

- 16
- 15
- 14
- 13
- 12
- 11
- 10**



la fortune

la force

le pendu

la mort

la tempérance

le diable

raison-dieu

LE GRAND CODEX DES ADOPTÉS

Volume X

La Roue de Fortune

Sommaire

Présentation.....	2
Adoption	3
L'esprit de la Lame	4
Histoire.....	5
Organisation	8
Initiation.....	11
Demeures philosophales	16
Pratiques.....	20
Figures	23
Intrigues	27
Relations.....	30

Crédits

Rédaction

STÉPHANE MARSAN & FABRICE COLIN

Couverture

FRANCK ACHARD

Maquette

SIR HILL JOHNBACK

ISBN 2-909934-65-0

XUup release

© MULTISIM 1997

Présentation

« Premier Axiome : la Bibliothèque existe ab aeterno »

J L Borges La bibliothèque de Babel

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

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

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

L'adoption



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

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

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

• *Le Stellaire*

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

• *La Compétence Arcanes Majeurs (Compétence ouverte)*

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

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

L'esprit de la Lame

La dixième quête ou la quête de la Forme du Graal



ne roue est posée sur un trépied, et à son sommet un être contrefait, entre gnome et sphinx, est juché, pourvu des attributs du pouvoir : épée et couronne. Cette créature est ambivalente : sphinx, c'est le modèle de connaissance absolue vers lequel le Nephilim doit tendre ; gnome, c'est la matière brute avant la sublimation, le voyant qui n'a pas encore ouvert les yeux, le puissant qui ne sait pas employer ses pouvoirs, le roi qui ne connaît pas ses sujets, bref : le Nephilim qui n'est pas maître des champs magiques qui l'entourent.

Deux créatures simiesques, animales, courent sur la circonférence de la roue, l'une montant, l'autre descendant, réalisant l'équilibre. La Roue de fortune nous enseigne que l'ascension qui mène vers la sagesse des conjonctions astrales peut aussi se faire (et deviendra inéluctablement) une déchéance : les Kaïm n'ont-ils pas vécu la chute avant de se mettre à explorer les énergies occultes ? Aussi la roue est-elle l'agencement cosmique, le mouvement de toute chose autour de l'Axis Mundi, le pilier du monde dont il s'agit de s'emparer pour contrôler les éléments magiques. Le X symbolise aussi cette convergence, ce sablier anguleux, ce Graal dont il faut retrouver la forme, la substance pure dans l'océan des énergies libres.

Pour cela, les Nephilim doivent s'immerger dans les flux afin de les comprendre. Les champs magiques sont l'origine, l'essence répandue des êtres-Ka. Les Adoptés d'Arcane X étudient donc la pangée des champs magiques, l'empreinte de l'Atlantide laissée dans la glaise spirituelle du monde encore jeune, dont ils aimeraient retrouver les bribes dispersées par toute la terre.

Histoire

L'explosion primordiale



omme ceux de nombreux autres Arcanes, les Adoptés de la Roue de Fortune aiment à rappeler le rôle selon eux primordial qu'ils ont joué au cours des premiers âges Nephilim, à un moment où l'on ne parlait encore que de Kaïm, et où les premières tensions survenant entre les fils des Éthers ne menaçaient leur unité que de façon superficielle. Certains prétendent que la connaissance des champs magiques et la façon de les contrôler étaient quelque chose de naturel pour les Kaïm. Les membres de l'Arcane X, eux, soulignent le rôle de défricheurs qu'ils ont dû endos-

ser. Ce sont eux, disent-ils, qui les premiers ont mis un nom sur ce qu'ils étaient — eux qui ont transformé la conscience en connaissance, eux encore qui établirent les correspondances entre les champs magiques, les éléments et les planètes. De fait, certains Kaïm ont bel et bien joué ce rôle de pionniers, et mis à jour les particularismes des plexus et des nexus. Mais comment prouver que ce sont ces mêmes Kaïm qui, plus tard, posèrent les bases de l'Arcane X et en assurèrent les fondations ? Les Adoptés de la Roue de Fortune butent encore et toujours sur ce dilemme : c'est une question de fond, qui ne passionne plus guère que les érudits, les spécialistes de l'histoire Nephilim et bien entendu les membres de l'Arcane eux-mêmes. Pour appuyer leurs thèses, ces derniers expliquent que le concept même de Nexim (ou Nephilim-Nexus, voir le chapitre " pratiques ") est issu des premières expériences des Kaïm en tant que pentacles et athanors. Les recherches menées par l'Arcane, concluent-ils, se sont nourries d'une expérience pluri-millénaire, mais prennent leur source au cœur de l'antique sagesse cultivée par les premiers Adoptés.

La grande diffraction

S'ils sont les premiers à revendiquer les découvertes concernant les champs magiques et les éthers, les membres de l'Arcane X sont beaucoup moins prompts à reconnaître la responsabilité qui fût la leur dans l'édification du Tutorat des Quatre Éléments. Eux prétendent qu'ils furent étrangers à cette rupture, mieux, qu'ils la nièrent et essayèrent — en vain — de la combattre, mais la plupart des autres Arcanes défendent des théories contraires, peut-être aussi pour se dédouaner eux-mêmes d'un événement dont les conséquences ont marqué à jamais la société Nephilim. Selon ces détracteurs, c'est aux théories mêmes des soi-disant spécialistes de l'Arcane X, ou à tout le moins de son ancêtre, qu'il faut imputer le Tutorat des Quatre Éléments et les conséquences qu'on lui connaît. Les Kaïm " chercheurs " sont accusés de s'être repliés sur des théories prônant le bannissement du Ka-élément Lune, faute de pouvoir expliquer autrement le mouvement perpétuel des champs magiques et le caractère imprévisible de leur variation. Ces assertions sont

d'autant plus crédibles qu'elles ont été reprises par Morphée lui-même, du moins d'une certaine façon. Avant de défier en duel les quatre tuteurs élémentaires, le chevalier lunaire accusa certains Kaïm d'intellectualiser plus que de raison la conception des champs magiques pour faire obstacle à la soif de sagesse des autres fils de l'Éther. Ce reproche n'a jamais cessé d'être adressé aux Adoptés de la Roue de Fortune, sous une forme ou sous une autre : cultivant la connaissance comme une plante intime et secrète, les Nephilim de cet Arcane protègent jalousement leurs découvertes, excitant les soupçons et la curiosité de leurs semblables.

La Sagesse Coronale

La Sagesse Coronale fût l'une des vingt Ar-Ka-Na de l'Involution angélique : on peut légitimement y déceler les véritables fondations de la Roue de Fortune, dans la mesure où la Sagesse consacrait l'essentiel de son temps à l'étude du mouvement des planètes. Abandonnant un temps la question des champs magiques, les membres de cette Ar-Ka-Na prirent la résolution d'aller au fond des choses, de remonter aux origines, pour comprendre d'où ils venaient. Cette forme de passivité a été elle aussi (et est toujours) reprochée à l'Arcane X, qui semble plus s'épanouir dans l'étude que dans l'action. Confrontés à ces critiques, les Adoptés de la Roue de Fortune rétorquent qu'il ne saurait être de véritable action sans réflexion préalable : " L'Arcane X nous a habitués à ce genre de discours culpabilisant, a récemment déclaré Tibère Ingrus, un Nephilim du Diable. Leurs prédécesseurs, ne l'oublions pas, ont même tenté de réglementer l'accès aux champs magiques aux temps de la Sagesse Coronale. Comme s'il était possible de réglementer quoi que ce soit en la matière... ". Les responsables de la Roue de Fortune n'ont jamais pris la peine de commenter ce discours, ni celui d'autres diffamateurs. Ce que l'on sait en revanche, c'est que peu de temps avant l'établissement du Sentier d'Or, certains Kaïm de la Sagesse effectuèrent une découverte tellement terrifiante, selon leurs propres termes, qu'ils furent forcés de dissoudre l'Ar-Ka-Na peu de temps après, non sans avoir détruit ou mis à l'abri les parchemins sur lesquels ils avaient consigné les prédictions qui les effrayaient tant. Aujourd'hui encore, les historiens Nephilim se perdent en conjectures sur la nature de ces documents : certains croient savoir que les prédictions avaient un rapport avec l'Incident Jésus. D'autres, plus alarmistes, estiment que les parchemins, qui seraient toujours en la possession de la Roue de Fortune, n'annoncent rien moins que la date de la fin du monde. Les membres de l'Arcane X ne font rien pour infirmer cette allégation.

La rétrogradation

Le Sentier d'Or marque l'émergence d'une première scission au sein de ce qui allait plus tard devenir la Roue de Fortune. Un premier groupe, passé l'euphorie du début, tentait de démontrer, calculs et études à l'appui, qu'il était impossible d'intégrer le Ka-Soleil des humains au pentacle des Kaïm ou de le sublimer de quelque façon que ce soit, pour la bonne raison qu'une telle manipulation bouleverserait de façon irréversible l'équilibre magique du monde. Le deuxième groupe, au contraire, souhaitait accélérer l'établissement du Sentier d'Or et pousser les expériences menées sur l'Atlantide vers de nouveaux horizons. Selon ses membres, l'humain, grâce à son Ka-Soleil, pouvait fonctionner comme un véritable " détecteur " de Ka-éléments : en analysant les variations du Ka qui lui était spécifique et ses interactions avec le

monde extérieur, il deviendrait possible d'approfondir la connaissance des Ka-éléments Kaïm. L'un comme l'autre, les deux groupes se heurtèrent à l'incompréhension et au mépris du reste de la communauté, et la belle unité des débuts ne fût bientôt plus qu'un souvenir. Minée par les querelles intestines et les conflits d'opinions, la Sagesse Coronale sombra bientôt dans le néant. Le premier groupe, qui prônait la prudence, se retira de l'Atlantide dès qu'il comprit que personne ne tiendrait compte de ses avertissements. Bien des siècles plus tard, ces sages participèrent à la fondation d'Hyperborée, et accueillirent avec confiance les frères qui les avaient rejetés. Le second groupe, lui-même divisé, se saborda rapidement. Certains de ses membres participèrent sans rancœur au Sentier d'Or, d'autres choisirent d'autres voies — et l'histoire perdit leurs traces.

