

00
21
20

le jugement
le monde
le mat

LE GRAND CODEX DES ADOPTÉS

Volume XX

Le Jugement

Sommaire

| | |
|------------------------------|----|
| Présentation..... | 2 |
| Adoption | 3 |
| L'esprit de la Lame | 4 |
| Histoire..... | 5 |
| Organisation | 9 |
| Initiation..... | 12 |
| Pratiques..... | 14 |
| Figures | 17 |
| Demeures philosophales | 22 |
| Intrigues | 25 |
| Relations..... | 28 |

Crédits

Rédaction

JULIEN BLONDEL
FABRICE COLIN
STEPHANE MARSAN

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'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 | 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 |
| Arcane XX Le Jugement | Juin 98 | J. Blondel, F. Colin et 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 vingtième quête, ou la quête du Jugement Dernier



u terme de la vingtième quête, Akhénaton ferma ses yeux scintillants de larmes et goûta pour la première fois à la fatigue de la chair. Il comprit alors toute la puissance du Lien et créa, de sa douleur, la plus torturée et fataliste des lames. “Celui qui marche vers l’Agartha ne l’atteindra jamais. Pour y parvenir, le Nephilim devra perdre l’orgueil, abandonner l’espoir, oublier ce qu’il sait. Car il n’y a de Vérité que dans l’accomplissement d’un Cycle.”

L’enseignement d’Akhénaton est symbolisé par les personnages que l’on retrouve sur la lame. Porté par un nuage solaire, un ange descend du ciel pour rappeler aux Nephilim la précarité du monde dans le jeu des puissances supérieures. La trompe qu’il brandit est annonciatrice du Renouveau et de la Destruction qui guettent les Nephilim et leur simulacre. Si l’être magique et sa prison de chair sont représentés en un couple harmonieux, unis autour de l’Enfant, c’est pour démontrer la vanité du Nephilim dans sa quête solitaire. L’être agarthien ne pourra se révéler que dans l’union et l’humilité du couple maudit face au Destin.

Contrairement à la plupart des Adoptés, les Nephilim du Jugement se sentent plus proches de leurs convictions personnelles que de l’enseignement d’Akhénaton, voie qu’ils considèrent par trop figée. Alors que d’autres se rapprochent des Arcanes pour en tirer profit et partager une conception de la Quête, ces Nephilim ne viennent grossir les rangs des “clochards célestes” que pour prendre part au Grand Abandon, leur façon “d’attendre” l’Agartha et non de la poursuivre. Le comportement ouvertement désinvolte et nihiliste des Adoptés de l’Arcane rendant obsolètes toute notion d’organisation, de hiérarchie et d’évolution, les clochards célestes se considèrent simplement comme les membres d’une grande famille, où l’on trouve des ancêtres, des cousins éloignés et des compagnons de route.

Aujourd’hui, après des siècles d’errance et d’abandon, les clochards célestes n’attendent plus que l’échéance du Jugement Dernier, qui doit les délivrer du néant dans lequel ils s’abîment. Renforcées par les bouleversements subis par les champs planétaires, leurs prophéties gagnent aujourd’hui en fatalisme et en ironie, sous le regard méprisant, amusé ou inquiet de leurs frères.

Histoire

L'OMBRE ANCESTRALE



es Nephilim n'ont pas attendu le testament d'Akhénaton pour préférer les ornières marginales aux grandes voies qu'empruntaient leurs semblables. Bien avant l'époque du Sentier d'Or, beaucoup songeaient déjà au devenir de leur race et répondaient par leurs rêves et leur visions cataclysmiques aux espoirs des autres Kaïm. Ce fatalisme était alors bien différent de celui que les clochards célestes incarnent aujourd'hui. À la fois sincère et intéressée, essentielle et politique, la croyance en un chaos final servait de cheval de bataille à quelques Kaïm engagés dans le devenir et l'évolution de la race. La philosophie de ces Kaïm marqua profondément la mémoire collective. Devenus Nephilim, de nombreux Fils des Éthers choisirent de laisser derrière eux leurs espoirs et de se plonger dans un état d'Ombre permanent, créant une vague de doute retentissante à l'heure où naissait le projet du Sentier d'Or. Ces Nephilim furent appelés les Oubliés. Alors que d'autres progressaient dans la maîtrise du Ka-Soleil, certains Nephilim découvrirent avec horreur que le choix des Oubliés représentait une grave menace pour l'avenir des leurs. Cette période troublée, qui fit suite au Déluge, précipita le Silence Fuligineux et l'écartèlement des Nephilim. Associée aux ravages de la Narcose et de l'Orichalque, la présence des Oubliés est l'un des événements qui ancrèrent la peur de l'Ombre dans la mémoire des Nephilim.

LE GRAND ABANDON

Puis vint la mort terrestre des premiers adeptes du Sommeil. Une fois libérés de leur stase, ces Nephilim ouvrirent les yeux de leur prisme humain sur un monde déchiré par les Guerres Élémentaires et secoué par les découvertes des Défricheurs, qui ouvrirent la voie de la Quête à leurs contemporains. Les Oubliés du Grand Silence profitèrent de ce nouveau contexte pour explorer les mystères du Lien et approfondir leur connaissance de l'Ombre. Une fois convaincus de l'importance d'un échange entre le Nephilim et le simulacre, ils entreprirent de sillonner le monde en combinant les errances de l'Ombre aux contacts avec les autres Fils des Éthers. Tantôt ballottés par leur simulacre, tantôt fascinés par l'évolution de leur métamorphose, les pionniers du Grand Abandon découvrirent toute l'ampleur des liens soudant le couple maudit. Pour eux, chaque nouvelle incarnation devait être une occasion supplémentaire d'approfondir la relation existant entre le Nephilim et l'Humain pour finalement, à l'aube de l'Agartha, permettre la naissance d'un véritable Enfant du Monde. Contrairement aux futurs adeptes du Pendu, les Nephilim qui se sont tournés vers le Grand Abandon n'ont jamais songé à perdre tout contrôle sur leur simulacre. Ils restaient certes silencieux et passifs, plongés dans une profonde torpeur, mais partageaient subtilement les émotions et les découvertes de leur chair humaine. Plus que par l'Ombre, le Grand Abandon est donc caractérisé par la volonté de profiter du Lien pour découvrir un nouveau regard, une nouvelle vision du Monde.

L'ÉDIT STELLAIRE

Des siècles plus tard, alors que l'Égypte resplendissante projetait sa lumière sur le monde des hommes, l'écho des recherches d'Aménophis IV parvint aux oreilles de quelques survivants des Grands Troubles. Si l'histoire prétend que les Nephilim commencèrent par se détourner prudemment des découvertes du Grand Défricheur, les adeptes du Sommeil furent les premiers à en approuver les conclusions. Après destruction de la forteresse solaire d'Akhénaton, les jeunes disciples de l'Arcane du Jugement côtoyèrent certains de ces survivants et échangèrent rassemblèrent des témoignages qui modifièrent jusqu'à la conception même de l'Arcane. Alors que les Élus se fédéraient autour de l'Héritage d'Akhénaton, les clochards célestes quittèrent l'Égypte pour répandre la désillusion de leur Quête. Ils assistèrent passivement à l'évolution des Pendus - qui, pensant trouver l'Agartha dans l'Ombre permanente, oubliaient d'aiguiser les sens de leur être véritable - et partagèrent leur savoir avec les premiers Adoptés du Chariot, motivés par la découverte et le contrôle du simulacre, sans jamais songer à doter leur propre Arcane d'une véritable organisation. Par ailleurs, les adeptes du Grand Abandon ne se sont jamais revendiqués comme membres de l'Arcane XX, préférant le terme d'orphelins à celui d'Adoptés, et la liberté de l'Errance aux contraintes d'une quelconque hiérarchie. Des frémissements de cette époque fondamentale découvrent les événements qui marquèrent le Moyen-Age, puis la Renaissance d'une Arcane aujourd'hui caractérisée pour son évolution chaotique autant que par l'humour grinçant de ses orphelins.

LA DANSE DES MASQUES

De tous les théâtres qui bercèrent les errances des clochards célestes, le Moyen-Age de l'Occident fut sans nul doute le témoin des plus importantes manifestations de l'Arcane. Portés par les guerres, les alliances marchandes, les découvertes pseudo-scientifiques et les révolutions artistiques, les clochards célestes ont pu profiter d'un contexte bouillonnant et particulièrement favorable aux aléas de leurs voyages. Les campagnes religieuses et l'omniprésence de l'Église leur ont offert un support culturel propice à l'agitation des foules, à la satire cruelle et aux prophéties - dont les Premiers Versets de l'Apocalypse, attribués à Anthon Mehakys. À cette époque, la superstition marchait aux côtés de la foi et les clochards, marginaux illuminés, ont pu répandre sur le vieux continent le pessimisme de leurs visions. Sans jamais briser ouvertement le Sceau du Secret, les orphelins du Jugement ont également utilisé le Grand Abandon pour ouvrir l'esprit de leurs rencontres humaines aux mystères des civilisations antiques, aux étranges références de l'histoire des Nephilim et à la notion de déclin qui précipite toute civilisation dans l'oubli. Les rares factions assez organisées pour mériter ce nom se sont formées dans ce climat d'agitation populaire. Troupes de baladins, bouffons royaux, famille d'errants et prédicateurs ambulants ne sont que quelques exemples des groupuscules affiliés au Jugement et qui, menés par une poignée de clochards, se sont développés jusqu'à notre ère.

L'influence des orphelins peut notamment être remarquée dans le fatalisme des contes et des premières créations théâtrales de la Renaissance, ainsi que dans l'attitude provocantes des penseurs, des inventeurs et des hommes de lettres face au divin. Bien que divisés et peu nombreux, les clochards célestes ont su exploiter les rebondissements

de leur vie marginale pour propager leurs théories cycliques, leur attente du Jugement Dernier et leur foi en l'expérience personnelle.

