les initiés de la Papesse est la remise en stase d'un des adoptés de l'arcane. En effet, ce phénomène est très souvent associé à l'arrêt de recherches primordiales, d'une expérience occulte très importante ou bien à la perte d'une connaissance importante, d'une partie d'une sagesse Nephilim reconstituée après des années d'efforts et de quêtes. Certains adoptés de la Papesse essayent alors de recenser les stases des adoptés et de mettre en place un système de récupération et d'éveil accéléré pour les adoptés remis en stases. Pour ces initiés, il est primordial que les adoptés les plus importants de la Papesse restent le moins longtemps en stase. Ils ont donc bâtis un système de cache et de localisation très précis des stases. Ensuite, ils font des prédictions astrologiques (souvent aidés des adoptés de la Roue de Fortune) pour déterminer les nexus les plus proches dans le temps et dans l'espace de la cache de la stase. Ils travaillent actuellement à la fabrication d'un talisman porté par l'adopté qui signalerait aux membres de l'antistase quand son porteur rentre dans sa stase.

LES ICONOCLASTES

Certains faussaires aiment se regrouper dans un groupe plus réduit et font office de véritables agents secrets de la désinformation. Ce sont des Nephilim hors pairs très efficaces, souvent liés au pouvoir de l'air qui n'hésitent pas à falsifier les documents humains parlant de la Tradition et des théories occultes Nephilim. Ces falsifications peuvent être à double tranchant et induire en erreur des chercheurs Nephilim néophytes.

• *Prince de l'arcane la Papesse : le Grand Herméthécaire*

Le prince de cet arcane est un être exceptionnel. Agarthien mais incarné encore dans le monde physique, il préside aux destinées de l'arcane depuis ses débuts. Il garda toujours le contrôle de la *Lame d'Akhénaton* avec laquelle il créa un Akasha. Ce Nephilim est contenu à la fois dans cet akasha personnel, une immense bibliothèque-monde spirituelle, l'endroit où il a rangé l'ensemble de son savoir et aussi dans une série de livres magiques appelés les bibles aegisiques. Ces livres sont ce qui reste des incarnations qu'il a connu. Lorsqu'il a du quitter le champ terrestre des expériences (au moment du dernier incendie de la bibliothèque d'Alexandrie), il réussit à graver magiquement dans ces ouvrages une minuscule partie de lui-même. Autrement dit, il fit l'opération inverse du tatouage magique. Ces livres sont sa manière de continuer à apprendre du monde qui l'entoure et à converser avec chacun des responsables de l'arcane. Perdu dans un univers livresque, il vit intégré dans toutes les bibliothèques du monde. De temps à autre, il s'incarne dans une figure humaine afin de faciliter la tâche de l'arcane. Généralement cette figure est considérée comme un génie aux connaissances infinies. Ainsi, ces deux dernières incarnations furent Pic de la Mirandole et l'écrivain aveugle, argentin J L Borges. Il profita de cette dernière incarnation pour faire construire en Amérique du sud plusieurs bibliothèques portes qui amènent l'érudite de la Papesse à se perdre dans son Akasha.

Bien que ne portant pas de noms précis (il les contient tous). Il aime se présenter sous deux noms (surtout quand ses pensées s'impriment dans la bible aegisique) : Aleph ou Oméga

is pater benedixit te deus in celum p̄ cruci
tante v̄ Tamq̄ spons̄ dñs p̄cedēs de t̄ra. l̄c. i



rimo t̄p̄
alienata
est terra
zabulon:
et ita nep̄
tahym. Et
non illud
aggiata
ē via ma
ris t̄risor̄

danem galylee gentium. sp̄s gentium
qui ambulabat in tenebris: uidit lucē
magnam. et habitantibi i regione um
bre moras: lux orta est eis. et multiplica
sti gentem: nō magnificasti leticiam.
Letabunt̄ coram te sicut qui letantur
in messe: sicut exultant uictores capta
preda sua qm̄ diuidunt spolia. Jugum
enim oneris eius i uirgā humeri eius
et sceptr̄ exactoris eius exsuperasti: sicut
i die madyan. quia omnis uolenta



Pratiques



La Papesse est un arcane auquel il est probable que les Nephilim soient souvent confrontés. Il est nécessaire d'établir les pratiques ésotériques qui relient les Nephilim aux adoptés de l'arcane.

• L'accès à l'information

La première demande de la part d'un Nephilim non adopté à laquelle doit s'attendre tout adopté de l'arcane est une demande d'informations.

Du fait de la discrétion très forte des herméthèques, il est difficile pour les Nephilim de rentrer en contact avec les adoptés de la Papesse. Si le Nephilim ne connaît aucune herméthèque ou bien aucun adopté de la Papesse, alors la pratique la plus courante est la suivante : le Nephilim passe une petite annonce ésotérique dans un journal relativement connu. Son annonce doit faire comprendre qu'il est membre de la race des déchus et qu'il cherche à obtenir les lumières de la Papesse sur un sujet précis. Très souvent, certains lecteurs et mêmes apprentis d'une herméthèque ont pour tâche de repérer ces messages sibyllins et de rentrer en contact avec le Nephilim demandeur afin de connaître la nature de sa question et surtout afin de vérifier si ce n'est pas un piège. Une fois vérifiée son identité, le lecteur ou bien l'apprenti amène le questionneur à l'herméthèque. Là, le Nephilim demandeur pose sa ou ses questions, montre l'objet qu'il cherche à mieux connaître. L'herméthécaire évalue la nature de la demande, le temps de recherche que cela va lui demander, le nombre d'herméthèques qu'il devra contacter pour apporter une réponse. Cette évaluation peut prendre plusieurs jours. Une fois ces éléments déterminés, l'herméthécaire sera en mesure de demander un service au Nephilim questionneur. Il peut arriver que devant la gravité d'une situation, l'herméthécaire décide de travailler gratuitement pour le demandeur. Si le Nephilim appartient à un des arcanes alliés, il peut aussi obtenir de rencontrer directement l'herméthèque connue de l'arcane (surtout si lui-même est haut placé dans l'arcane).

