

00

21

20

19



le soleil
le jugement
le monde
le mat

LE GRAND CODEX DES ADOPTÉS

Volume XIV
Le Soleil

Sommaire

Présentation.....	2
Adoption.....	3
L'esprit de la Lame.....	4
Histoire.....	5
Organisation & Initiation.....	11
Pratiques.....	19
Demeures philosophales.....	22
Figures.....	23
Intrigues.....	26
Relations.....	27

Crédits

Rédaction

STÉPHANE MARSAN
FABRICE COLIN

Couverture

FRANCK ACHARD

Maquette

SIR HILL JOHNBACK

Collection dirigée par

STÉPHANE ADAMIAK

Présentation

« Premier Axiome : la Bibliothèque existe ab aeterno »

J L Borges La bibliothèque de Babel

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

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

LISTE DES ARCANES MAJEURS	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'Ermitte	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	Nathalie Achard
Arcane XV Le Diable	Janvier 98	F. Colin & S.Marsan
Arcane XVI La Maison-Dieu	Février 98	N.Hutter & J.R Lerin
Arcane XVII L'Étoile	Mars 98	Frédéric Weil
Arcane XVIII La Lune	Avril 98	David Chemouil
Arcane XIX Le Soleil	Mai 98	F. Colin & S.Marsan
Arcane XX Le Jugement	Juin 98	F. Colin & S.Marsan
Arcane XXI Le Monde	Juillet 98	Frédéric Weil
Arcane O Le Mat	Août 98	F. Colin & S.Marsan

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.

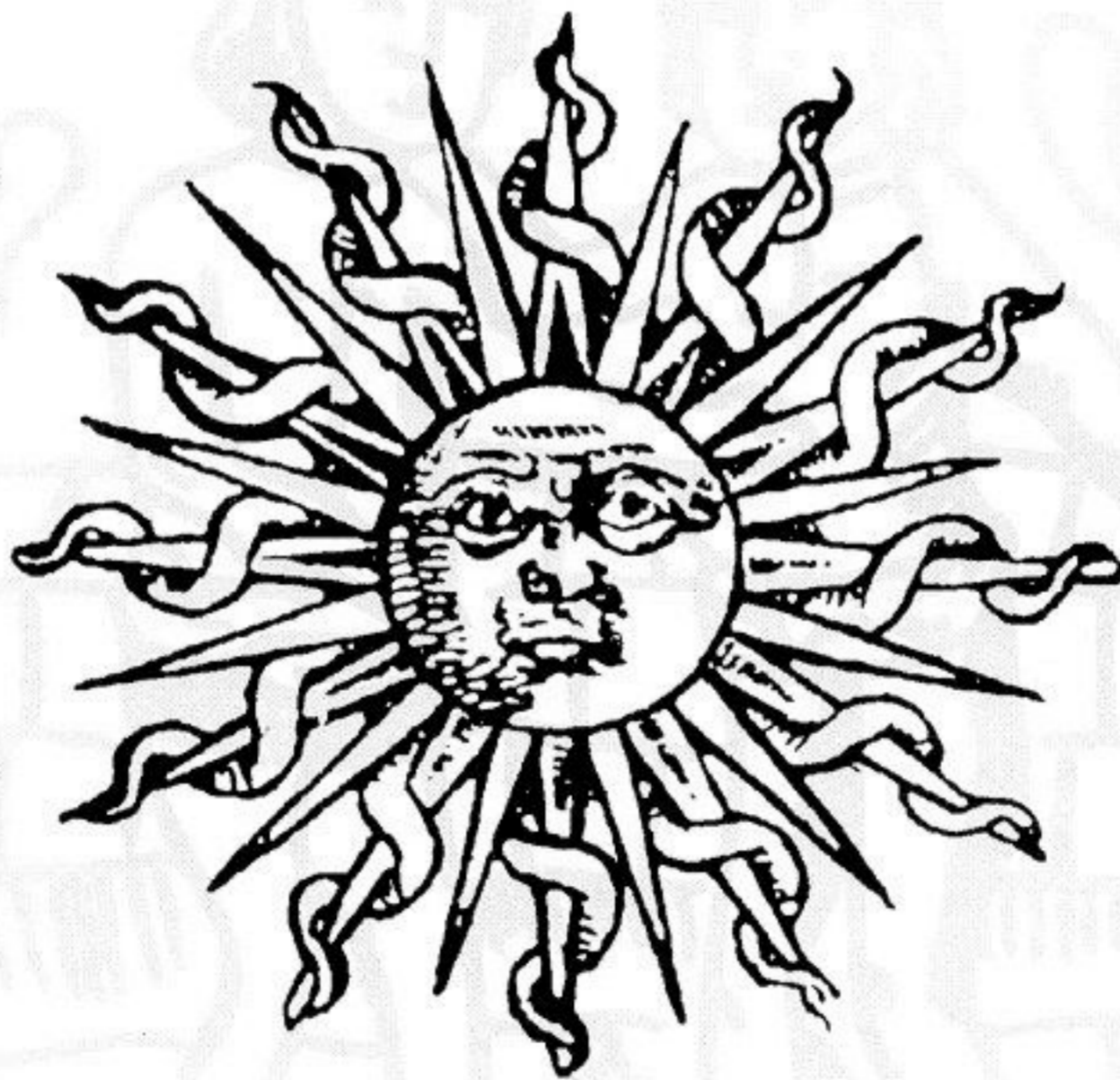
L'esprit de la Lame

La 19e quête ou la quête du Sentier d'Or



Sur la Lame claire, un Soleil occupe la place centrale. Il émane de lui des rayons de toutes les couleurs fondamentales qui inonde le monde, la vérité ultime baignant le monde profane. Treize larmes tombent sur deux enfants blonds, illuminés, prêts à recevoir l'onction de l'Agartha. Derrière eux un rempart se dresse, sous la forme d'un muret de pierre, au-delà duquel se devine parfois un jardin.

Le soleil est la source de vie, l'organisation suprême qui devrait éblouir et capter tous les esprits. C'est le but ultime vers lequel tout être doit tendre, qu'il soit humain ou Nephilim : l'Agartha, symbolisée par l'illumination de l'astre central. Les deux enfants se touchent en signe d'affection et d'union. Ils sont prêts à s'engager sur le Sentier d'Or en direction de l'harmonie parfaite et de la perfection. Ce départ est aussi interprété par les adoptés de XIX comme celui des nefs solaires à destination de l'akasha perdu de Mu. L'astre est aussi l'intelligence, l'amitié, la pureté. En effet, les deux enfants au-delà du jardin sont également les humains du temps de l'Atlantide, dans l'Éden, jardin de l'humanité, où ils auraient dû atteindre la paix.



Histoire

Le Tutorat et les Danseurs



onstruit autour d'une idée simple, l'intégration du Ka-Soleil au pentacle Nephilim, l'Arcane du Soleil reste de fait, dans sa forme primaire, l'un des plus anciens regroupements de Nephilim. Dès le moment où les Kaïm se regroupèrent en fraternités élémentaires, dès la période des Magistères pentacliques, on note l'émergence d'une société souterraine rassemblant des Kaïm volontaires, partisans d'une gigantesque fratrie ésotérique dont ils seraient les maîtres. Dire que ces Kaïm sont à l'origine du Tutorat de l'Empire des quatre éléments, et qu'ils furent fermement opposés dans les premiers temps à l'intégration des Kaïm de la Lune n'est sans doute pas exagéré. Tout au long de l'histoire du Soleil, on retrouve cet antagonisme, cette méfiance vis-à-vis de l'astre nocturne. En ces temps reculés, il est probable que des Kaïm aient pensé à remplacer la Lune par le Soleil — à considérer le Ka-élément lunaire comme une anomalie pentaclique destinée à disparaître pour laisser place à un pentacle totalement abouti, le soleil gouvernant les quatre éléments naturels. Lors de l'involution angélique, une petite Ar-Ka-Na baptisée "les Danseurs de la roue solaire" approfondit cette idée. Ses membres étaient persuadés que, d'une part, le soleil pourrait intervenir en part égale dans tous les pentacles Kaïm pour jouer le rôle de dénominateur commun au sein du peuple Kaïm et d'autre part, que l'intégration du Ka-élément solaire au sein des pentacles était rendue nécessaire par la lutte que les Fils des Éthers entendaient mener contre la Lune Noire. Lorsque le soleil serait intégré au pentacle, décidèrent les Danseurs, la Lune Noire ne constituerait plus un danger pour les Kaïm, et son influence se dissoudrait à leur contact.

L'émergence des Chrysolites

Ainsi naquit le projet du Sentier d'Or. Très nombreux, évidemment, sont les Arcanes revendiquant la paternité de cette expérience, et tout aussi nombreux ceux estimant que leurs propres recommandations n'ont pas été suivies — ce qui a entraîné l'échec du projet. Le cas du Soleil est plus complexe car dès les premiers pas du Sentier d'Or, des divergences apparurent au sein des Danseurs. A cette époque, l'opinion la plus communément admise chez les Kaïm était que le Ka-Soleil devait sublimer les cinq autres Ka-éléments, et faire du Kaïm un véritable enfant du monde, en harmonie avec les champs magiques de la terre. La plupart des Danseurs de la roue solaire se rangèrent vite à cette opinion pour faire avancer les choses, oubliant leurs premières croyances. Une minorité de Kaïm cependant n'avait toujours pas digéré la fin du Tutorat, et ses membres restaient persuadés que le Ka-Soleil devait bel et bien

remplacer le Ka-Lune. Sans quoi, estimaient-ils, à quoi ressemblerait ce pentacle qui n'en serait plus un ? Aux yeux de ces irréductibles, la notion de "sublimation", communément admise par les autres Kaïm, n'était qu'un leurre grossier, l'aveu d'une défaite. Pourquoi aurait-il fallu sublimer ce qui était déjà parfait ? La vérité, c'est qu'une "erreur" s'était glissée dans le pentacle dès le départ, et qu'il fallait maintenant la corriger, en transformant le Ka-Lune... en Ka-Soleil. Menés par un Kaïm du nom de Shemesh, ces dissidents nommés Chrysolites n'étaient pas majoritaires au sein des héritiers des Danseurs, mais leur influence était grande. Shemesh et les siens décidèrent de ne pas s'opposer au Sentier d'Or tel qu'il se présentaient. Pour eux, c'était déjà l'occasion d'en apprendre plus sur le Ka-Soleil et ces mystérieuses créatures appelées "humains". Le temps de la transmutation Lune/Soleil viendrait plus tard. Paradoxalement, l'époque du Sentier d'Or est peut-être celle pendant laquelle le futur Arcane était le moins influent. Les adoptés du Soleil prétendent eux que tous les Kaïm appartenaient à leur confrérie. Mais on peut considérer aussi qu'aucun n'y adhérait pleinement, puisque de nombreuses confréries divergentes naquirent à cette époque. De nombreuses discordes se firent jour à mesure que le Sentier d'Or progressait. Fermement opposé à Prométhée, Shemesh estimait que les humains ne devaient être considéré que comme de simples outils. Lorsque survint la Chute, et que les humains se révoltèrent contre leurs "protecteurs", il put juger à raison qu'il n'avait pas été assez écouté.

