

20

19

18

17

16

15

14



la tempérance

le diable

la maison-dieu

l'étoile

la lune

le soleil

LE GRAND CODEX DES ADOPTÉS

Volume XIV

La Tempérance

Sommaire

Présentation.....	2
Adoption	3
L'esprit de la Lame	4
Histoire.....	5
Organisation	7
Initiation.....	12
Demeures philosophales	13
Pratiques.....	18
Figures	21
Intrigues	26
Relations.....	29

Crédits

Rédaction

NATHALIE ACHARD

Couverture

FRANCK ACHARD

Maquette

SIR HILL JOHNBACK

Collection dirigée par

STÉPHANE ADAMIAK

XUup release

Présentation

« Premier Axiome : la Bibliothèque existe ab aeterno »

J L Borges La bibliothèque de Babel

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

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

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

L'adoption



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

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

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

• *Le Stellaire*

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

• *La Compétence Arcanes Majeurs (Compétence ouverte)*

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

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

L'esprit de la Lame

La 14e quête : celle de la béatitude infinie.



Akhénaton, après avoir été profondément transformé par les quêtes précédentes, éprouva le besoin bien légitime de “reposer” son âme tourmentée. Il trouva ce répit dans la tempérance de cette 14e quête et décida d'en faire profiter tous les Nephilim.

Ceux de la Tempérance considèrent que tout être vivant, quelle que soit sa nature, fait partie intégrante du Macrocosme et mérite à ce titre d'être protégé. Ils soignent le corps et l'esprit des Nephilim (blessures magiques, “normales”, khaïba, malédiction Selenim), étudient de près la réincarnation et sont aussi très préoccupés par le sort des humains et celui de l'environnement. Qualité de l'écoute, compassion et sens des responsabilités sont les maîtres mots de leur credo.

Observons maintenant la Lame pour y déceler quelques éléments de compréhension. Elle représente une belle dame au regard triste vêtue d'une longue robe. Elle symbolise la compassion universelle que tous les êtres et tout particulièrement les Nephilim doivent éprouver les uns pour les autres et pour tous les êtres vivants qui les entourent. Elle a entre les mains deux pichets dont elle transvase le contenu (sans doute de l'eau) de l'un dans l'autre. Ce geste symbolise l'écoulement de la vie éternelle qu'il faut à tout prix préserver. Le liquide représente le flux de l'énergie magique qui au coeur de toute chose. Cette dame mélancolique possède également deux ailes angéliques dans le dos. C'est la représentation du calme, de la bonté et de l'élévation spirituelle des Nephilim de cette Lame qui se placent toujours “au-dessus” des conflits qui peuvent déchirer les leurs. L'observation prolongée de cette Lame emplit l'observateur d'une douce sensation de sérénité avec en contrepoint un léger sentiment de mélancolie angoissée. Pourquoi cette mélancolie angoissée ? Parce que côtoyer en permanence la détresse est une rude expérience, même pour les plus aguerris. Et puis aussi parce que la tâche est colossale et les progrès peuvent parfois paraître insignifiants, le “mal” (au sens large du terme) étant souvent bien plus tenace que le bien et la sérénité.

À noter dès le début que les Adoptés de cette Lame ne cultivent pas particulièrement les sciences occultes (sauf ceux qui travaillent sur les blessures magiques). Cela ne veut pas dire qu'ils s'en désintéressent, mais que cet aspect de l'Agartha n'est pas leur priorité.

Histoire



a Lame de la Tempérance a la particularité de ne pas prendre part activement aux grands événements “politiques” qui secouent la communauté Nephilim. Elle est cependant présente systématiquement en temps que médiatrice ou pourvoyeuse de réconfort. Depuis toujours, elle a conservé sa ligne de conduite et, sans forcément laisser de trace historique particulière, il faut bien comprendre que cet arcane est toujours là en arrière plan, attentif et prêt à voler au secours de tous ceux qui sont

dans la détresse. Nous nous contenterons d’appréhender les événements les plus marquants dans cet historique.

Avant la Chute

Avant l’Involution Angélique et la création des “ancêtres” des Arcanes Majeurs, les Kaïm sensibles à la philosophie de ce qui allait devenir la Tempérance se sont toujours fait remarquer par leur propension à faire don d’eux-mêmes. Ils offraient la puissance de leurs propres champs magiques à ceux qui faiblissaient, consolidaient l’édifice magique de la communauté, parfois au prix de leur sacrifice. Ils se sont toujours opposés aux Sauriens et, bien entendu, aux Dra-Ka-on qui n’étaient finalement que l’équivalent de notre Khaïba actuel. Au moment du projet du Sentier d’Or, ces Kaïm s’avérèrent plutôt enthousiastes et s’occupèrent surtout de donner aux humains des moyens efficaces pour se prémunir contre la faiblesse naturelle de leur corps et de leur esprit. Pouvant intervenir directement, sans passer par les “circonlocutions” du secret, ils faisaient des “miracles”. La légende ne parle-t-elle pas d’ailleurs d’êtres humains exceptionnellement robustes ?

La Chute

Comme tous les Kaïm, les précurseurs de l’Arcane XIV souffrirent profondément de leur déchéance, mais ils furent parmi ceux qui s’en remirent le plus vite, essentiellement par nécessité, à savoir celle d’aider les leurs. L’Orichalque faisait son apparition, les dégâts physiques autant que psychologiques étaient terrifiants, tous se tournèrent naturellement vers eux. Et ils tinrent le coup organisant rapidement des secours efficaces, faisant admettre au plus réticents l’incarnation dans un simulacre, promettant avec un bel optimisme que toute situation, même la pire, évolue à terme toujours dans le bon sens si l’on se donne la peine d’y travailler avec persévérance. Parer au plus pressé et penser à l’avenir furent immédiatement les deux consignes de ceux qui grossissaient leurs rangs. Le simulacre et l’environnement terrestre allaient devenir des composantes supplémentaires de leur existence, il fallait les intégrer et les respecter.

Carthage

Cette époque marque la première collaboration (et certains mauvais esprits pensent la dernière...) entre Selenim et Nephilim. Cette collaboration ne fut possible que grâce à l'entremise de la Tempérance. Cette dernière était très intéressée par les résultats des études qui devaient être faites sur les expériences des Selenim du Sombre Souverain masqués par le sanguinaire culte de Baal. De plus la Lame XIV fut très présente tout au long de ces dangereuses recherches qui constituèrent un véritable voyage au coeur des Ténèbres. Elles entraînaient beaucoup de dégâts parmi les rangs des Nephilim de bonne volonté. Mais de bien étranges événements eurent lieu qui virent la disparition de la Nef Lunaire et la perte importante des pouvoirs du Sombre Souverain. Ce fâcheux dénouement brouilla assez définitivement les relations entre Nephilim et Selenim. La Tempérance ne prit pas partie, soigna, observa les effets magiques (elle récolta beaucoup plus d'informations sur les Selenim qu'on ne le croit en général) et laissa, selon son expression, sa porte ouverte aux Selenim qui souhaitaient reprendre le dialogue.

L'incident Jésus

Formés à la base de disciples de Prométhée qui entendaient donner au monde un guide spirituel rassemblant humains et Nephilim sur un même chemin, le projet Jésus a vite été rejoint par des Adoptés de différents Arcanes dont la Tempérance. Ce projet coïncidait bien avec leur principe selon lequel l'Agartha ne serait accessible que par tous les Nephilim enfin unis aux humains (par l'esprit ? le corps ? le Ka-Soleil ?) dans une parfaite compréhension et une totale communion. De plus, le projet avait besoin des compétences médicales et des connaissances anatomiques des Adoptés de la Tempérance pour mener à bien leur affaire. On sait comment cela prit fin... La Tempérance, toujours capable de se remettre rapidement des revers de destin, fit un bilan exhaustif et tira des conclusions qu'elle considère toujours comme primordiales. Toute création artificielle risque de connaître la même destinée. Pour elle, la fusion doit se faire "naturellement" par osmose et pénétration mutuelle des essences. Ils y travaillent encore.

Les Temps modernes

Dix-neuf siècles se sont écoulés mais cela ne veut pas dire que la Tempérance n'a rien fait. Elle a continué à affiner ses théories, à compiler des informations et à aider les autres, Nephilim, Selenim et humains. Ces derniers ont fait des progrès techniques colossaux qui leur ont permis d'intégrer facilement des avancées médicales proposées par la Tempérance qui, elle-même, a su bien profiter des technologies nouvelles.

Les temps modernes vont également se caractériser par des guerres à l'échelle mondiale, des famines terrifiantes, des événements néfastes de masse qui nécessitent des moyens plus systématique. La Lame se structure de plus en plus sérieusement, et profitant pleinement du principe du Tribut du Guérisseur qui lui permet d'obtenir des soutiens précieux de tous types (matériel, argent, services...).

Enfin, les Temps Modernes marquent le début d'un phénomène certainement pas nouveau mais dont l'ampleur est, elle, complètement inédite : la pollution et la destruction de l'environnement. Rapidement, les Adoptés qui avaient été sensibles, à titre souvent simplement personnel, à l'évolution de la faune et de la flore tirent la sonnette d'alarme et créent un nouveau domaine d'activités pour protéger l'écosystème menacé : la section des Cousins. La synergie vitale Nephilim/Humains se voit associer une nouvelle composante en pleine détresse : l'environnement. Cette nouveauté n'a pas fini de faire parler d'elle.

Organisation



La Tempérance est l'un des Arcanes les plus anciens et les plus structurés du Tarot. Ces membres en tirent d'ailleurs une certaine fierté qui n'a cependant rien de l'arrogance. Même si dans leur rôle de sages-compréhensifs-qui-ne-jugent-pas, ils peuvent agacer quelques uns...

Les postulants

Ce sont tous ceux qui veulent être adoptés par l'Arcane et qui font leur période probatoire comme décrit dans le paragraphe de l'initiation. Ils sont nombreux et représentent une force non négligeable pour cette Lame. Même si leurs conditions de travail ne sont pas faciles, ils sont respectés et appréciés pour leur démarche. Les postulants sont invités à développer leurs compétences, à suivre les enseignements qu'on leur prodigue, tant en passant des tests réguliers. Outre la formation, l'Arcane n'hésite pas à enseigner tous les sorts de soins possibles à ses postulants. Même si un candidat à l'Adoption quitte l'Arcane, les sorts qui lui auront été enseignés serviront toujours l'intérêt de la Tempérance.