La nature du service est très difficile à cerner car propre à chaque herméthécaire rencontré. D'une manière générale, le service demandé symbolise la compensation de la perte de sagesse que subit le Nephilim en questionnant la Papesse. En effet, le fait de poser ces questions et non de chercher par soi-même les réponses est un échec dans la quête de l'Agartha. L'herméthécaire en demandant un service compense cet échec. Le service demandé est vraiment dépendant de l'herméthécaire et de ses besoins. Ici sont listées quelques indications qui vous permettront de cadrer le type de services que peut demander un herméthécaire.

La question est relativement simple, elle porte sur un sujet connu de l'herméthèque, profane (ne concernant pas les sciences occultes Nephilim) et ne met pas en jeu des focus ou bien l'utilisation de sorts. L'herméthécaire peut demander alors au questionneur un service d'ordre pratique (comme classer des volumes, photocopier des

livres de bibliothèque, lui acheter un document rare. Ce type de service ne doit pas dépasser quelques heures et au plus une journée.

La question est compliquée. Elle porte sur un sujet peu ou pas traité par l'hermétisme mais concerne le profane. Elle ne met pas en jeu une utilisation de la magie. L'herméticien peut alors demander un service matériel comme suivre un espion potentiel d'une société secrète, dérober un incunable, assister à une vente aux enchères très huppée et acquérir un objet très cher.

La question est simple mais elle concerne un sujet typiquement Nephilim nécessitant des recherches parmi la sagesse magique des déchus (les sorts et les focus, les légendes et les grandes quêtes ésotériques). L'herméticien peut demander au Nephilim de lui donner un ou plusieurs sorts qu'il possède et que l'hermétisme ne détient pas déjà.

La question est compliquée et elle concerne un sujet hautement ésotérique, une grande quête occulte ainsi que les sciences occultes Nephilim. L'herméticien peut alors demander au demandeur de réaliser pour lui une quête ésotérique qui enrichira grandement le fond de l'hermétisme. Cette quête ne sera jamais à la hauteur des grandes quêtes comme la quête du Graal, la pierre philosophale, les cathédrales etc.

À chacun de ces niveaux de questions, le Mj est invité à donner un POT de Précision d'information ainsi que cela est indiqué à la page 133 de Nephilim seconde édition.

• Le type d'information

LES QUATRE DOMAINES DE L'HERMÉTISME

D'une manière générale, le Mj est invité à transposer les règles de recherche de l'information occulte décrites aux pages 133 à 136 de Nephilim II.

Pour chaque hermétisme que le Mj utilise dans ses scénarios, il peut utiliser les données suivantes afin de déterminer quels sont les compétences de l'hermétisme. Cela demande un petit travail de préparation que le Mj peut effectuer avant de faire jouer ses scénarios.

Chaque hermétisme est listée avec quatre POT de richesse d'information.

Pour chaque domaine, ce POT indique à la fois le fond, la collection, les compétences de recherche et de sagesse de l'herméticien et de ses assistants. Le Mj peut alors connaître le nombre de sujets répertoriés en tirant chacun au hasard sur chacune des tables (ou bien en choisissant). Ce nombre de sujet est égal au POT du domaine concerné. Chaque sujet aura alors un POT de richesse d'information équivalent à celui du domaine. Le Mj peut alors mesurer en un jet d'opposition la richesse d'information en actif contre la précision de la question en passif pour voir si l'hermétisme est capable d'apporter une réponse.

NB : Les pourcentages vierges permettent au Mj de rajouter des sujets de son choix.

• LES ÉVÉNEMENTS ÉSOTÉRIQUES

- 1- Le Tohu-bohu
- 2- Le cycle minéral
- 3- Le cycle végétal
- 4- Le cycle animal
- 5- Les Sauriens
- 6- Mu et la lune noire
- 7- Le cycle spirituel
- 8- La première émergence
- 9- Les Kaïm basaltiques
- 10- La Dévolution
- 11- L'Évolution
- 12- L'Involution angélique
- 13- L'Atlantide
- 14- Le Sentier d'Or
- 15- Prométhée
- 16- La Chute
- 17- Les guerres élémentaires
- 18- Recherche de la couronne boréale
- 19- Initiation d'une tribu humaine
(à votre choix)
- 20- Lutte contre les glaives
prométhéens
- 21- Hyperborée
- 22- Les arcanes majeurs (les 22)
- 23- La quête des fils de Turenn
- 24- La seconde bataille de Mag Tured
- 25- Akhénaton
- 26- Les quêtes des 22 lames
- 27- Les temples d'Amon-Ra
- 28- La Chute de Tubalcaan
- 29- L'Exil des Rôms
- 30- Le sanctuaire d'Ishtar
- 31- La fraternité de Sarmoung
- 32- La prophétie de Khorsabad
- 33- L'âge d'Aïon
- 34- Les armes d'achille
- 35- Les voyages d'Ulysse
- 36- La chute de Troie
- 37- Alexandre le Grand
- 38- L'Omphalos de Delphes
- 39- Alexandrie
- 40- Le royaume agarthien de Gandhara
- 41- Les portes noires de Carthage
- 42- La Nef d'Apophis
- 43- Les guerres d'Hannibal
- 44- L'incident Jésus
- 45- Le Graal
- 46- La Jérusalem céleste
- 47- Le roi Arthur
- 48- Les chemins de l'autre monde
- 49- Le culte du dragon
- 50- Merlin
- 51- L'Atalante fugitive
- 52- Les Compacts secrets
- 53- Le mystère cathare
- 54- Les royaumes de Kabbale de
l'Alhambra
- 55- L'ordre Soufi
- 56- La confrérie des peintres mages
du carrousel
- 57- Le projet Savonarole
- 58- La nouvelle camelot
- 59- Les royaumes interdits de Dee
- 60- Le plan des rois-soleils
- 61- La mosquée bleue
- 62- Le chevalier d'éon
- 63- Les Francs-maçons
- 64- Le spiritisme
- 65- La conspiration de Daath
- 66- L'anti-terre
- 67- La fraternité de Thulé
- 68- Le projet Mercure rouge
- 69- arcane 0 le Mat
- 70- arcane 1 le Bateleur
- 71- arcane 2 la Papesse
- 72- arcane 3 l'Impératrice
- 73- arcane 4 l'Empereur
- 74- arcane 5 le Pape
- 75- arcane 6 l'Amoureux
- 76- arcane 7 le Chariot
- 77- arcane 8 la Justice
- 78- arcane 9 l'Ermite
- 79- arcane 10 la Roue de Fortune
- 80- arcane 11 la Force
- 81- arcane 12 le Pendu
- 82- arcane 13 la Mort
- 83- arcane 14 la Tempérance
- 84- arcane 15 le Diable
- 85- arcane 16 la Maison-Dieu
- 86- arcane 17 l'Étoile
- 87- arcane 18 la Lune
- 88- arcane 19 le Soleil
- 89- arcane 20 le Jugement
- 90- arcane 21 le Monde
- 91-
- 92-
- 93-
- 94-
- 95-
- 96-
- 97-
- 98-
- 99- L'apocalypse
- 100-