L'EXIL

Après un relatif âge d'or des clochards célestes, qui permit l'émergence de leurs plus illustres communautés, l'évolution du monde des hommes contribua à élargir les fossés entre les cultures, provoquant la dispersion et la marginalisation de nombreux Nephilim. Si la naissance des notions de progrès et d'avenir firent le bonheur des certains Adoptés, les clochards y virent un signe supplémentaire de l'approche de l'Apocalypse et trouvèrent refuge dans l'Ombre et l'Abandon. Après une ultime tentative de partager leurs visions avec les autres Nephilim, les orphelins du Jugement ne purent que constater la crainte inspirée par leur paroles aussi acerbes que lourdes de sens. Incompris par leurs propres frères, ils se livrèrent alors aux pires excès. Errances chaotiques, prophéties saugrenues, délires éthyliques, les orphelins isolés coururent le monde à la recherche d'un bouleversement qu'ils ne devaient connaître que quelques siècles plus tard, avec l'assise de la modernité. Malgré ce chaos, le temps de l'Exil permit tout de même de mettre à jour les premières théories définitives sur le Lien. Perdus dans l'Ombre de leur simulacre, les orphelins purent approfondir leur connaissance du couple maudit et parvinrent enfin à intégrer les conclusions d'Akhénaton, qui découvrit avant eux l'importance de l'échange et le visage de l'Enfant du Monde. Par le biais de leurs prophéties, les clochards célestes firent partager aux hommes un grand nombre de secrets antiques. Ce don sacré fut condamné par l'Impératrice et le Pape, Arcanes impliquées dans la maîtrise du monde terrestre, et provoqua une intense agitation chez les Nephilim. Ce leg, qui visait principalement les artistes et les agitateurs moraux en puissance, fut également bénéfique aux sociétés secrètes qui purent, riches de nouvelles révélations, relancer avec force leurs projets d'étude et de destruction des Nephilim.

LES LARMES

À l'image des Effets Dragon, les Larmes sont issues des Champs Magiques et des perturbations ponctuelles dans l'équilibre des Forces. Découvertes aux débuts de l'ère chrétienne, les premières Larmes furent créées par les clochards qui provoquèrent involontairement des brèches aux abords de Plexus et de sources d'énergie élémentaire.

Ces Effets Dragon, très rares, sont attirés par le Ka-Soleil et l'énergie des Nephilim perdus dans l'Ombre. Invisibles, ils se déplacent dans les courants magiques et ne vivent que pour perturber le Lien. Les Larmes peuvent provoquer de graves troubles, comme le drain de points de Ka, la perte de souvenirs chez le simulacre ou la prolongation de la période d'Ombre.

L'ÈRE MODERNE

En découvrant ce siècle, les clochards furent saisis par la saveur des expériences interdites et l'attachement des hommes à s'opposer aux ordres établis. L'expansion industrielle, bien avant les grandes guerres, avait créé une population de laissés pour compte, déçus et militants, qui servit de vecteur aux orphelins du Jugement. Les signes de l'Apocalypse grondaient sur les champs de bataille, dans les usines militaires, dans la chute des institutions religieuses. L'équilibre planétaire était menacé par l'injustice et les rivalités culturelles ; les champs magiques perturbés par les affrontements contre les sociétés secrètes et l'évolution des Nephilim obsédés par leur métamorphose. Dans ce chaos généralisé, les clochards célestes purent à loisir côtoyer, influencer et exalter les marginaux de tous horizons, dans l'ombre des frémissements annonciateurs du Jugement Dernier. Mais les membres de l'Arcane furent divisés par les événements. D'un côté, ceux qui cultivèrent leur isolement pour se concentrer sur le Lien et l'Agartha. De l'autre, ceux qui délaissèrent le Grand Abandon pour déverser sur le monde leurs révélations cataclysmiques et guider les hommes vers une révolution sans précédent.

À ce jour, les clochards célestes sont persuadés de l'imminence du Jugement Dernier. Leur humour est plus acéré, leurs prophéties plus sombres et leur désespoir plus lucide que jamais. Si certains continuent de sillonner le monde, la plupart des orphelins de l'Arcane se sont attachés à leur environnement mêlé d'ivresse et de rencontres fugaces. Leurs relations avec les autres Arcanes se résument désormais à un dialogue de sourd et rares sont les Nephilim qui peuvent approcher des clochards célestes sans être débordés par leur ironie et leur fatalisme.

LE GRAND ABANDON

À l'origine, le Grand Abandon pratiqué par les Oubliés n'était ni plus ni moins qu'un refuge volontaire et permanent dans l'Ombre. Au fil des siècles et des incarnations, les clochards célestes apprirent à moduler cet état pour conserver un lien ténu entre leur être et l'esprit du simulacre, de façon à partager les émotions et la mémoire de l'humain. Cet Abandon s'est encore modifié avec la volonté de certains orphelins du Jugement d'alterner des phases d'Ombre avec des périodes de lucidité totale, qui permirent l'ébauche d'un Lien réciproque et constructif.

De nos jours, si le Grand Abandon est quelque peu perverti par l'absorption de drogue et d'alcool, il n'en reste pas moins contrôlé par les clochards célestes. Les délires éthyliques constituent un vecteur supplémentaire dans la recherche de l'osmose totale et dans le jeu du partage de l'esprit humain. Les plus avancés de ces Nephilim ne font d'ailleurs plus aucune distinction entre leur nature originelle et celle de leur simulacre, qu'ils considèrent comme faisant partie intégrante de leur être.

Organisation



ros crit par l'attachement des orphelins à ne rien bâtir de sérieux ou de durable, le concept de structure est totalement absent de l'Arcane du Jugement. Les clochards célestes se reconnaissent comme faisant partie d'une simple famille et ne s'embarrassent ni de grades, ni de statuts particuliers au sein de l'Arcane. Seuls quelques personnalités, en raison de leur expérience ou d'un charisme singulier, s'attirent le respect et la considération des autres orphelins. Ces figures sont généralement des acteurs énergiques du mouvement de l'Arcane, des orphelins engagés dans le contact avec les humains ou des Nephilim proches de l'Agartha. Il est important de noter que l'Arcane comporte un nombre important d'Agarthiens qui veillent - quand ils n'interviennent pas directement - sur l'évolution de leurs frères.

Sans parler de statuts, l'Arcane reconnaît trois types d'orphelins particuliers. Les Errants, qui forment la grande majorité des clochards célestes, les Illuminés, qui s'illustrent par des actions d'éclat, et les Prophètes, dont les visions servent de référence aux autres orphelins. Ces étapes ne font partie d'aucune perspective d'évolution au sein de l'Arcane du Jugement. Elles sont juste révélatrices du regard que les orphelins portent sur certains des leurs et surtout du comportement de ces clochard célestes profondément impliqués dans le devenir de l'Arcane. Le passage à une nouvelle dénomination ne fait l'objet d'aucun rite particulier. Encore une fois, ce sont les autres Adoptés qui décident, puis colportent ce changement.

LES ERRANTS

Également appelés les Marcheurs, ces orphelins du Jugement constituent la base de l'Arcane. Ils sont tous ceux qui rejoignent les clochards célestes et partent découvrir le monde avant de se fixer, le temps d'une Ombre, et de repartir à nouveau. Les Errants sont les nombreux et, paradoxalement, les moins connus des orphelins. Ils n'en sont encore qu'au stade de la découverte du Lien et commencent à peine à mettre en relation le rôle du simulacre et celui de leur propre esprit dans l'alternance de l'Ombre et de la lucidité. Les Errants soupçonnent et devinent. Vagabonds urbains, nomades continentaux, artistes maudits, les Errants se mettent volontairement au banc de la société pour mieux cerner les véritables enjeux de leur adoption. Pour eux, l'Arcane ne représente encore qu'un filtre reconnu qui leur permet, tout en limitant les risques, de donner libre cours à leurs convictions profondes. Les Errants qui n'ont connu que quelques incarnations avant ce siècle sont beaucoup plus actifs que les anciens, qui se sont abîmés d'avantage à chaque Éveil. Lorsqu'un Errant commence à faire parler de lui, souvent au sortir d'une léthargie solitaire, il est discrètement surveillé par les autres orphelins qui attendent de leurs frères les initiatives et les impulsions capables de faire progresser l'Arcane, et précipiter le Jugement Dernier.

Pouvoir occulte : Dérision mortelle

LES ILLUMINÉS

Qu'ils soient anciens ou nouvellement parvenus au sein de l'Arcane du Jugement, les Illuminés sont tous ceux qui vivent pleinement leur Lien et qui, par des actions insolites, propagent les visions apocalyptiques de l'Arcane. Lorsqu'un Nephilim songe aux Adoptés de l'Arcane XX, il se représente généralement ces êtres hagards, ivres d'alcool et d'Ombre, qui dérivent dans les rues de la Vie en criant sur leur passage le nom et la taille des météorites en instance. Les Illuminés sont les acteurs, les rouges de l'Arcane. Ils ont découvert l'osmose et profitent de la chair du simulacre, tout en le faisant profiter de l'être du Nephilim, pour vivre des expériences toujours plus profondes. Les Illuminés sentent et perçoivent. Depuis l'antiquité, les Illuminés s'illustrent par leur mode de vie marginal et les révélations qu'ils partagent, sous le refrain de la confiance, avec leurs rencontres d'un jour. Aujourd'hui, ils se sont fixés au sein de groupes humains avec qui ils partagent la certitude du Cataclysme et l'envie de vivre pour vivre. On les trouve aussi bien dans les rues, à l'occasion de rassemblements musicaux ou de fêtes nationales, que dans les cercles élitistes des musiciens, des peintres et des artistes de tous bords.