La Chute et ses conséquences

Lorsque les humains prirent les armes et pourchassèrent les Kaïm, ceux-ci se dispersèrent très rapidement à la surface de la terre, et les Piliers du Sentier d'Or s'effondrèrent sur leurs bases. La plupart des regroupements qui avaient pu se former durant le grand projet furent dissous à cette époque — mais pas celui de Shemesh. Accompagné de ses amis les plus fidèles, il parcourut l'océan et trouva refuge chez ses cousins Selenim, au cœur de ce qui allait devenir plus tard l'Amérique du sud. Parmi ses amis se trouvait un certain Suryo dit "Premier Soleil", un étrange Kaïm qui officiait déjà à l'époque du Tutorat, et avait toujours conservé à Shemesh son affection, malgré les étranges prises de position de ce dernier. Suryo devait son surnom au fait qu'il semblait avoir réussi à intégrer le Ka-Soleil à son pentacle en obtenant l'harmonie totale entre ses cinq Ka-éléments et en laissant la bienfaisante influence de l'astre solaire les pénétrer en même temps. C'est du moins ce qu'il prétendait, et il manifestait de fait une affinité étonnante avec le Soleil, dont il ressentait les manifestations magiques. Shemesh, lui, restait plutôt sceptique, et le prestige dont s'entourait son ami jetait une ombre sur leurs relations. Suryo fut pourtant celui qui sauva les ancêtres du Soleil, en les menant chez les Selenim. Les héritiers des Danseurs n'étaient plus qu'une poignée : ils trouvèrent refuge parmi leurs étranges cousins, car Suryo n'avait jamais perdu leur trace, et se proposa d'échanger ses connaissances sur le Soleil contre la protection des Selenim. Peu à peu, dans la quiétude de leur exil, les Kaïm (et Shemesh le premier) découvrirent qu'il était possible de s'incarner dans un simulacre humain, quoique le processus fut aussi douloureux qu'invalidant. La plupart des amis de Shemesh jugeaient l'idée absurde et dangereuses. Le Kaïm prit alors la décision de parcourir le monde un siècle durant. Au terme d'un périple éprouvant, il revint vers les siens, et leur conta ce qu'il avait vu — comment les Kaïm avaient perdu leur puis-

sance, comment les humains étaient sur le point de les exterminer. Shemesh fit alors la proposition suivante : puisque les Selenim avaient trouvé le moyen de s'incarner dans des corps humains sans y être forcés, et que les humains armés d'orichalque finiraient bien par les débusquer un jour ou l'autre, ils n'allaient pas les attendre : ils s'incarneraient eux-mêmes, et se fondraient parmi eux pour reprendre le contrôle de la communauté des Fils de l'Éther, et préparer une contre-attaque.

Les Rayons Opposés

Certains Kaïm se rangèrent immédiatement à l'avis de Shemesh. Ils pillèrent avec lui les connaissances des Selenim, choisirent soigneusement leurs simulacres humains, et partirent à la conquête du monde. Les autres, regroupés autour de Suryo, considéraient non seulement cette entreprise périlleuse, mais également inutile. L'avenir se chargea de leur donner tort. Pendant des millénaires, ils restèrent auprès des Selenim, et développèrent une histoire parallèle, qui ne devait croiser la route de l'Arcane XIX que très tard, au moment des invasions espagnoles. L'alliance que Suryo avait conclue avec les Selenim était fragile. Certains proches du Kaïm regrettèrent bientôt de ne pas avoir suivi Shemesh, et décidèrent de s'enfoncer dans les profondeurs du continent souterrain de Mu, où se trouvaient pensaient-ils les parcelles de sagesse qui leur faisait défaut. Les Selenim les surprirent et pensèrent à une trahison. Ce furent eux, et pas les humains, qui forcèrent Suryo et les siens à abandonner leur nature de Kaïm pour embrasser la condition de Nephilim. Premier Soleil et les siens se réfugièrent dans la moiteur obscure du continent perdu, accompagnés d'une communauté humaine dont les membres devaient leur servir de simulacres. Leur histoire est une longue errance aveugle, scandée par les terribles batailles qu'ils durent livrer aux sauriens survivants pour protéger leur territoire, et par les expéditions Selenim visant à les débusquer puis à les anéantir. Il y eut aussi de longues périodes de calme, au cours desquelles, malgré les conditions difficiles, Suryo put mener un second Sentier d'Or, continuer son étude du Ka-Soleil humain. Sa théorie selon laquelle le Ka-Soleil ne pouvait être incorporé au pentacle qu'à condition que les cinq autres Ka-éléments se trouvent en proportion égale était sur le point d'être corroborée. Il consigna ses précieuses découvertes sur des tablettes élémentaires veinées de Ka-éléments solidifiés, et s'apprêtait à ressortir à l'air libre lorsqu'une nouvelle attaque Selenim (les Fils de la Lune Noire accusaient les Nephilim de collusion avec les sauriens et de méfaits plus graves encore) les prit à dépourvu. Les tablettes, enfermées dans un coffre de pierre, furent confiées à un petit groupe de Nephilim ; Suryo et les autres se montrèrent à leurs ennemis pour faire diversion. Les Selenim ne parvinrent pas à les éliminer, mais Premier Soleil et les siens ne retrouvèrent jamais les tablettes, et pensèrent que les Selenim les avaient volées. Ils avaient perdu la trace du petit groupe chargé de les protéger, et passèrent de nombreux siècles à les retrouver. Suryo Premier Soleil estimait que seule l'influence de certaines vapeurs méphitiques, chargées de Lune Noire, avait pu lui permettre d'accéder à la connaissance gravée sur les tablettes élémentaires. Désormais, ces vapeurs avaient disparu, et avec elles la sagesse dont le simulacre de Suryo le privait. Réduit à sa condition de Nephilim, Premier Soleil avait perdu le secret de l'astre doré. Il le cherchait encore lorsque débarquèrent les premiers conquistadores, et que son peuple choisit finalement de revenir à l'air libre.

Les confusions élémentaires

Pendant ce temps, les Guerres Élémentaires faisaient rage. Shemesh et les siens les affrontèrent bravement, en mercenaires. Toujours, ils restaient opposés aux Nephilim de la Lune, louant leurs services au plus offrant pour décimer les Onirim. Les connaissances qu'ils avaient accumulées lors de leur séjour chez les Selenim leur étaient d'un grand secours, et ils étaient des adversaires redoutés, affirmant sans cesse la prédominance du Soleil sur les autres éléments, et se faisant appeler les Guerriers d'Or, ou les Fantassins de Lumière. Les chroniques de cette période agitée portent encore la marque de leurs exploits. Pourtant, cette époque est considérée aujourd'hui comme l'une des plus ternes de l'histoire de l'Arcane XIX car sur le plan ésotérique, elle n'amena aucune découverte, aucun progrès dans le cheminement occulte des adorateurs du Soleil. A un niveau purement magique, Shemesh et les siens expérimentèrent avec succès les théories magiques qu'ils avaient glanées auprès des Selenim, et leurs succès répétés leur permirent de rester unis et de préparer l'édification de ce qui allait devenir, sous l'impulsion d'Akhénaton, l'Arcane du Soleil.

Le compromis solaire

Dès sa création, l'Arcane du Soleil s'affirma comme l'un des plus puissants. Regroupés autour de son Prince Shemesh, il afficha d'emblée des ambitions précises : intégrer le Ka-Soleil dans le pentacle sans utiliser le simulacre. Cette réalité recouvre bien des dissensions, mais la tradition du Soleil a toujours été de maintenir une façade unie, du moins en apparence. Aujourd'hui, la situation est si étrange que l'importance de cette discrétion est devenue vitale. Ainsi, alors que le Soleil est certainement l'un des Arcanes les plus divisés (schizophrène serait sans doute plus juste), son apparence est celle d'un groupement uni et presque indivisible, parfaitement structuré, et totalement serein. Dès la création de l'Arcane, plusieurs sous-groupes se formèrent, mais le Prince eut l'intelligence de les laisser coexister, comme il eut plus tard la présence d'esprit de ne pas s'opposer directement à Suryo. A l'époque de Babylone (l'un des âges d'or de l'Arcane), on distinguait globalement trois courants de pensée au sein de l'Arcane. Le plus occulte, celui que Shemesh continue à soutenir aujourd'hui, estimait dès le début que le Ka-élément Lune devait être transformé, par une sorte de processus alchimique interne, en Ka-Soleil, et qu'une fois cette transmutation accomplie, le pentacle du Nephilim n'aurait plus besoin de simulacre. Ce point de vue n'a jamais été défendu officiellement par l'Arcane du Soleil. Sans doute serait-il jugé totalement hérétique. Il explique cependant pourquoi les Onirim ne sont jamais admis au sein de l'Arcane XIX. Le deuxième courant défend l'idée selon laquelle le Ka-Soleil peut être incorporé au pentacle par un lent processus de maturation, pour peu qu'il se trouve chez l'humain en quantité suffisamment concentrée. A peu de choses près, c'est l'idée des initiateurs du Sentier d'Or, et la position officielle défendue par l'Arcane. Il est lui-même divisé en une infinité d'écoles de pensée, qui s'affrontent notamment sur la question du simulacre, pour savoir de quelle façon il est possible de s'en passer. Les adoptés du Soleil ont toujours prétendu que l'incorporation du Ka-Soleil devait s'accomplir hors du simulacre, mais n'ont jamais pu se mettre d'accord sur la façon dont cela devait être fait. Bien qu'il reste aujourd'hui le courant officiel, l'écran de fumée qui protège le Soleil des autres

Nephilim trop curieux, ce postulat est abandonné depuis près de trois siècles. Le troisième courant existe lui aussi depuis le début, mais il a pris depuis le retour de Suryo (voir "l'Éclipse Inverse") une importance considérable. Il prétend que le Ka-Soleil ne peut être incorporé au pentacle du Kaïm que si tous ses autres Ka-éléments se trouvent en proportion égale. Il enseignait au départ que cet état d'harmonie interne ne pouvait être atteint que par un lent travail intérieur au déroulement assez imprécis (les défenseurs de cette théorie divergeaient d'ailleurs sur ce sujet) ; il prétend désormais que le seul moyen de l'atteindre est de trouver les Akasha solaires dont l'influence nivelle les Ka-éléments, et d'y rester suffisamment longtemps pour permettre à la transformation de s'accomplir. Suryo et ses disciples, qui défendent cette théorie, expliquent que ces Akasha sont la clé de l'Agartha : une fois les Ka-éléments nivelés, le Ka-Soleil s'incorpore au pentacle en parts égales, et le simulacre se dissout — le Nephilim redevient Kaïm et le Kaïm retrouve sa nature originelle, Fils primordial des Éthers.

Les Diadoques de Shemesh

Les dissensions internes qui secouaient l'Arcane XIX furent telles au cours des siècles précédant l'Incident Jésus que des adoptés du Soleil décidèrent de renverser leur Prince, jugé maléfique. L'arme des conjurés s'appelait Alexandre le Grand ; au cours d'une cérémonie initiatique particulièrement risquée, ils éveillèrent son Ka-Soleil, faisant de lui un être dangereux et incontrôlable. Ils comptaient démontrer en le capturant que les théories de Shemesh étaient fausses ; ils espéraient s'emparer de son Ka-Soleil, devenu suffisamment rayonnant et abondant pour que les Nephilim puissent s'abreuver directement à sa source, et l'incorporer sans effort à leur pentacle. Pour simplifier, ils appartenaient au second courant de pensée — celui qui prétendait que l'incorporation pouvait se faire assez simplement, à condition de trouver le Ka-Soleil en quantité suffisante. Ces Nephilim se trompaient, et leur erreur signifia du même coup l'arrêt de mort de leurs théories, de leur mouvement, en même temps que le renforcement de l'autorité du Prince. Alexandre le Grand échappa bientôt à tout contrôle, et sa puissance fut telle qu'il menaça bientôt d'exterminer les Nephilim. Dans les plaines de l'est, Shemesh réunit les hauts dignitaires de l'Arcane, et leur expliqua qu'il comptait attirer l'humain dans un piège, un simulacre d'Agartha, pour le perdre à jamais. Il leur déclara aussi que s'il sortait indemne de cet affrontement, la preuve serait faite que les Nephilim n'auraient pas besoin des humains pour mener leur second Sentier d'Or. Avec ses fameux Diadoques, recrutés dans la plupart des Arcanes, Shemesh parvint à gagner son pari. Alexandre tomba dans le piège que les Nephilim lui avaient tendu, et disparut de la surface de la Terre. De cette époque date la prédominance du Soleil aux yeux des autres Arcanes, et le prestige de cet exploit auréole aujourd'hui encore les adoptés de l'Arcane XIX. Ils sont les défenseurs du monde occulte, les garants de sa stabilité, et les défricheurs du nouveau Sentier d'Or. A partir de ce moment, la plupart des Nephilim comprirent que le Soleil comptait se passer des humains, jugés trop instables, pour accomplir son second Sentier d'Or. Réalisant qu'il avait fait une erreur, Shemesh revint peu à peu sur ses déclarations, et déclara qu'il ne comptait pas oublier les humains, mais seulement agir à leur encontre avec beaucoup plus de prudence. De nombreux Onirim s'élevèrent contre ces affirmations, expliquant que certains des leurs avaient été

enlevés par des adoptés du Soleil pour être soumis à d'étranges expériences, mais Shemesh, manipulateur hors pair, balaya rapidement leurs arguments. Bientôt, le second courant de pensée redevint la position officielle de l'Arcane, alors même que le Prince du Soleil renonçait pour toujours à se servir des humains pour accomplir les desseins de l'Arcane.