LES SELÉNOGRAPHES

L'histoire de la Roue de Fortune est pleine de légendes oniriques et chargées de symboles. L'une des plus tenaces est celle des Selénographes — un groupe de Kaïm dont les origines remontent dit-on au Tutorat des Quatre Éléments. Les Selénographes étaient des adorateurs du champ lunaire : sans que l'on sache réellement comment — l'hypothèse d'un Akasha lointain étant la plus souvent évoquée —, ils parvinrent à s'établir sur l'astre du rêve et des mystères. Les rumeurs disent que le Tutorat lui-même ne fût qu'un prétexte mis au point par les ancêtres des Adoptés de l'Arcane X pour détourner l'attention des autres Nephilim, et que ces mêmes ancêtres favorisèrent même le départ de leurs prétendus ennemis vers l'astre lunaire. Elles prétendent également que les Selénographes n'ont cessé d'être actifs depuis leur établissement dans l'espace, et que c'est d'eux que les membres de la Roue de Fortune tirent la plupart de leurs informations — et non de leurs improbables sondes / comètes (voir le chapitre "Pratiques"). Comment et sous quelle forme des Nephilim pourraient-ils survivre sur la Lune ? Comment pourraient-ils faire parvenir leurs messages aux habitants de la Terre ? De quelles étranges découvertes auraient-ils déjà fait part à leurs alliés terrestres ? C'est ce que ne parviennent pas encore à expliquer ceux qui colportent lesdites rumeurs. Un peu de patience, disent-ils seulement. Et vous verrez qui avait raison... (voir à ce sujet le chapitre "Intrigues").

L'immersion volontaire

Au temps des Guerres Élémentaires, les futurs membres de la Roue de Fortune, quoique paradoxalement incapables de présenter un front uni, sont de nouveau accusés de miner les fondements de la société Nephilim. En ces temps éminemment troublés où la connaissance devient une arme et l'élément une bannière, certains combattants sont prêts à tout pour obtenir des cartes de nexus et de plexus ou mieux, pour accéder aux prévisions touchant ce domaine. Coïncidence : les progrès réalisés en matière de prévisions magiques ne cessent de s'affirmer. Travaillant dans l'urgence sur des problèmes concrets, les Nephilim se penchant sur ce genre de questions établissent de nouvelles méthodes de calcul, dressent des cartes de plus en plus précises et se targuent de découvertes plus étonnantes les unes que les autres. Leur savoir est précieux : les autres Nephilim en viennent à mendier leurs connais-

sances, et certains Nephilim deviennent les premiers oracles. Les légendes antiques du monde résonnent encore de leurs prédictions : plus tard, on les appellera " pythie " ou " sibylle ", et les humains eux-mêmes viendront chercher conseil auprès d'eux. Pour l'heure, de nombreux Nephilim les accusent de jeter de l'huile sur le feu et de monnayer des connaissances interdites. Ces mêmes médisants sont souvent les premiers à y avoir recours en cas de besoin...

Le Refuge Héliosphérique

Parmi les fondateurs du refuge d'Hyperborée, dont les prémises remontent à l'époque de l'Atlantide, on retrouve les prudents Kaïm qui abandonnèrent le Sentier d'Or dès ses balbutiements, rejetant en bloc les méthodes de leurs frères, jugées trop téméraires. Le but des habitants du sanctuaire, qui coupent peu à peu les liens entretenus avec le reste des Nephilim pour finir par se terrer dans un isolement presque total (à l'exception de contacts établis avec des frères isolés ou des humains éclairés), est d'étudier l'Axis Mundi — l'axe magique du monde. Peu à peu, cet objectif s'efface devant des visées plus globalisantes, et les Kaïm se consacrent à des nouvelles études sur les champs magiques — études qui vont plus loin que toutes celles qu'ont pu mener les autres Nephilim dans le même temps. Au moment où, victime de sa pureté et de sa rectitude, le royaume d'Hyperborée s'effondre peu à peu sur lui-même, ces connaissances ont déjà été sauvées : elles ont été sauvegardées et transmises par les visiteurs du royaume — des Nephilim de confiance, qui les adapteront aux réalités d'un monde modelé par les Guerres Élémentaires et les prodigueront à leur tour à leurs frères les plus avisés : cette somme de connaissances, incorporée au terreau déjà fertile de la conscience et de la clairvoyance Nephilim, formera la base des enseignements développés plus tard par la Roue de Fortune.

La Grande Isotropie

Au temps de la splendeur d'Athènes et des grands philosophes, les Nephilim, qui recommencent pour certains à croire en l'humain, ont coutume de se mêler à eux, d'inspirer leurs rêves et leurs pensées, et d'une façon plus générale d'exercer une influence sur leur vie sociale et politique. Au quatrième siècle avant Jésus-Christ, les Adoptés de la Roue de Fortune demandent à tous les Nephilim d'Athènes, de Sparte et de Delphes de quitter la Grèce et de couper tous contacts avec les humains. La raison ? Les membres de l'Arcane X estiment que certains humains, aussi sages et mesurés soient-ils, s'approchent de trop près de vérités essentielles et risquent de mettre en péril la sécurité des Nephilim. Platon et l'Atlantide n'est qu'un exemple parmi d'autres. La Roue de Fortune se souvient notamment d'écrits secrets de Thalès évoquant à mots à peine couverts l'existence des champs magiques. Dans les premiers temps, les membres de l'Arcane X, jugés trop timorés, ne sont guère écoutés, mais la situation évolue au moment de l'avènement d'Alexandre le Grand : les Nephilim se souviennent de la façon dont s'est achevé le Sentier d'Or, et choisissent la prudence. Quelques mauvaises langues dénoncent alors un complot de l'Arcane X, visant à faire d'Alexandre lui-même le nouveau Prince de l'Arcane — le réceptacle des champs magiques du monde — mais ces allégations sont rapidement tournées en ridicule par les membres de la Roue de Fortune. L'Arcane X vient de s'acheter une crédibilité.

Le Sursaut de l'Étoile

L'euphorie est de courte durée. Le premier siècle est marqué par l'Incident Jésus et cette fois, l'Arcane ne peut nier son implication. On lui reproche d'avoir tenues secrètes des informations de grande importance et d'avoir prêté son concours à un projet jugé trop dangereux. En fait, si l'Incident Jésus divise, c'est semble-t-il (et la Roue de Fortune attaquée n'hésitera pas à brandir cette assertion comme un bouclier) plus parce que certains Arcanes regrettent de ne pas avoir y été mêlés (la sensation d'avoir été " tenu à l'écart ") que parce qu'ils trouvent réellement à redire sur l'expérience en elle-même : l'Incident n'a-t-il pas permis aux Nephilim de déchiffrer la Kabbale ? En allant plus loin encore, on peut dire que la Roue de Fortune assoit définitivement sa réputation au terme de cet événement majeur de l'histoire Nephilim. " A cet instant précis, écrit un historien, les autres Arcanes réalisent que la Roue de Fortune est dépositaire d'un savoir essentiel ; qu'elle est capable de transmettre, de protéger et d'utiliser ce savoir ; qu'il y a tout à gagner, enfin, à s'attirer ses faveurs et sa sympathie. "

Les Nouvelles Orbites

A l'aube du XVe siècle, l'Occident lance ses explorateurs à la découverte des Nouveaux Mondes. La Roue de Fortune est l'un des rares Arcanes à avoir développé des contacts avec les Indes, les Amériques et l'Afrique australe bien des siècles auparavant, pour les besoins de ses études. Dès l'émergence des premières civilisations, les membres de l'Arcane X entreprennent de cartographier le monde dans son entier. Eux savent que la Terre est ronde. Leur Prince d'alors, Galilée, tentera d'ailleurs d'imposer cette vérité aux humains, quelques décennies trop tôt : la Roue de Fortune a placé de nouveaux espoirs en l'humanité ; elle veut tirer partie de cette soif nouvelle de connaissances, établir des passerelles, des connexions — elle qui possède de nombreux contacts au sein des civilisations dont les européens vont faire, ou ont fait, la connaissance. Très vite, il faut se rendre à l'évidence. En fait de soif de connaissances, c'est de soif de conquêtes qu'il s'agit. L'Arcane abandonne toute idée d'intercession, et se contente de capitaliser sur une situation dont elle pressent l'évolution. Tout est question de souplesse. Que de nouveaux comptoirs s'établissent, que de nouvelles cités soient fondées, et la Roue de Fortune s'adapte avec une égale nonchalance. Dans un sens, l'arrivée des européens facilite son travail : les Nephilim se mêlent à la population et poursuivent leurs recherches sans artifices ni mises en scène. Les civilisations précolombiennes, elles, sont quasiment éradiquées. L'humain devient un outil.

Les Draconides

Les Draconides sont le nom donné à une société secrète fondée au sein même de l'Arcane, à l'insu de ses dirigeants. Ses buts sont obscurs, et s'étendent sur le long terme. On lui prête des relations avec les Selénographes et avec des membres d'autres Arcanes peu recommandables. Toujours est-il qu'en 1551, le Nephilim venant en aide à John Dee (l'astrologue de la Reine) égaré dans le royaume d'un Selenim appartient aux Draconides. En échange de ce " sauvetage ", Entée d'Orion — le Nephilim en question, se sert de l'occultiste comme d'un simulacre,

et occupe pareillement les corps de la plupart de ses confrères avec une égale facilité. Qui était vraiment Entée d'Orion ? Difficile à savoir. En 1567, on perd toute trace de lui et des Draconides. L'hypothèse de contacts avec les Sélénographes se fait de plus en plus précise. On parle d'un pacte passé avec Galilée (ce que l'intéressé n'aura jamais cessé de nier jusqu'à son départ) et d'un départ précipité vers un " ailleurs " inconnu.

La densité critique

L'époque actuelle. Les prédictions de la Roue de Fortune ne mentionnent pas de Grand Réveil. " Si elles en mentionnent un, c'est qu'elles n'ont jamais été rendues officielles " tempèrent quelques cyniques de la Justice. Pour quelles raisons ? Si la Roue de Fortune ne jouit pas à proprement parler d'un pouvoir occulte démesuré en termes d'influences, les connaissances qu'elle a accumulées ont de quoi faire pâlir les Princes des autres Arcanes, et beaucoup se demandent si cette connaissance n'est pas amassée dans un but précis. Il est clair, en tous cas, que les Adoptés de l'Arcane X sont très jaloux de leurs prérogatives, et qu'il est certains secrets qu'il ne souhaitent pas (ou ne souhaitent plus) voir divulgués. Parmi ceux-ci, le Grand Réveil, donc, et l'Apocalypse : la date de l'Apocalypse, pour être plus précis. Le nouveau Prince de l'Arcane l'a déjà affirmé : la Roue de Fortune travaille pour son propre compte. Les progrès technologiques réalisés en matière d'astronomie au vingtième siècle sont tout à fait remarquables et de nouveaux horizons s'ouvrent à l'Arcane : à elle, maintenant, de les explorer avec intelligence, dont un contexte agité (voir le chapitre " intrigues "), et malgré les pressions de plus en plus insistantes de Nephilim extérieurs.