Pouvoir occulte : Ivresse magique

LES PROPHÈTES

Souvent anciens, toujours respectés, les Prophètes sont les vitraux de l'Église du Jugement, les fenêtres qui s'ouvrent sur les Cours du Destin pour livrer aux clochards célestes des bribes d'une vérité sombre et voilée. Les Prophètes savent et proclament. Contrairement aux Illuminés, qui commencent à cultiver le Lien, ces orphelins maîtrisent si parfaitement l'Osmose qu'ils ne se considèrent plus ni comme humains, ni comme Nephilim. Leur contrôle du Ka-Soleil leur permet même d'intégrer la force du simulacre dans les rares - mais surprenantes - utilisations de leurs pouvoirs. Au sein de l'Arcane, les Prophètes sont les seules figures à être véritablement reconnues pour supérieures. Leur forte présence et leurs déclarations, toujours lourdes de sens et de vérité, les situent au sommet de la grande famille des clochards célestes. Si certains ont adopté le mode de vie marginal de leurs frères, la plupart des Prophètes préfèrent la compagnie des élites culturelles et artistiques, qui leur offrent le climat et les moyens de répandre leurs convictions fatalistes. À ce jour, l'Arcane se connaît une quinzaine de Prophètes, dont deux au moins sont guidés influencés par les Agarthiens de l'Arcane. Ces Grands Annonceurs jouent un rôle très actif lors des réunions des clochards célestes - qui sont aussi rares que spontanées. Ils sont considérés comme les orphelins les plus proches de l'Agartha.

Pouvoir occulte : Connaissance du Fatum, Osmose Solaire

L'ÉVOLUTION

Bien que les clochards célestes refusent toute notion de grades et de hiérarchie, les orphelins de l'Arcane ne choisissent jamais au hasard ceux qu'ils vont appeler Illuminés, puis Prophètes. Pour être reconnu par ses pairs, un orphelin devra mieux que les autres connaître son simulacre, la culture de son époque et surtout l'étendue du Lien qui unit le Ka-Soleil au Nephilim. La position sociale, la réputation et l'expérience d'éveils passés sont également des critères décisifs dans le choix de ces Figures, de l'Errant au Prophète.

LES COMPAGNONS

Les Nephilim qui réduisent les clochards à un ramassis d'ivrognes et de vagabonds isolés se trompent... puisqu'il arrive aux orphelins de se réunir, et même de se fédérer au sein de confréries et de petites communautés. Là encore, l'organisation n'est qu'un détail mineur et les clochards célestes n'aiment à se rassembler que pour partager une conception de la vie, ou un sens particulier de l'humour - ce qui, pour eux, revient au même. Comme pour les trois Figures de l'Arcane, les confréries de clochards célestes ne sont ni figées, ni définies avec précision. Leurs membres se sont retrouvés autour d'une simple idée ou, dans certains cas, d'un projet plus ou moins ambitieux. On en distingue deux catégories, fondées selon une préférence à l'ivresse ou au sarcasme.

Les premiers sont, à juste titre, appelés les Ivrognes par les autres clochards célestes. Adeptes de la Dive Bouteille et des paradis artificiels, ces orphelins concentrent leurs efforts à ne rien faire d'autre que de ne rien faire, avec de rares exceptions pour boire, ingérer des drogues et déambuler dans les rues en criant la Fin du Monde. Conformément à leurs habitudes gargantuesques, ces confréries s'affublent de noms grotesques qu'ils n'hésitent pas à modifier à la première occasion, histoire de causer du tort à ceux qui pourraient les observer. "In Vino Veritas", "La Dive Bouteille", "Le Graal Nouveau", "Les Apôtres de Bacchus" et "Les Saints Dalmatiens" font partie des chefs de file de cette mouvance éthylique. Ils sont souvent guidés par des Illuminés de l'Arcane ou, à défaut, par des Errants possédant un sens cinglant de la repartie. Les Ivrognes n'utilisent leurs pouvoirs qu'avec parcimonie et préfèrent jouer de leur état perturbé pour créer des Blagues Célestes - un mélange de manifestations élémentaires bien réels et d'hallucinations totalement imaginaires.

Les autres Compagnons ne sont pas moins exubérants, mais sensiblement plus constructifs que les Ivrognes. Appelés les Bouffons, ces clochards célestes unissent leur humour corrosif pour se livrer à des satyres souvent cruelles au sein des communautés humaines et des autres Nephilim. Pour eux, la Dérision est devenue la seule vision lucide du monde qui les entoure. Tout est prétexte à rire, à dénoncer. Depuis l'émergence de la religion et l'assise du pouvoir politique, ces orphelins du Jugement dépensent leur énergie à briser les espoirs en délivrant à leurs spectateurs un message toujours plus acide. Le Satyre est leur arme, comme l'ivresse est celle des Illuminés, vecteur de sagesse masqué par une ironie protectrice. Connus pour leur amour du théâtral et du grandiloquent, les Bouffons sont organisés en troupes itinérantes affublées de noms souvent aussi explicites que grotesques : "KaKaïm", "La Kassolette", "Les Entonneurs", "Arkaos"... Ils sont redoutés pour leurs parodies mordantes mais, en dépit du malaise qu'ils inspirent chez leurs frères Nephilim, leurs révélations sont toujours accueillies avec un certain intérêt. Hérauts de l'Apocalypse, Révélateurs des Grands Bouleversements, les Bouffons parcourent le monde pour offrir les représentations d'un spectacle qui n'épargne aucune des grandes institutions.

Initiation



Si les clochards célestes ont à cœur de répandre leur message fataliste à grand renfort de prophéties retentissantes, ils ne semblent guère préoccupés par l'évolution de leurs effectifs. Plus encore que la notion de structure, l'idée même d'une quelconque sélection leur est totalement étrangère. Il faut dire que l'Arcane, réputée pour son laxisme, n'attire que les Nephilim qui sont déjà convaincus de leur choix. De fait, l'Adoption ne traduit rien d'autre qu'une initiative personnelle et le terme d'orphelin, que les clochards préfèrent à celui d'Adoptés, est parfaitement représentatif de cette liberté. Le Nephilim qui se tourne vers l'Arcane XX a d'ores et déjà abandonné sa famille pour partager la vie marginale des clochards célestes.

Comme il est bien impossible de prendre part au mouvement sans en rencontrer les acteurs, l'entrée au sein de l'Arcane passe obligatoirement par une première confrontation - que les clochards célestes, en joyeux drilles, appellent ironiquement l'Intronisation. Une fois décidé à cultiver sa vision grinçante du monde, le futur orphelin doit se faire "accepter" par un petit groupe de clochards célestes. Selon le cas, l'Intronisation peut avoir lieu dans un cimetière, la cave d'une résidence particulière ou sur les bancs d'un cimetière. Si le Nephilim tente seul sa chance, il sera accueilli, écouté puis jugé par les clochards. S'il demande à être présenté à d'autres orphelins, il sera invité à prendre part à une débauche organisée, où l'alcool et les sarcasmes tiendront lieu de réjouissances. L'Intronisation n'est qu'un prétexte, une occasion de plus pour les clochards célestes de célébrer leur Sainte Liberté. Dialogues de sourds, délires hermétiques, mimes et plaisanteries graveleuses remplacent les rituels initiatiques habituels. Pour les clochards célestes, l'orphelinat est un droit inaliénable. Seule la présentation de l'Arcane fait l'objet d'une certaine réserve. S'il est très facile de rejoindre le Jugement, il est beaucoup plus ardu d'en apprendre les rouages et les secrets. On découvre alors que le rôle des Prophètes s'étend à la protection du Mystère, nom que les clochards célestes donnent à la découverte personnelle des enseignements de l'Arcane.

LA GRANDE FAMILLE

Détachés du carcan que s'imposent la plupart des Nephilim, les orphelins du Jugement ne voient aucun mal à faire profiter les humains de leur liesse permanente. Si l'Intronisation est réservée aux Nephilim, les simples humains ne sont jamais tenus à l'écart des manifestations de l'Arcane, dont les portes sont ouvertes à tous. À l'occasion de Banquets ou de simples réunions, les clochards célestes n'hésitent jamais à accueillir les humains sensibles à la Fin du Monde et à la Dérision. En marge des véritables orphelins du Jugement, on trouve donc un nombre important d'humains affiliés à l'Arcane par le simple fait de partager la vie et les convictions des orphelins. Pour reprendre l'image dont les clochards célestes usent pour répondre aux condamnations de leurs frères, "pour boire, faut savoir partager."

Plus rarement, il peut arriver que des Nephilim soient directement contactés par des clochards célestes et se voient proposer d'intégrer le Famille. Seuls les Illuminés et les Prophètes pratiquent cette Invitation à l'Abandon, et uniquement s'ils sentent une prédisposition chez leur rencontre. Les clochards célestes sont convaincus de l'apport bénéfique de leur Arcane et n'hésitent pas à proposer leur mode de vie aux Nephilim qui, sans le savoir, attendaient qu'une Voie s'ouvre devant eux. Jamais un clochard ne refusera une gorgée de sa sagesse à un errant assoiffé. La notion de partage est dans la droite ligne des principes fondateurs de l'Arcane.