L'usage de sorts curatifs est aisé en présence des humains. En effet, ce type de magie peut aisément passer pour ce type de don dont font preuve certains guérisseurs. Par simple imposition des mains ou tout autre rituel ayant du sens pour celui qui en bénéficie, les Adoptés sont capables de connaître la nature du mal dont souffre un être vivant (les animaux sont aussi concernés) et d'y parer dans la mesure de leurs moyens.

CONDITION : CONN. ARCANE XIV 10 %

Les novices

Ce sont les Adoptés qui font maintenant leurs preuves au sein même de la Lame. Leur sort n'est pas plus facile que celui des postulants, mais ils ont la satisfaction d'avoir été adoptés par la Lame. Ils perfectionnent leur connaissance et la magie curative sur le terrain ; ils améliorent leur connaissance générale dans tous les domaines de l'initiation. Ces quelques années leur permettent de choisir en connaissance de cause leur domaine de spécialisation.

CONDITION : CONN. ARCANE XIV 20 %, DEUX SORTS DE GUÉRISON

Les guérisseurs

C'est le moment crucial où, par l'expérience qu'ils ont accumulée, par leur goût propre et leurs dons spécifiques, les Adoptés choisissent la section dans laquelle ils souhaitent travailler : les Frères (soin des Nephilim), les Hôtes (les humains) ou les Cousins (faune et flore). Attention, cela ne veut pas dire qu'ils se désintéresseront du travail des autres groupes. Il peut leur arriver de coopérer et même de se consacrer pleinement à une action concernant seulement une section qui n'est pas la leur. Cette affiliation signifie essentiellement qu'ils se spécialiseront dans leur section de prédilection et qu'ils auront accès à un maximum d'informations et de savoir concernant leur domaine d'activité propre sans se fermer aux autres.

Outre tous les aspects classiques de l'initiation, les membres de la Tempérance encouragent le développement de l'Empathie chez leurs Adoptés.

CONDITIONS : CONN. ARCAINE XIV 40 %, EMPATHIE 60 %, KA 30

L'HEMPATIE

L'empathie. C'est un don que tout le monde possède à plus ou moins grande échelle. Certains, Nephilim ou même humains, ont une empathie "naturelle" importante. Ce talent peut être développé par les guérisseurs et augmentera d'année en année avec la pratique, à raison de 5 % par année d'exercice. L'Empathie permet ainsi d'amplifier dans des proportions exceptionnelles la capacité "d'écouter" des sentiments des autres. Comprendre ce qu'un Nephilim ou un humain ressent sans forcément l'exprimer, percevoir les non-dit, décrypter le sens du langage non verbal, trouver du sens dans les comportements pour cerner la personnalité ou les conflits intérieurs qui peuvent hanter un esprit. Encore une fois cela peut concerner également l'environnement, les animaux, la flore, qui "dégagent" une énergie spécifique, brute et très complexe à identifier, selon les circonstances. À un haut niveau ce pouvoir est très perturbant. Il oblige les Nephilim guérisseurs à se fabriquer un système de protection pour filtrer ce qu'ils perçoivent involontairement car cette méta-communication ne s'arrête jamais d'elle-même.

Les maîtres de vie

Pour devenir maître de vie et être donc en général à la tête d'un hospice, il faut avoir passé plus d'une fois brillamment le Compator. Une première fois, pour accéder au titre, et ensuite tous les cinq ans. En, effet, en plus du travail quotidien d'aide, de soutien et de guérison, le maître de vie doit assurer des fonctions de gestion et de management importantes. Ce travail "administratif" peut cependant l'éloigner de l'essence première de la Lame : la compassion, le contact avec la douleur et la détresse et le don de soi. C'est pourquoi, non seulement un maître de vie doit continuer à pratiquer, au sens médical du terme, mais il doit également tester régulièrement sa capacité à prendre sur lui la douleur des autres (d'où les tests réguliers de Compator). Les maîtres de vie se voient également enseigner un pouvoir spécifique à la Tempérance, celui de la suggestion orientée.

LA SUGGESTION ORIENTÉE

La suggestion orientée. Elle s'apparente à l'hypnose telle que la pratiquent certaines écoles psychanalytiques. C'est une sorte de plongée dans l'inconscient ou de la conscient masqué d'un Nephilim ou d'un humain (c'est moins directement utile pour ceux de la section des Cousins). Cette plongée a pour but de ramener progressivement à la surface ce qui est enfoui, pour faire prendre conscience des problèmes au malade, réparer au grand jour, enfin "exorciser" le patient. C'est un pouvoir dangereux qui peut délivrer ainsi dans l'esprit d'un patient des monstres incontrôlables qui peuvent mettre en péril sa santé mentale plutôt que la sauver. Il doit être donc utilisé avec précaution et présuppose une bonne connaissance de l'esprit et de ses rouages pour être manier avec talent. C'est pour cela que ce n'est pas avant le niveau de maître de vie qu'il est enseigné.

Par la suite, l'élévation dans la connaissance et les secrets de la Lame ne sont plus qualifiés. Les plus anciens et les plus importants sont toujours appelés maîtres de vie, comme un guérisseur nouvellement promu. C'est une forme simple mais efficace d'humilité. Cependant, on se doute bien que leur pouvoir et leur sagesse sont naturellement induits par leurs responsabilités de plus en plus importantes.

CONDITIONS : CONN. ARCANE XIV 60 %, KA 50, EMPATHIE 100 %

Les itinérants

Les itinérants ne sont pas à proprement parlé intégrés dans la hiérarchie. Un novice, un guérisseur ou même un maître de vie (même si c'est plus rare) peut être itinérant. C'est plus un choix spécifique de fonctionnement. Pratiquement tous les Adoptés de la Lame ont été quelque temps itinérants. Mais certains veulent le rester. Ce sont des Nephilim qui voyagent de pays en pays, toujours rattachés à une section, mais également toujours prêts à intervenir dans les domaines d'activités des autres sections, là où l'on a besoin d'eux, répondant immédiatement à toutes les demandes. Etrangers aux plans à long terme, le lundi en Afrique, le mercredi en Asie puis en fin de semaine à nouveau en Afrique, ils gèrent les urgences. Ce sont également de précieux pourvoyeurs d'informations et d'excellents médiateurs dans des cas de conflits entre Nephilim. Croiser le chemin d'un Itinérant est toujours bénéfique.

CONDITION : ADOPTION

LES 3 SECTIONS

Les Frères

Cette section s'occupe de la santé physique et mentale des Nephilim. Les Adoptés des Frères guérissent les blessures magiques (et les "naturelles", mais dans ce cas, c'est de la médecine traditionnelle sur laquelle nous ne nous étendrons pas) et les "dérangements" propres aux Nephilim à savoir le khaïba et la malédiction Selenim.

Les blessures magiques. Les principales sont dues à l'Orichalque mais il en existe en fait beaucoup plus que l'on pense car certains humains maîtrisent des techniques redoutables pour altérer le pentacle des Nephilim. La guérison des blessures magiques (surtout celles provoquées par l'Orichalque) nécessite l'utilisation de ce que l'on appelle des terres rares. Sortes de sédimentations naturelles, elles ont la particularité d'avoir évolué avec le temps au coeur même d'un nexus. Les Adoptés de la Tempérance travaillent d'ailleurs régulièrement avec ceux de la Roue de la Fortune pour repérer les endroits favorables aux terres rares.

Le Khaïba. Ceux de la Tempérance n'hésitent pas à coopérer avec ceux de la Force pour enrayer les effets dévastateurs du Khaïba. Le savoir-faire spécifique de la Tempérance est apparenté à la psychanalyse des humains. Cependant, cette base de travail qui a pour but de consolider l'édifice, de découvrir d'autres points faibles, de chasser d'autres "démons" cachés n'est pas suffisante. (Ils font souvent l'analogie avec une plaie de vilaine allure mais globalement fermée qui, à la faveur d'un coup de bistouri qui se veut salvateur, laisse apparaître une infection bien plus grave qui empire au contact de l'air). Les Adoptés utilisent également la force de l'empathie,

leur pouvoir de suggestion orientée et sacrifient de leur propre énergie pour renouveler celle du Nephilim "malade". Le processus de guérison est relativement long tout en restant proportionnel à la gravité de l'affection. Mais de façon générale, ils préfèrent prendre des précautions car il peut arriver que le khaïba se transfère du malade au guérisseur.

Les Selenim. Ce sujet est récemment devenu délicat alors que l'arcane de la Mort a dernièrement pris contact avec le Tempérance. Cette dernière a accepté de les rencontrer, en respect de son absolu principe d'ouverture. L'on ne sait pas encore quelles seront les conséquences de cette entrevue. Toujours est-il que la Lame XIV a toujours très clairement exprimé le fait qu'elle considérait les Selenim comme des Nephilim malades au même titre que ceux blessés par Orichalque ou que les khaïba, et que dans ces conditions, elle se penchait sur le problème pour trouver une solution. Pour le moment, c'est tout ce que l'on sait officiellement, même si on raconte que des travaux seraient en passe de donner des résultats (cf. l'Institut de la Sérénité).

Il faut bien comprendre que l'idée maîtresse de la cette section, en complète synergie avec les principes de la Lame, est celle de l'intégrité Nephilim. Ils leur semble effectivement qu'en contribuant à retrouver la pureté magique des Nephilim, ils pourront favoriser le retour à leur ancienne forme et à la restitution de leur essence première.

Les Hôtes

Cette section s'occupe de la santé physique et mentale des humains dont celle des simulacres de façon un peu indirecte. Dans la logique du respect de la vie et des équilibres, les Adoptés de la Lame doivent s'occuper des humains. C'est d'ailleurs à la Tempérance que l'on doit la création d'organismes d'entraide médicale (nationaux ou internationaux dont certains très connus) et même des avancées majeures dans les techniques médicales. Ne dit-on pas, par exemple, que c'est un Adopté des Hôtes qui aurait souffler à "certains" les techniques de la psychanalyse et de l'hypnose. N'oublions pas que Sigmund Freud a adapté les principes de la Ka analyse (pour soigner le Khaïba) en l'appliquant au Ka-Soleil qu'il a nommé Libido, cette énergie sexuelle qui serait le moteur des actions humaines en opposition à la pulsion Thanatos - lointaine réminiscence de la contamination par la Lune Noire ? - qui en serait le frein et la destruction. Nous ne manquerons pas de citer également cet autre humain devenu très célèbre qu'un Nephilim de la Tempérance aurait mis sur la piste de la pénicilline...