Le Rayonnement

Les presque vingt siècles qui suivirent furent presque paisibles pour l'Arcane du Soleil. De nombreux incidents vinrent émailler son existence, mais rien qui fût de nature à en saper les fondements. A Carthage, Shemesh mena une guerre larvée contre les Selenim, craignant que les Fils de la Lune Noire aient retrouvé sa trace. Un siècle plus tard, le Prince du Soleil bannit de son Arcane ceux (et ils étaient nombreux parmi les derniers défenseurs du deuxième courant de pensée) qui s'étaient associés au plan Jésus — ce qui était bien la preuve de son inimitié envers les humains. Au cours des siècles qui suivirent, Shemesh et les siens combattirent les Templiers en première ligne, et assirent un peu plus leur réputation dominatrice. Les autres Arcanes se soumettaient naturellement au Soleil, dont les rayons bienfaisants leur procuraient réconfort et protection. Le Prince de l'Arcane assumait plusieurs identités durant cette période, dont celle de Saint-Louis et d'un astrologue allemand dont l'histoire a oublié le nom. Lors des explorations des XVe et XVIe siècles, sa position fut assez ambivalente. D'un côté, il avait peur de ce que les explorateurs humains et Nephilim pourraient découvrir de l'autre côté de l'océan. De l'autre, il était très curieux de le savoir, et souhaitait secrètement revoir Suryo, dont l'esprit lui manquait. Il n'avait jamais retrouvé son pareil au cours de ses longs siècles de règne, et force lui était de constater que ses aspirations ésotériques vers un deuxième Sentier d'Or étaient loin d'être satisfaites. Le seraient-elles lorsqu'il aurait retrouvé son vieux rival et ami ? Il n'allait pas tarder à le savoir.

L'Éclipse Inverse

Suryo refit son apparition au beau milieu du XVIIe siècle. De nombreux adoptés de l'Arcane saluèrent son retour comme un véritable miracle. Sans le savoir, il était devenu un mythe, et son nom était révérendé par les défenseurs du troisième courant comme celui d'une divinité. Accompagnés des Nephilim rescapés qui l'avaient suivi des millénaires durant, il expliqua à son Prince (dont il n'allait pas tarder à contester l'autorité) de quelle façon il avait pu survivre malgré les Selenim, et ce qu'il avait découvert durant son exploration du continent de Mu ; il demanda à Shemesh une armée pour l'aider à retrouver les tablettes élémentaires, armée que le Prince dût lui octroyer sous la pression des adoptés de l'Arcane. Premier Soleil repartit pour une dernière expédition. Les Selenim ayant déserté les lieux, sa tâche était grandement facilitée. Toutefois, il ne parvint pas à retrouver les tablettes — seulement les traces du passage du petit groupe auquel il les avait confiées, ce qui était déjà beaucoup. Ses conclusions furent que, pressés par les Selenim, ses compagnons étaient parvenus à

trouver le chemin d'un Akasha solaire et à s'y réfugier, munis des précieuses tabelles. A son retour, Suryo déclara à son Prince que, de toute évidence, ses amis étaient devenus des Agarthiens. Lorsque les adoptés du Soleil restés sur Terre trouveraient à leur tour les Akasha du Soleil, ils pourraient mener à bien le second Sentier d'Or, et retrouver leur harmonie perdue. Suryo demanda à ce que des nefes solaires soient bâties et envoyées dans les royaumes de l'esprit, à la recherche des fameux Akasha de Mu. Shemesh était pris au piège. S'il acceptait et que Premier Soleil parvenait à ses fins, c'en était fait de son autorité. S'il refusait, la moitié de ses adoptés choisiraient sans doute de le quitter pour suivre Suryo. Le Prince du Soleil prit la décision d'aborder directement le sujet avec son adversaire. Celui-ci demandait à ce que l'Arcane soit scindée en deux en cas de refus ; il déclarait qu'elle le serait de toute façon, qu'il le veuille ou non. Shemesh expliqua à Suryo qu'une dissolution de l'Arcane serait une catastrophe pour tous les Nephilim. Il lui fit comprendre le prestige dont jouissait le Soleil auprès des autres Nephilim. Deux moitiés de Soleil n'en feraient jamais un seul. Couper l'Arcane en deux serait déclarer sa fin. Les deux Nephilim aboutirent alors à la seule solution de compromis qui leur paraissait valable : ils régneraient tous les deux, par intermittence — en échangeant leur place une fois par an. Pour être sûr que le contrat serait respecté, l'un des deux Princes serait mis en stase dans un médaillon solaire, pendant que l'autre régnerait, le médaillon autour du cou. Lors de la passation de pouvoir, le Prince régnant céderait sa place dans le simulacre à son successeur, et leur remplacerait dans la stase. Seuls quelques hauts dignitaires de l'Arcane furent mis au courant de la chose. On fabriqua une stase spéciale pour les deux princes, un disque d'or massif gravé d'énochéen, et le règne alterné put commencer — au début du XIXe siècle. Bientôt, les périodes d'un an, jugées trop courtes par chacun des deux Princes, passèrent à neuf ans. Chacun à leur tour, Suryo et Shemesh menèrent les politiques qu'ils entendaient mener, explorations pour l'un, consolidation de l'Arcane pour l'autre, en multipliant les concessions pour ne pas trop déconcerter les observateurs. Ainsi, Shemesh a déjà lancé vers Mu plusieurs nefes solaires au cours des cinquante dernières années, et les choses se sont relativement bien déroulées jusqu'à ces derniers mois — lorsque Premier Soleil est revenu de l'une de ses expéditions... sans son médaillon. Suryo déclare à qui veut l'entendre que la stase de Shemesh lui a été volée, mais il ne semble pas pressée de la retrouver, et son règne a maintenant largement dépassé les neuf années réglementaires. Les hauts dignitaires de l'Arcane se trouvent à présent dans une situation des plus délicates : prendre des mesures "directes" à l'encontre de Suryo serait admettre ouvertement que deux Princes se partagent le pouvoir du Soleil, ce que la plupart des adoptés ignorent. Qui plus est, Suryo est peut-être le seul à savoir encore où se trouve Shemesh, et les conseillers princiers ne peuvent se permettre de négliger cette piste. Au-delà de la seule querelle de pouvoir qui semble avoir germé entre les deux Nephilim, c'est à présent deux conceptions du Sentier d'Or qui s'affrontent. L'une, à présent dominante, basée sur la recherche des Akasha solaires et l'harmonisation des Ka-éléments ; l'autre, plus dangereuse mais peut-être plus rapide, centrée sur la transmutation Ka-Lune/Ka-Soleil. Nombreux à présent sont parmi les adoptés du Soleil mis "au secret" ceux qui pensent que Shemesh venait incidemment de parvenir à ses fins et que Premier Soleil, jaloux de ce succès, a choisi de le faire disparaître.

Organisation



L'Arcane du Soleil dispose d'une structure assez centralisée, reposant sur un Transcendant, sorte de grand chambellan au service du Prince — quel qu'il soit, même s'il est plus proche de Shemesh que de Suryo, pour des raisons historiques et relationnelles — et sur quatre pouvoirs qui rayonnent à partir de l'autorité centrale. Ces quatre pouvoirs compensent à leur manière la centralisation du Soleil : autour de l'astre les énergies s'échappent, se dispersent, vont dans les directions qui leur convien-

nent. Cette liberté un peu désordonnée permet au Soleil d'avoir une influence vaste et importante, de lancer des pistes occultes dans toutes les directions, de préserver une grande marge de manœuvre à ses membres ; d'un autre côté, il est difficile de garder le contrôle de toutes les activités, et ce que le Soleil gagne en influence, il le perd souvent en efficacité. C'est pourquoi l'effort de Shemesh a toujours visé à conserver une gestion efficace malgré cet état de chose. Il n'était pas question de modifier en profondeur cet aspect inhérent au Soleil : la structure s'inspire évidemment du symbole majeur que la Lame représente.

Le Transcendant

L'Arcane du Soleil a toujours eu recours à un intercesseur entre le Prince et les autres adoptés. Cette particularité est à la fois symbolique et pratique : le symbole veut que l'on ne puisse pas regarder le Soleil en face et qu'il faille avoir recours à un filtre pour contempler sa puissance éblouissante. D'un point de vue pratique, il a paru utile à l'Arcane de bénéficier d'une sorte de secrétaire perpétuel qui puisse se charger des affaires courantes tandis que le Prince était occupé ailleurs. Le Nephilim qui remplit cet office est le Transcendant.

D'autre part, il faut avoir en tête que le Soleil ne dispose pas d'une organisation très bien gérée : l'intuition est largement mise en avant en toutes occasions, et les rouages de l'Arcane ne sont pas nombreux. Les membres ne sont pas encadrés de manière étroite et laissés souvent à leur libre arbitre. L'Arcane a foi en ses adoptés, qui ne sont tout de même pas le tout-venant de la communauté Nephilim, et cette confiance se traduit par une relative faiblesse des structures organisationnelles.

Cette légèreté a permis à l'Arcane d'investir sur d'autres postes et de placer ses ressources dans d'autres domaines que l'organisation. C'est pourquoi, en définitive, la personnalité des Nephilim qui détiennent l'autorité du Soleil est d'une importance cruciale : c'est sur eux, plus que sur les structures d'encadrement, que repose la pérennité et l'efficacité de l'Arcane.

Le chambellan du Prince a donc un rôle de premier ministre sur le modèle anglais. Il n'approche pas les mystères de la Lame matérielle, ne fomenté nul complot, ne

tente à aucun moment d'usurper l'autorité du Prince — et pourtant, Dieu sait si l'occasion s'en est souvent présentée, au cours des dissensions internes de l'Arcane. En revanche, il se doit de transmettre fidèlement les paroles et les décisions du Prince. On peut le comparer à un miroir réfléchissant qui renvoie la lumière qu'il reçoit lui-même du Prince en exercice. De la vérité que le Prince contemple, le Transcendant restitue le rayonnement qui doit toucher l'ensemble des fidèles de l'Arcane.

En même temps, il ne peut se contenter de restituer directement la lumière du Soleil incarné — et de toutes façons, comment le pourrait-il, puisqu'il n'a pas pu contempler la Lame elle-même —, il s'agit également d'instituer un mode de gouvernement : les affaires concrètes lui incombent, laissant ainsi au Prince le loisir de contempler les vérités supérieures sans être dérangé.