Organisation



La Roue de Fortune a dû, en raison de son ambition, se donner un mode d'organisation à la fois spécialisé et global, attentif et lâche. En effet, d'un côté, certains pans de la hiérarchie ont des emplois locaux et précis, l'activité de leurs membres étant focalisée sur des fonctions concrètes et limitées. D'un autre côté, la structure de la roue doit nécessairement être mobile, floue, totalisante, afin d'être capable d'embrasser l'ensemble des champs magiques.

On verra donc progressivement que l'Arcane s'emploie d'une part à rassembler des informations fragmentaires et à les accumuler afin de former un tableau général, comme une image numérisée composée de pixels, et d'autre part à s'interroger sur le mouvement cosmique, qu'il est impossible de contempler et de reconstituer d'un seul tenant mais seulement d'apercevoir par des intuitions. L'organisation de la Roue de fortune est donc à l'image de cette double attitude, locale et empirique, globale et mystique.

Les Collèges

C'est la première structure qu'intègrent les Adoptés à leur arrivée dans l'Arcane. Ils doivent y faire leur preuve en montrant combien ils sont passionnés par le comportement des champs magiques, et à quel point leur intérêt peut s'accommoder d'un labeur peu excitant, celui d'un chercheur sédentaire, d'un savant en chambre qui n'étudierait pas un fragment de roche ou un microbe dans un microscope, mais les énergies magiques qui ondulent autour de lui.

Le Collège a en vérité quelque chose d'un monastère, un lieu de paix et de recherche expérimentale, où des étudiants studieux se concentrent sur une infime parcelle de la grande tapisserie du monde, sur un fil, même pas le motif qu'il contribue à tisser.

Les Collèges sont situés au cœur d'une région clairement délimitée, et ce, depuis des lustres, et mène ses recherches dans le cadre de ce périmètre qui lui a été alloué par les hautes autorités de l'Arcane et dont il n'est pas question de sortir. Chaque Collège sait, en effet, que le projet de description et d'observation des champs magiques du monde entier ne donnera ses résultats que si chacun se concentre sur un petit espace sans espérer grignoter celui d'un autre Collège, et sans se croire capable de dominer de larges domaines qui dépasseraient les compétences de ses membres.

Les régions assignées aux Collèges l'ont été au début du Moyen-Âge, dans une vaste tentative de cartographie des champs qui a donné lieu au découpage de la Terre, similaire au découpage d'un continent en pays, ou d'une nation en départements ; ces zones furent appelées « *regios* ». On peut s'interroger sur la pertinence de ce découpage, comme on le fait sur le tracé des frontières politiques d'un continent colonisé, par exemple, et nombreux furent ceux qui parlèrent d'arbitraire, de règle-

ment de compte, de favoritisme etc. Or, quel bénéfice pouvait-on tirer d'appartenir à tel regio ? Ce n'est pas très clair : sans doute, à l'époque, les autorités de l'Arcane avaient-elles repéré des sites puissants et riches, nexus, reliques enfouies, lieux chargés en général, et ont-elles distribué ces sites d'importance à quelques favoris. Mais de nos jours, ces querelles n'ont plus cours, et la carte même exécutée en ce temps-là pour procéder au partage a disparu depuis longtemps. Les regios sont réparties sur tous les pays du monde, à quelques exceptions près dues à la concurrence des Arcanes mineurs ou les difficultés du terrain, et sont ordinairement définies à la dimension d'un comté ou d'un duché, réunion de trois ou quatre départements : l'Artois, la Bourgogne, la Savoie, la Vénétie etc.

On peut noter enfin le caractère typiquement rural qui a marqué cette tentative, puisque le haut Moyen-Âge voit l'Arcane user des adjectifs agricoles liés aux champs magiques (on parle de Collèges champêtres, de sillons mystiques) et dont l'alchimie a gardé les traces également, parlant de laboureur, de semeur, de paysan etc.

Chaque Collège exerce donc son ministère sur cette région et dispose pour cela d'un archéomètre, une machine lui permettant de calculer l'intensité des champs magiques. Les membres des Collèges sont les Géomantes : leur travail consiste à décrire le plus fidèlement possible l'activité des énergies occultes de la région qui leur est assignée. C'est un labeur extrêmement minutieux, à la limite de l'obsession. Les Géomantes sont souvent au mieux des savants obnubilés par leur tâche, au pire d'inquiétants maniaques pour qui, par exemple, le calcul des influences de l'aube prochaine revêt une valeur incomparable, même quand une vie est en jeu.

Les Fratries d'horoscopes

Ce niveau de l'organisation de la Roue de Fortune ne tient son indépendance qu'à sa fonction très utile et qui intéresse tout le monde parmi les Nephilim : le calcul des conjonctions astrologiques. Car les membres de cette confrérie, qui est un peu comme un État dans l'État au sein de l'Arcane X, ont pour tâche d'écrire les calendriers magiques dont l'Arcane peut faire profiter tout immortel qui en fait la demande, au titre de ses services et se faisant donc payer pour ceux-ci.

Les Fratries d'horoscopes rassemblent des Géomantes qui auraient pu rentrer dans un Planisphère mais ont préféré devenir frater, et sont installées dans certains Collèges, où elles occupent une place à part, ses membres affectant généralement de ne pas se mêler aux autres Adoptés, sous prétexte de la complexité de leur travaux et du besoin absolu de silence et de concentration. Souvent les fraters expliquent aussi que leurs calculs requièrent l'exercice d'une science secrète, une discipline de compagnons qui n'est enseignée qu'à ceux qui rejoignent la Fratrie et dont nul n'a le droit de ressortir. Enfin, une sorte de mépris naît dans l'esprit des fraters vis-à-vis des autres structures de l'Arcane, considérant les Géomantes comme des ouvriers et les Mandylions comme des rêveurs inutiles. Ce mépris est certainement dû aux services recherchés que les meilleurs fraters dispensent et monnayent auprès des Nephilim des autres Arcanes.

Les Planisphères

Cette structure englobe les Collèges mais pas d'une manière purement géographique et fixe, plutôt du point de vue du sens qui s'en dégage. Les Planisphères sont des sortes de groupes de travail, de missions, qui se donnent pour tâche de conférer une cohérence supérieure aux observations locales faites au niveau des collèges. Ce schéma des champs magiques généré par leurs réflexions et qui intègrent les regio sont les Mandalas.

Les Planisphères, contrairement aux collèges, ne sont pas installés dans une demeure : en tant que groupes missionnés par l'autorité de l'Arcane, ils voyagent d'une Collège à l'autre, récoltant les informations que les Géomantes ont pu recueillir par leur travail de fourmis, et s'appliquent à préciser la forme du Mandala auquel participe le Collège.

Qu'est-ce qu'un Mandala ? Ce n'est pas un cadre géographique fixe, comme la frontière d'un État, mais au contraire un dessin mouvant, un diagramme susceptible d'être modifié, amendé sans cesse, qui se déplace à la surface de la Terre. Les Mandalas qui sont élaborés au sein des Planisphères peuvent être considérés comme des images, des hypothèses symboliques sur le mouvement des champs magiques. On les compare souvent aux anticyclones et aux dépressions que les météorologues traacent sur le globe : les Mandalas sont la même chose, du point de vue magique et spirituel.

Les Collèges se trouvent reliés aux Planisphères dans la mesure où, pour un temps plus ou moins long et déterminé, les membres d'un Planisphère estiment que le Mandala dont ils s'occupent contient la regio étudiée par tel Collège.

Les Mandyliions, qui siègent dans les Planisphères pour concevoir les Mandalas, font preuve d'une vision presque artistique, proche de la peinture abstraite, en étant capables de plaquer sur la carte informe et chaotique des éléments une harmonie, une logique graphique et occulte. Ils sont en effet persuadés que les Mandalas transcrivent les remous secrets, les ondes intimes de la pangée magique.

Ce sont les Mandyliions également qui informent le quatrième niveau de l'organisation, les Astrogires, des faits et gestes des figures de l'Arcane, des scandales et des conflits, de l'avancée des recherches etc. Cette fonction d'informateurs et de messagers est à moitié secrète : disons que les Mandyliions ne l'admettent pas ouvertement mais il faudrait être sot pour ne pas les en soupçonner. C'est pourquoi les Fratries se méfient d'eux, craignant que des rumeurs confirmées n'endommagent leur superbe vis-à-vis des autorités les plus hautes, les Premiers Astrologues et le Prince lui-même.

Les Astrogires

Ce dernier élément de l'organisation de la Roue de fortune est réservé aux dirigeants : le Prince et ses Premiers Astrologues. Dans cette structure, on ne s'occupe plus des champs magiques qui parcourent la surface de la Terre, mais de ceux qui proviennent des cieux : le rayonnement des planètes dont sont issus les éléments sacrés, la nature et les pouvoirs des éthers, les mouvements des astres et leurs répercussions sur le globe etc.

Les Astrogires se présentent comme des assemblées extraordinaires, qui n'ont pas

lieu très régulièrement ni très fréquemment mais dont la tenue est toujours liée à un événement astronomique ou astrologique (le premier influençant le second ou le second provoquant le premier, c'est selon). Il existe trois Amphistellaires, palais de l'Arcane où se tiennent les assemblées, et chaque Astrogire qui est organisée investit une salle différente de la précédente.

Déclarées à l'occasion d'un phénomène astral retentissant, les Astrogires en profitent pour expédier les affaires courantes de leur niveau et pour se pencher sur le statut, les résultats et le destin des structures inférieures, Collèges, Planisphères et Fratries d'horoscopes. Ces assemblées ont la particularité de modifier la fonction de ces structures, par exemple en les arrachant à leurs observations minutieuses pour les armer et les jeter dans un conflit.



Initiation

Adoption



Pour pouvoir prétendre à être intégré à l'Arcane X, le Nephilim candidat doit d'abord passer une épreuve de recherches et de connaissance des champs magiques, puis une épreuve qui prend appui sur ce savoir empirique pour procéder à une création, et enfin une épreuve de construction pure.

La première épreuve de connaissance consiste à trouver un nexus, sans l'aide d'un sort ou d'un artefact d'aucune sorte, sans se servir d'un témoignage, sans établir des prédictions. Le nexus doit être découvert par la seule vision-Ka, au hasard des voyages du Nephilim à la surface de la Terre. C'est une espèce de pèlerinage, un retour aux origines dans lequel s'engage le candidat, et cela peut durer des mois s'il n'est pas circonspect ou si la chance ne lui sourit pas.