Ainsi donc, les Adoptés qui ont choisi cette section prêtent main forte aux initiatives des hommes et des femmes de bonne volonté pour contrer des catastrophes ou pour les faire avancer sur les chemins incertains de la recherche.

Ainsi en donnant aux humains les moyens de maîtriser leur existence et d'être moins vulnérables aux impondérables inhérents à la faiblesse de leur enveloppe charnelle, ces derniers, plus "résistants", pourront alors devenir des interlocuteurs de qualité enfin prêts à assumer, sans danger pour eux ni pour les Nephilim, une nouvelle expérience du type Sentier d'Or.

Les Cousins

Cette section s'occupe de la protection et de la mise en valeur de l'environnement tout particulièrement de la faune et de la flore. On pourrait maintenant l'appeler de façon usuelle l'écologie, toujours dans la ligne idéologique de la Tempérance concernant les équilibres vivants et leur préservation. Avant la révolution industrielle, cette section (qui n'existait pas vraiment de façon formelle) avait surtout un rôle d'observateur, de compilateur de connaissances. Elle était d'ailleurs englobée dans celle des Hôtes et elle n'occupait que très peu d'Adoptés à plein temps. Puis, à partir du XIXe siècle, apparaissent les usines, les trains, puis les voitures, les avions... la fabrication d'objets à grande échelle... l'invention des matières plastiques, des sources d'énergie polluantes... la consommation de matières premières sans discernement... l'explosion démographique des villes de plus en plus tentaculaires... et la liste pourrait être plus longue.

Cette section est alors devenue un atelier de travail comme les deux autres car, de façon évidente, l'écosystème, d'année en année, était de plus en plus danger.

Leur action prend d'abord la forme d'un travail d'observation et de prospective pour déterminer quels sont les endroits les plus gravement touchés, quelles sont les espèces en voie de disparition, quels sont les projets humains à venir qui peuvent mettre la planète en péril. Mais les Adoptés interviennent également directement en transmettant ces informations souvent vitales à des organismes humains de protection de l'environnement fortement "inspirés" par les Adoptés de la Tempérance. Ils interviennent également depuis peu encore plus directement (et cela n'est pas forcément du goût de tout le monde au sein même de l'Arcane. cf. le chapitre traitant du responsable de la section, Stan Gorchi) en montant de véritables expéditions s'apparentant à de l'écoterrorisme sur les sites les plus sensibles. Depuis peu, certains essaient aussi de mettre en place une sous-section plus politique (qui fait elle aussi grincer certains des dents) visant à créer des groupements d'intérêt suffisamment forts pour faire pression et contrecarrer des projets industriels ou énergétiques considérés comme dangereux.



Initiation



Le dévouement étant au centre de la problématique de cette lame, il est évident que les candidats Nephilim doivent faire preuve de leur engagement en acceptant de devenir pour un temps assez long (de 5 à 10 ans !) de simples assistants. Pendant cette période probatoire, on leur confie uniquement des tâches difficiles, voire traumatisantes.

Rester des jours durant dans la même pièce qu'un Nephilim gravement touché par le Khaïba pour monter la garde, faire la toilette des malades les plus impotents, aller sur les lieux des accidents pour "ramasser" les blessés les plus graves, rester au chevet de ceux qui nécessitent une surveillance accrue des nuits complètes à guetter le moindre changement de respiration, assister dans leurs derniers instants ceux que la lame n'aura pas pu sauver... Tout ceci dans une ambiance sans prise affective, sans jamais recevoir un mot de remerciement, de reconnaissance ou, justement, sans bénéficier un seul instant de la compassion des siens.

Cette méthode est normale si l'on comprend que le candidat doit prouver sa capacité à se dévouer pour les autres sans en attendre une rétribution quelconque, si ce n'est sa propre satisfaction à surmonter toutes les difficultés, tous les traumatismes. À noter que cette "mise en scène" n'exclut pas une réelle reconnaissance de la lame pour ceux qui se dévouent ainsi tout au long de cette éprouvante épreuve probatoire.

Selon le degré d'implication du postulant et sa facilité à dépasser la douleur de cette "traversée du désert", ses pairs peuvent décider d'écourter cette période d'essai (mais elle ne dure jamais moins de 5 ans) et demandent au candidat de faire preuve de ses capacités en Médecine et en Psychologie par le biais d'une épreuve théorique classique doublée d'une autre, pratique et extrêmement ardue puisque de la compétence du candidat va réellement dépendre la vie ou l'équilibre psychologique (le candidat fera ses preuves dans la discipline qu'il maîtrise le mieux) d'un patient.

Si le candidat passe brillamment toutes ces épreuves, il est admis dans la lame et fait un triple serment l'engageant : premièrement à prêter assistance à tout Nephilim atteint dans son corps et dans son âme, deuxièmement à veiller sur les humains et leur faire profiter de ses compétences, troisièmement (et cet aspect de leur sacerdoce est très peu connu) à protéger l'environnement, la faune et la flore qui font de façon intrinsèque partie de l'équilibre du monde.

Ce serment (principe de lien par la parole qui sera à l'origine du célèbre serment Hippocrate) dit :

"Je jure sur la Raison et le Sentiment qu'en toutes circonstances et en tous lieux, sans discrimination aucune et dans la limite extrême de mes capacités, je porterai secours à mes frères Nephilim, je donnerai aux humains les moyens de survivre et je protégerai la faune et la flore dont nous avons tous la responsabilité."

Mais ensuite, même si le serment reste valable pour tous les Nephilim de la Tempérance, le candidat heureux va choisir effectivement l'une des trois branches : Nephilim, humain, environnement, en fonction de ses compétences, de ses aspirations et surtout de l'avis de ceux qui lui auront fait passer le test.

Par la suite, le Nephilim se verra confier des tâches de plus en plus complexes et responsabilisantes en fonction de ses compétences et des résultats à l'épreuve du Compator communément appelé le test de la Compassion (Cf. Les Pratiques).

Demeures philosophales

Les Hospices



u sein même des sections, on trouve ce que l'on appelle des Hospices (ou des Havres). Ce sont des collèges spécialisés organisés en fonction des sections dans lesquels choisit d'entrer. En gardant à l'esprit la nécessité d'universalité de sa démarche altruiste, le Nephilim a alors pour mission d'affiner le plus possible ses connaissances spécifiques au sein de son collège de prédilection. Nous citerons ici les principaux. En plus de ceux-ci, il en existe des dizaines d'autres qui peuvent réunir que 2 ou 3 Nephilim et qui travaillent dans des domaines d'actions extrêmement pointus souvent consacrés à des difficultés très localisées.

Section des Frères

L'hospice de la narcose. Petit rappel : la narcose est l'état d'un Nephilim qui est obligé de quitter son simulacre tout en ne pouvant pas réintégrer sa stase. Comme dans le cas d'un coma profond, il convient de maintenir une vie "cérébrale" (celle du Ka en réalité) en lui insufflant le Ka des Nephilim qui le soignent, mais ce n'est qu'une procédure d'attente. Parallèlement, ceux de la Tempérance, font réintégrer le Nephilim dans sa stase selon un procédé complexe et long. Le pourcentage de réussite est de l'ordre de 60 %, mais la Tempérance pense qu'il y a encore beaucoup à faire pour améliorer cette technique.

Ensuite les stases sont mises en lieu sûr dans l'attente d'une incarnation ultérieure. Actuellement les stases "stockées" ont été rapatriées sur le lieu du projet Phoenix (cf. les Intrigues) pour leur assurer une incarnation dans des clones dès la fin des catastrophes de l'Apocalypse. Mais à la demande des proches du Nephilim "narcosé", la Tempérance leur remet les stases pour leur permettre d'offrir à leur patient un nouveau simulacre. De façon générale également, cet hospice travaille sur les phénomènes de réincarnation Nephilim pour en codifier au mieux les procédures afin de la rendre de plus en plus simple et sûre. Il travaille aussi en relation avec l'hospice du Ka-Soleil pour tenter de faire des corrélations avec l'hypothétique réincarnation humaine et celle bien réelle des Nephilim...

DOMICILIATION : SUISSE.

L'hospice du khaïba. Cette transformation néfaste du Ka du Nephilim qui le mène à la folie préoccupe beaucoup ceux de la Tempérance qui y voient un frein majeur pour redevenir ce qu'ils étaient et atteindre l'Agartha. Selon eux, tant que certains frères se laisseront déborder par leur côté "obscur", l'Agartha restera inaccessible pour tous. En effet, ces Adoptés sont également persuadés que l'accession à l'Agartha ne peut se faire que tous ensemble et non pas séparément.

Les méthodes de guérison procèdent de la magie (par substitution du ka endommagé avec le ka "intact" de celui qui opère) et également par un suivi psychanalytique

qui vise à comprendre comment les Nephilim touchés par la Khaïba en sont arrivés là et éviter des rechutes.

DOMICILIATION : VIENNE.

L'hospice des Selenim. Ce qui vaut pour le Khaïba (à savoir le fait que leur dégénérescence est un obstacle majeur à l'accession par toute la communauté Nephilim à l'Agartha) vaut bien entendu pour le problème des Selenim. L'hospice des Selenim est ouvert à tous ceux de la Lame XIII qui désirent parler avec la Tempérance, et éventuellement trouver un remède à leur transformation. La rencontre à venir avec les Selenim aura lieu semble-t-il dans cet hospice. Mais il y a bien entendu également l'hospice très secret de la Sérénité (cf. les Intrigues) qui travaille semble-t-il plus "au corps" le problème Selenim.

DOMICILIATION : BUDAPEST.

L'hospice des métamorphes. On s'y préoccupe tout d'abord de la nature même de la métamorphose, son fonctionnement et les méthodes pour la favoriser tout en masquant les inévitables bizarreries qu'elle entraîne. Car il n'est pas rare que des Nephilim troublés par leur transformation ou handicapés socialement par celle-ci mutilent leur métamorphe. Il est évident que la Tempérance est là pour soigner les dégâts que cela implique, mais aussi pour apprendre aux Nephilim à assumer pleinement leur identité, donc leur métamorphe en attendant de pouvoir en atténuer les effets sans brider la véritable essence Nephilim. Pour la Tempérance le métamorphe est partie intégrante de l'identité Nephilim : il ne doit pas, lui non plus, être perverti.

DOMICILIATION : VENISE.