C'est donc au Transcendant qu'ont affaire la plupart des Adoptés de l'Arcane, quand ils ont besoin d'un soutien, d'une information, quand ils veulent procéder à un rituel etc. Ce fonctionnement n'a pas manqué, ces dernières décennies, de susciter la grogne des Nephilim du Soleil, qui ne comprennent plus pourquoi ils ne peuvent s'adresser directement au Prince — comme si c'était aussi facile dans les autres Arcane... — et qui soupçonnent le Transcendant de faire obstacle entre le Prince et eux-mêmes.

Puis, au cours de l'histoire, lorsque s'est imposée l'idée d'une double autorité princière, le Transcendant a acquis un nouveau rôle, finalement plus délicat : non seulement il doit interpréter les décisions du Prince, durant chaque règne, mais en plus il doit présenter au Prince en exercice les décisions et les prises de position de son prédécesseur, puisque, pendant son sommeil dans le médaillon, il n'a pas pu savoir ce qui s'était passé en son absence. De là à soupçonner à nouveau le Transcendant de travestir les événements et les prises de position passés vis à vis du nouveau Prince, il n'y a qu'un pas... d'autant plus que Shemesh semble avoir clairement la faveur du Transcendant. C'est pourquoi plusieurs voix se sont élevés pour que soit institué un roulement du Transcendant à l'identique de celui du Prince. Mais faut-il un Transcendant par Prince ? Ou le remplacer à chaque retour, tous les neuf ans ?

Le problème réside dans la complicité étroite qui s'est établie avec le temps entre le Transcendant et le Prince, quel qu'il soit, c'est-à-dire avec l'autorité mystique de celui qui contemple la Lame. Cette connaissance intuitive, cette illumination est inestimable. Comment le remplacer ?

Les Danseurs-visage

Ces Nephilim composent le premier pouvoir de l'Arcane, dédié à l'élément Air. Il n'y a donc que des Éolim dans ce pouvoir. Ils forment une espèce de confrérie mystique retirée des affaires du monde, un ordre monastique qui a choisi de s'éloigner du reste de l'Arcane pour accomplir ses travaux.

Ils ont investi des abbayes et des couvents en ruines, où subsistent fréquemment des vestiges de magie passée, que les adoptés Danseurs-visage comptent récupérer à leur profit : leur élévation spirituelle s'appuie ainsi à la fois sur leurs propres pratiques et

sur les traces de rituels anciens. Cette tendance reflète étrangement la façon dont les moines chrétiens arrivant en terre celte ont construit leurs églises sur les sites païens. Il s'agit à la fois de profiter des lieux chargés et de convertir de nouveaux fidèles sans brusquer leurs croyances.

On suspecte donc les Adoptés du Soleil d'initier des humains aux voies du Ka-Soleil en se faisant passer pour des religieux normaux, ce que le Bateleur n'apprécie bien sûr pas du tout. L'Arcane I fait pourtant des efforts diplomatiques pour unifier leurs pratiques et celles des Éolim du Soleil, avec succès dans certains cas.

Les Danseurs-visage aiment aussi se poster très loin des hommes. La plupart de leurs repaires se trouvent en Grèce, sur des sommets escarpés, et voisinent avec les monastères orthodoxes. Ils sont en fait encore plus inaccessibles que ces monastères, puisque si les moines n'ont que des moyens humains d'atteindre leurs demeures spirituelles, les Éolim Danseurs-visage disposent, eux, de sortilèges.

Khsin est leur dirigeant occulte. Ce poste n'est pas officiel, et il est clair que le Prince aurait du mal à l'admettre si cela venait à se savoir. Pourtant, Khsin n'a pas eu à s'imposer : il semble que les Éolim qui rejoignent le pouvoir des Danseurs-visage ont élu spontanément un leader, mais sans velléités ni rébellion. C'est un guide spirituel, pas un leader politique ni un mutin prêt à tout pour faire basculer l'Arcane.

Khsin se borne à conduire des pèlerinages, à guider ses fidèles vers les nouveaux lieux à investir, les sites chargés, les monastères hors de portée de l'homme où les Éolim pourront s'adonner à la méditation et à la lévitation.

Les Gouttes célestes

Ce pouvoir se concentre sur les secrets de l'élément Eau. Les Hydrim qui en son membres sont persuadés que l'eau, par ses nombreuses et fascinantes facultés, est capable de mener les Nephilim adoptés du Soleil vers la transmutation du Ka-Soleil. Par exemple, ils misent sur la réflexion qui s'opère dans les gouttes d'eau, la décomposition de la lumière en couleurs, et la potentialité de l'eau dans sa dilution des éléments simples, qui rejoint les travaux alchimiques sur la révélation de la puissance du Ka endormi au plus bas niveau de la matière.

Un autre atelier important qui s'est constitué récemment en utilisant des bases anciennes que les alchimistes supputaient, est celui qui étudie la mémoire de l'eau. Les adoptés des Gouttes célestes sont persuadés que l'eau qui a submergé l'Atlantide contient le souvenir de sa splendeur, que la magie des Kaïm atlantes s'est diluée dans le raz-de-marée, et que le Soleil est la seule force capable de percer la surface des eaux mystiques pour révéler cette richesse antique et cachée.

Reste que le Transcendant est un enjeu majeur pour tous ceux qui voudraient faire tomber l'Arcane ou réduire son influence. Son savoir est immense, plus grand en définitive que celui des Princes, et surtout plus concret. S'il était victime d'une manipulation, ce serait une catastrophe absolue pour l'Arcane.

Certains disent que le Transcendant sait parfaitement ce qui s'est passé avec le

médaille perdu. Ce serait étonnant, puisque le Transcendant est plus proche de Shemesh que de Suryo. Mais tout est possible : peut-être Suryo s'est-il senti obligé de révéler la vérité au Transcendant ? Ou bien Suryo a vraiment perdu le médaillon et a donné suffisamment d'informations au Transcendant pour qu'on le retrouve au cas où il lui arriverait malheur...

Le Jardin secret

Autrefois nommé le muret, ce pouvoir rassemble des Nephilim de la Terre. Le muret est tombé sous l'offensive de ces Faërim, qui tentaient en fait de faire reconnaître la force de l'élément Terre dans le projet du Soleil. Symboliquement, le muret était à la fois ce qui dissimulait les activités des Faërim de l'Arcane et ce qui leur faisait obstacle. Ils ont donc décidé de laisser libre cours à leur magie et de montrer de quoi ils étaient capables. Le muret, qui marquait également la séparation entre ce pouvoir et les autres, a été renversé pour que les quatre pouvoirs soient reliés les uns aux autres.

A présent le Jardin secret a remplacé l'ancien pouvoir : il s'agit de laisser fleurir et se développer les rituels propres aux Faërim engagés sur le Sentier d'Or, et de pouvoir à la fois déployer tout leur talent et rester à l'abri des regards profanes, puisque le Jardin est derrière le muret et n'apparaît quasiment pas, étant très rarement représenté sur les lames du Tarot commun.

Aujourd'hui, le muret fait en un sens partie intégrante du Jardin secret, car la construction a été dévorée et ingérée par la puissance naturelle et débridée de la Terre. Au contraire des Danseurs-visage, les Faërim du Jardin secret n'ont pas de leader particulier, ils se bornent à développer la plus grande harmonie en accord avec les forces telluriques. Leurs repaires sont des sanctuaires merveilleux, souvent logés dans des îles, à l'écart du reste du monde, où la flore est vierge de toute atteinte et où des volcans sont encore en activité.

Le Soleil en gloire

Ce pouvoir, composé de Nephilim du Feu, tente de réaliser la transmutation du Ka-Soleil à partir de leur élément primordial. Cette tentative est sans doute la plus violente, car il s'agit de permettre au Feu incarné de rejoindre le Feu cosmique, le soleil, même si cet astre n'est pas la source des influences pyriques sur la Terre. Le feu, en l'occurrence, comme dans le védisme indien, par exemple, est un véhicule : il permet aux offrandes de rejoindre la divinité. C'est le Feu des années-lumière, le Feu de la queue des comètes, et les adoptés du Soleil en gloire sont persuadés que dans leur for intérieur brûle le même feu que dans les cieux. C'est la flamme qui appartient au soleil et que l'Arcane du Soleil leur permet, seul, de cultiver.

Ils le font en misant surtout sur l'inspiration artistique : une fois encore, l'intuition est très présente dans leurs rituels et dans leur façon de penser. On les rencontre souvent dans les soirées très arrosées, les vernissages où le champagne pétille devant les

œuvres d'art les plus audacieuses. Les Pyrim de ce pouvoir sont des séducteurs, qui entreprennent d'emmener leurs conquêtes vers l'astre suprême, à savoir la révélation du Ka-Soleil. Ils organisent également une grande fête une fois par an où sont invités des membres du Soleil mais aussi d'autres Nephilim ainsi que des humains, sélectionnés selon leurs critères d'accessibilité à la transmutation du Ka-Soleil.

Les partisans du Soleil en gloire sont les plus farouches opposants aux Nephilim de la Lune. Sans tomber dans des excès dignes du Tutorat des Quatre Éléments, ils se montrent résolument ennemis de tout compromis et du coup, prétendent être prêts maintenant de transmuter le Ka-Lune en Ka-Soleil... ce qui est faux. D'où vient cette animosité vis à vis des Onirim ? Outre un investissement profond dans leur Ka dominant, les Pyrim considèrent que la Lune ne peut être qu'un obstacle à la révélation pleine et entière de la puissance solaire, comme les astres nous le montrent. Ce n'est pas une ségrégation raciste dirigée sur les individus Nephilim de Lune, mais avant tout une doctrine élémentaire.

Grand Timonier

Le Grand Timonier s'est longtemps fait passer pour le Prince de l'Arcane... auprès des autres Arcanes. Cela avait pour but de dissimuler les dissensions internes de l'Arcane et de diriger l'attention extérieure sur les projets les plus ambitieux de l'Arcane, ses vraies réalisations. Ensuite, il devait établir un rempart de plus pour protéger le vrai Prince des attaques éventuelles (l'influence et la notoriété de l'Arcane du Soleil n'a pas que des bons côtés).

Dans un second temps, il a été chargé personnellement de la construction des nefes solaires. Cela s'est déroulé comme pour toutes les grands ouvrages de ce genre, les cathédrales par exemple, à savoir que plusieurs Timoniers se sont succédés et que le projet a profité de leurs compétences successives. La conception et les travaux s'étant étalés sur une longue période de labeur intense, les Timoniers ont constitué leurs propres archives, auxquelles personne n'avaient accès excepté Suryo. Ces archives sont aujourd'hui l'une des plus grandes richesses de l'Arcane, puisque l'élaboration des nefes a été sous-tendue par de patientes recherches magiques, un vaste programme d'étude des champs solaires dont l'usage dépasse largement le projet initial.

Le Grand Timonier actuel vit dans une tour-observatoire à partir de laquelle il surveille l'évolution des nefes solaires qui sont parties auparavant. Il dispose d'un astro-labe mystique qui a été élaboré avec le concours des adoptés de la Roue de fortune, qui lui permet d'observer les champs solaires et même, dit-on, l'horizon des akasha.

Dans les caves de la tour, gigantesques, est installé un chantier naval, où travaillent en permanence des charpentiers des quatre pouvoirs, qui mettent leur art en commun au service de la construction des nefes solaires. Trois nefes sont actuellement en chantier, qui devraient prendre le large prochainement.

Au fond de ces caves, une vaste porte magique a été aménagée, qui mène à l'Océan Intérieur des Plans subtils. C'est l'embarcadère des nefes solaires à destination des Plans subtils, et au-delà de la porte s'étend un canal de puissants champs solaires.

Initiation



L'Arcane du Soleil a la réputation de trier ses membres sur le volet. En effet, la notoriété et l'influence de l'Arcane, qui se sont perpétuées durant des siècles, oblige à une certaine sélection. D'autre part, le symbolisme du soleil a placé l'Arcane, qu'il le veuille ou non, dans une posture où il ne peut pas se permettre d'accueillir des Nephilim de seconde zone, dont le projet, l'ambition, le talent et le destin ne correspondraient pas à ses visées.