Pratiques

LES BANQUETS



Solitaires dans l'âme, les clochards célestes ne refusent jamais une invitation à partager leur venin avec d'autres orphelins, Nephilim ou humains. Les Banquets constituent la table sur laquelle les clochards célestes dressent leurs mets fatalistes et renversent leur nectar corrosif. Au cours de sa vie, chaque clochard se doit d'organiser une grande messe qui réunira, dans un site original au possible, tous les orphelins disponibles. À l'occasion des Banquets, les convives présentent chacun leur tour - ou tous en même temps - les découvertes,

mots d'esprits et autres tirades de bon ton qu'ils pensent être les plus révélatrices de leur évolution sur la Voie de l'Abandon. L'alcool coule à flot, nimbant les discussions d'une atmosphère délirante particulièrement propice aux miracles de tous ordres. La prestation des Prophètes constitue généralement le plat de résistance de ces soirées de communion, qui font la part belle aux exhibitions des Illuminés et aux spectacles improvisés des Bouffons. Les invitations se répandent par le biais du bouche à oreille et la distribution de tracts mêlant des symboles ésotériques à peine vulgarisés. Affiches et messages radios sont également de rigueur pour les Banquets les plus prestigieux, au grand dam des Adoptés de la Papesse, qui hésite toutefois à intervenir directement.

LA SATYRE

Violon d'Ingres des Bouffons, la Satyre est l'action la plus répandue, et la plus manifeste des clochards célestes. Animations de rue, représentations théâtrales publiques, spectacles improvisés ou apparitions médiatiques sont autant de formes que peut revêtir la Grande Démystification si appréciée des orphelins. Traduction directe des principes de l'Arcane, la Satyre se doit de n'épargner aucun sujet, si ésotérique fût-il. Comprendre et faire comprendre sont les maîtres-mots d'une Dénonciation qui s'adresse aussi bien aux humains qu'aux Nephilim. Les deux principaux thèmes de ces manifestations sont l'actualité, toujours mâtinée de Fin du Monde, et la société des Nephilim. Les Bouffons ne se gênent en effet ni pour influencer l'opinion humaine, ni pour mettre en scène les différentes factions secrètes. Chaque compagnie de Bouffons possède une vision de l'Information et un style de mise en scène qui lui sont propres. Marionnettes grotesques représentant des Nephilim caricaturés, parodies bibliques, harangues improvisées dénonçant les institutions ou annonçant la Fin du Monde, tous les excès sont utiles à ces clochards célestes motivés par le partage de la vérité.

Parmi les plus célèbres de ces Bouffons, on citera le Théâtre du Grand Guignol et les Gargangruels, respectivement chroniqueurs des Nephilim et défenseurs de l'Excès Salutaire.

LES POUVOIRS OCCULTES

- **La Dérision Mortelle**

Ce sort, de deuxième cercle de Sorcellerie, n'est que l'application magique de l'ironie ravageuse des clochards célestes. Il permet, en plus de démoraliser le Nephilim qui le subit, de provoquer chez le simulacre une réaction aboutissant à un passage en Ombre. Redouté par les Nephilim, ce sort est également utilisé par les orphelins pour provoquer l'Ombre sur leur propre personne, ou sur leurs proches.

- **L'Ivresse Magique**

Commune dans sa version "naturelle" à tous les clochards célestes, l'Ivresse Magique n'est véritablement maîtrisée que par les Illuminés de l'Arcane, qui puisent dans l'alcool et les drogues qu'ils ingèrent une force difficilement quantifiable. Selon le produit, ces orphelins augmentent leurs Ka-éléments de façon plus ou moins spectaculaires et se livrent à des actions magiques spontanées. Chez les plus puissants des Illuminés, l'Ivresse est permanente.

- **La Connaissance du Fatum**

Le Privilège des Prophètes est lié à l'Occulte, à la connaissance des paradis artificiels et à la perception du Destin. En cultivant le Lien du couple maudit, certains clochards parviennent non seulement à tirer le meilleur profit de leurs expériences, mais aussi et surtout à entrevoir l'avenir au travers du prisme de l'Osmose Solaire. Les Révélation des Prophètes sont directement influencées par les visions du Fatum et comportent toujours une part de vérité.

- **L'Osmose Solaire**

Si cet état échappe à toute mesure, c'est parce qu'il constitue les prémisses de l'Agartha chez les clochards célestes qui en découvrent l'existence. Liée à la fusion entre les énergies du Nephilim et du simulacre, l'Osmose Solaire se traduit par la naissance d'un être entier et l'augmentation plus ou moins durable des Ka-éléments de l'orphelin. Les plus avancés des Prophètes ont compris que l'Osmose Solaire n'était qu'un avant-goût de l'état agarthien et cultivent ce don dans la seule perspective de le maintenir, et non d'en utiliser la force.

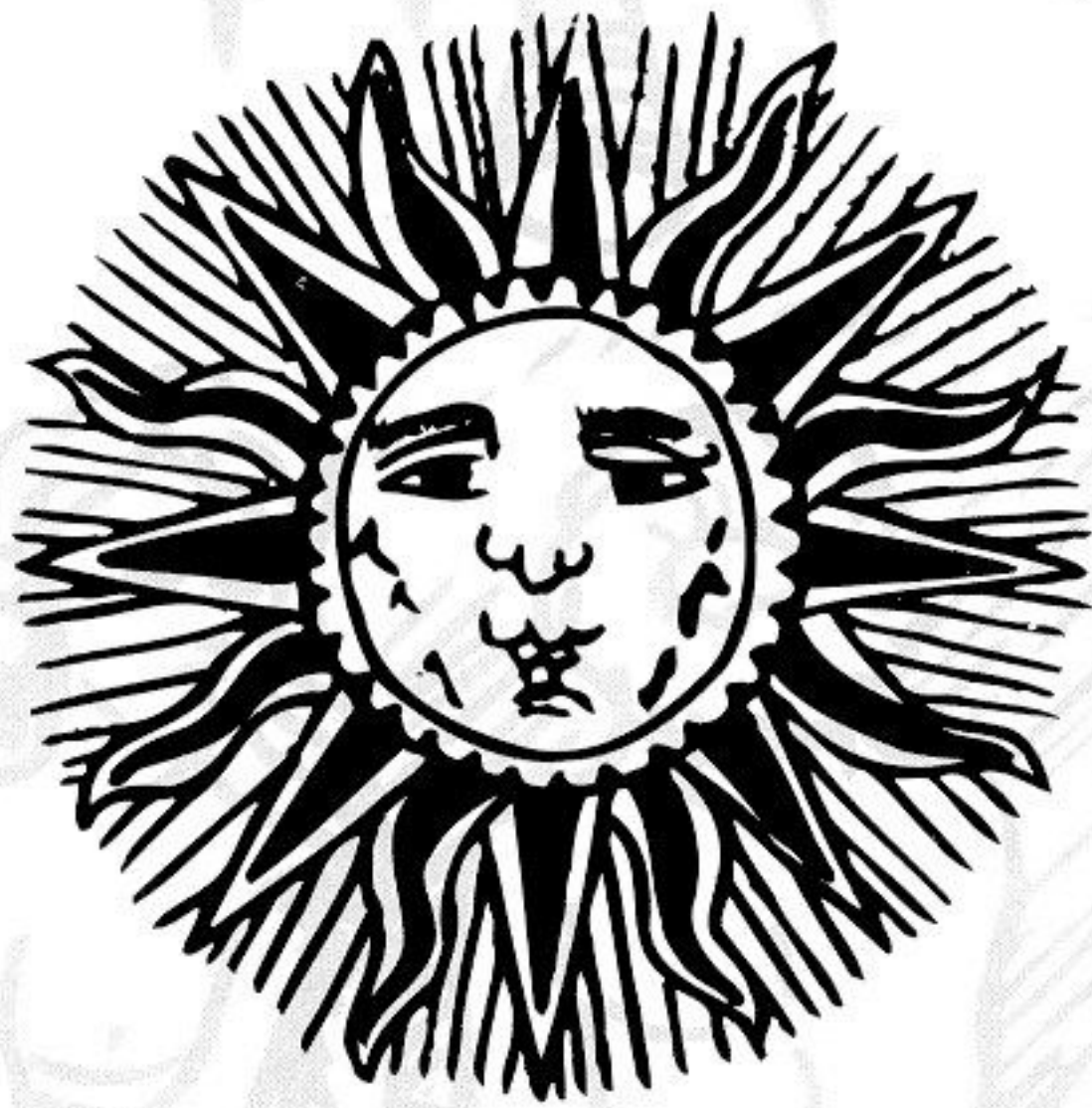
L'ATTENTE STELLAIRE

Pour occuper leur attente laconique de la Fin du Monde, de nombreux clochards célestes se sont mandatés comme les Messagers des Étoiles et servent de relais entre les observations de l'Arcane XVII - qu'ils déforment à loisir - et leurs compagnons de route. Les orphelins du Jugement prennent très au sérieux les études des Adoptés de l'Étoile, seuls Nephilim à être selon eux conscients de l'approche du Jugement Dernier. Les Messagers des Étoiles vivent donc dans l'excitation permanente de leurs étroites relations avec les membres de l'Arcane XVII. Parallèlement à ce lien bilatéral (les Adoptés de l'Étoile sont parmi les rares à discerner la Vérité dans l'ironie des clochards célestes), certains orphelins usent de leurs talents mystiques pour obtenir

des signes tangibles du Grand Déclin. Tarots divinatoires, délires psychédéliques et séances de méditation transcendante sont le lot quotidien des Questeurs Stellaires qui, au moindre frémissement des Forces, s'empressent de répandre leurs découvertes au sein des clochards célestes.

L'OSMOSE SOLAIRE

Sous le voile de leur exubérance, les orphelins du Jugement sont tous préoccupés par l'évolution du Lien et la quête de l'Agartha, qu'ils savent intimement liés. La recherche de l'Osmose est le but profond de tous les clochards célestes, même si nombre d'entre eux devront attendre plusieurs incarnations avant de s'en rendre compte. Ouverte par les Oubliés, la voie d'une osmose parfaite entre le Nephilim et son simulacre est reconnue par les orphelins comme étant l'unique façon d'atteindre l'Agartha. Cependant, seuls les Prophètes et quelques Illuminés ont su dépasser le simple stade de la sensation pour approfondir leur foi en un être unique, et mettre en application les enseignements d'Akhénaton et de ses ancêtres. Les plus avancés de ces Nephilim parviennent à maîtriser le Ka-Soleil de leur simulacre afin de l'intégrer à leur propre énergie, créant un Lien magique hors du commun. Ce pouvoir, considéré comme un État par les Prophètes, permet aux Nephilim d'ajouter la force de l'humain et celle du Nephilim et de les fondre au sein d'un être unique, proche de l'Agarthien. Aux dires de certains orphelins, Geraldo, le plus éveillé des Prophètes, ne vivrait plus que dans un état permanent d'Osmose Solaire.