La deuxième épreuve consiste à créer un plexus. De la même façon que pour le nexus, toute assistance extérieure est interdite : le Nephilim doit pister par ses propres moyens les champs magiques de l'élément qu'il a choisi, être à l'écoute des champs, et se débrouiller pour les manipuler de la façon la plus naturelle et la plus spontanée afin de réunir les conflits d'émergence d'un plexus. Cette réussite est l'occasion pour lui de se rendre compte dès le début que le but de l'Arcane en se réduit pas à la contemplation et l'analyse mais comprend aussi l'intervention, ce qui lui laisse présager un rôle accru et une ambition intrigante au sein de la Roue.

Troisième et dernière épreuve : construire un archéomètre, ce dispositif qui sert à analyser et à prédire les conjonctions élémentaires. C'est une œuvre comparable à celle des artisans-compagnons du Moyen-Âge, qui se fait sous la direction d'un initié de l'Arcane. Le candidat doit montrer son empathie avec les champs magiques, la complicité qu'il entretient avec eux tout comme un artiste a des relations complices (bien que conflictuelles) avec le matériau de son art, et le tuteur lui permet de concrétiser ce rapport sous la forme d'un appareil qui en est à la fois le reflet et le complément.

Enfin, ceci fait, le Nephilim prête serment à l'Arcane et sacrifie un point de Ka pour alimenter le grand archéomètre du Collège qui l'accueille en tant que Géomante. Il devient à son tour un rayon de la Roue et va apprendre à tourner à l'unisson des astres et des champs magiques à la surface du globe. Il devra accomplir sa propre révolution pour apercevoir l'Agartha du point de vue de l'Arcane X.

Hiérarchie

La hiérarchie de la Roue de Fortune est très simple, afin de rendre son projet général d'autant plus réalisable, sans s'embarrasser de querelles et de procédures dont ceux qui contemplent les astres n'ont rien à faire. Les grades collent aux structures de l'organisation ou au pire ne font que dédoubler certains titres.

GÉOMANTE

Son rôle est de cartographier les champs magiques sur une certaine zone autour de lui, dont le centre est le Collège auquel il appartient. Son lot quotidien consiste à relever les mesures, intensité énergétique, dimensions des nappes, fluctuations etc. des champs de la regio. C'est un rapport journalier qui est ensuite transmis au directeur du Collège, l'Archéomante, qui s'en sert pour programmer le grand archéomètre commun à tous les membres du Collège.

Le Géomante est la cheville ouvrière de la Roue de fortune : sans lui, sans ses observations et ses expériences quotidiennes à petite échelle, aucun plan global ne serait possible, aucune prédictions ne pourrait être élaborée. Tous les Adoptés en sont conscients, et c'est pourquoi le Géomante accomplit son labeur sans rechigner et ses supérieurs l'entourent de tous les avantages disponibles, en termes de documentation, de focus, d'enseignement etc. Les Géomantes reçoivent ainsi une «formation complémentaire» sur les sujets qui les intéressent en parallèle avec leur tâche obligée.

Au sein des Collèges, malgré leur travail harassant et prenant, les Géomantes se spécialisent souvent sur des sujets qui les passionnent personnellement : à commencer par la science occulte qui les intéresse au premier chef, certains notant les répercussions des champs magiques sur les créatures de Kabbale, d'autres effectuant des tests sur les substances alchimiques etc. De fil en aiguille, il arrive que la personnalité des Géomantes teinte d'une couleur différente leur Collège, lui communiquant leur spécialisation. Tel Collège sera expert des champs d'Eau, un autre des créatures de Méborack, un autre encore des manipulations des mystes sur le site chargé de Carnac etc.

Le Géomante doit enfin veiller sur une regio : il s'adonne à l'étude mais aussi à la protection, à la vigilance. Ce sont des gardiens des champs magiques, tels des bergers veillant sur leurs troupeaux ou des paysans préservant leurs terres et leurs récoltes. Ils doivent donc manifester leur amour de la nature magique des choses en s'opposant aux tentatives de détérioration ou de déviation qu'on pourrait lui faire subir. Dans cette mesure, Les Géomantes jouent le rôle de vigiles et sont parmi les premiers à avertir la communauté des Nephilim d'un danger affectant les champs dans leur ensemble.

ARCHÉOMANTE

L'Archéomante est le directeur du Collège, le Géomante dévoué à l'entretien et au maniement du grand archéomètre. C'est en général le plus ancien membre du Collège, le doyen, ou bien le plus doué pour l'utilisation des artefacts.

Plus encore, l'Archéomante est le programmeur de l'archéomètre commun : il le

règle selon les relevés quotidiens des Géomantes, et le met ainsi perpétuellement en phase avec l'activité des champs magiques environnants, de la même façon que l'on remettait fréquemment à l'heure les horloges anciennes afin qu'elles ne dévient pas trop. C'est dans ces conditions que l'appareil donne le meilleur de lui-même. L'Archéomante est donc l'horloger du Collège et il tient à son dispositif comme à la prunelle de ses yeux, le veillant jour et nuit et ne permettant à personne de l'approcher sans sa permission et hors de sa présence.

Les Archéomantes ayant le poste le plus élevé du Collège, ce sont eux qui décident de l'orientation de celui-ci. Ils penchent souvent pour leur propre Ka-élément, guettant les plexus qui lui sont attachés. Mais plus généralement, tandis que les Géomantes ont fort à faire avec un seul champ magique, l'Archéomante a le loisir de se préoccuper des cinq champs magiques principaux, voire même des autres, mais c'est beaucoup plus rares : on sait qu'un seul Collège s'intéresse aux champs de Lune noire, et l'Arcane ne sait pas s'il doit s'en féliciter ou blâmer cet hérétique... Les Archéomètres anticipent enfin sur les volontés et les besoins des Mandyliions qui viennent régulièrement leur rendre visite dans la mesure où leur Collège a été intégré à leur Mandala.

Conditions : 30 % dans la compétence Arcane X, 40 % en Astronomie, 20 % en Géographie, 50 % en Mathématiques, 50% en Astrologie, 50 % en Rituels.

FRATER D'HOROSCOPE

Les Fraters forment une caste à part, approfondissant les calculs des conjonctions d'une manière systématique et les prolongeant dans toutes les directions possibles afin de réaliser un ouvrage utilitaire et universellement valable : un calendrier magique, répertoriant non seulement les faits passés que les Géomantes ont observés et notés, sur le plans des influences planétaires, les flux et reflux des champs élémentaires, l'apparition des effets Dragon, l'explosion de forces inattendues comme la sortie d'un Daïmon ou la réalisation d'un sort très puissant ; mais ce calendrier comporte également les faits futurs, l'avenir tel qu'il s'est dévoilé fugitivement à travers les formules, les pentacles, les thèmes astrologiques exécutés par les Fraters. Ces prédictions concernent à leur tour toutes sortes d'événements et de phénomènes dans les champs magiques, mais aussi — et c'est ce qui en fait le plus haut prix — des instants de l'histoire, des actes et des dates, dont il est bien ardu de reconstituer la trame précise mais qui peut représenter un atout décisif dans la lutte contre l'Apocalypse.

Les Fraters sont des Géomantes qui décident de rentrer dans ce qui se donne comme un ordre monacal, au lieu de devenir Achéomante ou d'accéder au niveau hiérarchique supérieur. Cet engagement est fonction des compétences astrologiques du candidat, mais également de son intérêt, au sens fort : il pourra préférer la morgue savante des Fratries aux pèlerinages mystiques des Mandyliions.

Conditions : 40 % dans la compétence Arcane X, 60 % en Mathématiques, 80% en Astrologie, 60 % en Rituels.

MANDYLION

Les membres des Planisphères sont recrutés directement par les Premiers Astrologues qui entourent le Prince. Ce recrutement se fait sur la base d'une observation de l'Adopté durant le temps qu'il a passé dans les Collèges. Les Mandyliions sont des êtres très singuliers, rêveurs, utopistes, visionnaires, capables de lancer leur regard plus loin que le simple empirisme, d'empiéter instinctivement sur ce que désigne l'Agartha chez les Adoptés de la Roue de fortune, et d'appliquer leurs capacités d'abstraction à une plus vaste échelle.

Ce sont ces qualités que recherchent les Premiers Astrologues quand ils font mander un Géomante et l'invitent à rejoindre un Planisphère : tel un artiste, il devra imposer sa vision des choses, fût-elle extravagante, pour s'approcher du dessein ultime.

Les Mandyliions ont souvent des facultés intéressantes en arts graphiques et plastiques, et des ateliers sont mis à leur disposition, où ils peuvent laisser libre cours à leur inspiration créatrice. De magnifiques fresques, des tableaux démesurés leurs sont fournis, et quand ils ne travaillent pas à enquêter sur les phénomènes élémentaires de par le monde, ils dessinent des pentacles fabuleux, assemblent des mobiles et des sphères armillaires, organisent des cérémonies où sont retranscrits les énergies et le sens qu'ils ont lu dans le livre diffus que les éléments rédigent à la surface du globe.

Il arrive, bien que ce soit rare, qu'un Mandyliion soit recruté au sein d'une Fratrie d'horoscope, si les Premiers Astrologues ont décidé que ce Nephilim était tout désigné pour remplir cette tâche. On murmure que cette décision est parfois dictée par d'autres raisons : par exemple, le fait que, depuis sa cellule, enfoui dans les calculs et poussant fort loin les déductions pour élaborer les prédictions de l'avenir, le Frater ait abouti à la découverte d'une information trop importante pour être laissée à sa Fratrie. Les Premiers Astrologues auraient alors soin de l'y soustraire pour qu'il en fasse profiter les tisseurs de Mandalas... ou qu'il se taise, tout simplement.

Les Mandyliions sont enfin, et surtout, des voyageurs : ils font leur route dans les champs et sont à l'image des deux créatures qui gravissent et dévalent alternativement la route de la Lame, sans cesse en mouvement, défrichant les champs magiques sans relâche et tentant d'y décrypter un sens. Leurs missions internationales consistent à visiter les Collèges, à chercher les indices de la forme et de l'ancrage des Mandalas qu'ils imaginent, à se rendre sur les sites mystérieux pour savoir si leur lecture globale des champs magiques est juste et si elle admet des fondements concrets.

La deuxième grande mission qui est assignée aux Mandyliions par les Premiers Astrologues suppose que des messages soient gravés dans les champs magiques, qui ne seraient pas seulement des rayonnements ou des rémanences énergétiques mais aussi des fragments de discours, des hiéroglyphes de pur Ka cachés dans les remous des champs. Les Mandyliions gardent secret cet aspect de leur travail, car il touche en général aux plans que les Premiers Astrologues élaborent au niveau planétaire (et même au delà) et le divulguer pourrait réduire à néant les desseins de la Roue de fortune. Mais là encore les autorités de l'Arcane divisent pour contrôler, et les Planisphères ne se rencontrent rigoureusement jamais pour échanger leurs informations.