• LES SUJETS ÉSOTÉRIQUES NEPHILIM

- 1-3 Les cycles basaltiques
- 4-6 Les stases
- 7-9 Les terres rares
- 10-12 Les métamorphes
- 13-15 Le Ka
- 16-18 Les Ka-éléments
- 19-21 Les Humeurs
- 22-24 Les narcoses
- 25-27 Les Khaïba
- 28-30 Les champs magiques
- 31-33 Les nexus
- 34-36 Les plexus
- 37-39 Les prédictions
- 40-42 Les simulacres
- 43-44 L'effet Antigone
- 45-46 L'effet Dragon
- 47-48 L'effet Basaltique
- 49-50 L'effet Isis
- 51-52 L'effet Jésus
- 53-54 L'effet Mnémos
- 55-56 L'effet Oedipe
- 57-58 L'effet Prométhée
- 59-60 L'effet Salomon
- 61-62 L'effet Sphinx
- 63-64 L'effet Thor
- 65-67 L'énochéen
- 68-70 L'orichalque
- 71-73 Le Ka-Soleil
- 74-76 L'Agartha
- 77-79 Les Akasha
- 80-82 Les effets Dragons
- 83-85 L'homoncule
- 86-88 L'Ombre
- 89-91 La vision-Ka
- 92-94
- 95-97
- 98-99

• LES SCIENCES OCCULTES + LES FOCUS

- 1-5 Magie
- 6-10 Basse magie
- 11-15 Haute magie
- 16-20 Grand secret
- 21-22 Sortilèges premier cercle
- 23-24 Sortilèges deuxième cercle
- 25 Sortilèges troisième cercle
- 26-30 Artefacts
- 31-35 Kabbale
- 36-40 Sceaux
- 41-45 Pentacles
- 46-50 Clés

- 51-52 Invocations premier cercle
- 53-54 Invocations second cercle
- 55 Invocations troisième cercle
- 56-60 Talismans
- 61-65 Alchimie
- 66-70 Œuvre au noir
- 71-75 Œuvre au blanc
- 76-80 Grand Œuvre
- 81-82 Formules premier cercle
- 83-84 Formules deuxième cercle
- 85 Formules troisième cercle
- 85-90 La spagyrie et les constructs
- 91-95
- 96-00

• LES COMPÉTENCES DE TRADITIONS

- 1-5 Alchimie
- 6-10 Analogie
- 11-15 Astrologie
- 16-20 Bohémiens
- 21-25 Cryptographie
- 26-30 Ésotérisme
- 31-35 Histoire invisible
- 36-40 Kabbale
- 41-45 Magie
- 46-50 Mystères
- 51-55 Parapsychologie
- 56-60 Religions
- 61-65 Rituels
- 66-70 R + C
- 71-75 Selenim
- 76-80 Synarchie
- 81-85 Tarologie
- 86-90 Templiers
- 91-95 Théologie
- 96-00 Atlas ésotérique*

**un dossier entier sur la région que souhaite étudier le Nephilim questionneur (informations comparables à celles données dans la Matière de Bretagne de la campagne le Souffle du Dragon ou au Lyon ville secrète de l'écran de la deuxième édition de Nephilim)*

Demeures philosophales



ar essence, les demeures philosophales de la Papesse sont les herméthèques. Endroits secrets, destinés à protéger et à conserver le savoir Nephilim, les herméthèques ne sont jamais marquées d'un signe symbolique et ésotérique permettant à un Nephilim averti de les repérer. Seuls les herméthécaires, les lecteurs et les apprentis attachés à l'herméthèque connaissent les moyens d'accéder à leur sanctuaire. Ces moyens peuvent être d'ordre confidentiel, secret (passages secrets, escaliers dérobés, serrures complexes) ou même magique pour les plus grandes herméthèques.

Enfin, seuls l'herméthécaire et son éventuel remplaçant connaissent l'endroit où est cachée la bible aegisique.

Enfin il ne faut pas oublier que chaque Nephilim adopté de la Papesse doit être rattaché à une herméthèque à laquelle il doit une partie de son temps. Les lecteurs-joueurs sont donc invités à choisir (ou bien créer) une herméthèque pour leur personnage (avec l'approbation du Mj). En général, l'adopté choisit une herméthèque qui est proche dans son fond de ses centres d'intérêt.