L'hospice de l'Orichalque. Ceux qui y travaillent sont les Adoptés de la Lame les plus téméraires. Non seulement les blessures infligées par l'Orichalque sont terribles et peuvent perturber par leur horreur l'équilibre même des soignants. De plus, ces Adoptés sont souvent amenés à fréquenter d'assez près ce terrible métal pour en cerner les propriétés et trouver des méthodes de plus en plus efficaces et de plus en plus faciles à mettre en oeuvre pour en contrer les effets. C'est pourquoi, dans les caves de cet hospice, on trouve des terres rares mais aussi des objets en Orichalque. Véritable centre de "réanimation" pour les Nephilim, il est doté de moyens de communication et de transport très perfectionnés permettant d'intervenir dans les meilleurs délais aux quatre coins du monde.

DOMICILIATION : BUENOS AIRES.

L'hospice des blessures magiques. C'est dans cet hospice que l'on trouve les Adoptés de la Lame les plus férus de sciences occultes. Ils travaillent souvent avec l'Impératrice qui leur fournit des renseignements intéressants sur la nature des sorts qui peuvent affecter les Nephilim. Tant et si bien qu'un département de cet hospice se consacre intégralement à la "recherche fondamentale" et élabore lui-même des sorts pour contrer efficacement des effets magiques. Ils veulent ensuite, comme il se doit les divul-

guer à la communauté Nephilim pour assurer à tous une sécurité renforcée.

DOMICILIATION : ROME.

Section des Hôtes

L'hospice de l'Ombre. L'Ombre est l'état d'un Nephilim lorsqu'il a perdu le contrôle du corps humain dans lequel il s'incarne. C'est une affection qui arrive lorsque le Ka-Soleil de l'humain est particulièrement fort et lorsque le Nephilim a commis une maladresse en utilisant les compétences de son hôte humain.

Cet hospice a toujours fait partie de la section des Frères. Mais depuis une vingtaine d'année (c'est à dire depuis l'arrivée d'Hélène Vidal à la tête de la section des Hôtes), cet hospice concerne maintenant cette section. Pour la Tempérance, cet état d'Ombre n'est pas forcément néfaste s'il se fait dans de bonnes conditions. Un Nephilim qui vient pour se faire soigner recevra donc les soins nécessaires. Mais on lui proposera également d'apprendre à maîtriser ce passage si il le souhaite. Cela nécessite un suivi analytique important qui a déjà donné de bons résultats.

DOMICILIATION : PARIS.

L'hospice du simulacre. Cet hospice se préoccupe de la santé aussi bien physique que psychique du simulacre. Mais de fil en aiguille, tout humain étant un simulacre en puissance et participant autant que les Nephilim à l'équilibre du Cosme, il s'occupe de la santé de l'humanité en général. Cela répond également à un sentiment de plus en plus profondément ancré dans les principes de la Lame. La Tempérance pense en effet que l'amélioration de l'état de l'humanité (à travers une maîtrise de son corps et de son esprit) est également une condition importante d'accession à l'Agartha.

DOMICILIATION : MADRID.

L'hospice du Ka-Soleil. Cet hospice est l'émanation logique du principe de corrélation entre l'humanité et l'Agartha. Les Adoptés y travaillent sur le Ka-Soleil. Ils pensent pouvoir un jour prouver que les humains connaissent également un cycle de réincarnation comme les Nephilim. Nous noterons que les croyances humaines ayant trait à la réincarnation mettent également au centre de leur problématique mystique la compassion... Si effectivement cette réincarnation existait, cela placerait les humains dans une position très délicate par rapport aux Nephilim qui s'incarneraient eux-mêmes dans un être qui lui-même se réincarnerait... Pourquoi ne pas envisager alors que la pièce manquante de cette réincarnation humaine non divulguée pourrait également être celle qui manque dans la quête de l'Agartha. Sans oublier que l'on pourrait également imaginer que cette réincarnation enfin découverte rapproche suffisamment les humains des Nephilim pour que ces derniers, après avoir bien intégré la nature du simulacre puissent enfin "récupérer" le Ka-Soleil tant convoité.

Cet hospice a essentiellement des fonctions de recherche, mais il peut également seconder l'hospice du simulacre si les affections physiques ou psychiques des humains nécessitent des manipulations sur le Ka Soleil.

DOMICILIATION : LASSA.

Section des Cousins

L'hospice de Diane. Il réunit toutes les compétences de la Lame en terme de connaissances vétérinaires, éthologiques etc. On y compile l'information, on y fait des prospectives, on y suit l'évolution des espèces et tout particulièrement de celles en voie de disparition. On intervient parfois pour sauver un dernier couple (ou même plus, cf. l'intrigue du projet Phoenix), ou pour stopper une épidémie animale qui pourrait mettre en danger l'écosystème.

DOMICILIATION : LONDRES.

L'hospice Vert. Même travail que celui de l'hospice de Diane mais sur la flore.

DOMICILIATION : ABIDJAN

L'hospice du Cosme. Cet hospice se concentre sur un travail plus global d'analyse des données recueillies par les deux précédents hospices. C'est lui qui souvent leur donne même leurs ordres de mission. C'est également par l'intermédiaire de cet hospice que la section influence les organismes écologiques et se lance depuis peu dans l'écoterrorisme et la création de groupements d'intérêts pour faire pression sur les gouvernements. On leur a reproché de ne s'occuper que des animaux et des plantes alors depuis quelques temps, les Adoptés de cet hospice sont de plus en plus en contact avec les sections des Frères et des Cousins pour intégrer "objectivement" (et pas seulement comme des prédateurs toujours hostiles) ces deux composantes somme toute fondamentales à l'équilibre écologique.

DOMICILIATION : BONN.

En dehors de ces hospices qui sont les plus représentatifs et les plus pointus dans leur domaines d'activité, il est tout à fait possible de trouver partout dans le monde des organismes de la Tempérance capables d'apporter à tout instant l'aide minimale indispensable pour résoudre tous les problèmes de santé au sens large du terme.

HOSPICES COMMUNS AUX TROIS SECTIONS.

Les hospices du sacrifice. Ces hospices peuvent être comparés aux banques de sang mises au point par les humains. Comme on peut le constater bien vite lorsque l'on se penche sur les méthodes de travail de la Lame, on se rend compte que le Ka est une composante fondamentale dans beaucoup de soins. Outre le Ka que ceux qui soignent sacrifient pendant le processus curatif, il est parfois nécessaire de faire appel à du Ka supplémentaire.

Ces hospices prennent alors toute leur importance puisque que le sacrifice est celui du Ka. Tous les Nephilim le désirant peuvent aller faire don de quelques points de Ka, mais il s'avère que c'est essentiellement ceux de la Tempérance qui alimentent la banque.

DOMICILIATION : UN PEUT PARTOUT DANS LE MONDE. ON PEUT EN DÉNOMBRER UNE DIZAINE.

Les hospices de la conciliation. Les Adoptés de ces hospices remplissent des fonctions diverses d'aide aux trois composantes de l'équilibre (Nephilim, humains, écologie) selon leurs compétences et leur sensibilité. Mais ils sont également toujours prêts à servir d'intermédiaires dans des situations délicates qui peuvent opposer des Frères (ou même des Hôtes). Fins diplomates, analystes redoutables, ils font preuve d'une qualité d'écoute et d'une empathie hors du commun doublées d'un don pour la communication qui en font des médiateurs très recherchés.

DOMICILIATION PRINCIPALE : COPENHAGUE. ON PEUT RECENSER UNE DIZAINE D'ANTENNES À TRAVERS LE MONDE.



Pratiques

Le Compatior



orsqu'un Adopté de la *Lame* semble avoir parcouru un chemin personnel conséquent et acquis des connaissances formelles dans son domaine d'activité qui en font un spécialiste de plus en plus écouté, ses pairs peuvent décider de lui faire passer le Compatior pour l'initier plus avant dans la connaissance de la *Lame* et l'apprentissage du savoir propre à sa branche d'activité privilégiée. L'épreuve est basée sur un principe très simple. Compatir, c'est souffrir avec, prendre sur soi une partie de la douleur de la victime pour l'alléger et lui donner la

force de sortir de sa détresse. Les responsables de l'épreuve, grâce à leur pouvoir de suggestion orientée vont faire remonter à la surface de l'esprit du candidat des scènes de malheurs, de misère, de catastrophes qu'il a pu rencontrer dans sa vie ou même lors de la vie de son simulacre. Ce face-à-face un peu spécial doit concerner tous les domaines d'activité de la *Tempérance* (un membre du groupe spécialisé dans les *Nephilim* subira également le spectacle de la détresse humaine, une catastrophe écologique autant que celui de l'un des siens en difficulté). Ce qu'il y a de terrible dans cette épreuve, c'est que normalement elle échappe complètement à la volonté du candidat. Bien entendu, il exprimera ses intentions pour aider les acteurs en difficulté, mais ce n'est pas cet aspect là de l'épreuve qui intéressera le jury. Tout au long de sa confrontation avec le désespoir des autres, c'est surtout son pentacle qui sera observé, son énergie magique. Si le *Nephilim* est réellement lui-même en état de souffrance (prenant celle des autres sur lui), il donnera son énergie pour consolider la défaillante des victimes. Cela se traduira toujours par la «fonte» d'un point de *Ka* lors de l'épreuve. Si le *Nephilim* a bien fait ce don, en général involontairement, il est capable de véritable compassion et il peut donc accéder aux savoirs supérieurs et à quelques secrets de la *Lame*.