Figures

LE GRAND PROPHÈTE

Figure emblématique de l'Arcane, Geraldo est l'Ultime Prophète des clochards célestes, celui par qui arrivent les Révélations. Ce Sylphe à la métamorphose scintillante est incarné dans un simulacre français, historien et ancien professeur universitaire. Après de nombreuses éveils, le Guide des orphelins a réussi à magnifier l'Osmose Solaire et parcourt aujourd'hui l'Europe à la façon des Agarthiens, dont il est très proche. Invisible, silencieux, Geraldo se manifeste alors qu'on l'attend le moins et transforme les plus modestes Banquets en Grandes Messes du Jugement Dernier. Lors de ses visites, il est vêtu d'une robe pâle aux longues manches, serrée à la taille par une simple corde. Ses cheveux blancs sont en permanence agités par une brise invisible et ses yeux, qu'aucun clochard ne fixe sans plonger dans l'Ombre, semblent défier l'assistance à chaque regard. À la fois craint et estimé, Geraldo est le seul orphelin de l'Arcane à posséder un statut hors norme. Il est appelé le Guide, le Héraut Solaire et le Grand Révéléateur du Fatum.

GERALDO

Sylphe, Héraut Solaire, Grand Révéléateur du Fatum

KA 46 • TERRE 9 • LUNE 18
FEU 37 • EAU 28 • AIR 46

MÉTAMORPHOSE :

PUPILLES MIROIR 10 • ONGLES MIROIR 6
PEAU IMBERBE 6 • ODEUR FRAICHE 6
VOIX RÉSONNANTE 14

SCIENCES OCCULTES :

BASSE MAGIE 90% • HAUTE MAGIE 90%
SCEAUX 90% • PENTACLES 50%
ŒUVRE AU NOIR 40%

Simulacre : THOMAS VILLEFORT

Historien

Sexe : Masculin • Age : 58 ans

FORCE 19 • CONSTITUTION 16
DEXTERITÉ 19 • INTELLIGENCE 25
CHARISME 18

Niveau Social : 17 • Opportunité : 51%
Éducation : 20 • Culture XX^{ème} siècle : 60%
Proches : 6

Compétences : Histoire 95%, Mythes et Légendes 75%,
Littérature 70%, Éloquence 95%, Astrologie 60%, Théologie 50%,
Arcanes Majeurs (XX) 95%, Psychologie 75%,
Religion catholique 72%, Histoire Invisible 80%.

SIR MATTHEW ET LES ANGES DU NÉANT

Sir Matthew et sa clique sont l'exemple parfait des débordements et autres mouvements pirates auxquels peut donner naissance l'Arcane du Jugement. Plus que dans tout autre Arcane, le Jugement regorge de Nephilim ou de groupuscules prétendant appartenir au " véritable " Arcane, et rejetant les autres comme de vulgaires copies. Il est parfois très difficile de savoir si on a affaire à un véritable adopté de l'Arcane, et même difficile de savoir si l'Arcane existe en tant que tels, ajouteront les plus sceptiques.

Pour Sir Matthew, comme pour une multitude d'autres Nephilim à travers le monde, le Jugement existe bel et bien, la preuve : il en est le Prince. Installé dans une villa corse, appartenant à l'ancienne fiancée de son simulacre, Sir Matthew est une sorte de gourou, l'instigateur d'un courant de pensée nihiliste, relayé et alimenté par les petites publications, que diffuse sa propre maison d'édition. Entouré d'une vingtaine d'Adoptés, qu'il a lui-même recruté selon des critères bien spécifiques, il vit ainsi retiré du monde, se consacrant selon ses propres dires à l'étude de la fin du monde.

Sir Matthew est un personnage complexe et insaisissable ; le seul trait que l'on puisse lui appliquer de façon définitive, le seul qui soit constant chez lui, est sa propension au snobisme. Sir Matthew est un dandy, toujours habillé de velours et de soie, portant redingote, chemises à jabots et longs manteaux anthracite en toutes circonstances. Comme lui, les Anges du Néant se complaisent dans un désespoir assez factice, nourri de désillusions constantes. En vérité, les Adoptés de Matthew ne semblent pas très malheureux : la fin du monde, annoncée toute proche, est surtout une bonne occasion pour eux d'expérimenter toutes les choses qu'il n'ont pu, ou osé faire, durant leurs incarnations passées. Ainsi, les Anges du Néant doivent être considérés comme un véritable " Arcane dans l'Arcane ", une entité indépendante qui peut tromper les joueurs et les emmener sur de mauvaises pistes, si tant est qu'ils puissent croire en une certaine vérité.

Le credo inculqué par Sir Matthew à ses fidèles (les seuls véritables Adoptés du Néant, selon lui) tient en quelques points très simples :

- Tous les Arcanes sont des mensonges. Akhénaton lui-même était le plus grand des falsificateurs. Tous les Arcanes prétendent détenir la vérité, alors que la seule vérité, c'est que la vérité n'existe pas (Matthew peut discourir pendant des heures sur le sujet).
- Le Sentier d'Or est un mensonge, comme toute l'histoire Nephilim. Les Ka-éléments n'existent pas. Passer en vision-Ka est un leurre : en vérité, les Nephilim sont de simples êtres humains atteints de névrose. Les Ka-éléments qu'ils croient connaître et voir sont de pures créations de leur esprit. Tout ce en quoi ils croient est factice.
- Les Anges du Néant pensent que le corps humain est capable de sécréter lui-même des substances chimiques complexes, qui donnent aux sujets " atteints " (ainsi désignent-on les Nephilim) l'impression d'approcher une vérité supérieure, et de voir parfois le monde comme un entrelacs de filaments de couleur. Sir Matthew, qui a lu Castaneda et Timothy Leary, sait qu'une simple drogue comme le LSD ou le peyotl peut donner cette impression. Pourquoi, dans ces conditions, s'interdire de penser que le corps humains est capable de produire lui-même des effets analogues ? Pour Matthew et ses nihilistes, les Nephilim sont des inadaptés, incapables de faire face à la réalité, et obligés de s'inventer un monde magique pour faire face à la réalité.
- La question des réincarnations est balayée d'un argument radical : toutes les religions du monde ont passé (et perdu) leur temps à essayer d'expliquer l'inexplicable. La réalité échappe à la perception humaine : il faut l'accepter et l'assumer. Chaque fois qu'on lui pose une question un peu trop précise, Sir Matthew a ce genre de réponse : " qui sait ? " ou, plus amusant, " je pense que tu es en train de perdre totalement la raison ". Sa réplique préférée reste toutefois " aucun sens " : il l'emploie à tort et à travers dès qu'il est pris en défaut, ce qui rend toute discussion un tant soit peu suivie globalement utopique.
- La fin du monde apportera toutes les réponses aux questions que se posent les humains, et les plus inadaptés d'entre eux, les Nephilim. Elle expliquera pourquoi ces derniers pensent avoir déjà vécu d'autres existences dans le passé (il n'y a pas qu'eux, de toute façon) ; elle racontera ce qu'est véritablement la magie, et comment il faut s'en servir. Ou elle ne racontera rien du tout, mais dans ce cas, qu'importe ?
- Une dernière chose : l'Atlantide n'a jamais existé, pas plus que les guerres élémentaires.

taires et tout ce fatras pseudo-mystique, digne des tabloïds les plus indigestes. L'influence des planètes sur les énergies magiques du monde (si tant est qu'elles existent) est à peu près aussi patente que celles de pizzas à croûte épaisse.

Sir Matthew et les siens, comme de parfaits Adoptés du Jugement (notons que le Prince du néant n'a jamais appartenu à l'Arcane stricto sensu), adorent tourner les choses en dérision. Ils passent leur temps, perdus sur les hauteurs du maquis corse, à échafauder des théories toutes plus saugrenues les unes que les autres, et à détruire méticuleusement les postulats des autres Arcanes. Parmi leurs hypothèses les plus farfelues, on peut noter celles-ci :

- Sir Matthew est en réalité le Prince de l'Arcane du Diable : le seul problème, c'est qu'il l'a oublié, mais son caractère fantasque et destructeur, ses poses de dandy nihiliste et son étonnant pouvoir de séduction ne peuvent tromper personne. En s'auto-proclamant Prince de l'Arcane XV, Sir Matthew tourne en ridicule les théories Nephilim de réincarnation. Puisque tout le monde peut être tout le monde, puisque le monde des esprits existe, explique-t-il, autant se choisir le plus beau rôle.
- L'énergie magique, ou quoi que ce soit qui en fasse office, le fluide vital qui dort au plus profond de l'âme humaine (une explication parmi la cinquantaine d'interprétation régulièrement brassées par Matthew), peut certainement être exacerbée par quelque influence extérieure. A l'instar des nationalistes corses, le Prince des Anges du Néant adore donner de véritables conférences de presse privées, destinées à tous les Nephilim sympathisants de l'Arcane ou curieux, au cours desquelles il expose des théories aussi fantaisistes qu'insultantes : de l'influence de la musique funk sur les Ka-éléments, la fin du monde expliquée par les boissons gazeuses, Conan le Barbare, icône Nephilim de la Force, etc. Amusés ou profondément choqués, les Nephilim locaux se pressent toujours dans ces étranges réunions, pour écouter les discours de cet étrange personnage masqué, aux humeurs imprévisibles.
- Les Akasha sont bien entendu des paradis artificiels auxquels on accède en absorbant des drogues. Les grands initiés Nephilim, les Agarthiens, sont en réalité de grands malades, capables de sécréter des quantités de drogue si importantes qu'ils passent leur vie dans un état léthargique hallucinatoire. Les Anges du Néant se surnomment parfois "médecins de l'âme". Ils affichent à l'égard des Agarthiens et des Nephilim les plus sérieux une attitude condescendante, du type "mais oui, bien sûr, vous voyagez dans des mondes imaginaires et des voix vous parlent dans votre tête. Ça fait combien de temps que vous êtes en traitement ?". Inutile de dire que la plupart des Nephilim vivent très mal ce genre de sarcasmes.
- Les Templiers, les R+C, les Mystères et autres sociétés secrètes ne sont que de vastes bouffonneries. Le fait qu'elles s'intéressent aux Nephilim n'est certainement qu'une plaisanterie. Tout cela est affaire de drogues, et de manœuvres occultes de types CIA dont le principal avantage reste de faire passer le temps de façon distrayante.