Pour chaque herméthèque le format suivant est donné :

Nom : nom ésotérique par laquelle est connue l'herméthèque

Localisation : endroit où elle se situe

Couverture : cache de l'herméthèque

Ancienneté : âge de la bibliothèque occulte. Cela n'indique pas l'ancienneté au même endroit mais la durée de vie de la collection regroupée sous le même nom

Spécialité(s) : sujet de recherche dans lequel l'herméthèque possède un POT de Richesse d'information de + 10 à ceux qui lui sont attribué. Les spécialités peuvent être multiples selon l'importance de l'herméthèque.

Les 4 domaines : POT de richesse dans les quatre domaines de l'herméthèque. Si l'un des POT est égal à 0, cela indique que l'herméthèque ne possède aucun ouvrage, aucune connaissance dans ce domaine.

Créer votre herméthèque

L'importance d'une herméthèque dépend de trop de facteurs pour pouvoir envisager des règles complètes de création. Nous vous donnons les grandes lignes directrices permettant si cela vous amuse de détailler les 50 herméthèques françaises (et pourquoi pas les 300 herméthèques mondiales).

Plus l'adopté est adopté par la Papesse depuis longtemps, plus il a de chance d'être membre d'une herméthèque puissante, très grande, ancienne, riche en information occulte et ayant à sa tête des Nephilim instruits et érudits. Afin de connaître la puissance d'une herméthèque, il suffit d'ajouter les quatre POT de richesse. Ainsi, vous pourrez classer l'herméthèque dans la table de rang suivante :

Table de rang

100 +	Herméthèque de légende, peut-être la Grand herméthèque du prince
100 - 60	Très grande herméthèque
59- 40	Herméthèque ancienne et connue par tous les adoptés de la Papesse
39 - 20	Herméthèque moyenne mais ancienne
19 - 10	Petite herméthèque, relativement jeune
9 - 1	Nouvelle herméthèque, ou bien décimée par des ennemis

À contrario, lorsque vous créez une herméthèque, vous choisissez une valeur de rang que vous répartissez dans les POT à votre choix.

Pour donner un exemple, voici le partage des 50 herméthèques françaises en fonction du critère du rang.

100+	0
99-60	1
59-40	4
39-20	14
19-10	24
9-1	7

Liste d'herméthèques connues

L'HERMÉTHÈQUE DES NIVEAUX SECRETS ET INCUNABLES

Localisation : Paris

Couverture : Les greniers secrets du Louvre

Ancienneté : 2500 ans

Spécialité(s) : Les Kaïm basaltiques, le Sentier d'Or, la chute de Tubalcaan, la narcoïse, le Khaïba

Événements ésotériques : 16

Les sujets Nephilim : 17

Les Sciences occultes et les focus : 15

Les Traditions : 11

LE REPOS ÉCLAIRANT DES GLADIATEURS ÉLÉMENTAIRES

Localisation : Lyon

Couverture : Immense demeure bourgeoise d'une famille noble de médecin située dans l'île Barbe

Ancienneté : 350 ans

Spécialité(s) : Les guerres élémentaires, arcane la Force, l'apocalypse, les champs magiques, les Templiers, la Synarchie

Événements ésotériques : 13

Les sujets Nephilim : 11

Les Sciences occultes et les focus : 8

Les Traditions : 17

LA COUILLE DE KALASĀ

Localisation : Le village de Conques dans le Rouergue

Couverture : Un monastère proche

Ancienneté : 550 ans

Spécialité(s) : L'effet Jésus

Événements ésotériques : 5

Les sujets Nephilim : 15

Les Sciences occultes et les focus : 7

Les Traditions : 9

LE BELVÈDÈRE DU SAVOIR

Localisation : à 10 Km de Chenonceaux

Couverture : Un manoir de la Renaissance géré par une loi 1901

Ancienneté : 450 ans

Spécialité(s) : La Kabbale, les Sceaux, les pentacles

Événements ésotériques : 0

Les sujets Nephilim : 7

Les Sciences occultes et les focus : 14

Les Traditions : 4

LES LUTRINS ÉCARLATES DES NUITS FULIGINEUSES

Localisation : Abbaye de Salvicane (près d'Avignon)

Couverture : Un immense souterrain sous l'abbaye

Ancienneté : 650 ans

Spécialité(s) : L'Agartha, les Rose-croix, l'Analogie, la cryptographie

Événements ésotériques : 8

Les sujets Nephilim : 17

Les Sciences occultes et les focus : 8

Les Traditions : 13

LE JARDIN DES LIVRES-MÉMOIRE

Localisation : les îles Lérins (près de Toulon)

Couverture : Le Grand Jardin (édifice insolite du XVIe associé à l'enfer de l'herméthique)

Ancienneté : 1250 ans

Spécialité(s) : Le Tohu-Bohu, Les Sauriens, les Selenim, La quête des 22 lames, l'âge d'Aïon, Le mystère cathare, L'effet Mnémós, Basse magie, Haute Magie, Grand Secret, Focus de magie, deuxième cercle.