On compte une douzaine de Planisphères en activité dans le monde, et autant de Mandalas. D'anciens Mandalas, abandonnés après la dissolution des Planisphères qui les avaient créés, restent en place à cause des repères qui ont été implantés par

l'équipe de Mandyliions, mais on ne les compte plus officiellement.

Les Mandyliions, tout comme les Planisphères dans lesquels ils se rangent, ont souvent des goûts prononcés pour des sujets d'étude ou des thèmes majeurs du mythe Nephilim. Dans la mesure où ils s'efforcent de décrypter les messages cachés dans les champs magiques, ils sont portés à approfondir le sujet ou la forme de ces inscriptions : le Planisphère du Mont d'éther, par exemple, est spécialisé dans la recherche des messages des Agarthiens, tandis que le Planisphère de la Stèle de Salomon décèle les lieux propices à l'entrée dans les mondes de Kabbale...

Conditions : 60 % dans la compétence Arcane X, 70 % en Astronomie, 50 % en Géographie, 80% en Astrologie, 50 % en Peinture.

PREMIER ASTROLOGUE

Les Premiers Astrologues forment l'entourage immédiat du Prince. On voit par là la structure paradoxale de la Roue de fortune, à la fois lâche puisque s'étendant en une myriade de Collèges et en un tissage de Mandalas divers et flous, et concentrée, se réduisant à quatre structures dont la plus haute paraît relativement accessible.

Les Premiers Astrologues ne sont pas choisis par le Prince. Il se passe quelque chose de singulier lors de leur nomination : il semble que ce soient les champs magiques eux-mêmes qui décident de leur sélection. Le Mandyliion qui va devenir Premier Astrologue se sent appelé, il croit voir des présages dans les flux élémentaires autour de lui, il entend des voix, même dans le cadre d'activités annexes, comme l'exercice des sciences occultes, par exemple (une créature de Kabbale le prévient qu'il va être amené à changer de fonction) ou les relations avec d'autres Nephilim (les Mandyliions sont capables de percevoir que l'un d'entre eux est choisi, en vision-Ka).

Les sceptiques diront qu'il s'agit de sorts lancés par le Prince ou par ses proches, mais la diversité et la simultanéité des phénomènes contredisent cette hypothèse. Et si c'était le cas, pourquoi se donneraient-ils tout ce mal pour accréditer une légende à la limite de l'animisme ? La Roue de fortune n'est pas coutumière de ce genre de manœuvre ou de mascarade.

L'activité des Premiers Astrologues consiste à assister le Prince dans ses décisions et à gouverner avec lui. Ce sont ses ministres, comparables au Premier ministre anglais par rapport à la figure royale. Il faut, pour comprendre cet aspect du pouvoir au sein de l'Arcane X, savoir que le Prince de la fortune a des préoccupations plus cruciales que l'exercice du gouvernement. Sa fonction, son statut, sa nature même, voués à la contemplation des astres par la Lame d'Akhénaton, ne lui permet pas de stagner dans les affaires d'ici-bas. Il faut donc que d'autres s'en chargent. En vérité, les Premiers Astrologues peuvent user d'un pouvoir beaucoup plus impressionnant vis-à-vis du Prince (voir «Pratiques»).

Le reste du temps, les Premiers Astrologues se consacrent à l'observation des astres, excellents astronomes, très au fait des dernières découvertes sur la masse manquante de l'univers, les trous noirs, les quasars etc. et ils s'efforcent de concilier astrophysique et sciences occultes.

Conditions : 80 % dans la compétence Arcane X, 80 % en Astronomie, 60 % en Mathématiques, 100% en Astrologie, 80 % en Rituels.

Pratiques

Cérémonie



es Adoptés de la Roue de fortune offrent leurs services aux autres Nephilim en organisant des cérémonies rituelles où la disposition des champs magiques favorisent les actions des participants. La cartographie occulte dont disposent les Géomantes permet en effet d'améliorer toutes les opérations magiques, à l'aide de leur connaissance très fine des plexus et des nexus, qu'ils sont capables de répercuter comme on détourne un cours d'eau, et aussi grâce à des mécanismes facilement transportables prêtés par les Collèges.

Ces cérémonies donnent à l'Arcane X un certain prestige et une réputation d'ouverture, puisque ses Adoptés ne rechignent pas à faire profiter les autres immortels de leur science, et il est même fréquent qu'ils ne demandent aucun paiement pour cela, comme si le simple acte de faire progresser la connaissance des champs les contentait. En fait, il y a gros à parier que, à travers ces cérémonies, les Adoptés acquièrent de nouvelles informations et imposent leur influence du point de vue politique et magique aux autres Nephilim.

L'archéomètre

Cet appareil est quasiment la représentation matérielle de l'Arcane. Il est la version mécanique de la roue symbolique qui figure sur la Lame et l'artefact indispensable aux Adoptés. C'est une superbe mécanique, enchevêtrement étonnamment gracieux de cercles dentelés qui tournent les uns autour des autres, dans un silence intact ou bien en distillant une mélodie divine, reflet des chants stellaires qui animent les éthers. Ces cercles décrivent une infinie révolution, celle du cycle éternel des astres et des mouvements des champs magiques. Les éléments de l'appareil, en cuivre, bronze, or et platine, variations mordorées des métaux les plus proches des feux cosmiques, ne sont pas tous des cercles : on compte aussi des ellipses et des figures sculptées qui représentent métaphoriquement les Ka-éléments par des visages inachevés, des formes monstrueuses et primitives qui évoquent les origines du Ka dans le chaos et se mêlent à l'harmonie universelle que dessinent les mouvements de l'archéomètre.

Chaque Collège détient un grand archéomètre, qui occupe une salle entière, et chaque Adopté doit construire le sien, de taille réduite évidemment, lors de son entrée dans l'Arcane. Il existe un troisième type d'archéomètre : une version miniature, juste composée d'une bille d'argent sur laquelle est gravé le blason de l'Arcane. Elle a la particularité de rouler toute seule sur elle-même, et fonctionne peu ou prou à la manière d'un pendule au rayon d'action très limité.

Pour faire fonctionner l'archéomètre, quelles que soient ses dimensions, il faut que

les Nephilim investissent des points de stase dedans. Par ce procédé, l'Adopté fait plus que participer aux ressources de l'Arcane, il s'unit symboliquement à un artefact et devient un enchanteur, un faiseur d'objets magiques, un inventeur. C'est pourquoi on compte de plus en plus d'alchimistes dans les rangs de la Roue de fortune, alors qu'autrefois on n'y trouvait que des mages et des kabbalistes. De fait, l'Arcane a suivi la même évolution que l'astronomie, passant par cet outil indispensable qu'est la lunette. De plus, les archéomètres sont placés à proximité des nexus et sont reliés entre eux par des liens invisibles et magiques.

L'Akalabe

Il s'agit d'un observatoire des Akashas. Il n'en existe que deux, extrêmement bien cachés, auxquels seuls les Premiers Astrologues ont accès. Ils servent à étudier les plans subtils, à dépasser l'organisation primaire des champs magiques pour accéder aux Akashas. Il s'agit également d'y lire les traces du passé et les esquisses du futur, de les scruter en espérant reconnaître un signe, une logique pour préparer l'Apocalypse.

Dans les Akashas devraient se trouver des messages plus puissants et plus clairs que ceux que les Mandylions recherchent dans les champs magiques. Ces glyphes géants recèlent des sorts incroyablement dangereux et laissés là en sommeil ou des avertissements capitaux pour les Nephilim inscrits par des visionnaires.

Les Akalabes sont susceptibles, enfin, de détecter les profondes modifications de l'harmonie magique, quand elles sont si troublantes qu'elles peuvent atteindre l'équilibre des éthers eux-mêmes. Ils auraient ainsi réagi aux expériences interdites du XIXe et dont le réveil massif des Nephilim serait une conséquence.

Dans le local de l'Akalabe, une brume opaque plane et s'effiloche autour des Nephilim qui s'y trouvent : elle réagit aux Ka-éléments et se déplace en fonction de l'activité du pentacle des immortels qu'elle frôle. Une harmonie étrange se met en place, accordant les mouvements subtils qui planent sur la Terre et ceux qui agitent l'intérieur des Nephilim. La présence du Prince est régulièrement nécessaire pour remettre en phase l'Akalabe avec les Akashas, via la puissance et la pureté du pentacle du plus haut dignitaire de l'Arcane X.

Les Nexim

Par ce terme étrange est désigné l'un des secrets les mieux gardés de l'Arcane X. Il s'agit de Nephilim initiés de la Roue de fortune qui sont intégrés physiquement aux Mandalas. En effet, ils se transforment en Nexus, libérant toute leur essence, comme une véritable explosion de Ka. Le Nexim devient alors un point d'ancrage, un geyser d'énergie pure qui participe à la maille des champs magiques glissant à la surface du globe, et lui donne une solidité nouvelle. A ce moment-là le Mandala cesse d'être un dessin fictif, une image théorique, pour acquérir une réalité magique. Les Mandalas sont ainsi peu à peu concrétisés grâce aux Nephilim qui acceptent de subir ce rituel terrifiant, dans lequel ils perdent leur intégrité physique, leur conscience, et ne sont plus qu'une éruption de Ka-éléments.

Ces Nexim ont une autre utilité au regard de l'Arcane : ces sacrifices ne sont pas vains ni le résultat d'un caprice cruel et mégalomane de la part du Prince. C'est une

ancienne tradition qui veut que les champs magiques soient purifiés et revivifiés par le retour vers eux d'un pentacle Nephilim. Ce retour est totalement différent d'une dispersion sous l'action d'une arme en orichalque ; c'est une plongée voulue, une immersion dans l'océan des éléments qui constitue une sorte de liquide amniotique pour les Nephilim.

La réalisation des Mandalas, à terme, permettra aux Adoptés de la Roue de fortune de se rendre maîtres des champs magiques du monde entier. Les Nexim procurent un autre avantage, considérable : à proximité de leur « explosion », les Nephilim de la Roue de fortune bénéficient des radiations magiques, ils voient leur métamorphe progresser, leurs sorts favorisés etc.

Le rite qui provoque la transformation du Nephilim en nexus est bien entendu un secret absolu, afin que nul ne puisse s'en inspirer ni l'employer à ses propres fins. Il est détenu par Kolombus, l'un des Premiers Astrologues.