Le tribut du guérisseur

La *Tempérance* n'est absolument pas une *lame* politique ou de pouvoir. Son sens du sacrifice, de l'abnégation, son devoir de service et de neutralité n'ont jamais été mis en doute depuis qu'elle existe. Même les esprits les plus chagrins ne trouvent rien à redire si ce n'est que «ces *Nephilim* là sont bien trop polis pour être honnêtes» paraphrasant un célèbre dicton humain. Tant est si bien que même la tradition du tribut est vécue par tous comme normale et pas du tout inquiétante. Son fonctionnement est très simple : lorsqu'un *Nephilim* se fait guérir par un membre de la *Lame*, il contracte une dette. Cela veut dire que la *Tempérance* pourra un jour venir lui demander un service (toujours strictement et honnêtement proportionné à la difficulté à le guérir). Ces services ne vont jamais à l'encontre des intérêts du *Nephilim* débiteur. Ils ne mettent jamais sa vie ou son équilibre en danger (a priori pour ce que les Adoptés de la *Lame* en savent au moment où ils le demandent). Et si ils semblent trop contraignants au débiteur, ils sont abandonnés au profit d'un autre service ulté-

rieur. Dans beaucoup de cas, l'implication personnelle des Nephilim de la Lame pour sauver l'un des leurs est importante. C'est une façon de leur rendre hommage. La Lame s'est donc ainsi créé un réseau de solidarité qu'elle peut à tout instant activer selon ses besoins à travers le monde entier. Rappelons que cette pratique est tout à fait acceptée dans la communauté Nephilim. Si certains refusaient de s'y soumettre, ils ne risqueraient pas de ne plus pouvoir avoir accès aux soins de la Lame, mais ils se mettraient de fait en marge de la communauté Nephilim portant ce refus de coopérer avec la Tempérance comme une marque honteuse. En ce qui concerne la guérison des hommes et de l'écosystème, c'est le même principe. Sous forme de contrats moraux, les humains profitent des capacités des Nephilim de la Lame en échange de services variés ou le plus souvent de biens matériels que les Nephilim de la Lame n'ont pas le temps d'acquérir.

Le temps de la Compensation

Comme on a pu le constater tout au long de cette lecture, les Adoptés de la Tempérance sont souvent dans l'obligation de perdre des points de Ka. Outre la récupération "normale", ils sont également obligés de se refaire eux-mêmes une santé régulièrement car à force de donner de leur énergie pour renforcer celle de ceux qui sont en difficulté, ils peuvent eux-mêmes se retrouver en situation critique. Des accidents regrettables et tragiques ont déjà eu lieu. Ainsi des guérisseurs ne comptant plus leurs efforts lors de catastrophes terribles finirent eux-mêmes khaïba, sinistre ironie du sort...

C'est pourquoi, les Adoptés qui ont beaucoup donné d'eux-mêmes doivent s'accorder quelques jours de repos et procéder à la Compensation. C'est une stricte obligation au sein de la Lame. Chaque adopté éprouvé par son service auprès de l'Arcane faire cela dans n'importe quel endroit du globe. Il faut simplement qu'ils soient assurés d'une journée et d'une nuit de calme complet pour faire le vide en eux et se laisser pénétrer, dans la sérénité et la plus totale confiance, par la force qui leur manque. Une pratique qui intrigue beaucoup car effectivement au bout de ce temps "réglementaire" l'Adopté retrouve un nombre de points de Ka équivalent au modificateur astrologique du jour (hormis les samedi et dimanche, et jusqu'à hauteur de son score normal).

Une observation poussée du flux et du reflux des champs magiques au moment de ces Compensation, doublée d'une solide connaissance en la matière (connaissance que maîtrise par exemple les Adoptés de la Roue de la Fortune) permettrait de constater que l'Adopté de la Lame se trouve baigné pendant tout ce temps dans un halo d'énergie, halo "nourri" par une colonne de lumière qui part vers l'horizon... Et si l'on se mettait en tête de suivre cette colonne, on arriverait à... Epidaure ! (Pour plus d'informations, se reporter au chapitre des Figures et plus particulièrement à celle du Prince de l'Arcane).

Les interdits ou la juste colère de la Tempérance

Lorsqu'un Nephilim fait appel aux services de la Tempérance pour un problème de santé grave (santé physique et mentale), il lui est expressément demandé au terme de sa guérison de ne plus jamais (sauf circonstances incontrôlables) se remettre dans une situation pouvant entraîner ce type de blessures. Cet interdit vise à empêcher

les Nephilim les plus téméraires de se mettre en danger de façon excessive, “rassurés” par la perspective d’une guérison efficace grâce au travail de la Tempérance. C’est une façon de protéger les Frères d’eux-mêmes. Mais cet interdit vise également à protéger les Adoptés de cette Lame qui paient souvent le prix fort pour aider les leurs à se sortir de mauvaises passes. (Comme les médecins qui se mettent au milieu de l’épidémie risquant eux-mêmes de tomber malade). La Lame a ainsi recensé dizaines de cas critiques de khaïba parmi ses guérisseurs submergés de travail et ne comptant pas, comme il se doit, leur “fatigue”.

Mais, bien entendu, la Lame n’a aucun moyen de coercition pour faire appliquer cet interdit. Le Nephilim qui n’aura pas respecté cette demande pourra toujours venir se faire soigner. L’aide de la Tempérance ne lui sera en aucun cas refusée. Le service en échange sera sans aucun doute plus important mais là encore, il n’aura aucune obligation de s’acquitter de sa dette.

Cependant, en règle générale, l’interdit est bien suivi (comme le respect du Tribut du Guérisseur) selon un consensus valable pour toute la communauté Nephilim. Car finalement les choses se savent très vite dans le petit monde des Nephilim. Et en général on finit par ne plus avoir beaucoup confiance en des Nephilim qui ne respectent pas les demandes de la très vénérable Tempérance...



Figures

Arthor, le responsable de la section des Frères



e maître de vie Brian MacGregor est un géologue, spécialiste mondial des gisements de métaux rares. Sa connaissance technique et son accès aux informations géologiques sont particulièrement précieux, comme on peut s'en douter, même si son domaine de compétence n'est pas directement lié au secteur médical.

Il continue aujourd'hui à avoir une activité dans la profession de son simulacre pour tenir à jour ses connaissances. C'est un homme chaleureux qui a été lui-même blessé par l'Orichalque dans une précédente incarnation et qui en garde une haine farouche pour les Templiers, responsables de sa souffrance. Une haine qui va même en contradiction avec les principes de la Lame qui se fait un devoir de n'afficher aucune animosité. C'est un farouche défenseur du principe de pureté Nephilim et il n'hésite jamais à mettre la main à la patte pour aider un Frère en difficulté. Il est même connu pour prendre des risques inconsidérés. "Vous ne pouvez pas imaginer ce que c'est que d'être blessé dans ce que vous avez de plus essentiel", ne cesse-t-il de dire à ceux qui lui conseillent de prendre plus de précautions. Et pourtant lui-même est intransigeant sur le principe des Interdits. Ne dit-on pas même qu'il a un jour refusé de soigner un Nephilim qui revenait pour la troisième fois affecté par la même blessure due à la même situation qu'il avait lui-même provoquée. Bien entendu, ce ne fut qu'un accès de colère rapidement réfrénée et le Nephilim fautif fut soigné, comme il se doit.

C'est un meneur d'homme né qui sait se faire respecter. Il est plutôt pour l'utilisation des clones dès aujourd'hui mais ne montera pas particulièrement au créneau pour défendre son avis (cf. les Intrigues, le Projet Phoenix).

ARTHOR

Responsable de la Section Frères

ka 35 terre 25 • lune 20 • feu 35 • eau 10 • air 15

Métamorphe : Phénix

Yeux rouges 05 ; Ongles noirs et pointus 05 ;
Peau rouge 06 ; Odeur de soufre 07 ; Voix grondante 10.

Science occultes : Basse Magie : 90 %, Haute Magie 40 %, Sceaux 80 %.

Simulacre : **BRIAN MACGREGOR**

Géologue

Sexe : masculin - Age : 40 ans

FORCE 15 • CONSTITUTION 17 • DEXTERITE 15
INTELLIGENCE 20 • CHARISME 19

Niveau social : 12 - Opportunité : 36 % - Education : 16 -
Culture XXe Siècle : 48 % - Proches : 18 (collaborateurs
proches, autres responsables, collègues humains).

Compétences : Armes de poing 60 % ; Bagarre 45 % ; Nager
60 % ; Géographie 75 % ; Géologie 80 % ; Physique/Chimie 55 % ;
Informatique 60 % ; Sciences naturelles 45 % ; Orientation 60 % ;
Survie 70 % ; Eloquence 60 % ; Premiers secours 60 % ; Templiers
45 % ; Selenim 45 % ; Espagnol 55 % ; Allemand 65 % ; Français 50 %.

SIFRADA, le responsable de la section des Hôtes.

Le maître de vie Sifrada s'est incarné dans une nommée Hélène Vidal, un médecin généraliste brillant qui a toujours exercé au sein d'organisations caritatives internationales. C'est également une gestionnaire hors pair qui a permis à sa section de récupérer beaucoup d'argent pour mener à bien de grands projets de recherche médicale. Elle est également à l'origine de la percée de l'analyse et des sciences de l'esprit.

Sa neutralité est légendaire. Elle s'est heurtée à Brian plus d'une fois où elle a fait soigner des humains opposés à leurs intérêts qui avaient été blessés lors d'opérations auxquelles ils avaient participé pour leur nuire.

Elle est tout particulièrement intéressée par le travail du projet Phoenix et se place comme partisane d'utiliser ces clones comme simulacres. Elle a de plus la particularité de cohabiter avec son simulacre, lui laissant régulièrement "la main" et lui ayant tout expliqué (en gérant les perturbations psychologiques que cette Ombre volontaire peut entraîner). C'est d'ailleurs souvent troublant pour ses interlocuteurs qui ont du mal à savoir à qui ils s'adressent.

Les résultats des recherches qu'elle fait mener depuis quelques années sont fulgurants. Elle est même aujourd'hui en possession de médicaments révolutionnaires pour guérir des maladies rares ou des maladies mortelles qui font encore de gros dégâts chez les humains. Elle doit maintenant se pencher sur le délicat problème de la divulgation partielle des résultats pour aider ces derniers à trouver "naturellement" la solution de ces problèmes préoccupants.

<p style="text-align: center;">SIFRADA Responsable de la Section Hôtes</p> <p style="text-align: center;">ka 40 terre 40 • lune 10 • feu 18 • eau 25 • air 15</p> <p style="text-align: center;">Métamorphe : Elfe Oreilles pointues 06 ; Ongles en bois 04 ; Peau verte 03 ; Odeur d'humus 05 ; Voix bruisante 12.</p> <p>Science occultes : Basse Magie : 90 %, Haute Magie 50 %, Oeuvre au noir 60 %, Oeuvre au blanc 40 %.</p> <p style="text-align: center;">Simulacre : HÉLÈNE VIDAL Médecin généraliste.</p>	<p style="text-align: center;">Sexe : Féminin - Age : 45 ans</p> <p style="text-align: center;">FORCE 15 • CONSTITUTION 15 • DEXTERITE 18 INTELLIGENCE 22 • CHARISME 15</p> <p>Niveau social : 10 - Opportunité : 30 % - Education : 17 - Culture XXe Siècle : 51 % - Proches : 15 (collaborateurs proches, autres responsables, collègues humains).</p> <p>Compétences : Equitation 40 % ; Humanités 65 % ; Médecine 80 % ; Physique/Chimie 65 % ; Sciences de l'Homme 55 % ; Empathie 70 % ; Informatique 50 % ; Politique 45 % ; Usages 55 % ; Gestion 75 % ; Templiers 35 % ; Selenim 20 % ; Anglais 70 % ; Espagnol 70 %.</p>
---	--

BURON, responsable de la section des Cousins.