Enfin, la processus même de l'initiation isole nombre de candidat et ce fait a largement contribué à élaborer la légende des initiés du Soleil : les exclus font passer le mot qu'il est difficile de rentrer dans cet Arcane.

Hiérarchie

Les adoptés : la mémoire solaire

De prime abord, les Nephilim désirant être adoptés par le Soleil passent une sorte d'examen devant les Icares (le plus haut grade derrière le Transcendant, voir plus bas). Un jury est composé et examine la demande du Nephilim. Le candidat doit s'expliquer sur ses motivations, puis il est questionné sur ses connaissances. Non seulement on lui pose de nombreuses questions et on lui demande de faire montre de ses talents et compétences, de manifester ses connaissances occultes, mais en plus on lui fait subir une sorte de sondage. Il semble que les Icare fassent à ce moment-là appel à la mémoire enfouie du Nephilim : ils cherchent dans son pentacle les débris cachés de sa connaissance du temps de l'Atlantide, ils le fouillent en quête de sa part atlante délabrée et naufragée, et espèrent ainsi révéler ce qui, inconsciemment, fait partie du Soleil dans l'âme du candidat. Ils supposent en effet que s'il a désiré rentrer dans l'Arcane, c'est qu'il avait quelque chose à apporter et que ce quelque chose à avoir avec l'expérience de l'Atlantide : un souvenir ancré en lui, dont il n'a même pas conscience, mais dont il fera part au Soleil. Cette mémoire serait liée, selon le Prince Shemesh, aux champs solaires qui auraient submergé les Nephilim en Atlantide. L'adoption d'un Nephilim par l'Arcane du Soleil consiste donc à récupérer la trace laissée par ces champs en lui.

C'est donc plus qu'une sélection, c'est la révélation d'un élu.

On objectera que les Nephilim de la troisième génération, nés après l'Atlantide, ne peuvent pas répondre positivement à ce sondage. C'est tout à fait vrai. Ils ne peuvent donc pas a priori entrer dans le Soleil — mais le veulent-ils seulement ?

Les Vestales

Les simples adoptés rejoignent l'un des quatre pouvoirs. Dans un second temps ils peuvent devenir vestales. Cette étape consiste à entretenir les flambeaux du Palais de Solis, où se réunissent les Éblouis (voir plus bas). Il ne s'agit pas d'une simple tâche «ménagère» mais d'un rituel important. Important, parce que le contact des Éblouis, la contemplation des merveilleuses architectures du palais et la proximité des dignitaires de l'Arcane aideront l'adopté à se rapprocher des vérités du Soleil et à progresser dans ses compétences occultes.

Important également, parce que les flambeaux sacrés de l'Arcane concentrent des champs solaires, comme de véritables petits plexus de Soleil, et qu'ils agrémentent ainsi le palais et tous ceux qui y résident d'une aura bienfaisante qui favorise l'illumination. Le secret de la confection de ces flambeaux s'est perdue dans l'engloutissement de l'Atlantide ; il est quasiment certain que les humains initiés par les Nephilim de l'époque en étaient les auteurs, et que leurs techniques ont été volées par les Mystes. Les adoptés de l'Arcane XIX peuvent tout juste les protéger et les entretenir mais s'ils venaient à être dérobés ou détruits, la perte serait irréparable.

D'autre part, les Vestales ont pour mission (et pour bénéfice) de manipuler l'autre étonnante richesse de l'Arcane : le miel de Ka-Soleil. Ce miel est produit par des abeilles extraordinaires, les Sereines Lucioles de Mille Resplendissances. Ce sont des créatures de Kabbale qui sont invoquées par des Nephilim de l'Arcane. Ces apiculteurs s'occupent d'elles depuis des dizaines de siècles et les aident à produire ce miel. Quasiment invisibles, les Sereines Lucioles «butinent» les esprits des humains dotés d'une aura solaire remarquable et rapportent le fruit de leur récolte dans de ruches fantastiques qui se trouvent dans leur monde de Kabbale. Les apiculteurs de l'Arcane sont capables d'aller chercher ce miel dans les ruches et d'invoquer les Lucioles pour qu'elles viennent butiner les humains.

Les Vestales emploient cette précieuse substance pour faire progresser leur Ka et mieux appréhender la transmutation du Ka-Soleil : elles se dévêtent entièrement et s'enduisent le corps de miel au cours de longues et sensuelles cérémonies, assez proches des orgies romaines ou des fêtes antiques où érotisme et sacré se mariaient dans la chaleur des nuits et la lumière des flammes. On ne reste pas Vestale très longtemps, car l'effet du miel peut entraîner des conséquences néfastes, pareille à de la toxicomanie, mais on en garde un souvenir enchanteur et trouble.

Conditions : 70 % en Astronomie, en Mythes & Légendes, en Orientation, en Éloquence, 80 % en Astrologie, en Histoire invisible. 50 % en Astronomie, en Mythes & Légendes, en Orientation, en Éloquence, 60 % en Astrologie, en Histoire invisible.

Les Éblouis

A ce stade, les adoptés qui ont fréquenté le Palais de Solis peuvent accéder au cœur prismatique de ce lieu. Le Palais de Solis est une bâtisse circulaire mais dont les parois, en les examinant mieux, se révèlent dotées de milliers de facettes, pour évoquer les rayons du soleil des lames traditionnelles. Le Palais peut accueillir plus de trois cents personnes, et a été construit en marbre et en verre au Pérou, sur un plateau très élevé qui a l'étrange propriété de n'apparaître que selon une certaine incli-

naissance du soleil, donc rarement, et est assorti d'une myriade de sortilèges qui le dissimulent aux profanes tout en lui permettant de rester sur un site dégagé et extrêmement choyé par l'astre du jour.

Dans cette vaste salle en forme de cône, les Nephilim contemplent un jeu de miroirs qui réfléchissent de mille manières la lumière qui émane de la Lame XIX, la Lame matérielle dont le Prince transmet l'image par magie depuis son repaire secret. Cette lumière touche chacun des adoptés présents et lui instille une partie de la vérité de la Lame XIX concernant l'Agartha. Le rituel a lieu sous la direction du Transcendant.

C'est une révélation intense et profonde qui peut détruire en partie le pentacle du Nephilim mal préparé. Souvent, il arrive que le pentacle reste aveugle quelque temps, que le Nephilim ne soit plus capable de l'utiliser pour réaliser des sorts ni d'employer la vision-Ka, jusqu'à ce que le pentacle ait absorbé la puissance du rayon de vérité.

Les Éblouis sont des guides mystiques qui enseignent au sein de leur pouvoir, quel qu'il soit, et sont considérés avec respect par les autres adoptés. Leur sagesse les «déconnecte» un peu du réel mais ils assument en quelque sorte leur rôle d'ambassadeur du Prince.

Conditions : 80 % en Astronomie, en Mythes & Légendes, en Orientation, en Éloquence, 90 % en Astrologie, en Histoire invisible.

Icare

C'est la dernière étape de la progression normale. Ensuite, on peut être éventuellement choisi par le Prince pour remplacer le Transcendant en exercice, mais c'est extrêmement rare. Les grands initiés du Soleil restent donc Icares pour le reste de leur existence au sein de l'Arcane.

Cette fonction est bien sûr baptisée ainsi en référence au mythe de l'homme qui voulut voler à l'aide d'ailes de plumes collées à la cire et s'approcha trop près du soleil. Cette allégorie désigne un aspect majeur de l'initiation occulte : qu'il ne faut pas tenter d'accéder trop rapidement aux vérités occultes, qu'il ne faut pas se montrer trop avide ni trop pressé dans son cheminement, sous peine d'être détruit ou de se perdre en cours de route.

Les Icares participent de cette allégorie et ont pour rôle d'en réitérer perpétuellement l'actualité afin de prévenir leurs frères des risques qu'il y a à vouloir se diriger trop vite vers les ultimes secrets. C'est pourquoi leur contact est profitable à tous les Nephilim et pas seulement aux adoptés du Soleil triés sur le volet. On peut donc rencontrer les Icares sans être de l'Arcane XIX, en quelques occasions précieuses et rares.

D'un autre point de vue, ils sont déjà proches du Soleil, puisqu'ils profitent de l'enseignement du Prince lui-même, et ce, sans se brûler les ailes. C'est plus compliqué que cela : personne ne le sait, mais les Icares subissent des mutations étranges à tant côtoyer le Prince et la Lame, comme le fils de Dédale planant à proximité de l'astre étincelant et brûlant. Ils sont très puissants, bien sûr, mais en même temps affligés de plaies magiques qui infestent leur pentacle. En gros, ils subissent une sorte d'irradiation qui les rendrait capables, à terme, de voler dans les champs solaires.

Selon d'autres occultistes, le symbolisme des Icares réside dans une interprétation du Soleil comme akasha solaire. Dans cette perspective, les Icares seraient des espèces de passeurs, capables d'ouvrir les voies des champs solaires, de guider les initiés à travers la gangue de Ka-Soleil qui entoure les Plans subtils.

Comme on pouvait s'y attendre, il y a parmi les Icares des partisans de Shemesh et des partisans de Suryo. Les premiers sont plutôt conservateurs, attachés à leur statut et peu désireux de s'aventurer dans des domaines nouveaux et périlleux, et les seconds sont quelque peu rebelles, difficiles à contenter et manifestent une forte envie d'aller plus loin dans la recherche de l'Agartha par la transmutation du Ka-Soleil sans simulacre.

Dans la salle d'assemblée des Icares, on peut admirer le fameux tableau de Brueghel, La Chute d'Icare. Il s'agit de l'original, qui est d'ailleurs un focus d'Alchimie très prisé. L'autre, entreposé dans un musée, n'est qu'une excellente copie. Les Icares font fréquemment référence à ce tableau dans les messages qu'ils s'adressent, sous forme de codes.

Conditions : 90 % en Astronomie, en Mythes & Légendes, en Orientation, en Éloquence, 100 % en Astrologie, en Histoire invisible.

Le Transcendant

Ce personnage est évidemment le second derrière le Prince lui-même. Il n'a changé qu'une fois dans l'histoire, lorsque la Transcendante Ersebeth, qui se trouvait être une Ondine, a été capturée par les Mystères de l'Orient. On ne l'a jamais retrouvée, malgré les efforts de l'Arcane pour remettre la main sur cet être de grand savoir. Nul ne peut mesurer à présent les informations que les Mystes ont pu soutirer à leur prisonnière, mais il est à craindre que la résurgence de plus en plus manifeste de l'Arcane mineur de l'Épée n'en fasse usage. Le Transcendant est de toute façon choisi par le Prince en personne parmi les Icares.