Événements ésotériques : 17

Les sujets Nephilim : 10

Les Sciences occultes et les focus : 14

Les Traditions : 2

LES COULOIRS D'ARGENT DES FORTERESSES D'ÉCRITURE

Localisation : Strasbourg
Couverture : Plusieurs greniers de la vieille ville reliés entre eux par des passages magiques
Ancienneté : 850 ans
Spécialité(s) : Toutes les arcanes hormis la XIII et la XXI
Événements ésotériques : 9
Les sujets Nephilim : 15
Les Sciences occultes et les focus : 11
Les Traditions : 4

LE CHÂTEAU SYMBOLIQUE DU LION VERT

Localisation : Sarlat
Couverture : Une grange rénovée par le conseil municipal
Ancienneté : 150 ans
Spécialité(s) : L'Alchimie, l'œuvre au blanc, l'œuvre au noir, le Grand Secret, la Spagyrie, les formules de premier cercle, de deuxième cercle et de troisième cercle
Événements ésotériques : 14
Les sujets Nephilim : 3
Les Sciences occultes et les focus : 17
Les Traditions : 0

LES PILIERS DES DIX POURSUIVANTS

Localisation : Le château de Kerjean (Bretagne)
Couverture : La crypte et les souterrains secrets d'un château médiéval
Ancienneté : 850 ans
Spécialité(s) : l'Atalante Fugitive
Événements ésotériques : 13
Les sujets Nephilim : 2
Les Sciences occultes et les focus : 11
Les Traditions : 6

LES PUIITS D'OUROBOUROS

Localisation : Versailles dans le château
Couverture : Pièces secrètes connues que des adoptés de la Papesse
Ancienneté : 180 ans
Spécialité(s) : Le roi-soleil
Événements ésotériques : 18
Les sujets Nephilim : 0
Les Sciences occultes et les focus : 0
Les Traditions : 0

Lorsqu'une herméthèque ne possède pas le domaine ou même le sujet que questionne le Nephilim demandeur, alors l'herméthécaire cherche chez d'autre herméthèques jusqu'à ce qu'il puisse trouver une réponse. Cela peut prendre beaucoup de temps, plusieurs mois, plusieurs années, voir plusieurs siècles pour certaines questions particulièrement ardues. Bien sur, de nombreuses questions restent sans réponses et doivent rester sans réponses.

Figures

L'ÉCRIVAIN

Ange initié de la Papesse (groupe Hermès Trimégiste)
Adopté de l'hermétisme des niveaux secrets et incunables

KA 38 • TERRE 8 • LUNE 18 • FEU 30 • EAU 23 • AIR 38
SCIENCES OCCULTES : BASSE MAGIE 90 %, HAUTE MAGIE 110 %, GRAND SECRET 16 %, PENTACLES 30 %, ŒUVRE AU NOIR 37 %

Simulacre : Pierre Bouillon
Professeur d'histoire

Sexe : Masculin • Âge : 67 ans

FORCE 17 • CONSTITUTION 11 • DEXTÉRITÉ 21
INTELLIGENCE 26 • CHARISME 17

Niveau Social : 12 • Opportunité : 36 %

Éducation : 19 • Culture XXI^{ème} siècle : 57 %

Proches : 2

Compétences (Nephilim / Simulacre) : Géographie/80 %, Histoire +/86 %, Humanité +/68 %, Mythes et légendes +/55 %, S'informer 75 %/78 %, Sciences de l'Homme +/47 %, Vigilance 70 %, Empathie 50 %, Littérature 95 %, Alchimie 30 %, Analogie 40 %, Astrologie 50 %, Cryptographie 45 %, Esotérisme 60 %, Histoire invisible 40 %, Kabbale 30 %, Magie 90 %, Mystères 56 %, Templiers 58 % Latin 90 %, Grec ancien 90 %, Hébreu 50 % Akkadien 35 %, Crétois 30 %

ARTAROS LE SAGE

Phénix initié de la Papesse (sans appartenance à un groupe)
Herméthécaire (type)

KA 24 • TERRE 14 • LUNE 10 • FEU 24 • EAU 5 • AIR 19
SCIENCES OCCULTES : BASSE MAGIE 90 %, HAUTE MAGIE 45 %, SCEAUX 90 %, PENTACLES 10 %, ŒUVRE AU NOIR 90 %, ŒUVRE AU BLANC 90 %, GRAND ŒUVRE 15 %

Simulacre : Sigisbert de la Playa
Ancien mannequin, rentier

Sexe : Masculin • Âge : 37 ans

FORCE 24 • CONSTITUTION 16 • DEXTÉRITÉ 07
INTELLIGENCE 18 • CHARISME 15

Niveau Social : 18 • Opportunité : 54 %

Éducation : 14 • Culture XXI^{ème} siècle : 42 %

Proches : 15

Compétences (Nephilim / Simulacre) : Armes d'épau-
le +/78 %, Armes de poing +/55 %, Athlétisme +/65 %, Équita-
tion +/70 %, Escrime +/70 %, Droit +/50 %, S'informer +/50 %, Dé-
brouillardise +/45 %, Baratin +/65 %, Éloquence 75 %, Alchimie
90 %, Astrologie 70 %, Mystères 65 %, Synarchie 65 %, Théologie 70 %

Notes

L'Écrivain à l'identique du Scribe fait partie du mystérieux groupe d'Hermès Trimégiste. Grand initié, l'Écrivain est surtout passionné, voire dévoré, par l'acte d'écrire et de raconter. Il se pense et se veut la quintessence du faiseur de monde, du voyageur immobile. Pour lui, l'humain a apporté la plus belle invention pour le Nephilim, l'acte de poser sur une surface que l'on puisse garder ses pensées les plus profondes. Au sein de la Papesse, ce Nephilim se spécialise dans l'étude et la recherche des Nephilim ayant côtoyé (influencé) et peut-être même s'étant incarné dans des grands écrivains. Il constitue un parfait initié de la Papesse, détenteur de savoirs et de vérités profondes mais obsédé par ses recherches de haut vol, le rendant peu proche pour des Nephilim «normaux».