À noter que le choix du terme Cousins qui en général désigne les humains est tout à fait volontaire. C'est pour bien montrer que les Nephilim oublient un peu trop souvent leur environnement et passent à côté d'autres êtres vivants tout aussi importants qu'eux mêmes ou les dits-humains.

Le responsable de cette section est donc le maître de vie Stan Gorchi dont le nom est actuellement sur toutes les lèvres. Ce vétérinaire est sans aucun doute actuellement l'un des Adoptés les plus angoissés et les préoccupés de la Lame. Il voit tout autour de lui l'écosystème se faire agresser, perçoit très clairement que cela a même des incidences majeures sur les champs magiques. Il a en plus l'impression que cela n'intéresse pas finalement grand monde, Nephilim compris. Il donne l'impression de vivre dans sa chair la souffrance de la Planète, arborant d'année en année un physique toujours plus grave et meurtri. C'est pourtant un solide gaillard qui n'hésite pas à se lancer à corps perdu dans des expéditions d'écoterrorisme qui lui semblent être la seule vraie réponse aux problèmes. Cette prise de position lui vaut d'ailleurs les blâmes de beaucoup d'Adoptés de la Lame. Tout comme son idée de favoriser des groupements d'intérêts pour faire du lobbying contre les Etats qui sont coupables d'atteinte grave à l'environnement.

En fait ce qu'il souhaiterait faire va encore plus loin et peu sont au courant de ses intentions, qu'il divulguera un jour ou l'autre bien entendu. Comme il aime à le pro-

clamer, avec une voix à la fois forte et angoissée, Buron veut lancer le projet Gaïa, une sorte d'alliance, de nouveau Sentier d'Or, avec les humains pour lutter ensemble contre "l'assassinat de la Terre".

Ces trois responsables ont des relations de travail très proches. Une fois l'an, ils se réunissent pour faire part aux autres de l'avancée de leurs travaux et pour confronter leurs opinions sur les grands sujets de préoccupation du moment. Les divergences existent, mais elle sont toujours gérées avec calme, sans animosité. De façon générale, sauf cas de force majeure, chaque responsable est maître en son royaume et reste le dernier et unique décideur. Depuis la naissance de la Lame, il n'y a jamais eu de rupture grave. Les plus vigilants se demandent cependant si les clones et l'écoterrorisme de Stan ne pourraient pas constituer des premières aux conséquences bien regrettables pour la Lame, et sans aucun doute pour toute la communauté Nephilim également.

<p>BURON Responsable de la Section Cousins</p> <p>ka 32 terre 20 • lune 17 • feu 32 • eau 08 • air 12</p> <p>Métamorphe : Djinn Yeux rouges 06 ; Ongles noirs et pointus 04 ; Peau rouge 04 ; Odeur de soufre 08 ; Voix grondante 09.</p> <p>Science occultes : Basse Magie 90 %, Haute Magie 60, Oeuvre au Noir 90 %, Oeuvre au Blanc 40 %.</p> <p>Simulacre : STAN GORCHI Vétérinaire</p>	<p>Sexe : masculin - Age : 38 ans</p> <p>FORCE 20 • CONSTITUTION 18 • DEXTERITE 12 INTELLIGENCE 17 • CHARISME 12</p> <p>Niveau social : 9 - Opportunité : 27 % - Education : 12 - Culture XXe Siècle : 36 % - Proches : 9 (collaborateurs proches, autres responsables, collègues humains).</p> <p>Compétences : Armes de poing 65 % ; Bagarre 75 %, Couteau 55 % ; Nager 75 % ; Informatique 45 % ; Médecine vétérinaire 75 % ; Sciences naturelles 65 % ; Orientation 45 % ; Survie 55 % ; Vigilance 75 % ; Débrouillardise 60 % ; Politique 55 % ; Premiers soins 55 % ; Sécurité 65 % ; Russe 40 % ; Anglais 60 % ; Français 40 %.</p>
---	--

CALYPSO, responsable de la Mater.

Le maître de vie Eve est un personnage dont on parle avec respect et qui est particulièrement avare d'apparitions. Ceux qui l'ont vue la décrivent comme une femme d'une soixantaine d'années qui malgré son âge ne semble avoir rien perdu de sa beauté mystérieuse. Elle est concernée par les trois aspects du travail de la Lame et peut faire de véritables miracles pour sauver les cas les plus désespérés. Mais il faut qu'ils le soient vraiment pour que l'on fasse directement appel à elle. Ceux qui ne savent pas que la Mater existe, mais qui connaissent Eve pensent qu'elle est une sorte de conseiller suprême de la Lame, l'émanation "visible" du Prince de la Tempérance.

En des temps très lointains, elle fut sauvée in extremis d'une situation mortelle par la Tempérance. Depuis, touchée par la mission de cette Lame, Calypso est habitée par le sentiment de lui être redevable, jusqu'à devenir l'un de ses plus illustre Adoptés.

La responsable de la Mater apparaît une femme à la loyauté et au sens de l'honneur démodés qui ne souhaite plus, d'ailleurs, se mêler des affaires courantes. Elle consacre tout son temps et toute son énergie à élaborer le champs magique protecteur qui devra protéger l'Arche au moment de l'Apocalypse. C'est elle qui, en phase avec le Cosme, le déclenchera au moment dit, récoltant le Ka glané au fil des années (cf. les Intrigues - le ka piégé) et sacrifiant vraisemblablement sa propre force vitale pour parfaire l'oeuvre : le don de soi ultime.

CALYPSO
Responsable de la Mater

ka 65 terre 25 • lune 20 • feu 30 • eau 65 • air 40

Métamorphe : Sirène

Dents acérées 11 ; Mains palmées 08 ; Peau écailleuse 05 ;
Odeur marine 15 ; Voix envoûtante 22.

Science occultes : Basse Magie : 90 %, Haute Magie 70 %,
Oeuvre au Noir 90 %, Oeuvre au blanc 40 % ; Sceaux 90 %, Pentacles 90 %, Clefs 60 %

Simulacre : EVE
Activité inconnue

Sexe : féminin - Age : soixantaine d'années

FORCE 12 • CONSTITUTION 12 • DEXTERITE 15 •
INTELLIGENCE 25 • CHARISME 25

Niveau social : - Opportunité : - % - Education : 20 -
Culture XXe Siècle : 60 % - Proches : 2.

Compétences : Nager 90 % ; Astronomie 70 % ; Mythes et Légendes 70 % ; Sciences de l'Homme 60 % ; Sciences naturelles 70 % ; Eloquence 80 % ; Empathie 80 % ; Politique 60 % ; Usages 80 % ; Chant 80 % ; Premiers secours 70 % ; Selenim 50 % ; Templiers 70 % ; Français, Anglais, Allemand, Espagnol, Chinois, Arabe toutes à 70 %.

Lorsqu'il est question de dissension au sein de l'Arcane, il faut bien comprendre que ces divergences de point de vue ne transparaissent pas en général à l'extérieur de la Lame. Cette obligation de présenter un front uni est indispensable pour assurer à la Tempérance son image d'interlocuteur fiable et neutre. (Ce qui est de toute façon vrai même si, à l'intérieur, des opinions opposées s'affrontent). Mais certains pourraient s'en inquiéter et ternir la belle confiance que tous les Nephilim ont absolument raison d'investir dans cette Lame.

Le Prince de l'Arcane : le Coeur.

On le connaît sous le nom d'Esculape et cette référence au dieu grec de la médecine n'est pas seulement une référence car il s'agit bien de lui ! Heureuse époque que celle de la Grèce antique où les dieux et les hommes se mêlaient tellement dans l'esprit et l'imaginaire qu'un Nephilim pouvait sans crainte être lui-même et être divinisé sans provoquer de peur ou de haine... Et Esculape est toujours là, aux alentours du centre de guérison qui lui fut consacré dans les temps antiques : Epidaure. D'incarnation en incarnation, il a réussi avec l'aide des Adoptés de l'Amoureux à conserver son savoir et son expérience pour devenir la pierre angulaire de la Lame XIV.

Il existe bien, certains l'ont vu et il a élu domicile dans les collines millénaires du site d'Epidaure. Quand on dit que certains l'ont vu, il est préférable de préciser qu'il est apparu à certains de façon impromptue ou lorsqu'ils tentaient de rentrer en contact avec lui. En fait, il n'apparaît qu'aux coeurs purs et compatissants. Ces critères de sélection sont ainsi des plus vagues mais ils conviennent vraisemblablement au Prince alors qu'il semble parfaitement connaître les tenants et les aboutissants.

Epidaure est depuis toujours un lieu de grande force et ceux de la Roue de la Fortune le savent bien mais restent discrets à son sujet en accord avec la Tempérance. À l'époque mythologique de la Grèce, ce lieu était sous la protection effective d'Esculape qui lui influait, jour après jour, de son énergie pour aider aussi bien les humains que les Nephilim à guérir de leurs blessures physiques, psychiques et magiques. Grâce au Ka du Coeur et aux phénomènes d'auto-persuasion conférés par une foi bien vécue, il accomplissait des "miracles". Le point central de son lieu de thérapie était bien entendu le théâtre, magnifique amphithéâtre à l'acoustique parfaite, gracieusement installé en face des collines toutes en rondeurs de la région.

Le soir, lorsque le soleil se couche confortablement derrière l'horizon, le lieu se nimbe d'une lumière hors du commun qui apporte, encore aujourd'hui, à tout être

vivant calme et sérénité. Lorsque les pièces, aux vertus hautement psychanalytiques (cf. la théorie de la catharsis de la tragédie grecque), étaient jouées devant un public malade, stressé, blessé, Esculape profitait de leur complet abandon de spectateur passionné par ce que se passait sur les "planches" pour leur insuffler sa force vitale. Si aujourd'hui encore assister à une pièce dans ce théâtre prodigue aux plus sensibles des spectateurs un sentiment de paix et une impression de purification, ce n'est pas par l'intermédiaire direct d'Esculape qui ne déverse plus à cet endroit sa force mais grâce aux traces résiduelles de son activité passée. C'est dire...