Demeures philosophales

Villa Gellini



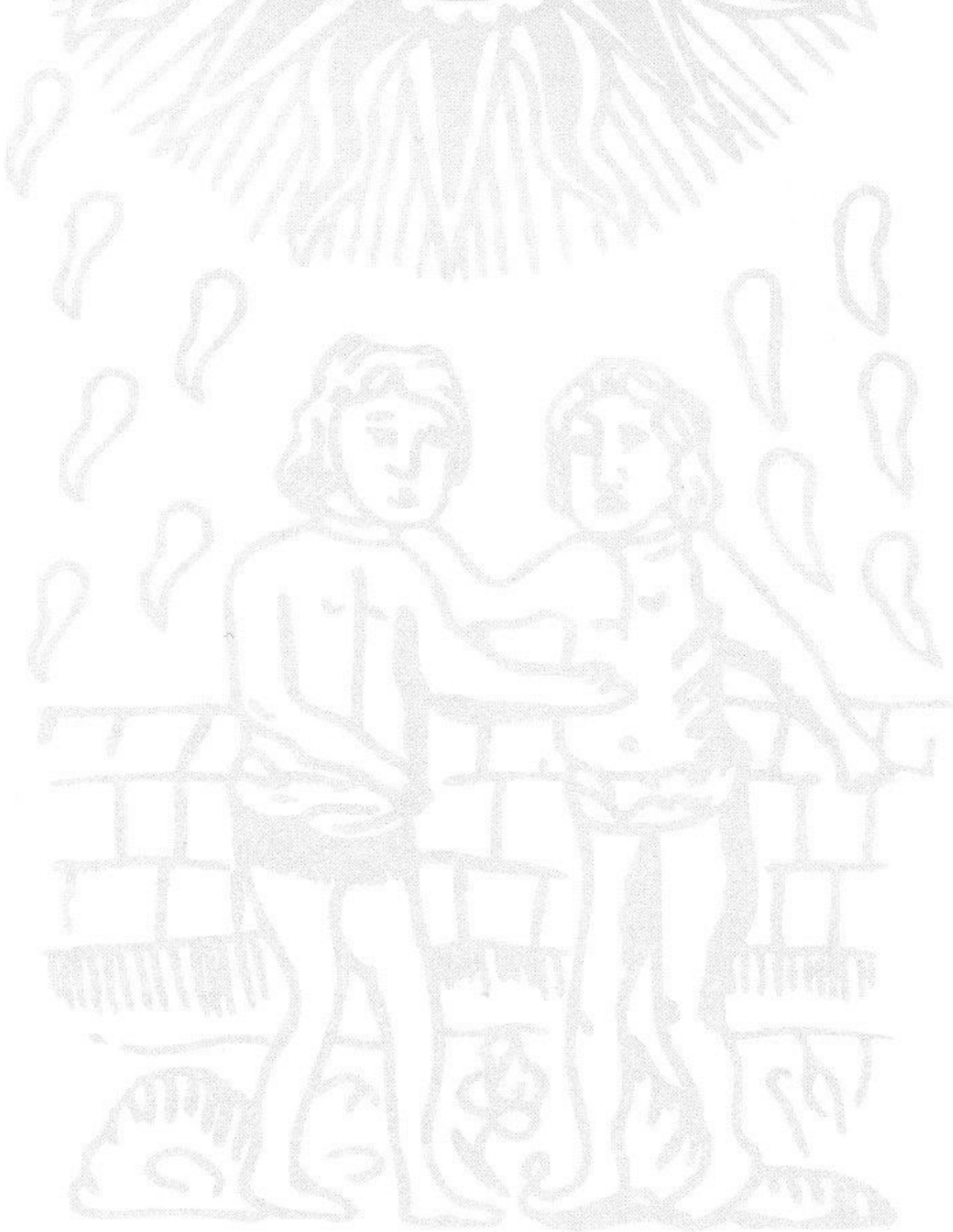
ise au cœur de la Toscane, la Villa Gellini est un lieu de méditation, un ancien monastère transformé en résidence permanente, où vivent de nombreux adoptés des Gouttes célestes. Un profond bassin a été creusé au centre de la villa ; entouré d'arcade, il est situé sur un plexus d'eau. Les Nephilim y descendent en apnée pour de longues périodes, car ils ont remarqué que cela influait de façon positive sur leur Ka-élément eau. Qui plus est, les membres de l'Arcane XIX considèrent que l'eau possède une essence ésotérique intrinsèque, qu'il faut sonder pour approcher les mystères du monde. Plusieurs initiés restant quelques minutes sous l'eau, et plaçant leur simulacre dans un état proche de la mort clinique ont déjà été frappés de visions mystiques. Ils se sont rendus compte que leurs Ka-éléments avaient tendance à s'harmoniser quantitativement pendant un laps de temps très court, qu'ils cherchent maintenant à augmenter. Les adoptés de la Villa Gellini ne sont ni pour ni contre les théories de Suryo sur les Akasha solaires. Certains d'entre eux ont participé à des expéditions à bord de nef solaires, mais sont rentrés bredouilles ; ceci étant, ils incriminent plus les conditions du voyage que sa finalité même. Il y a peu de temps, certains d'entre eux ont proposé que des Akasha élémentaires soient explorés à leur tour — notamment des Akasha de l'eau, car ils pensent que ces royaumes peuvent également se révéler riche d'enseignement dans le cadre d'une harmonisation quantitative des Ka-éléments, prélude à une intégration du Ka-Soleil au sein des pentacles.

Abbaye de Rocombault

Cette abbaye du sud de l'Indre regroupe des Nephilim partisans des théories du Prince Shemesh se consacrant à l'étude du Ka-élément de la terre. Sur place, ils étudient les relations entre la terre et les hommes dans le folklore local, se livrent à des expériences sur le Ka-Lune et procèdent à des études très théoriques sur les moyens technologiques de "cultiver" le Ka-élément de la terre. D'un point de vue général, ces adoptés sont considérés d'un assez mauvais œil par les autorités de l'Arcane, qui les jugent trop excentriques. Il y a quelques années, certains des membres de l'abbaye ont été accusés de s'être emparés de Nephilim de la Lune en vue d'expériences criminelles. Pour l'heure, aucune preuve tangible n'a pu être avancée, mais chez les humains du bourg voisin, le cimetière jouxtant l'abbaye a la réputation d'être hanté depuis que ces "moines" étranges s'y sont installés.

Elvenkind Manor

Située au cœur des Appalaches, cette maison solaire pivote sur un axe central lorsque les rayons de l'astre frappent ses panneaux de verre. Censée abriter une communauté écologiste post hippie, cette jolie demeure sert en réalité de refuge à des adoptés de l'Arcane appartenant au Soleil en gloire. Partisans des théories du Prince Suryo, ces Nephilim tentent de développer leur Ka-élément du feu pour l'amener au niveau des autres. Ce ne sont donc jamais des Pyrim, mais des adoptés en transition qui par la suite essaieront d'augmenter leurs autres Ka-éléments non dominants... dans d'autres demeures philosophales. Le temps, pour les pensionnaires d'Elvenkind Manor, en activités artistiques sous influence, en créations spontanées censées cultiver le Ka-élément du feu et l'amener à se développer de façon artificielle. Les Nephilim de cette demeure philosophale vivent coupés du monde ; certains d'entre eux sont chargés de consigner les résultats des expériences menées sur place dans d'épais registres de cuir, mais en l'absence de tout instrument de mesure, il est difficile de dire si les procédés employés sont efficaces ou non.



Pratiques

Les nefs solaires



es fabuleux bâtiments furent construits à la fin du XVI^e siècle, suite au retour de Suryo. Leur vocation était d'embarquer des volontaires adoptés de l'Arcane et de voguer dans les champs solaires en direction de l'Akasha du Soleil. Ce projet parut complètement fou à l'époque, car aucun des dirigeants de l'Arcane ne savait au juste comment s'y prendre : le but semblait convaincant et enthousiasmant, mais les moyens de l'atteindre étaient loin d'être réunis.

Tout d'abord il fallut placer le Grand Timonier de l'époque dans ces nouvelles fonctions et lui permettre de travailler. Il fut mis en relation avec les meilleurs charpentiers de marine d'Europe et l'Arcane mit en place une véritable centrale d'informations sur l'édification des navires assortie de dizaines d'ateliers. Bien entendu, l'enjeu ne consistait pas seulement à apprendre à bâtir un bateau, mais à faire en sorte qu'il puisse partir sur les champs solaires. Aussi, sur les bases des techniques de ce temps, les Nephilim du Soleil entreprirent de maîtriser les champs solaires en tout cas suffisamment pour que la nef puisse prendre le départ.

La première étape consista à visualiser les champs, à repérer les Rives akashiques les plus proche vers lesquelles la nef pourrait faire route, en tenant compte des amers et des phares qui lui serviraient à s'orienter. Cette partie du projet fut menée à bien par le Grand Timonier assisté des Éblouis qui, par leur faculté d'intégrer la luminosité de la Lame, avaient été rendus capables de se mettre en phase avec le rayonnement des akasha du Soleil. Un groupe d'Éblouis furent donc installés dans un observatoire spécial et ils se placèrent en méditation transcendante. Un Éblouis de chaque pouvoir fut nommé dans ce groupe, le chef étant un membre des Danseurs-visage, afin de conduire la méditation vers les Éthers.

Ensuite, il fallut constituer les artefacts permettant au navire de suivre les champs solaires, de les contrôler et de les orienter au service de la propulsion. Ce fut incontestablement la part la plus ardue de la conception, et aujourd'hui encore, les Arcanes informés de ce projet, comme la Papesse, s'interrogent sur la manière dont le Grand Timonier a pu faire avancer la sagesse dans ce domaine et est parvenu à mener à bien leur grand œuvre. La construction fut décidée quand les Icares de l'Arcane résolurent que leurs connaissances étaient suffisantes pour tenter l'aventure.

L'emploi d'artefacts atlantes fut sans doute une base de départ, et fut prolongé par la fabrication d'une coque spécialement ensorcelée à cet effet : des ressources importantes de Ka furent investies et des sortilèges exécutés durant des mois et des mois selon un programme de rituels très précis. Le bois de la coque fut enduit de miel de Ka-Soleil et des vestales furent employées à l'entretenir sans discontinuer, logées dans des sortes de sabords tout le long du navire. A la proue on plaça des Icares des

Danseurs-visage, tirant et conduisant la nef vers l'avant, alors que ceux du Soleil en gloire s'installaient à la vigie, distribuant les énergies de la voile, ceux du Jardin secret étaient plongés dans les profondeurs de la cale et ceux des Gouttes célestes se tenaient en proue pour contrôler le sillage de la nef.

Les voiles solaires, tissées par des alchimistes produisant l'étoffe enchantée dans leurs laboratoires, et marquées de pentacles kabbalistiques, furent hissées et disposées selon un motif complexe reproduisant le soleil de la Lame XIX en anamorphose, resplendissant à condition d'être vu sous un certain angle propre aux conditions des champs solaires.

Une véritable science naquit ainsi : la première technologie appliquée aux champs solaires. Il semble d'ailleurs que l'Arcane de Deniers aient dérobé une importante partie de ces informations — ou participé à l'élaboration de cette technique par quelques accointances utiles pour lesquelles l'Arcane du Soleil ferma les yeux sur les risques potentiels de cette collusion au profit de l'avancée du projet.

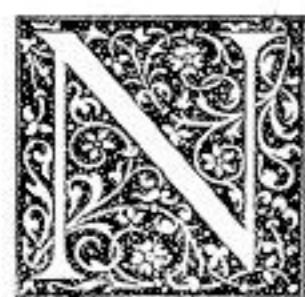
Actuellement les nefes sont en route vers l'hypothétique akasha de Mu et sont au nombre de cinq. Les premières ont disparu dans les champs solaires, ne renvoyant aucune nouvelle de leur voyage, et rien ne laisse présager qu'elles sont parvenues à destination. Les deux plus récentes n'ont pas pris l'akasha pour destination mais servent au transport des adoptés dans l'Océan Intérieur des Plans subtils.

Tout récemment, un phénomène inattendu a fait son apparition : une piraterie des champs solaires s'est constituée dans les champs solaires et une nef a été arraisonnée. D'où viennent ces pirates ? Deux hypothèses : des Nephilim réfugiés ou naufragés dans les akasha et qui, pour on ne sait quelle raison, en veulent à l'Arcane XIX — Suryo, fameux explorateur s'il en est, aurait-il quelque responsabilité dans cette affaire ? Ou bien des Nephilim d'origine vaudou qui perpétueraient les pratiques des flibustiers des Caraïbes dans les Plans subtils.