Notes

Cet adopté constitue un herméthécaire type pouvant servir d'informateur pour les Pj. Néanmoins Artoros fait partie des Faussaires. Il est donc de ceux qui pensent nécessaire la falsification de tous les documents plus ou moins occultes sur lesquels des humains peuvent mettre la main. C'est un Nephilim manipulateur, toujours enclin à marchander ses renseignements contre une action qui irait dans le sens de son groupe. Conspirateur dans l'âme, il profite de la situation sociale aisée de son simulacre pour monter des plans tortueux et des manigances à caractère international. C'est aussi un ambitieux qui cherche la première occasion pour bien se faire voir auprès de son Arcane. Il piste donc les Nephilim qu'il croise lors de leurs demandes pour trouver la quête ésotérique qui lui semblera « porteuse ». Il n'hésitera pas alors à garder les bonnes informations pour ensuite poursuivre seul la quête.

NUM KARBA

Satyre adopté de la Papesse

Lecteur d'une hermétique (groupe des faussaires)

KA 22 • TERRE 22 • LUNE 13 • FEU 18 • EAU 9 • AIR 4
 SCIENCES OCCULTES : BASSE MAGIE 65 %, SCEAUX 90 %,
 PENTACLES 40 %, ŒUVRE AU NOIR 45 %

Simulacre : Virgine Daubusson

Étudiante en sociologie

Sexe : Féminin • Âge : 22 ans

FORCE 17 • CONSTITUTION 21 • DEXTÉRITÉ 12

INTELLIGENCE 13 • CHARISME 17

Niveau Social : 08 • Opportunité : 24 %

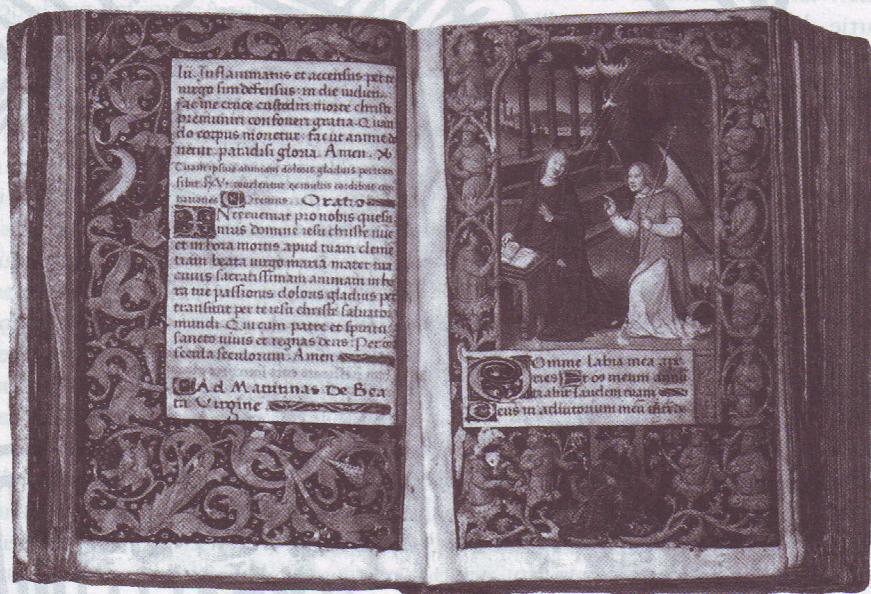
Éducation : 15 • Culture XXIème siècle : 45 %

Proches : 10

Compétences (Nephilim / Simulacre) : Escalade +50 %, Nager +50 %, Droit +30 %, Histoire 60 %, Humanités 55 %, Géographie 67 %, S'informer 65 %, Informatique +50 % Baratin 70 %, Politiques +50 %, Histoire invisible 65 %, Religion catholique 65 %, musulmane 65 %, juive 70 %, grecque antique 60 %, Théologie 70 %

Notes

Contact type de la Papesse, ce Nephilim jovial (qui aime rappeler qu'il a participé aux saturnales les plus débridées à Rome) est un jouisseur de la Sapience. Sa passion et sa patience sont communicatives et il offre tout le contraire du Nephilim poussièreux.. Son simulacre, une jeune étudiante engagée politiquement dans divers mouvements de gauche lui permet de rencontrer des étudiants passionnés par le Net et surtout les sites dédiés à l'activisme radical. Le rêve de Num serait de participer au projet Babelscape. Il cherche des compagnons ésotériques dignes de confiance, prêts à s'engager avec lui dans la voie de la dématérialisation de la Sapience Nephilim. Enfin, en bon satyre aime pratiquer le sexe avec des partenaires humains ou Nephilim de sexe opposé à son simulacre. Ainsi, les savoirs sur les pratiques sexuelles sacrnalisées l'intéressent particulièrement. Non content d'étudier, il pratique.



Relations



La Papesse se trouve dans une position étrange par rapport aux autres Nephilim et donc aux autres arcanes majeurs.

En effet, son rôle de gardien et dispensateur du savoir occulte Nephilim donne un rôle important si ce n'est primordial à l'arcane. Mais, devant aussi assurer la pérennité de sa richesse, l'arcane a dû choisir de limiter au strict minimum les contacts avec les autres Nephilim.

Cette position centrale (en particulier durant les guerres secrètes) fait que l'arcane et ses membres sont souvent confrontés à des enjeux très importants mais essayent d'être neutres. C'est cette neutralité qui est souvent reprochée à l'arcane par les Nephilim les plus revendicatifs (en particulier de nombreux Pyrim, même si l'arcane en compte un certain nombre dans ses rangs). En revanche, beaucoup de Nephilim sont admiratifs devant le travail et l'utilité de l'arcane et ses adoptés sont globalement bien vus par leur frères.

L'arcane a tout de même tissé au cours des siècles des liens étroits avec d'autres membres du Tarot en préférant toujours l'intelligence, la sagesse à la violence et la destruction.

Ainsi, deux arcanes composent les meilleurs alliés de la Papesse. Ce sont la Maison-Dieu et la Roue de Fortune.