Les rites d'adoption sont à la fois simples et amusants. Tout tourne en fait autour du GAP, le "vide" en anglais, une langue dont Sir Matthew ne connaît que quelques bribes, même s'il prend plaisir à répéter sans cesse quelques expressions entendues

dans des chansons, les vidant de leur sens en les sortant de leur contexte. Le GAP est un Générateur Aléatoire de Personnalités, qui doit pallier le processus de dépersonnalisation dont sont victimes les soi-disant Nephilim. Puisque les Nephilim sont en réalité de purs esprits, raille le Prince des Anges du Néant, autant leur inventer des personnalités, sans attendre que le simulacre leur impose la sienne. Chaque Adopté de l'Arcane doit ainsi, avant de faire partie du groupe, élaborer son propre GAP, en s'inventant une demi-douzaine de passés, dans lequel il piochera chaque jour à loisir — au hasard, évidemment. Le jeu est de faire comme si de rien n'était, et de changer du tout au tout d'un jour sur l'autre. " J'ai choisi, raconte Sir Matthew à qui veut l'entendre, de faire cohabiter toutes les incarnations passées dans le même simulacre. Après tout, pourquoi une plutôt qu'une autre ? ”.

Le résultat de cette étrange coutume est que les Adoptés de l'Arcane sont incapables d'actions concertées et de relations sociales suivies : si vous êtes épris d'une personne un jour donné, il vous faudra peut-être attendre plusieurs semaines avant que le " vous " de ce jour-là retrouve le " elle " du même moment. Sir Matthew possède en ce qui le concerne cinq personnalités :

- Un étudiant en droit, directement sorti d'un film nouvelle vague, perclus de doutes existentiels, mais grand séducteur devant l'éternel. Il erre parfois aux abords des grands lycées parisiens, une liasse de poèmes sous le bras (facette Onirim : sa personnalité favorite).
- Le directeur d'une compagnie de jeux informatiques à succès, équipé d'un téléphone portable (relié à un standard japonais qui l'appelle régulièrement pour faire croire qu'il est occupé : facette Pyrim.)
- Un grand malade en sursis, affligé d'affections bizarres, de bilans sanguins dignes d'un épisode d'X-Files, et ne supportant pas le soleil (il vit terré dans sa maison, facette Faerim).
- Un danseur espagnol, spécialiste de tango, au regard vénéneux, collectionnant les conquêtes : personnage mondain, très à l'aise en société (facette Eolim). Notons que ce Nephilim-là est soupçonné par le vrai Prince du Diable d'avoir entretenu une relation avec sa compagne et âme damnée Moor, et qu'il s'est juré de le détruire...
- Un dilettante, romancier contemplatif, spécialiste des ouvrages sur la réincarnation, publiés à compte d'auteur par sa propre maison d'édition. Celui-ci vit dans sa grande villa du sud de la Corse, tout au bord de la mer, et écrit de temps en temps des ouvrages de science-fiction reprenant les thématiques Nephilim, sous la forme parfaitement insipide de romans censément initiatiques (facette Hydrim).

En adoptant volontairement ces profils élémentaires, Sir Matthew entend tourner en dérision tous ces concepts fumeux de Ka-éléments et d'influences spirituelles. Dans le secret de son âme, il est pourtant forcé de nourrir des doutes au sujet de sa véritable nature. Sir Matthew est bel et bien un Onirim et de temps à autre, une vague de mélancolie dévastatrice vient lui rappeler ses véritables origines. Laissant de côté sa superbe, assailli par le doute, il s'enferme alors dans son petit pied-à-terre du 16^e arrondissement, loin de ses fidèles et de son entreprise sacrée de démystification.

Le second du prince Matthew se nomme Sadinoel. C'est un personnage retors, qui a élevé la gentillesse et le pointillisme au rang des vertus nihilistes : autant dire qu'il est assez exaspérant. D'accord sur tout, odieusement gentil, il affiche en permanence une petite moue condescendante, qui trahit le profond mépris porté à ses interlocuteurs. Grand, le visage affable et souriant, il est également d'une propreté malade, passant de longues heures devant son miroir à se préparer avant d'accepter de rencontrer qui que ce soit, et arrivant en retard à tout ses rendez-vous, en s'excusant évidemment de façon obséquieuse.

Comment utiliser les Anges du Néant au sein de l'Arcane XXI ?

Les Anges du Néant ne peuvent être considérés comme un Arcane proprement dit : ils rejettent en bloc toutes les valeurs et les croyances Nephilim. En revanche, leurs positions extrémistes et bravaches peuvent leur attirer de sérieuses inimitiés, ou les amener à s'impliquer sans le vouloir dans de dangereuses intrigues. Le MJ doit les considérer comme de sérieux trouble-fête, dont le nihilisme peut agir comme une arme destructrice, révélant à l'occasion ce qui aurait dû rester caché, ou ravivant avec une belle inconscience d'anciennes querelles ésotériques.



Demeure Philosophale

LE CHÂTEAU DE DIVE BOUTEILLE



Cet endroit est situé dans la région du Bordelais, au sein d'un vignoble très réputé — faites confiance aux Nephilim du Jugement pour sélectionner les meilleurs crus. Il a été établi dans une bâtisse existante, un superbe château qui avait été construit par un initié du XVII^e siècle, Charles-Antoine de Bouscaye, un libre penseur qui avait à cœur d'allier les plaisirs du ventre et les libertés de l'esprit. Ce riche héritier vivait de ses rentes et avait donc tout son temps pour défricher les domaines intellectuels. Epris de raison et de philosophie, il avait également tenu à réunir

autour de lui une communauté de littérateurs qui l'accompagnaient aussi bien dans ces théories sur l'homme et son avenir, que dans ses agapes où le vin coulait à flots.

Mais l'homme n'était pas seulement un libre penseur : il était aussi occultiste à ses heures, chargeant sa bibliothèque de livres qu'il faisait venir de Florence, de Rome, d'Amsterdam ou de Fribourg. Dans les caves du château il avait fait installer un laboratoire comprenant alambics et foyers en vue de se livrer à l'alchimie, sanctuaire peints de pentacles afin d'invoquer des puissances supérieures, et autre bibeloterie pseudo-magique. L'endroit ne brillait pas par sa cohérence mais un occultiste de grand talent — ou un Nephilim — y saurait trouvé tout le nécessaire pour mener à bien de véritables expériences. Malheureusement pour lui, Bouscaye n'avait pas ces talents : il vouait beaucoup de passion et d'intérêt à ces choses mais aucune étoile ne l'avait doté de dons particuliers pour la chose ésotérique. C'est pourquoi son alchimie se réduisait à un convenable soufflet (rappelons que les alchimistes non-Nephilim sont appelés les souffleurs par les Adeptes) et sa kabbale à un honnête décryptage des textes bibliques et talmudiques.

L'une de ses autres grandes passions était la botanique : il passait des journées entières à cheminer sur les sentiers de sa région à chercher des herbes rares, des plantes non identifiées, des champignons si possible aussi mystérieux que succulents ; il déterrait les racines, cueillait les fruits, récoltait et répertoriait les essences qu'il ne connaissait pas et faisait, grâce à tout ce matériau d'étude, des communications auprès du Jardin du Roy — bientôt renommé Jardin des Plantes de Paris.

Bouscaye fit finalement plus parler de lui par la qualité de son vin que par ses découvertes occultes. Les convives qui l'accompagnaient sur cette voie furent pour beaucoup dans sa gloire exclusivement vinicole. C'est certainement pour cette raison que certains membres du Jugement décidèrent de s'y établir.

En effet, le château est de nos jours occupés par la bande de la Dive Bouteille, qui en a fait son quartier général et le lieu de ses réunions. Ces Ivrognes ont créé une confrérie qui renoue, dans une certaine mesure, avec les options de Bouscaye : leur but étant de mêler le labeur ésotérique — un vrai, cette fois, pas les pathétiques tentatives de leur prédécesseur — et les orgies alcooliques.

Ils ont pris possession du bâtiment en allant rendre visite au notaire chargé de la vente et en le soûlant jusqu'à ce qu'il ne soit plus capable de poser de question au moment de signer l'acte d'achat. Ensuite, lorsqu'il s'est aperçu de ce qui s'était passé, il a voulu se rebiffer, mais les Compagnons de la Dive Bouteille lui ont fait comprendre que le saouler et le séquestrer ne lui paraîtrait qu'un petit avertissement par rapport à ce qu'il risquait s'il tentait de leur récupérer ce qu'il leur avait «librement accordé». C'est ainsi que la bande devint le possesseur naturel, définitif et incontesté du château qu'ils débaptisèrent bien vite pour lui donner leur nom.