Enfin, il est très possible qu'une nef solaire de l'Arcane XIX croise un de ces jours un galion élémentaire appartenant aux Templiers. Dans ce cas-là les adoptés du Soleil ont pour consigne de ne pas attaquer car le risque serait trop grand de mettre en péril le navire lui-même, qui n'a pas été prévu pour cela. Mais ils se défendront tout de même en cas d'hostilités templières.

Figures

Nevbruk



Nevbruk est un Nephilim assez particulier, en cela qu'il est doté d'une double personnalité. Il change de caractère et même d'apparence, selon les moments, et ces fluctuations sont apparemment liées aux mouvements des champs magiques.

On peut s'interroger sur l'origine d'un tel dysfonctionnement. L'Onirim Cyrkhassia, de l'Arcane de la Tempérance, spécialiste des pathologies déroutantes, des cas épineux, des Selenim et des Khaïba, a avancé l'hypothèse que Nevbruk avait laissé son simulacre endormi partir en rêve vers les Plans subtils et que par une étrange méprise un deuxième esprit rêvant était revenu avec lui réintégrer son simulacre, le deuxième esprit ayant perdu son Nephilim, assassiné entre temps par des Templiers. La coexistence des deux esprits dans un unique simulacre aurait gravement affecté le Nephilim qui y était incarné, l'obligeant à se reporter alternativement à l'un ou à l'autre, comme s'il avait en fait deux simulacres dans un seul corps.

On remarque d'ailleurs que, même lorsqu'il change de personnalité, Nevbruk conserve un pentacle et des sorts identiques. Ce n'est donc pas le Nephilim qui a deux faces mais son simulacre. Toutefois, les efforts des adoptés de l'Arcane du Soleil a suscité une forte influence du Ka-Soleil de ces simulacres sur le pentacle du Nephilim Nevbruk. Conclusion : on voit Nevbruk changer en fonction de la perception qu'il a des champs magiques, et la personnalité du moment «filtre» l'usage des sorts.

Quoi qu'il en soit, Nevbruk est un personnage éminent de l'Arcane. Les Icares qui lui ont fait passer le test ont été très intéressés par sa double personnalité et par les empreintes de champs solaires sur son étonnant pentacle. Il semble qu'ils en aient déduit que Nevbruk serait une recrue de choix. La suite l'a prouvé : il a franchi avec succès les étapes de la hiérarchie de l'Arcane XIX et siège maintenant parmi les Icares, tout en servant fidèlement les desseins des Faërim du pouvoir du Jardin secret. Ce qui ne va pas sans quelque problème relationnel : tantôt les Nephilim ne le reconnaissent pas après son changement de personnalité, tantôt c'est Nevbruk qui ne les reconnaît pas.

Les deux facettes de Nevbruk sont les suivantes.

La première est celle d'une sorte de petit jésuite, les yeux enfoncés dans des orbites cernées, le visage creusé et parsemé d'une barbe noire et rase qui lui donne des airs de Jésus Christ, n'était sa petite taille, qui ne correspond pas vraiment au charisme de son saint modèle. Il parle de façon saccadée mais en même temps il garde toujours son calme. Parfois un grand éclat de rire fait apparaître deux effrayants rangées de larges dents blanches qui trahissent le Satyre chez cet homme posé. Autre trait qui lui vaut quelques ennuis et des malentendus : son humour, recherché, fin, complexe, érudit, influencé par la tradition du «humor» britannique et du non-sense. Personne ne saisit à coup sûr le sens caché de ses sorties humoristiques, où se dissimulent sou-

vent des messages occultes que les profanes n'ont aucune chance de comprendre... et parfois les Nephilim non plus. Mais à l'évidence, ce Nevbruk-là s'en moque.

La seconde personnalité de Nevbruk est très différente : débonnaire, elle modifie son physique pour lui donner un visage rond, imberbe, des yeux clairs et des mèches blondes surmontant son crâne. Il a le rire facile et communicatif. Il n'a qu'un gros défaut : il est incapable de mettre de l'ordre dans ses affaires. Ainsi les focus s'égarrent, les documents se perdent, les artefacts disparaissent dans les recoins de son domicile. C'est peut-être dû au fait qu'il absorbe des quantités industrielles de bière.

La relation de Nevbruk pour les choses ésotériques transparaît dans son goût pour la littérature fantastique, au point qu'il a créé une revue de science-fiction et dont il assume, sous l'identité de son simulacre, la rédaction en chef. Il rencontre ainsi beaucoup de gens étonnants et se fait de nombreux contacts parmi une jeunesse férue d'extraordinaire, ce qui peut toujours servir.

NEVBRUK

Satyre
Icare du Jardin Secret

Ka 60 • Terre 60 • Lune 48 • Feu 36 • Air 24 • Eau 12
Métamorphose : Cornes 10 Trois doigts griffus 15
Pelage brun/blond 14 Odeur de musc 11
Voix basse 10

SCIENCES OCCULTES

Basse Magie 90 % • Haute Magie 80 % • Sceaux 90 %
Pentacles 50 % • Œuvre au Noir 70 %

Simulacre : **ALAIN LOEW**
Rédacteur en chef d'une revue de SF
Sexe : Masculin Âge : 36 ans

**FORCE 13 • CONSTITUTION 24 • DEXTÉRITÉ 10
INTELLIGENCE 16 • CHARISME 5**

Niveau social : 11 Opportunité : 33 % Éducation : 15
Culture XXème siècle : 45 %

Proches : 6 (marié mais divorcé depuis l'arrivée de la personnalité jésuite)

Compétences : Armes d'épaule 30 %, Mêlée 60 %, Histoire 60 %, Humanités 60 %, Mythes & Légendes 65 %, Navigation 70 %, Découvrir 60 %, Survie 30 %, Baratin 60 %, Corruption 70 %, Politique 75 %, Littérature 45 %, Falsification 55 %, Gestion 40 %, Silencieux 50 %, Arcane XIX 80 %, Analogie 60 %, Astrologie 75 %, Ésotérisme 50 %, Rituels 60 %.

Intrigues

Le médaillon perdu



omme on le sait, Suryo, le Prince actuel, prétend avoir perdu le médaillon qui est la stase des Princes de l'Arcane XIX et où dormait Shemesh tandis que lui, Suryo, régnait pour neuf ans.

C'est à l'évidence le mystère le plus brûlant du Soleil, et celui qui peut entraîner l'Arcane sur une pente dangereuse : soupçons, nouvelles scissions, fragilité de la structure et remise en cause de la confiance des adoptés... un véritable scénario catastrophe. Si l'affaire du médaillon perdu est gênante pour l'Arcane lui-même, causant des désordres et menaçant sa crédibilité, le secret sous-jacent est beaucoup plus inquiétant.

Pour bien comprendre ce qui s'est passé, il faut savoir que lors de son dernier voyage, Suryo a rencontré une personnalité extrêmement séduisante, qui a bouleversé ses convictions et l'a convaincu de rester auprès d'elle quelque temps. Il s'agit, en apparence, d'une jeune femme brune et fragile, dont les airs enfantins cachent une puissance de séduction absolument renversante, un érotisme mystique dévastateur.

Rien que ce fait est troublant : que le Prince de l'Arcane du Soleil puisse être séduit et mis sous la coupe d'une femme ! Les mauvaises langues, partisans de Shemesh, diraient que cela prouve qu'il n'est pas le vrai Prince de la Lame XIX, ce qui est peut-être vrai. Malheureusement, ce n'est pas le problème central, car qu'il soit le véritable, l'élu est d'une importance annexe au regard de ce qui peut se passer si Suryo n'est plus maître de lui, étant donnée sa position. Et qui plus est, s'il passe sous l'influence néfaste et hostile d'un ennemi aussi puissant que lui.

Ce qui est le cas.

En effet, cette jeune femme envoûtante n'est autre que Moor. Moor la tentatrice, Moor la reine du romantisme noir et décadent. Souvenons-nous : c'est elle qui enchaîna Shaïtan, Prince de l'Arcane du Diable, et le réduisit à l'état d'esclave. On ne savait pas jusqu'à l'incident mettant en cause Suryo si elle avait vraiment existé ou si elle était une création de l'imagination malsaine et délirante de Shaïtan. Le Diable en tout cas était tombé follement amoureux de cette jeune fille innocente et fantasque, dont le charme insensé et étourdissants l'avait conduit à commettre les pires folies et à délaisser ses fonctions et à mettre en péril les affaires de son Arcane.

Or il advint que Moor disparut : elle se perdit dans les rêves décadents du Prince démoniaque, et Shaïtan ne put la retrouver. Depuis, son délire le conduit dans toutes les régions du monde occulte, errant en Hadès, traversant les akasha, violant les royaumes Selenim en quête de ce visage angélique, de ce minois pâle qui occupe ses pensées et l'obsède.

Shaïtan en est arrivé à croire qu'il a un rival auprès de Moor et que ce prétendant lui a volé sa promise. Son obsession s'est alors doublé d'une folie meurtrière et il s'est mis à assassiner ses prétendus rivaux. A la suite de quoi il est devenu Khaïba — le premier Khaïba.

Or si rival il n'y avait peut-être pas à l'époque, il en existe bel et bien un aujourd'hui : Suryo. Et alors le drame prend des proportions gigantesques, puisque Moor oppose tout simplement Shaïtan, Prince du Diable, et Suryo, Prince du Soleil. Suryo a donc rencontré Moor et est tombé sous son charme. Ils se sont rendus dans un akasha paradisiaque et ont donné libre cours à leur passion.

Lors de leurs jeux amoureux et mystiques, Moor lui a posé des questions sur le médaillon. Il a d'abord tenté de détourner la question, bien décidé à ne rien révéler malgré les appâts de la belle qui le bouleversaient, puis il s'est laissé couler dans une moiteur coupable et a fini par accéder à ce désir. Quand il a quitté Moor, promettant de se revoir très bientôt et envisageant ni plus ni moins d'en faire la Princesse de l'Arcane et de lui permettre de contempler la Lame matérielle pour gagner l'Agartha en sa compagnie, il s'est aperçu que le médaillon n'était plus là. Il a mis l'akasha sens dessus-dessous, en vain, et n'a pu non plus retrouver Moor.

D'abord paniqué, il s'est ensuite ravisé : la perte du médaillon l'arrangeait, en un sens. Il pourrait ainsi continuer à régner sans voir Shemesh prendre sa place et le renvoyer en stase. D'un autre côté il était conscient des remous que cette nouvelle allait provoquer. Mais après tout, qu'y pouvait-il ? Le médaillon était bel et bien volé. Il se promet de lancer des Nephilim à sa recherche dès son retour aux plus hautes fonctions de l'Arcane. Ce qu'il ne s'empresse pas de faire, comme on peut l'observer, n'osant révéler de quelle traîtrise stupide il avait été victime, et craignant de devoir abdiquer de toutes façons.

Mais Suryo n'est pas sot : il est conscient de la menace immense qui pèse désormais sur lui et sur l'Arcane. Qui est véritablement Moor ? Quels sont ses plans ? Que s'apprête-t-elle à faire avec le médaillon, avec la stase du Prince du Soleil, avec Shemesh lui-même, qui sera peut-être réveillé, incarné, manipulé ? Mais le pire est sans doute que Suryo n'a pas de haine ni de rancœur : curieusement il n'en veut pas à la belle voleuse. Le charme agit toujours.

Mais ce n'est pas fini : Shaïtan sait-il que Suryo l'a supplanté auprès de Moor ? Suryo va-t-il simplement s'ajouter à la liste des prétendants imaginaires que le Prince du diable a déjà exterminés ? En outre, Suryo n'est pas averti de cette affaire, il ne sait même pas quelle menace pèse sur lui, que Shaïtan le cherche sans doute déjà pour le tuer. Quel combat de titans nous réserve cette intrigue ?