La Maison-Dieu du fait de sa mission de recherche et conservation des objets occultes liés aux Nephilim tombe très souvent sur des focus, des textes et des manuscrits qui intéressent au plus au point la Papesse. L'inverse est aussi vrai mais dans des proportions moins importantes. Il existe donc de très nombreux contacts, réunions et mêmes missions communes entre les adoptés des deux Arcanes. Plus encore, l'arcane de la Maison-Dieu sert aussi de bras armé à la Papesse (généralement contre des enseignements magiques et ésotériques précis). En effet, les adoptés de l'arcane XVI utilisent très souvent des méthodes violentes et guerrières pour arriver à leurs fins. Ces méthodes sont alors mises à disposition de la Papesse, surtout pour protéger les herméthèques de la Papesse.

La Roue de Fortune est un arcane très proche dans les buts de la Papesse. Les échanges d'informations sont donc importants et fructueux entre les adoptés des deux arcanes. Certains membres de la Roue de Fortune peuvent même participer aux réunions et aux conclaves de la Papesse.

L'arcane a développé des relations amicales avec l'Empereur, Le Chariot, l'Étoile et le Soleil.

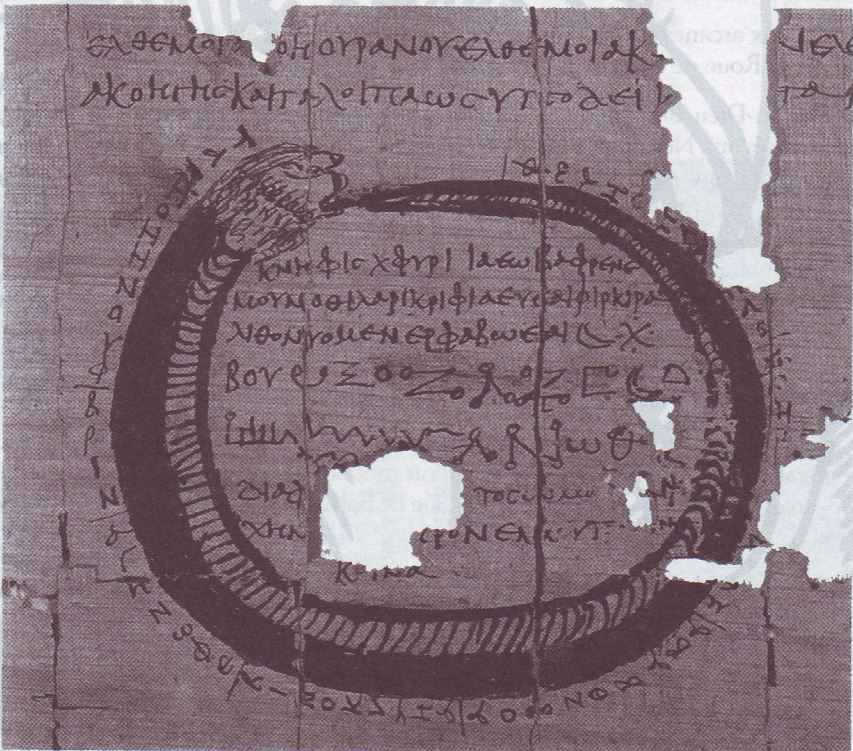
L'empereur, car en échange de biens matériels et de couvertures institutionnelles (en partie pour les herméthèques), la Papesse sert de base de données occultes officielle pour l'Empereur. Certains adoptés de la Papesse participent activement en tant qu'archivistes, conseillers ou bien planificateurs aux plans et aux coups montés par l'Empereur.

Le Chariot échange très souvent des étudiants du corps humains avec la Papesse afin qu'ils apprennent à décrypter du mieux possible les codes d'écriture des humains.

L'Étoile est un arcane de quête d'une forme très spirituelle et très évoluée de la Sapience. Ceux qui cherchent l'explication dans les étoiles sont dignes d'intérêts et le fruit de leurs recherches doit non seulement être intégré dans les archives de la Papesse, mais ils doivent être aussi poussés et encouragés.

Le Soleil étudie les champs magiques de l'astre brillant ainsi que le Ka-Soleil des humains. Leur quête est la poursuite la plus directe du Sentier d'Or.

Les relations avec l'ensemble des sociétés secrètes humaines, les arcanes mineurs n'ont été qu'une longue histoire de conflits et de destructions, de pillages et de vols. En effet, la papesse étant la conservatrice des secrets Nephilim écrits, de leurs connaissances, elle constitue une cible privilégiée pour les sociétés secrètes. C'est pour cette raison que l'arcane a forgé des relations avec la Maison-Dieu ou bien l'Empereur. Les Nephilim de la Papesse sont donc très sensibles sur le sujet des sociétés secrètes. Ils sont prudents, extrêmement méfiants, si ce n'est paranoïaques.



INFORMATIONS ACCESSIBLES AUX MENEURS DE JEU UNIQUEMENT

Intrigues



La Papesse envisage très mal l'Apocalypse. En effet, toutes les grandes ruptures historiques tant d'un point de vue ésotérique que d'un point de vue matériel ont été néfastes aux herméthèques de la Papesse. Ces chamboulements se sont toujours traduits par des pertes importantes des sources de la Papesse, par des disparitions de focus et de matériaux occultes. De plus, ces mouvements de l'histoire secrète ou bien connue forcent les membres de la Papesse à s'inscrire dedans, à prendre position dans des courants qui risquent par là même de détruire un arcane déjà très peu soudé.

Pourtant, les adoptés de la Papesse ne pouvaient pas passer à côté des grands bouleversements qui risquent de connaître les Nephilim. Poussés par les autres arcanes et les Nephilim orphelins, certains adoptés et initiés de l'arcane travaillent sur deux grands projets qui sont antinomiques et qui peuvent amener à terme une vraie scission au sein de la maîtresse des livres.