La Grande Immanence Stellaire

Une comète est un astre formé d'un noyau solide constitué d'un conglomerat de poussières, de glace et de roches, entouré d'une nébulosité diffuse de gaz lumineux se développant à mesure que la comète se rapproche du soleil. S'il est difficile de déterminer avec exactitude la provenance d'une comète, il est possible, pour certaines d'entre elles, qui sont dites " périodiques ", de prévoir le moment du passage. Cela fait longtemps que les Premiers Astrologues de la Roue de Fortune en sont capables, et presque aussi longtemps que la tradition de la Grande Immanence Stellaire est observée. Pour une raison qui n'a jamais été élucidée, mais qui a certainement quelque chose à voir avec les immenses distances parcourues par la comète dans l'espace, le noyau de cette dernière est très riche en Ka-éléments. En croisant leurs calculs avec ceux de leurs confrères Géomantes, les Premiers Astrologues de l'Arcane désignent périodiquement une comète emblématique, " la " comète dont le passage doit marquer un changement au sein de l'Arcane. En pratique, cela signifie que le Prince doit partir et laisser sa place. On imagine déjà quels remous et quels une telle tradition pourrait engendrer une telle coutume ! Pourtant, et pour aussi extraordinaire que cela puisse paraître, la Grande Immanence Stellaire a toujours été respectée. Dans les faits, le Prince ne se contente pas d'abandonner sa place à un quelconque remplaçant : il quitte la terre pour se fondre dans la comète ! Incompréhensible pour les autres Arcanes, cette tradition fait la fierté de la Roue de Fortune : c'est pour ainsi dire sa marque de fabrique. Dans un premier temps, les Premiers Astrologues calculent avec précision le taux de chaque Ka-élément dans le noyau de la comète élue. Ils comparent ces données avec ce qu'ils savent de leur Prince (une fois encore, ils disposent en ce domaine d'appareils de mesure proprement ahurissants) et règlent les compteurs de leur Décélérateur Spectral, un engin unique aux dimensions impressionnantes qui s'est longtemps trouvé en Norvège mais a été transporté au Canada dès le début du XXe siècle. Le Décélérateur va devenir le tombeau du Prince de l'Arcane, et il le sait. Il s'agit d'une sorte de canon métallique, maintes fois perfectionné, alimenté par la technologie et la magie, qui sectionne le Pentacle du Nephilim, isole ses Ka-éléments, et les projette vers la comète au moment où son orbite frôle la terre de telle façon à ce que ces éléments soient directement incorporés au noyau de la comète.

Dans le jargon de la Roue de Fortune, on parle de “ voyage pour les étoiles ”, mais l'on ne peut s'empêcher d'admirer le courage et l'abnégation des Princes qui se sont successivement prêtés au rituel. L'histoire ne s'arrête cependant pas là. Le Prince est censé pouvoir recréer son pentacle et retrouver une cohérence une fois dans l'espace, quoique sous une autre forme que celle d'un Nephilim. Avant d'être projetés vers le vide stellaire, ses Ka-éléments ont en effet été marqués magiquement pour qu'une réaction se produise lorsque la comète frôlera le soleil. Les émanations de Ka-soleil pur doivent réagir avec cette substance et créer un être nouveau, doué d'une certaine forme de conscience : la comète est désormais “ habitée ” — raison pour laquelle les Premiers Astrologues ne choisissent jamais deux fois la même pour accomplir leur rituel. Depuis peu, la Roue de Fortune dispose d'éléments technologiques suffisamment élaborés pour espérer “ capter ” d'éventuels messages émanant de “ comètes princières ”, comme on les appelle. A l'image de scientifiques sondant l'espace infini à l'aide de radiotélescopes en quête de messages extraterrestres, les Premiers Astrologues pointent leurs Capteurs Élémentaires vers le firmament dans l'attente d'une éventuelle confirmation de leurs théories : rien, en effet, ne permet d'affirmer avec certitude que les processus mis en jeu dans la Grande Immanence Stellaire se traduisent à coup sûr par l'apparition d'une nouvelle forme de vie ou de conscience au cœur de la comète... Le dernier Prince lui-même (voir le chapitre “ Intrigues ”) refuse d'ailleurs de l'envisager — raison pour laquelle, son départ est sans cesse remis en question.

Demeures philosophales

La Maison solaire



Dans les Pyrénées, les Adoptés de la Roue de fortune ont implanté un Collège un peu spécial. Il est abrité dans une demeure en bois, une demi-sphère posée sur un socle qui tourne sur lui-même, très lentement, au même rythme que le soleil. Exclusivement alimentée en énergie par des panneaux solaires disposés au sommet de la coupole, cet observatoire est très agréable et particulièrement apprécié des Géomantes qui y résident.

Le système de fermeture de la Maison est quasiment inviolable, et les Adoptés peuvent y vivre en autarcie durant des mois, grâce à une nappe phréatique qui se trouve juste sous la demeure et une serre intérieure remplie de cultures.

Terre de feu

C'est dans cette région inhospitalière que le Planisphère des Ultimes Flamboyances a élu domicile. Le site est particulièrement intéressant sur le plan magique et climatique car le temps y change tout le temps et un vent furieux y souffle en permanence, n'étant pas arrêté par la végétation. Son siège, où se regroupent ses Mandylions après leurs errances, est situé dans un massif rocheux : c'est un repaire de craie, où les initiés se concentrent sur un Mandala dédié au feu qui regrouperait les sources de Ka-Feu du globe. Ils semblent avoir étudié des écrits secrets d'Empédocle, qu'il aurait laissés derrière lui avant de sauter dans l'Etna et qui expliqueraient quelles étaient ses vraies intentions. Or certains affirment que Empédocle est l'un des Exilés (Cf. Les Mystères p.154) et dans ce cas ces écrits seraient fort intrigants.

Relations

Figures

Le Prince Méropée

Méropée est le cinquième Prince à être monté sur le trône de l'Arcane depuis l'Incident Jésus. Sa Cour se trouve près de Rome, dans une ancienne villa d'astrologue rénovée et modernisée. Quand on le compare aux souverains de nombreux autres Arcanes, Méropée apparaît comme un personnage étonnamment "public", qui fait peu de cas des mystères et autres intrigues dont sont friands ses alter ego. Son simulacre est un astrophysicien américain réputé qui ne sort de sa réserve que pour de rares conférences sur des sujets pointus, tels que les mirages gravitationnels ou les pulsars ultrarapides. Les mauvaises langues prétendent que Méropée n'exerce aucune autorité sur la Roue de Fortune, et qu'il est incapable de résister aux pressions qui s'exercent sur lui. La vérité est toute autre : tout récemment, le Prince a renoué de solides contacts avec les XXX canadiens, et des protocoles d'accord sur la question de la Grande Immanence Stellaire sont déjà à l'étude. En échange, les Nephilim chargés du rituel ont accepté de lui livrer deux "traîtres" appréhendés il y a peu — deux Adoptés qui se trouvent travailler pour Orion. En soumettant les Nephilim en question à des interrogatoires secrets dans les profondeurs de sa cave aménagée, le Prince de la Roue de Fortune est peut-être en train d'apprendre beaucoup de choses. Quant à savoir ce qu'il fera des informations arrachées aux Draconides....

Helion

Ce petit Écossais chauve et moustachu est un éminent scientifique mais il est très peu connu du grand public en raison de l'application qu'il met à ne pas devenir célèbre. Il est très discret, parle peu et n'a affaire qu'à ses étudiants qui lui vouent une véritable adoration. Il sait leur confier les secrets des objets célestes, ainsi que les convaincre de ne pas trop lui faire de publicité. Il leur transmet une conception intimiste de la science, qui va évidemment de pair avec ses activités occultes.

Son poste de Mandylion l'oblige à sillonner le globe et il en profite pour enseigner dans diverses universités et y prendre des contacts et des renseignements. Son Planisphère est dédié aux messages fossiles des Kaïm qu'il considère comme des paroles tombés des étoiles, car il est persuadé que les Anciens conversaient avec les astres et que leurs testaments inscrits dans les champs magiques reflètent cette intimité avec les corps célestes.

HELION

Zéphyr

Mandylion du Planisphère des Étoiles Mortes

Ka 61 • Air 61 • Eau 48 • Feu 36 • Terre 24 • Lune 12
 Métamorphose : Yeux insondables 18 ; Mains légères 9 ;
 Peau bleue 14 ; Odeur exotique 15 ; Voix claire 5

SCIENCES OCCULTES :