Relations

Les Templiers



a position du Soleil à l'égard des serviteurs du Temple est simple. En tant que défenseurs des autres Nephilim, représentants les plus nobles de la fratrie des Fils de l'Éther, les adoptés de l'Arcane XIX estiment qu'il est de leur devoir de combattre les Templiers sur tous les fronts, en utilisant toutes les armes à leur disposition. La haine presque irraisonnée des Nephilim du Soleil à l'égard des héritiers de Tubalcaan est telle que certains Arcanes la jugent excessive.

Les adoptés de l'Arcane XIX sont en effet connus pour leurs méthodes expéditives et très agressives à l'égard des Templiers. Contrairement à la plupart des Nephilim, les membres du Soleil n'attendent pas qu'on les attaque pour riposter. Un réseau de relations assez étendu leur permet de frapper les commanderies les plus reculées, là où les autres Nephilim n'osent pas s'aventurer par peur des représailles. En retour, l'Arcane du Soleil est l'un de ceux que le Temple connaît le mieux. De nombreuses demeures philosophales ont déjà eu à subir les attaques de Templiers — quoique la confrontation ait rarement tourné à l'avantage de ces derniers.

Les Mystères

Le Soleil a eu vent à plusieurs reprises des projets des Mystères, auxquels il a été souvent confronté par le passé. Officiellement, les relations entre les deux Arcanes sont mauvaises : les Mystes sont les descendants de Prométhée, et Prométhée a fait échouer le premier Sentier d'Or. A un niveau purement théorique, les Mystères sont les ennemis de tous les Nephilim. En réalité, les choses varient beaucoup d'un endroit à l'autre. Comme les Rose-Croix, mais sur un plan plus magique que technologique, les Mystères disposent de connaissances occultes précieuses, accumulées au cours des siècles de recherche laborieuse qu'ils ont passé dans l'ombre. A présent, l'Arcane de l'Épée semble préparer son grand retour, et l'attitude du Soleil face à cette perspective est comme toujours contrastée. Certains adversaires du Soleil, qui accusent l'Arcane XIX d'être très loin du modèle qu'il prétend être, accusent les adoptés de l'Arcane de s'être alliés avec les Mystères de l'Occident. Les Nephilim, expliquent leurs détracteurs, étudieraient la façon dont les Daïmons se greffent au Ka-Soleil des Mystes, en échange de quoi ils ouvriraient, le moment venu, leurs Akasha solaires à leurs protégés. Bien entendu, les intéressés rejettent ces accusations comme parfaitement fantaisistes, et accusent leurs adversaires de calomnie. Mais l'idée d'une dualité du Soleil a déjà fait son chemin au sein des autres Arcanes.

La Synarchie

Contrairement à un Arcane comme l'Empereur, le Soleil est quasiment indifférent au pouvoir terrestre et matériel. Si sa domination sur la plupart des autres Arcanes est pratiquement avérée, c'est uniquement au sein de la société Nephilim, et à un niveau plus symbolique que concret. C'est pourquoi il ne prête guère d'attention aux machinations de l'Arcane des Deniers. Les adoptés du Soleil observent les mouvements de la Synarchie avec un amusement teinté de méfiance. Les membres de cette société sont pour eux la meilleure preuve qu'il est vain et dangereux de traiter avec les humains — les Rose-Croix, en l'occurrence, faisant exception à la règle.

Les Rose + Croix

Les Rose-Croix intriguent les adoptés du Soleil. Comme la majorité des Nephilim, les membres de l'Arcane XIX ne savent pas grand-chose de ceux de la Coupe, mais ils connaissent l'existence des quatre plans, et sont particulièrement intéressés par celui de l'Espace, dont les potentialités lui semblent essentielles. Si aucune alliance concrète n'a encore été conclue avec les rosicruciens, de nombreuses approches ont déjà été effectuées. A l'heure actuelle, le Prince Suryo, de loin le plus favorable au rapprochement entre les deux Arcanes, hésite pourtant encore sur la conduite à tenir. De toute évidence, une collaboration avec les membres de la R + C déboucherait certainement sur des avancées spectaculaires en ce qui concerne le deuxième Sentier d'Or. D'un autre côté, une telle collusion pourrait avoir des effets extrêmement néfastes pour l'image et la réputation du Soleil si elle arrivait aux oreilles des autres Arcanes. En attendant de prendre une décision qui s'annonce cruciale, le Prince continue d'amasser des informations sur les Rose-Croix, et les deux organisations s'en tiennent pour l'instant à une neutralité assez stricte.

Les autres Arcanes majeurs

Le Soleil entretient d'excellents rapports avec au moins trois Arcanes :

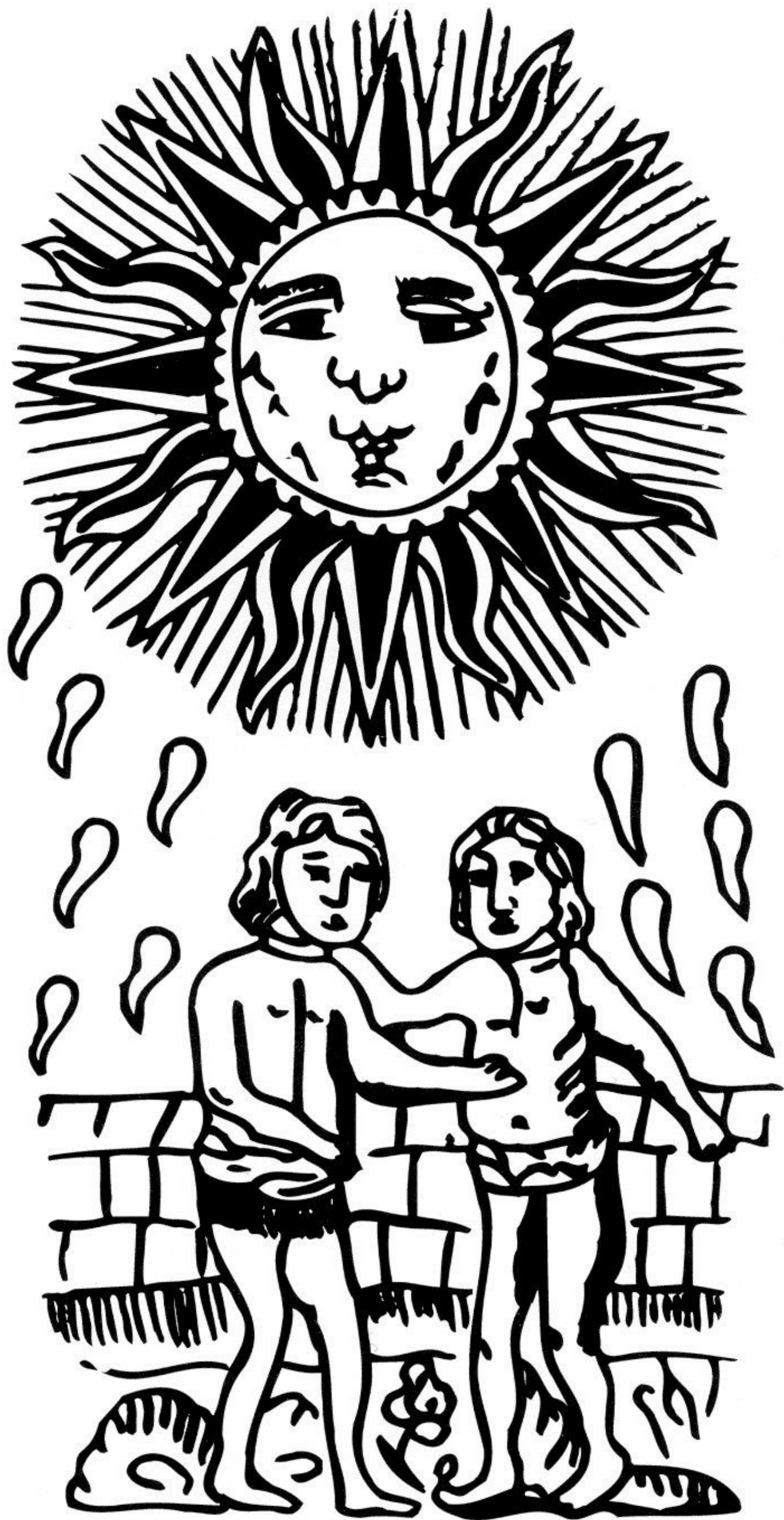
- La Papesse, car le but de ses adoptés rejoint souvent les siens. La compilation de l'information occulte dont la Papesse s'est fait la spécialiste est utile au Soleil, dont les membres lui apportent en échange soutien et protection. Les adoptés de la Papesse sont censés être mis régulièrement au courant des avancées du Soleil dans son édification du second Sentier d'Or, mais les problèmes internes de l'Arcane XIX font que les informations divulguées ne sont souvent que des leurres sans intérêt.
- Le Chariot séduit le Soleil pour son côté pragmatique, et les deux Arcanes se sont toujours bien entendus, moins par affinités communes que parce que rien ne les oppose vraiment. Le pouvoir occulte et les ressources du Chariot sont importantes. Les membres du Soleil le savent, et préfèrent avoir ces Nephilim comme amis que comme ennemis. A un niveau plus souterrain, des adoptés du Chariot ont participé

à plusieurs reprises à la construction des nefes solaires parties à la recherche des Akasha promis par Suryo. Ils sont donc au courant des visées ésotériques du Soleil : raison de plus pour les ménager.

- L'amitié que le Soleil porte à l'Ermite est plus de nature spirituelle, et n'a rien d'intéressée. Il se trouve simplement que les deux Arcanes partagent des vues communes sur les humains, qu'ils jugent tous deux difficiles à manier. De nombreux Nephilim sont passés d'un Arcane à l'autre il y a quelques siècles, mais ces mouvements transversaux se sont considérablement réduits à présents : les procédures de contrôle et d'admission se sont renforcées du côté du Soleil, et la paranoïa a fait son apparition. De leur côté, les adoptés de l'Ermite reprochent à leurs alliés leur permissivité excessive à l'égard des humains, et leur conseillent de cesser tout contact avec les humains, rosicruciens inclus.

Les oppositions

Le Soleil entretient de fort mauvaises relations avec le Pendu, le Diable et la Lune, trois lames jugées beaucoup trop dangereuses par ses adoptés pour l'équilibre de la société Nephilim. Il condamne catégoriquement le Pendu pour ses relations avec le simulacre humain, et trouve son attitude aussi stérile qu'irresponsable. La Lune, symboliquement opposée au Soleil, est traitée comme un Arcane infantile, auquel il est encore possible de montrer la voie. Les adoptés de l'Arcane XIX ont cessé de s'y employer depuis longtemps. Les Nephilim du Diable, eux, sont tous simplement laissés de côté : le Soleil les ignore. Pour lui, ils ne font pas partie de la communauté Nephilim (on a souvent reproché aux membres du Soleil cette façon un peu cavalière d'esquiver le problème). Le Soleil rejette également le Mat (dont les méthodes lui semblent aussi absurdes que malhonnêtes) et le Jugement, dont il déplore le fatalisme teinté de cynisme.



▣ CODEX NEPHILIM N°19 ▣

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 XIX: LE SOLEIL

L'astre du jour rayonne de son autorité sur le monde ; ainsi fait l'Arcane XIX sur les Nephilim. Mais cette influence mystique ne s'est pas établie en un jour : qui sait si demain elle ne s'écroulera pas sur ses antiques trésors ?

Vous qui vivez dans la chaleur de l'Arcane du Sentier d'Or, que vous soyez Icare ou navigateur des nefes solaires, vous ferez brûler les flambeaux du Palais de Solis, vous irez chercher l'akasha perdu dans les champs du Soleil, vous hésiterez entre deux Princes... Et un jour prochain, vous règnerez peut-être sur Mu l'oubliée...

L



NEPHILIM LE JEU DE RÔLE DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN

ISSN en cours

ISBN : 2-909934-89-6

PRIX : 35 F