Les Compagnons ne se sont pas contentés d'investir les lieux. Ils l'ont aussi transformé pour le faire correspondre à leurs visées et à leurs conceptions. Par exemple, l'intérieur de la maison prend la forme d'une bouteille en creux. Ainsi, quand on entre dans le vestibule, on voit deux escaliers monter vers les hauteurs de la bâtisse, passer les étages et s'acheminer vers le sommet en décrivant une courbe grasse qui s'amplifie fortement au premier étage et se rétrécit au deuxième jusqu'à ce que les deux escaliers se rapprochent au point de se toucher presque au sommet, juste avant les combles.

D'autres modifications architecturales symboliques ont également été imposées pour rendre le château plus conformes à la personnalité du groupe. Ainsi les salons d'apparat ont été transformés en scènes de théâtre sur lesquelles les Nephilim jouent des pièces parodiques, des pastiches et des farces. Ces spectacles sont censés mettre en scène des moments importants de l'histoire de l'Arcane, des épisodes énigmatiques de l'aventure Nephilim à travers les époques, et surtout des projets propres à l'Arcane. Selon eux, mettre en scène les idées des Ivrognes est le meilleur moyen de les tester et de leur accorder une légitimité, voire même une sacralité.

Pour ces mises en scène, les Ivrognes de la Dive Bouteille recourent à quantité de stratagèmes, d'effets spéciaux de pacotille et de trucages frustes qui font ressembler leurs spectacles à des kermesses, des boutiques de foire ou au Grand Guignol du début du siècle. Une machinerie grossière, apparente et complexe permet de lâcher des nacelles au milieu de la scène, de faire descendre les acteurs par des trappes dans des jets de fumée colorée, de changer le décor qui sont en général des peintures naïves où les symboles sont cachés, assez proches de ce qui se faisait dans le théâtre de Louis XIV.

Enfin, le vignoble qui entoure le château a été réorganisé de façon à ce que les allées et les vignes dessinent des figures complexes exprimant la dérision de la fin du millénaire et la folie de ceux qui vont en être à la fois les héros et les victimes : Nephilim et initiés humains.

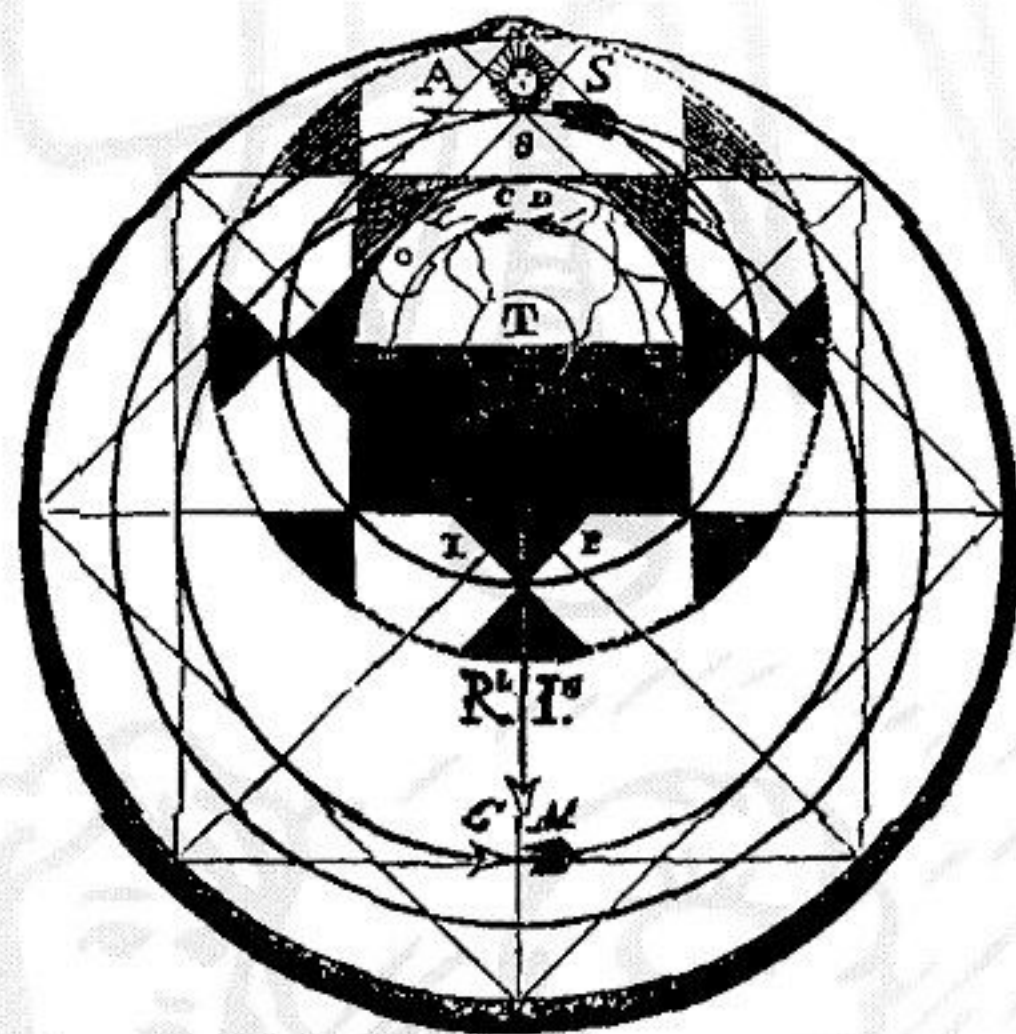
Les Compagnons Ivrognes de la Dive Bouteille sont extrêmement satisfaits de ce repaire et ont plaisir à y vivre. Ils s'enorgueillissent d'avoir réussi à s'installer dans un endroit à la fois décent et dédié à leurs travaux, et s'en servent d'exemple pour en remontrer à des dignitaires d'autres Arcanes à l'occasion. Cette Demeure philosophale est pour eux le début d'une certaine respectabilité.

Le problème est que cet endroit a été investi par les Mystes avant que les membres de l'Arcane XX ne se l'approprient. Entre la date de la mort de Bouscaye, resté sans descendants, et le moment où les Compagnons s'emparent des lieux, une Chapelle de Mystes des Mystères du Midi ont repéré l'endroit et se sont rendu compte de l'ambiance favorable qui y régnait. Les Mystes de ce Fleuve ont en effet des atomes crochus avec les Compagnons de l'Arcane du Jugement, personne ne songerait à le nier :

qu'ils soient Ivrognes ou Bouffons, ils ont des intérêts communs, et des façons d'envisager les mystères du monde qui se rapprochent dans la dérision, la théâtralité, le macabre, la culture d'une certaine forme de folie que les Mystes considèrent comme une part réelle de l'initiation — jusqu'aux excès qui diluent l'âme, la détournent de la véritable illumination et la détruisent, finalement.

La Chapelle s'est bien sûr aperçue que les Adoptés du Jugement avaient récupéré leur domaine et les Mystes se sont bien gardés d'intervenir. Leur but est de les espionner et de s'introduire parmi eux, à la faveur de quelque spectacle délirant ou d'une orgie mettant leurs sens en déroute.

A défaut de réussir ce plan, ils en viendront à un affrontement qui ne laissera sans doute pas beaucoup de chances aux Compagnons de la Dive Bouteille. Il est notamment prévu de mettre le feu aux vignobles et d'attendre que les Nephilim se lancent dedans pour les attaquer et les tuer un à un. Cet événement donnera lieu à un happening macabre et grotesque comme ils les affectionnent, et les Mystes sont certains que, au fond d'eux-mêmes, les Nephilim de la Dive Bouteille y trouveront une certaine satisfaction ou, au moins, y reconnaîtront un sens.



Intrigues

LA DIVISION IMPACT



La principale intrigue qui agite l'Arcane du Jugement est bien entendu l'Apocalypse qui se rapproche de jour en jour et dont ils sont à la fois les hérauts et les annonciateurs les plus concernés. On peut voir, si l'on est suffisamment attentif aux machineries complexes de l'Arcane et si l'on sait dépasser les apparences délirantes de l'activité de ses membres, que des plans plus sérieux qu'on le croirait de prime abord sont à l'œuvre au sein de l'Arcane.

Il s'agit ni plus ni moins de prévoir l'Apocalypse sous l'angle que l'Arcane a adopté depuis longtemps maintenant et qui les rapproche de l'Arcane de l'Etoile : la chute des météores. Au sein du Jugement, un Nephilim, Adversus, est persuadé que cet événement détruira notre planète. Il pense que les météores, en faisant éclater le globe, libéreront les puissances telluriques qui couvent au centre du monde et qu'une catastrophe cosmique se produira qui n'a eu d'égal que le big bang et la formation du monde à partir des éthers aux origines. En effet, le Graal au cœur du monde sera fracassé et tout sa puissance contenue se déversera sur les planètes, donnant lieu à la cristallisation de nouvelles étoiles et d'un nouveau système solaire.

Face à cette perspective assez peu réjouissante, il y a deux attitudes possibles. La première consiste à essayer d'empêcher cette issue fatale. La seconde voudrait que l'on tente d'y survivre pour voir ce qui sera né de ce cataclysme. Ainsi l'on peut dénombrer deux emplois particulièrement étonnants au sein de l'Arcane : les Percuteurs de Nuit et les Chanteurs de Cratère. Les deux sont dirigés par Adversus en personne au sein de son groupe, nommé la Division Impact.

• *Les Percuteurs de Nuit*

Les Percuteurs de Nuit ont pour charge de déceler dans l'information mondiale, dont les flots nous abreuvent quotidiennement sous forme de bulletins d'informations sur les téléscripteurs, de recherches mises en ligne sur Internet, de rapports transmis par les satellites etc., les signes de l'arrivée de cette catastrophe. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, il ne s'agit pas seulement de se tourner vers les astres et d'ausculter le cosmos ; c'est en cela que le Jugement diffère de l'attitude de l'Etoile.