Mais aujourd'hui encore, le Prince continue quand même à offrir son énergie. En effet, si les curieux qui tentaient de suivre les courants convergeants vers les Nephilim de la Lame pratiquant la Compensation Vitale vont jusqu'au bout de leur indiscrete investigation, ils arriveront à Esculape lui-même. C'est lui qui de jour comme de nuit fournit aux siens cette énergie dont ils ont besoin pour aider les autres. Un effort permanent colossal qui l'empêche de d'entreprendre d'autres choses, bien entendu. Mais ne pouvant plus être sur tous les fronts de la souffrance, il préfère ainsi se "transférer" dans tous les Adoptés de l'Arcane.

Cependant, on peut imaginer qu'il se déplace parfois pour pénétrer au coeur des souffrances d'autrui et ainsi toujours attiser en lui la flamme (qui est un véritable brasier en ce qui le concerne) de la Compassion. Ainsi, ne serait-ce pas lui, cet homme au regard si doux que certains réfugiés ou victimes de massacre, d'épidémies ou de famine disent avoir vu au milieu des mourants tenant les mains de ceux qui souffraient et pleurant des larmes d'or, le visage ravagé par la tristesse ?

Bien évidemment, il ne peut être ici question de données quantitatives chiffrées tant cet être exceptionnel dépasse nos moyens statistiques. Tout ce que l'on peut dire avec certitude, c'est qu'Esculape est un sphinx mélancolique sec.

7	20	3
25	8	16
13	21	9



Intrigues

Le projet Phoenix



La Tempérance n'est bien entendu pas insensible aux échos précurseurs de l'Apocalypse. C'est d'ailleurs essentiellement la Mater qui, omnisciente, a pris le temps de se pencher sur ce grave problème. Sa réponse prit donc la forme du Projet Phoenix, le plus secret de tous les secrets de toutes les Lames. La Tempérance a choisi de ne rien faire «contre» l'Apocalypse qui lui semble être un processus naturel d'évolution du monde. Elle a plutôt décidé de s'occuper de l'Après-Apocalypse à l'instar du Phoenix qui renaît de ses

cendres.... Dans un premier temps le projet devait s'appeler l'Arche qui, comme celle de Noé, préserverait la vie en attendant que passe la juste colère divine (ce nom est d'ailleurs resté un surnom encore utilisé)... Le Projet Phoenix est donc un vaste projet de génie génétique qui a pour but de fabriquer des clones des espèces principales de l'écosystème terrestre. Oiseaux, fleurs, baleine (ne dit-on pas d'ailleurs que pour enrayer une catastrophique disparition de ce noble mammifère marin, ceux de la Mater n'ont pas hésité à «égarer» dans les océans quelques spécimens clonés pour aider à repeupler le Grand Bleu ?), micro-organismes, chat, poulet, singe, abricot... la liste est immense et, bien entendu, n'oublie pas l'homme, lui-même. Non seulement parce qu'il fait partie de l'écosystème comme toute autre créature vivante, mais aussi parce qu'il a le délicat rôle de simulacre. Comme vous l'avez compris, cette réplification artificielle des principaux acteurs de l'écologie terrestre a pour but de repeupler la Terre après l'Apocalypse et de fournir, toujours alors des simulacres parfaits et toujours consentants aux Nephilim qui auront subi les contrecoup de la «fin des temps».

Le projet a beau être avancé, il reste de nombreuses espèces à répertorier et à cloner. L'homme a été le premier sujet d'étude et le processus de clonage est tout à fait au point. L'accélération de maturation est également parfaite (en 1 an, le clone grandit de 10 années). Tout un planning a déjà été mis au point pour commencer plusieurs comptes à rebours afin d'être certain de pouvoir disposer de tout un éventail d'humanité variée pour servir de réceptacle aux Nephilim. Il est de plus évident que le complexe qui accueille ce projet bénéficiera de protections physiques et magiques les plus colossales possibles pour préserver au mieux ce «trésor» que ceux du projet surnomment entre eux «le Legs de la vie» (cf. la mission d'Eve, responsable de la Mater). Il convient de noter également, que toutes ses espèces «reproduites» (et tout particulièrement les hommes) ont les mêmes caractéristiques magiques que leurs homologues «naturels». Mais depuis quelques années, un sujet de controverse de plus en plus aiguë au sein même de la très unie et très secrète Mater s'est développé. En effet, certains trouvent qu'il est dommage de ne pas se servir des clones humains dès aujourd'hui. Cette option permettrait alors de proposer aux Nephilim des simulacres non seulement parfaits mais en plus «non-contraints» puisque ce ne sont pas des individus dans la vie desquels un Nephilim débarque mettant un frein quasi définitif à son libre-arbitre. Cette faction est essentiellement représentée par les Adoptés qui ont choisi la section des Hôtes.

L'autre «faction» qui s'oppose à ce projet explique que ces clones sont là uniquement pour apporter une solution à un problème majeur de survie sans quoi il aurait été impensable de les créer car ils n'ont pas de place dans l'évolution naturelle de l'écosystème. Ce mouvement de pensée regroupe un nombre plus important d'Adoptés de la Section des Cousins, mais aussi certains de la Section des Frères.

À noter que certains osent poser une question cruciale : puisque le respect et la protection de la vie sous toute ses formes sont deux critères majeurs pour atteindre l'Agartha, ce respect ultime de l'humain qui consisterait à ne plus le "parasiter", ne serait-il pas un grand pas de fait sur le chemin ?

La Mater

C'est une quatrième section inconnue de la plupart des Adoptés. Elle regroupe les spécialistes les plus fidèles et les plus pointus des trois sections. Ils sont essentiellement un rôle de sentinelles. Ils regroupent et compilent dans d'énormes bases de données cachées dans un complexe souterrain en Alaska tous les aspects qualitatifs et quantitatifs de l'évolution de la vie sur la Terre (vie humaine, Nephilim, faune et flore). Ce sont uniquement les aspects biologiques et psychologiques qui sont répertoriés. En plus du matériel informatique, il y a dans ce complexe des documents remontant à la protohistoire qui ont une valeur inestimable. Au vu des modifications perçues, des prospectives lancées, la Mater veille au bon déroulement du cycle naturel sur la Terre, remplissant ainsi son rôle de sentinelle. Mais parfois, cette section a un rôle plus actif en prévenant des dangers, en organisant des secours d'urgence, en favorisant la création d'organisations humaines (comme la Croix-Rouge dont le fondateur, Dunant a été fortement inspiré par un Nephilim de la Mater).

Depuis maintenant une trentaine d'année, la Mater est même devenue maître d'oeuvre à part entière d'un projet d'envergure : le projet Phoenix.

Les sociétés secrètes humaines ne connaissent toujours pas l'existence de la Mater. Les moyens consacrés par la Tempérance et ses «débiteurs» (cf. le Tribut du Seigneur) pour protéger cette partie de leurs activités sont colossaux. En effet, le savoir accumulé dans les quartiers de la Mater représentent un pouvoir colossal qu'il est préférable de voir dans les mains de Nephilim aussi neutres et respectueux de la vie en général que ceux de la Tempérance.

Le ka "piégé"

Si cette intrigue venait à être révélée, elle aurait l'effet d'une bombe atomique dans la communauté Nephilim. D'ailleurs les initiés de la Lame de la Tempérance qui sont au courant sont très mals à l'aise à ce sujet.

En effet, chaque fois qu'un Nephilim a recours aux services d'un guérisseur de la Tempérance pour résoudre un problème grave de santé (physique ou mentale), il est pris en charge par plusieurs Adoptés de la Lame, dont un maître de vie qui supervise, vérifie et administre en général le dernier traitement qui résout le problème. Mais ce n'est pas là sa seule fonction. Il installe également une sorte de mécanisme à retardement sur le pentacle (absolument invisible si ce n'est par les Initiés de la Lame)

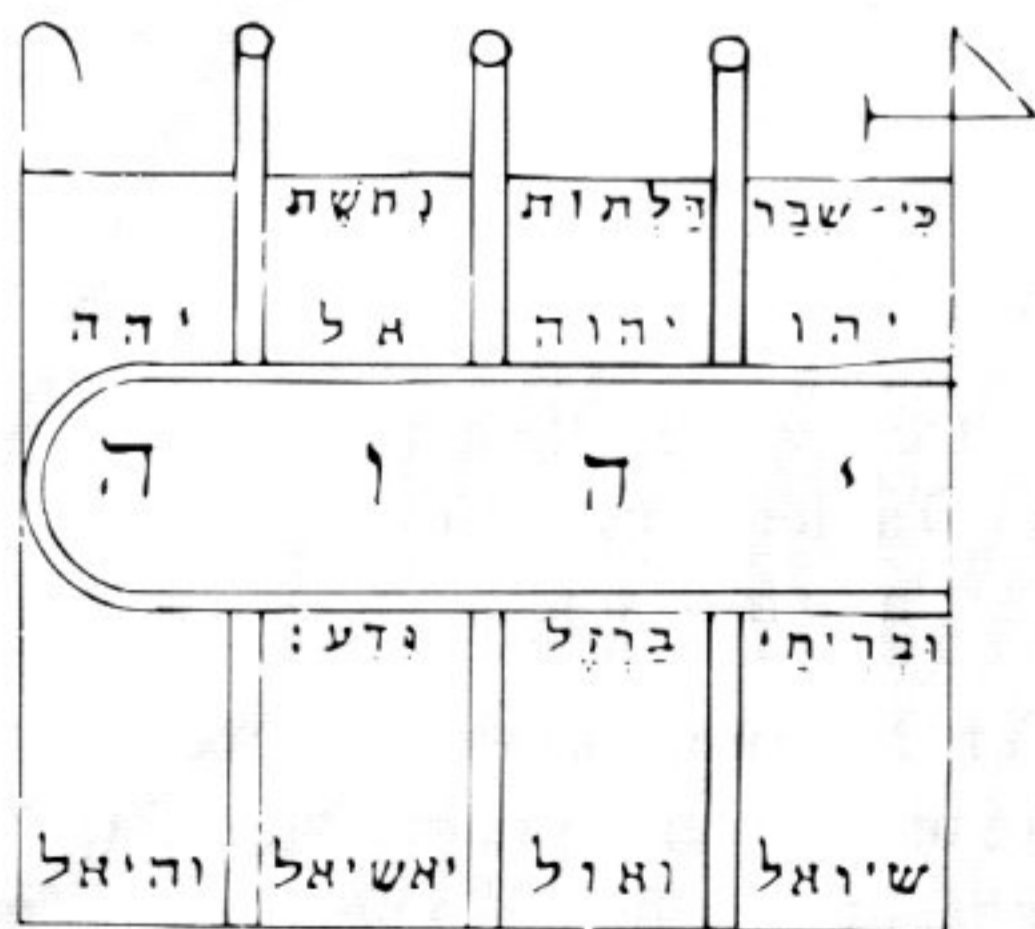
qui «piège» le Ka du Nephilim. Non pas, bien entendu dans le but de lui nuire puisqu'à priori ce piège n'aura aucun effet jusqu'à... l'Apocalypse date à laquelle il se mettra en marche. A ce moment-là, le Nephilim ainsi "piégé" perdra immédiatement un point de ka qui viendra rejoindra tous les autres points de Ka collectés de cette façon pour alimenter le champ de force magique prévu pour protéger le complexe de l'Arche.