• *La cinquième bibliothèque monde (le panbyblos)*

Certains initiés, poussés par le prince de l'arcane se sont lancés dans la construction de la bibliothèque-monde de l'apocalypse. C'est une sorte d'herméthèque totale où tous les livres, focus seraient rassemblés pour former un immense refuge pour tous les Nephilim. En effet, pour ces initiés (ainsi que pour le prince, premier concerné), cette herméthèque totale, concentrée en un endroit produirait de part sa nature même un immense champ magique surpuissant qui pourrait accueillir en son sein la totalité des Nephilim qui n'auraient plus besoin alors de corps humains. Ceux-ci pourraient « s'incarner » dans la substantifique moelle d'un ouvrage, dans ses sens, ses idées, ses images, en devenir une sorte de représentation platonicienne, n'exister que par le sens produit par le livre. Ils deviendraient alors les esprits des livres. Libérés de la contrainte de la quête de l'Agartha, les Nephilim ne feraient plus qu'un avec l'immense corpus ésotérique éparpillé à travers le monde qui dans ce projet serait rassemblé en un endroit. Mais pour cela, il faut que tous les Nephilim acceptent ces idées, ce qui est loin d'être réalisé. De plus, ce type de projet renforce l'hypothèse qui veut que la Papesse utilise son pouvoir sur la sagesse pour imposer sa loi. Enfin, le Panbyblos laisse tomber complètement les humains. Plus, les initiés en charge du projet veulent couper tous (absolument) tous les ponts entre la sagesse Nephilim recherchée par la Papesse et la Tradition humaine. Il n'y aura que cette séparation finale qui permettra la véritable construction des bases de la Panbyblos.

• **Le projet Babelscape**

Ces adoptés de la Papesse sont particulièrement sensibilisés à l'Apocalypse. Ils anticipent le danger potentiel pour l'ensemble des chercheurs de l'Agartha que peut représenter cette pierre angulaire historique. Ils leur semble donc normal de donner le plus d'armes possibles aux Nephilim afin qu'ils participent de leur mieux à la bataille des fins du Temps. Or, les armes Nephilim ne sont pas faites de métal ou bien de poudre mais de mots, de symboles et de magies. Dans la tête des tenants du projet Babelscape, il faut donc distribuer à tous les Nephilim du mieux possible et le plus rapidement l'ensemble des connaissances amassées par la Papesse. Ainsi, il est certain que le mystérieux Scribe fasse partie du projet Babelscape et que la publication de la deuxième édition d'un jeu de rôle soit une bonne illustration de la manière de procéder de ce groupe d'adoptés de la Papesse.

Concrètement, les Nephilim participant à ce projet se sont associés à certains adoptés du Chariot pour investir une petite partie du territoire presque infini des réseaux informatiques en pleine extension. Ainsi, ils ont monté un serveur internet nommé Babelscape qui donne à ceux possédant les bonnes clés informatiques les renseignements les plus complets sur les très nombreux sujets conservés par la Papesse. Cette base de données bénéficie des systèmes de protection les plus sophistiqués. De plus, les clés sont à la fois manuscrites et visuelles. C'est à dire que certaines parties de ces clés sont très rapprochées du bas énochéen. Cela implique qu'un Nephilim voulant utiliser ces clés informatiques doit réussir un Ka x5 (l'opération est plus simple que de parler vraiment énochéen). Cela a bloqué toute tentative de décryptage de la part des sociétés secrètes, pour l'instant. Les membres du projet Babel s'emploient à ce travail titanesque de mise sur le réseau des documents qui sont à leur disposition ainsi que de convaincre leurs frères adoptés. Ils n'hésitent pas non plus à transmettre aux Nephilim qu'ils rencontrent les clés informatiques ainsi que les ordinateurs pour s'en servir. Ces Nephilim sont eux aussi conviés à transmettre ce savoir à d'autres Nephilim croisés.

Il existe au sein du projet Babelscape, un noyau d'activistes très réduit et complètement séduit par les théories du Bateleur. Ces individus que tout adopté normalement constitué de la Papesse trouverait complètement fou veulent transmettre l'ensemble de ce travail aux humains, libérant sur le net une quantité énorme d'informations occultes et ésotériques. Ainsi, ces illuminés de la transmission du savoir pensent que cette soudaine et massive influence de sagesse rendrait enfin sensibles les humains au Sentier d'Or et pourrait même les remettre dans un état proche de celui qu'ils connurent lors de l'Atlantide.

Pour beaucoup d'observateurs, de part ces deux grands projets complètement opposés, menés par des initiés communiquant peu entre eux, il est probable que l'arcane soit au bord d'une scission à l'approche de l'Apocalypse. De nombreux arcanes s'en inquiètent et cherchent à rentrer dans la politique intérieure de l'arcane pour essayer d'éviter le pire. D'autre part, les R + C ont saisi les grands enjeux de cette lutte (presque involontaire) au sein de la Papesse. Ils usent alors de tous les moyens de pression possibles pour accentuer ces différences et ainsi affaiblir l'arcane.

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 II : LA PAPESSE

Depuis la chute de l'Atlantide, les Déchus n'ont jamais cessé de glaner leurs secrets perdus. Rassemblés au sein de la Papesse, les plus acharnés ont constitué les fameuses herméthèques qui renferment l'héritage des Nephilim. Gardiens de ces temples, ils couvent leurs trésors et se révèlent farouches dans leur sauvegarde.

Loin d'être confinés dans leurs tours d'ivoire, les Adoptés de la Papesse sont aujourd'hui confrontés à de nouveaux défis alors que l'information et les connaissances peuvent circuler à la vitesse de la lumière.

Le savoir ne vaut que s'il est partagé et diffusé. Mais à quel prix ?...



NEPHILIM LE JEU DE RÔLE DE L'OCULTE CONTEMPORAIN

ISSN en cours

ISBN : 2-909934-44-6

PRIX : 35 F