BASSE MAGIE 90 % • SCEAUX 90 % • PENTACLES 20 %
 ŒUVRE AU NOIR 90 % • ŒUVRE AU BLANC 70 %

Simulacre : Alistair McCormack

Astrophysicien

Sexe : Masculin

Âge : 67 ans

FORCE 17 • CONSTITUTION 9 • DEXTÉRITÉ 13

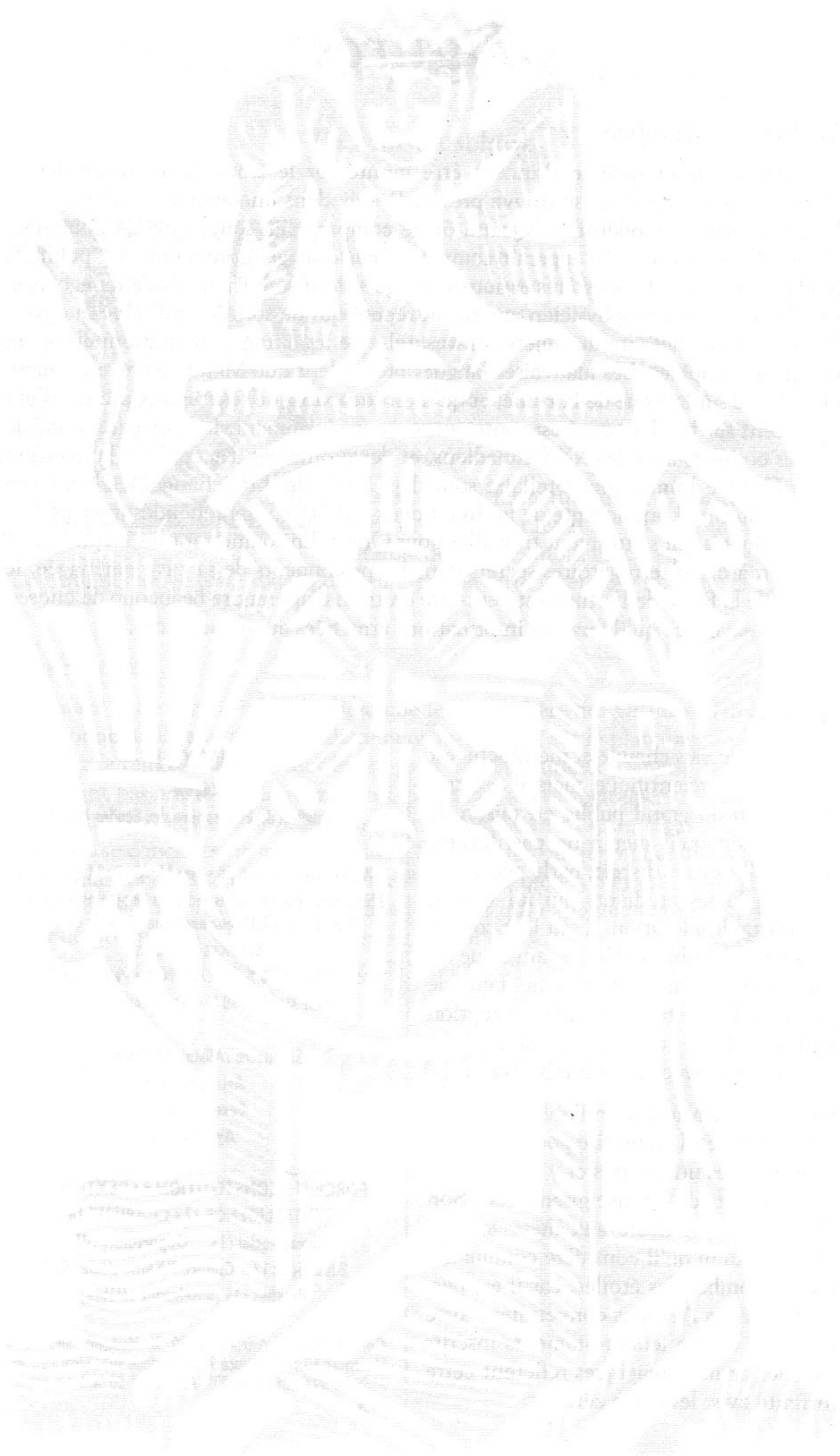
INTELLIGENCE 17 • CHARISME 16

Niveau social : 15 Opportunité : 45 %

Éducation : 17 Culture XXème siècle : 51 %

Proches : 15 (enseignant célèbre)

Compétences ; Astronomie 80 %, Mathématiques 70 %, S'informer 60 %, Eloquence 70 %, Musique 40%, Silencieux 50%, Alchimie 60%, Astrologie 80%, Arcane VIII 80 %, Latin, Français 40 %



Intrigues

Départ différé



e dernier Prince à s'être apparemment envolé pour les étoiles (voir " le Mystère Sélénographe " dans ce même chapitre) est un certain Galilée : c'était en 1742, lors du passage d'une obscure comète aujourd'hui oubliée de tous — sauf de la Roue de Fortune : il semble que les Premiers Astrologues de l'Arcane aient commis à cette occasion leur première grosse erreur. La comète du Cyclope, telle qu'elle a été baptisée, n'est jamais réapparue sur les écrans de contrôle de leurs observatoires. Sans doute s'est-elle perdue à jamais... Face à une telle situation, le Prince

Méropée, souverain de l'Arcane depuis plus de deux siècles et demi, refuse à présent de se plier au rituel. Deuxième erreur des Premiers Astrologues : ils n'ont jamais prévu un tel cas de figure. En 1986, Méropée est censé se rendre au Canada en grande pompe pour accomplir " ce qui doit être accompli " à l'occasion du passage de la comète de Halley. Non content de ne pas le faire, Méropée déclare le rituel caduque. Chez la plupart des Nephilim de l'Arcane, c'est une véritable levée de boucliers. La Grande Immanence Stellaire n'a pas seulement valeur de symbole ou d'expérience scientifico-magique : elle est également le garant d'une certaine stabilité politique — l'assurance qu'un Prince ne régnera pas plus d'un certain nombre de siècles sur la Roue de Fortune, et que ses chimères n'entraveront pas la marche vers le progrès entamée il y a bien longtemps. Conscient de son erreur, le Prince se rétracte en partie : il affirme à présent qu'il consentira à partir... dès que les Premiers Astrologues auront reçu des nouvelles de l'un de ses prédécesseurs. Voilà les scientifiques de l'Arcane pris à leur propre piège. Accepter, c'est prendre le risque de voir rester Méropée sur son trône pendant de nombreux siècles encore. Refuser, c'est nuire à la crédibilité de l'Arcane : si les Premiers Astrologues sont si sûrs d'eux, pourquoi n'accèdent-ils pas à la demande du Prince ? Tout récemment, le passage de la comète du Scorpion (que les humains connaissent sous le nom de Hale-Bopp) a suscité de nouvelles et furieuses controverses. Les Premiers Astrologues ont demandé une nouvelle fois à Méropée de se plier à la tradition — sans plus de succès qu'auparavant. Le Prince, lui, a accusé certains membres de l'Arcane d'avoir caché aux nouveaux-venus de la Roue de Fortune le fait que la comète du Scorpion abritait les Ka-éléments de Tycho VIII, l'un des plus vieux Princes de l'Arcane. Les Nephilim mis en cause ont purement et simplement nié cette allégation, mais le conflit qui les oppose à leur souverain ressemble de plus en plus, aux yeux des plus jeunes, à un mauvais feuilleton...

Le mystère sélénographe

Si le mystère sélénographe est une conspiration, alors c'est la plus importante d'entre elles. Les intéressés s'en défendent, qui déclarent n'œuvrer que pour le bien de l'Arcane, mais leurs activités sont nimbées d'un brouillard impénétrable. Pour résumer la situation, Galilée ne s'est jamais plié au rituel de la Grande Immanence Stellaire : au lieu de cela, il a profité, avec l'aide de certains acolytes, d'un accord secret passé avec Entée d'Orion et ses Draconides. Entée d'Orion a profité des légendes courant au sujet des Sélénographes (qui n'avaient jusqu'alors jamais existé que dans l'imagination de leurs propagateurs) pour faire de la rumeur une réalité. Au moment où d'Orion pénètre dans le royaume Selenim pour sauver John Dee, il est déjà le Prince secret de l'Arcane — tout au moins se considère-t-il comme tel. Détenteur de connaissances héritées d'Hyperborée, Entée d'Orion a établi, avec l'aide de Nephilim d'autres Arcanes, un Akasha sur la Lune — au cœur de l'astre Lunaire, pour être plus précis. Là, lui et les siens poursuivent d'extraordinaires recherches sur le Ka-soleil et la Ka de la lune, et dispensent leurs enseignements à ceux qu'ils en jugent dignes — ne revenant sur Terre qu'en de rares occasions. Lorsque le moment du départ s'est approché pour Galilée, le maître des Draconides lui a proposé de l'accueillir dans son royaume lunaire... en échange de précieux renseignements sur les autres activités secrètes de l'Arcane. Le Prince a accepté. Au lieu de l'envoyer sur une comète comme prévu, les Premiers Astrologues — infiltrés par des assistants de d'Orion — l'ont fait arriver sur la Lune, où il s'est aussitôt soumis à d'Orion. Avec Méropée, le problème est plus complexe. Épaulés par des Nephilim de la Justice, les Premiers Astrologues chargés de la Grande Immanence Stellaire se sont rendus compte qu'ils avaient été trahis, et ont poursuivi les coupables... D'Orion ne dispose plus sur Terre d'un soutien suffisant pour "aménager" le départ du nouveau Prince, et ne peut se permettre de rentrer en contact avec lui pour l'instant. Il lui faut attendre et temporiser, en espérant que Méropée continuera de refuser de partir (ce qu'il fait pour l'instant, mais pas seulement pour les raisons que d'Orion imagine — voir le chapitre "figures")... Les rares détracteurs d'Entée d'Orion (car rares, déjà, sont ceux qui connaissent son existence) disent de lui que c'est un imposteur et un tyran — que son Akasha n'est pas situé sur la Lune mais bien sur Terre, et qu'il n'est animé que par une soif de pouvoir inextinguible. Le "Prince invisible" de l'Arcane, comme on l'a surnommé (et Méropée n'aime pas ces rumeurs) pense avoir mis fin à une coutume absurde et envisage à terme le départ de tous les Adoptés de la Roue de Fortune pour l'astre lunaire. Il va sans dire que si les Capteurs Élémentaires des Premiers Astrologues recevaient le moindre signal, ses plans risqueraient d'être compromis.

Apocalypse ?

Tous s'accordent à le dire : s'il est bien un Arcane capable de prévoir l'Apocalypse, ou tout au moins d'apporter des éléments nouveaux sur le sujet, c'est bien, aux côtés de l'Étoile, celui de la Roue de Fortune. Les accusations n'ont d'ailleurs jamais cessé de pleuvoir, et ce n'est pas aujourd'hui, alors que les rumeurs au sujet d'un prochain bouleversement des champs magiques d'une ampleur inégalée se font de plus en plus insistantes, qu'elles risquent de le faire. Que savent les Adoptés exactement ? L'oreille collée aux écouteurs de leurs Capteurs Élémentaires, les Grands Astrologues sont pour l'instant les seuls à prendre conscience de la gravité de la

situation. Difficile de savoir ce qu'ils entendent vraiment : eux mêmes n'en ont qu'une vague idée. Mais " cela " se rapproche, et " cela " passera bientôt à proximité de la Terre. Quand ? Dans les deux ou trois années à venir, peut-être, répondent les spécialistes ? Pour quelles conséquences ? Impossible pour l'instant de le savoir, mais les Mandylions ont été avertis de la possible imminence d'une perturbation des champs magiques – une perturbation d'origine inconnue.

LES CAPTEURS ÉLÉMENTAIRES

Mis au point dès la fin du quinzième siècle par un groupe de Grands Astrologues, les Capteurs Élémentaires n'ont atteint que récemment leur forme la plus élaborée. D'aspect extérieur, ils ressemblent à s'y méprendre à de véritables radiotélescopes. Leur surface est entièrement recouverte d'une toile tissée de fils magiques – des champs magiques réduits à l'état de filaments, entremêlés avec une extrême précision, à des intervalles très savamment calculés. Cette toile magique, reliée par des capteurs supra sensibles à des appareils de mesure digitaux, est censée réagir à la moindre vibration, à la moindre oscillation stellaire – le genre d'oscillations que pourraient produire les Ka-éléments d'un ancien Prince prisonnier d'une comète, par exemple... mais qu'elles se refusent toujours pour l'instant à provoquer. Les Adoptés de la Roue de Fortune possèdent pour l'instant une demi-douzaine de Capteurs, répartis sur toute la surface du globe, dans des régions exclusivement montagneuses. Pour les autorités humaines, il ne s'agit que de vulgaires observatoires. Les membres de l'Arcane X apportent cependant le plus grand soin à leur protection, car l'affaire est pour eux d'importance : c'est peut-être le destin de l'Arcane tout entier – voire de l'ensemble des Nephilim – qui se jouera un jour sur leur toile.