L'hospice de la Sérénité.

Voilà un hospice un peu particulier qu'il est bien difficile de trouver si l'on n'y est pas invité. Cet hospice dépend directement de Brian MacGregor qui y passe pas mal de temps. Il se situe au fin fond d'une forêt finnoise dont personne n'a jamais entendu parler. Son activité, connue de tous ceux que cela peut intéresser, est de faire des recherches fondamentales sur tous les maux qui peuvent entacher l'intégrité des Nephilim. On imagine bien que l'Orichalque, le Khaïba et les Selenim sont au centre de ces investigations.

Seuls quelques initiés de l'Arcane, directement impliqués ou très observateurs savent ce que cache l'Hospice, à savoir que s'y trouvent «temporairement immobilisé» deux Selenim qui servent de cobayes aux expériences de la Tempérance depuis quelques années. Il est évident qu'aucun mal ne leur est fait, les principes directeurs de cette lame étant toujours valides même dans ces projets les plus secrets, mais la méthode peut paraître cavalière. Que penser de la réaction de la lame XIII, si elle venait à découvrir cela, à la veille d'une rencontre qui pourrait être tout à fait intéressante ?...

Il semblerait également que cet Hospice accueille des Nephilim de tous horizons désireux de retrouver la Nef lunaire aux voiles noires et qu'une expédition dans des lieux bien étranges et hautement dangereux serait en cours de préparation.



Relations



Sans faire de généralités hâtives, les Adoptés de la Tempérance ne nourrissent aucun ressentiment contre aucune autre Lame. Ils s'efforcent d'être neutres dans les éventuelles querelles les opposant et remplissent souvent un rôle d'intermédiaire. Cela n'empêche pas la Tempérance d'avoir un avis et un passé communs plus ou moins marqués avec les autres Arcanes. Pour mieux appréhender ceux que les Adoptés de la Lame pensent entre eux des Lames nous citerons les paroles recueillies auprès des maîtres de vie les plus représentatifs de la Lame.

Neutre - "Le Mat, par sa quête de l'Agartha et du Messie cultive un idéalisme touchant mais trop éloigné des réalités quotidiennes de la souffrance et des contingences du corps et de l'esprit. L'Agartha est au bout d'un chemin douloureux et nous devons nous équiper pour l'emprunter sereinement, tous ensemble".

Accord - "La proximité des Adoptés du Bateleur avec les humains est de bon aloi. Nous vivons tous ensemble. Nous pouvons même dire que nous sommes des parasites et qu'ainsi, donner autant que l'on prend est une démarche satisfaisante."

Neutre - "La Papesse fait du bon travail. Il faut toujours quelqu'un qui se charge de conserver l'information dans une communauté. J'ai plus d'une fois eu à faire à des Adoptés de cette Lame pour conforter certaines de mes recherches. Ce sont des frères bien aimables. On peut juste se demander si trop de centralisation ne nuit pas à la libre circulation de la connaissance..."

Neutre - "Ceux de l'Impératrice sont des manipulateurs nés. Ils utilisent leurs simulacre à des fins personnelles ce qui n'implique pas forcément qu'ils le respectent. D'un autre côté, ils y font très attention... Mais est-ce suffisant ?"

Neutre - "L'Empereur perçoit dans la réussite matérielle la voie idéale pour terminer le Sentier d'Or. Auraient-ils compris cette quête au premier degré ? L'argent permet en effet d'entreprendre de grandes choses pour les autres. Mais ce n'est finalement qu'un outil. La qualité du travail dépendra essentiellement de celui qui l'utilisera."

Neutre - "Faire croire aux humains que nous sommes des Dieux... Si cela peut les aider à s'organiser, se fédérer, instaurer des règles qui leur permettent de mieux vivre, la démarche du Pape est intéressante. Autrement... Je ne vois pas l'intérêt !"

Accord - "Ah, les romantiques de l'Amoureux ! Ils me semblent agréables et de bonne compagnie du fait même qu'ils ne cherchent pas à imposer aux autres leur point de vue à tout prix. D'autre part, ils gardent en eux le souvenir de la Blessure atlante. Une preuve de sagesse..."

Conjonction - "Vous cherchez des gens pragmatiques et utilitaires, n'allez pas plus loin, pensez au Chariot ! Savoir que nous pouvons compter sur des Frères solides, adaptés à leur époque et à leur simulacre est d'un grand renfort pour faire face à des situations de crise."

Neutre - "Dans toute communauté, l'ordre moral doit être respecté et pour cela il faut une instance qui s'en occupe. Dans ce sens, la Justice est parfaite et sert à merveille le principe de la Balance Cosmique. Cependant, il ne faut pas oublier que la survie a parfois des raisons qui ne cadrent pas forcément avec les lois édictées par ceux qui n'ont pas peur de mourir."

Neutre - "Chacun vit sa vie comme il l'entend. Ceux de l'Ermite sont des esprits brillants qui cultivent à merveille leur nature Nephilim. Cela dit, leur rejet des humains et l'extrême rudesse avec laquelle ils se traitent eux-mêmes sont un peu inquiétantes."

Accord - "Nous travaillons souvent avec les Adoptés de la Fortune. Leur acuité et leur aisance dans la perception des fluctuations des champs magiques nous est d'une grande utilité."

Conjonction - "La Force a bien compris que notre intégrité magique, toute réduite soit-elle depuis la Chute, est notre seule chance de redevenir nous-mêmes. Des Frères de confiance."

Neutre - "Pourquoi ne pas vivre exactement comme son simulacre et se mettre en état d'Ombre ? On peut même y penser sans faire partie du Pendu, comme notre Hélène Vidal. Toujours est-il qu'en ce qui concerne Hélène, je n'ai pas le moindre doute : elle fait du très bon travail !".

Opposé - "On dit que nous sommes opposés à l'Arcane XIII. Le terme n'est pas approprié. Nous sommes surtout désespérés de voir leur dégénérescence et c'est pour nous en totale contradiction avec notre sentiment que l'intégrité Nephilim nous sauvera de nous-mêmes. Au delà de tout jugement, nous souhaiterions trouver une solution à leur situation."

Opposé - "Le Diable a une position incompréhensible. Penser que notre véritable nature est dans la métamorphose qu'entraîne le Khaïba ! Encore une fois, nous sommes opposés mais nous ne ferons rien contre eux, c'est leur voie. Nous tenterons simplement de les dissuader de continuer, par la raison. Par contre si l'un d'eux pense s'être trompé, nous ferons l'impossible pour le sauver."

Neutre - "Destruction, destruction, c'est le maître mot de la Maison-Dieu. Ce n'est bien sûr pas un mot qui nous plaît. Cependant, il est difficile de ne pas admettre que certains objets ou savoir peuvent être dangereux entre des mains profanes ou mal intentionnées."

Neutre - "Abandonnés par les extraterrestres..." La vision de l'Etoile est d'une certaine manière,...romantique. Mais à force de regarder dans les étoiles, on ne voit pas le quotidien, les problèmes, la souffrance. C'est une méthode d'évasion comme une autre."

Accord - "La Lune est un cas particulier. Leur choix des animaux peut paraître incongru, mais ils sont aussi des êtres de Ka-Soleil. Est-ce bien à travers eux qu'ils vont se retrouver ? En l'absence de tout élément alarmant à ce jour, nous apportons volontiers notre aide aux Adoptés de la Lune qui s'avèrent très souvent farouches défenseurs de l'environnement".

Accord - "Le Soleil veut dépasser l'obligation de l'incarnation : qu'ils en soient loués. Par contre, nous pensons définitivement que le Ka-Soleil est fabuleux et qu'une approche méthodique de leur nature est indispensable. Dans ce sens, ceux du Soleil sont de précieux alliés."

Neutre - "Le fatalisme du Jugement est un peu fatigant. Cette lame doit rassembler des profils psychologiques perturbés, des itinéraires complexes et douloureux. Je suis certain qu'on pourrait faire quelque chose pour eux mais je ne sais pas si nous serions bien reçus..."

Les sociétés secrètes

Bien évidemment, les agissements des sociétés secrètes contre les Nephilim ne sont pas du goût de la Tempérance. Cependant, l'Arcane se contentera toujours de se défendre et n'attaquera jamais, allant même jusqu'à soigner les belligérants des deux camps. Il peut y avoir cependant une exception. Si la Tempérance est convaincue qu'un groupement d'humains détient des armes en Orichalque, elle n'hésitera pas à demander à ses alliés, dûment informés des risques de l'aider à intervenir, même violemment, pour mettre bon ordre à cette situation préoccupante.



❑ CODEX NEPHILIM N°14 ❑

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 XIV: LA TEMPÉRANCE

La détresse gagne les rangs des Nephilim en ces temps troublés où l'Apocalypse gronde. Heureusement, certains parmi leurs frères veillent sur eux, recueillant et soignant les victimes de la longue déchéance du peuple immortel.

Mais des épreuves attendent aussi ceux qui choisissent d'accompagner la douleur des autres, et en premier lieu, le Compatriot des Maîtres de Vie.

Serez-vous capable d'agir pour le bien d'autrui au cœur de la guerre occulte ?



NEPHILIM LE JEU DE RÔLE DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN

ISSN en cours

ISBN : 2-909934-72-1

PRIX : 35 F