Relations

Les autres Arcanes



La meilleure alliée de la Roue de Fortune est sans conteste la Papesse, avec laquelle l'Arcane X se trouve en conjonction. Gardiens de la connaissance et de la mémoire des Nephilim, compilateurs d'information et conservateurs du grand musée hermétique, les Adoptés de la Papesse ont tout à gagner à échanger leurs données avec celles de la Fortune. Il semble néanmoins qu'au cours des dernières décennies, un déséquilibre se soit établi — en faveur de la Fortune. Les Adoptés de l'Arcane II soupçonnent leurs alliés ne pas jouer franc jeu et de leur dissimuler des informations concernant l'Apocalypse, et les Adoptés de la Roue de Fortune, autrefois accueillis à bras ouverts dans les conclaves de la Papesse, commencent maintenant à être regardés avec suspicion. Pour le reste, l'Arcane X entretient de bonnes relations avec la Force, la Tempérance, l'Étoile et le Soleil.

Luttant contre la déchéance du Ka-élément, une cause que l'Arcane X n'a jamais cessé de soutenir, la Force a parfois recours aux données compilées par la Roue de Fortune. Des protocoles d'échange classiques sont régulièrement mis en place. Les Nephilim de la Tempérance, qui étudient la réincarnation, sont souvent en désaccord avec ceux de l'Arcane X, mais les questions qui les séparent sont la plupart du temps d'ordre scientifique, et donnent lieu à des débats aussi passionnés que pacifiques. C'est le côté parfois un peu trop " empirique " des recherches menées par la Tempérance qui rebute les Adoptés de la Roue de Fortune. Les relations entretenues avec l'Étoile sont plus complexes encore : de toute évidence, les Nephilim de l'Étoile ont mis le doigt sur quelque chose. Mais quoi ? Toute l'histoire de l'alliance Étoile / Roue de Fortune est faite de complots, de réunions ou d'alliances secrètes, d'échanges tronqués et de désinformation. Les deux Arcanes savent qu'ils ont désespérément besoin l'un de l'autre — et leur étrange collaboration pourrait bien avoir des répercussions à court terme sur la société Nephilim toute entière. Avec le Soleil, les choses sont plus simples : la Roue de Fortune sont en désaccord avec eux, et tentent de leur prouver qu'ils ont raison. Dans le même temps, ce que peuvent trouver les Adoptés de l'Arcane XIX les intéresse au plus haut point, raison pour laquelle ils ne font preuve à leur égard d'aucune condescendance. Comme la plupart des Arcanes classiques, la Roue de Fortune entretient avec l'Arcane XII et le Diable des rapports pour le moins tumultueux. Il s'est souvent murmuré qu'Entée d'Orion appartenait en réalité à l'Arcane sans nom, ce qui " expliquerait " son amour immodéré pour la lune, mais ses accusations semblent dénuées de tout fondement. Quant au Diable, qu'en dire ? L'obsession malsaine de ses Adoptés pour la dégénérescence ne saurait trouver aucun écho au sein de la Roue de Fortune...

Les Mystères

Il n'existe pas de relations connues entre les Mystères et la Roue de Fortune. Autant que possible, les Adoptés de l'Arcane X essaient d'éviter ce genre d'humains et n'en attendent rien de bon.

Les Templiers

L'histoire de la Roue de Fortune, comme celle d'autres Arcanes, est pleine de ces récits d'expéditions brutales et imprévisibles ayant pour but de s'emparer des connaissances Nephilim. L'Arcane X s'est toujours bien sortie de ses confrontations, lançant aussi souvent qu'il le pouvait les Templiers sur de fausses pistes, et préservant ses connaissances essentielles sans trop de difficultés.

Les Rose + Croix

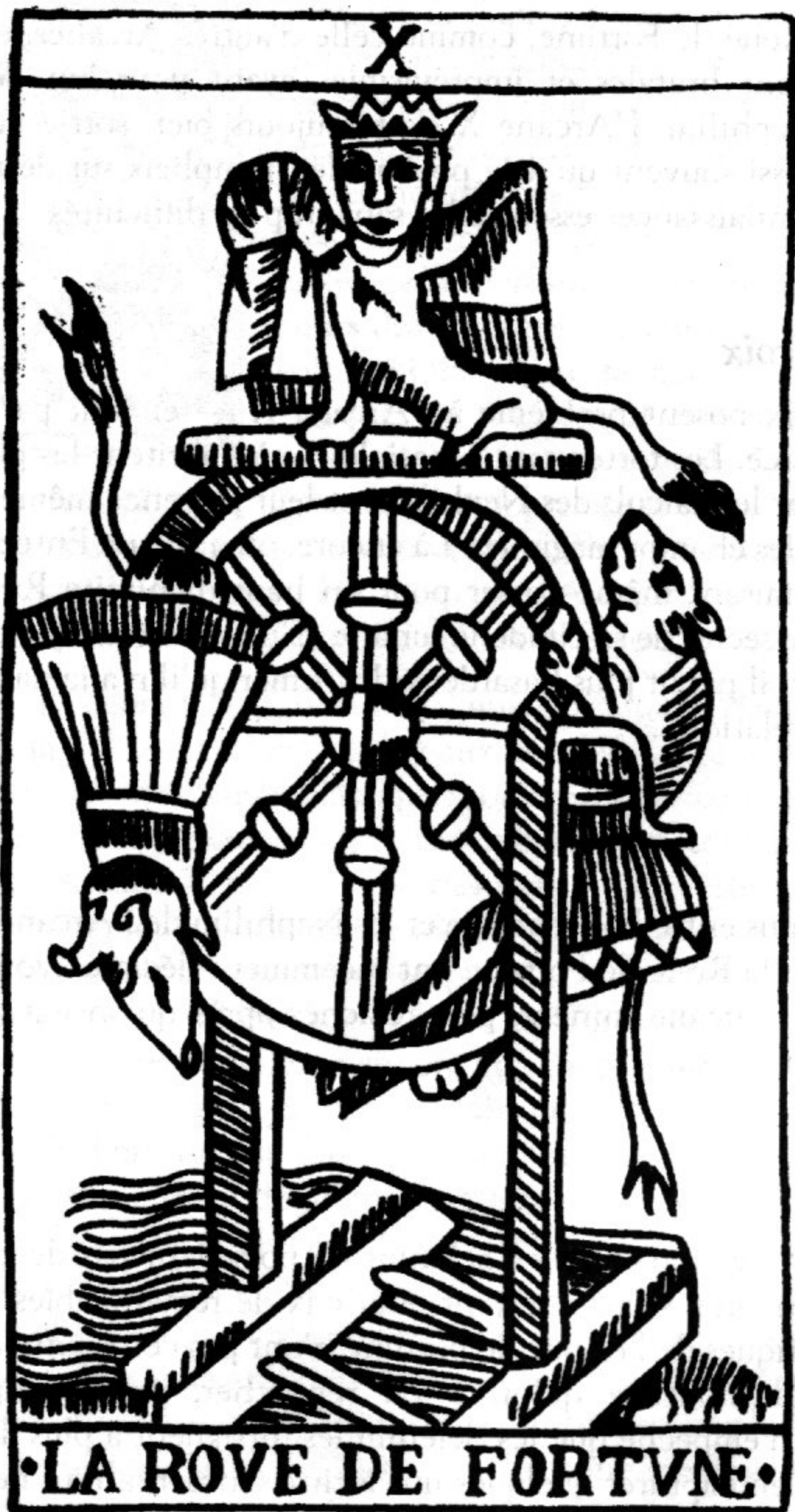
Les Rose + Croix posent problème à l'Arcane X — et tout particulièrement la branche de l'espace. Les forteresses " spatiales " où s'abritent les phalanstères de la Coupe perturbent les calculs des Nephilim, et leur présence même est une menace pour l'équilibre des champs magiques. Là encore, on a accusé Entée d'Orion de tous les maux — le faisant même passer pour un haut dignitaire R+C torturant des Nephilim dans le secret de sa citadelle lunaire. S'il est certain que d'Orion n'est pas un Rose + Croix, il paraît plus hasardeux d'affirmer qu'il n'a jamais entretenu avec eux la moindre relation...

La Synarchie

Pas de liens connus entre la Synarchie et les Nephilim de l'Arcane X, même si certains Adoptés de la Roue de Fortune ont récemment déclaré avoir été enlevés par des agents de cet arcane mineur, puis relâchés après qu'on eut pratiqué sur eux d'étranges expériences...

Les Selenim

Créatures secrètes et lunaires, les Selenim ne possèdent pas de contacts avec les Nephilim de l'Arcane X, mais restent pour eux de remarquables sujets d'observation. Les scientifiques de la Roue de Fortune n'ont pas cette sorte de curiosité malsaine et jusqu'au-boutiste qu'on a pu reprocher, par exemple, à ceux de l'Impératrice. Il n'empêche que les Selenim les intriguent à plus d'un titre, et qu'il leur est arrivé d'en capturer quelques-uns à titre d'observation. Les fils de la Lune Noire n'apprécient guère ces façons de procéder : certains d'entre eux sont venus proposer d'eux-mêmes aux Adoptés de l'Arcane X des pactes d'arrangement mutuel pour que cessent ce qu'il faut bien appeler des persécutions. Les pactes sont actuellement à l'étude.



•LA ROVE DE FORTVNE•

▣ CODEX NEPHILIM N°10 ▣

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 X: LA FORTUNE

“ L'essentiel est invisible pour les yeux ” dit le poète, et les Adoptés de la Roue de Fortune le savent bien, qui consacrent le plus clair de leur temps à répertorier, étudier et cartographier les champs magiques et les cycles planétaires.

Savants astrologues ou mystiques contemplatifs, les membres de l'Arcane X passent souvent pour d'inoffensifs théoriciens toujours plongés dans leurs calculs.

Pourtant, cette curiosité frénétique n'est pas seulement motivée par la soif de connaissance, mais comment évaluer la puissance de ceux qui chevauchent les comètes et s'unissent au cours des astres ?



NEPHILIM LE JEU DE RÔLE DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN

ISSN en cours

ISBN : 2-909934-60-8

PRIX : 35 F