Pour Adversus, les signes sont aussi sur Terre : à chaque expérience ratée d'un Nephilim ou d'un Arcane, à chaque projet mégalomane d'une obédience templière, il y a une chance pour que l'Apocalypse devienne soudainement réalité. Les Percuteurs de Nuit surveillent donc également la géographie (l'activité sismique et tellurique, le déplacement des plaques continentales...), les mouvements sociaux (révoltes, révolutions...), l'ampleur des sectes et des églises etc. Ils tentent de cette manière de prévoir les bouleversements à venir, notamment du point de vue occulte — l'avancée des plans des sociétés secrètes, leur implication dans les hautes sphères politiques, économiques, scientifiques et militaires etc.

Ce sont aussi des gens de terrain, qui n'hésitent à faire des missions à l'étranger pour recueillir des témoignages, à la manière du savant français dans Rencontres du troisième type, par exemple.

Leur gourou est sans aucun conteste Charles Fort, dont l'œuvre a consisté à recueillir les phénomènes étranges et les événements absurdes afin d'y déceler un sens et de révéler ce que les scientifiques n'osent pas constater.

• *Les Chanteurs de Cratères*

Les Chanteurs de Cratères sont de véritables Janus : ils ont deux personnalités comme le propose souvent l'Arcane, l'une qui considère le «cratère» au sens d'une large coupe où boire et qui suggère de se soûler une bonne fois avant la fin du monde, l'autre qui prend le «cratère» au sens de la trace de l'impact d'une météorite, et qui enquête sur leurs chutes. Ces derniers sont les plus importants et surtout ce sont ceux dont les travaux peuvent à terme se révéler les plus fertiles pour l'ensemble des Nephilim. Car, au bout du compte, leur projet est salvateur.

En effet, à partir des études statistiques des chutes de météorites, les Chanteurs de Cratères espèrent dégager une logique, qui serait fondée sur la place de la Terre dans le jeu des astres : en gros, la façon dont les météores heurtent la Terre, selon les dates et les endroits frappés, devrait nous renseigner sur l'avenir du monde magique, le comportement des éthers et des champs magiques. C'est ainsi une véritable carte codée à déchiffrer qui s'inscrirait sur le globe au fur et à mesure que des pierres venues de l'espace viennent s'y écraser.

Après tout, disent-ils, la chute du météore d'orichalque venu de Saturne n'a-t-elle pas eu une importance absolument fondamentale pour la race Nephilim ? Ainsi, pourquoi ne verrait-on pas un tel sens dans chaque choc ? Pour les Chanteurs de Cratères, le hasard n'a pas sa place dans cette affaire ; ce sont les mystères du cosmos qui s'expriment par ce biais et les Nephilim doivent s'appliquer à les déchiffrer, au lieu de passer leur temps dans des bibliothèques poussiéreuses à compulsier des grimoires obsolètes.

Dans un second temps, les Chanteurs de Cratères sont engagés dans la construction d'un engin incroyable, capable de s'enfoncer dans les profondeurs de la Terre et d'atteindre le centre en passant par l'Hadès.

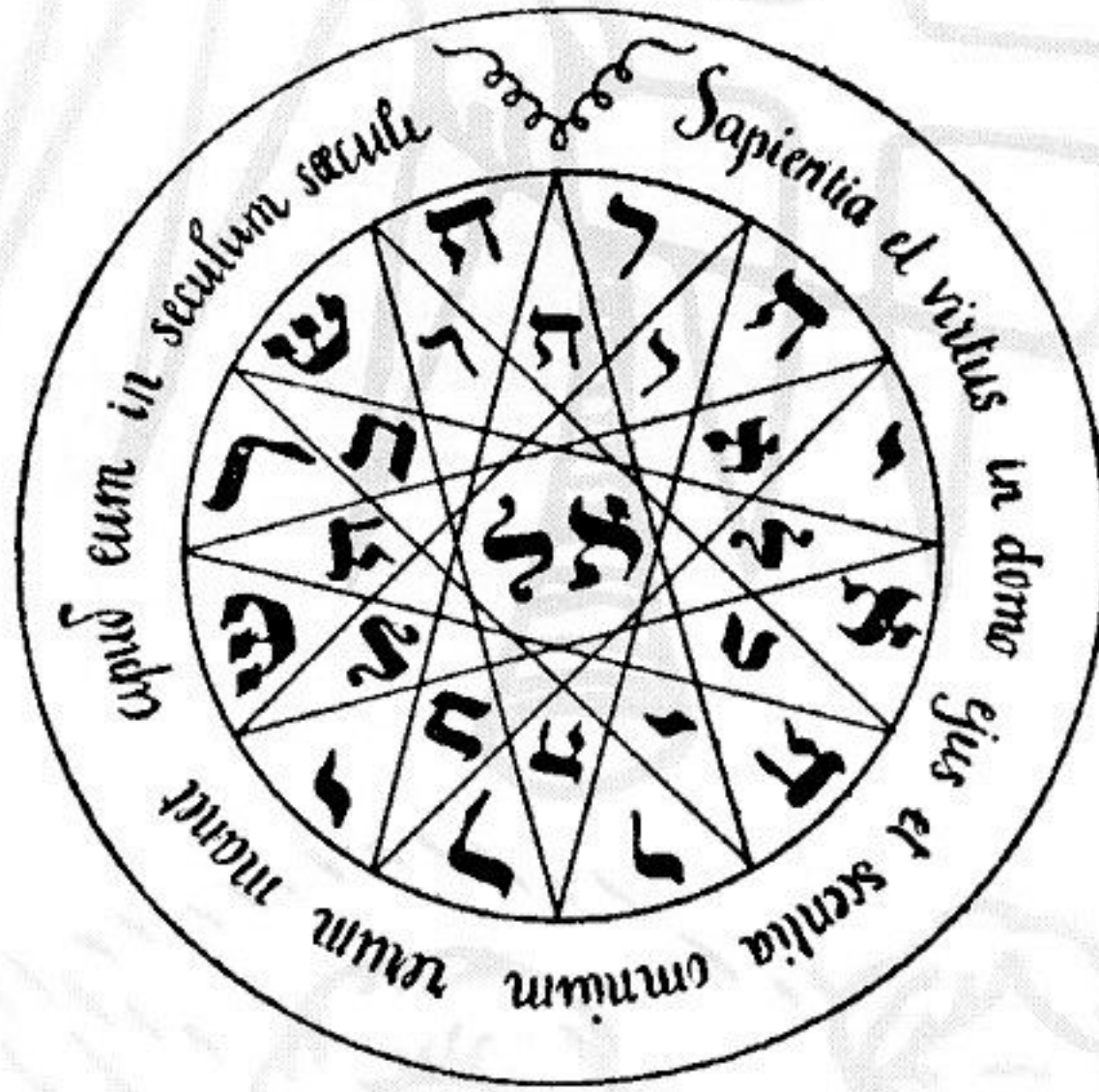
Ils se sont à cet effet alliés avec les Mystères du Zénith qui leur ont prêté le Scarabée des deux Matins (voir le supplément : Les Mystères). Evidemment, Adversus a gardé cet accord secret car sinon cela lui vaudrait non seulement les foudres du Jugement, mais surtout un beau procès de la part des tribunaux de l'Arcane de la Justice et sans doute une extermination en règle par les soins de l'Arcane de la Maison-Dieu.

Le but de l'opération est d'atteindre le Graal au cœur du monde pour se trouver au centre de l'explosion quand les météores feront exploser la planète. De cette manière, il y a une petite chance pour que les Nephilim qui seront à bord de l'engin soient propulsés à travers l'espace, à une vitesse mille fois supérieure à celle de la lumière, portés par les flux dispersés.

Cette éventualité est également conditionnée par l'harmonie qui aura été établie préalablement entre le pentacle des Nephilim à bord de l'engin et les champs

magiques, afin de résister au choc au moment crucial. Ce n'est donc pas seulement un projet technologique mais aussi une transposition de la quête de l'Agartha. Sans doute seuls les Agarthiens du Jugement seront-ils les seuls à pouvoir survivre à l'explosion finale.

On voit par là qu'Adversus incarne bien la conception extrême de l'Apocalypse propre à son Arcane : ce n'est pas simplement une grande nuit de clandestinité et de souffrance qui s'abattra sur les Nephilim, mais plutôt la destruction totale et définitive du monde. Qui n'aurait pas envie de s'enfoncer dans l'alcool et l'oubli en ayant cette vision des choses ?



Relations

L'ÉTOILE



es liens qui unissent les deux Arcanes remontent à la naissance de l'astrologie, alors que les Adoptés de l'Étoile se mirent à chercher dans les strates supérieures les signes d'une vie extra-terrestre. S'ils ne sont pas les seuls à prendre au sérieux les prédictions fatalistes des clochards célestes, les Adoptés de l'Arcane XVII sont les mieux placés pour partager une certaine conception de l'Espoir et du Destin. Concrètement, les Adoptés des deux Arcanes échangent leurs talents respectifs dans l'étude des mouvances spatiales et des phénomènes stellaires.

Persuadés de l'approche de météorites, les clochards célestes sont pendus aux prévisions astrales de leurs homologues qui, en contrepartie, se fondent sur les prophéties des orphelins du Jugement pour orienter leurs recherches. En règle générale, tous les Adoptés de l'Étoile connaissent au moins un clochard céleste, quand ils ne sont pas directement invités à participer aux Banquets traditionnels.

LE PENDU

Les contacts qu'entretiennent les clochards célestes avec les Ombres du Pendus sont doubles. Tout d'abord, de nombreux orphelins du Jugement prennent un malin plaisir à repérer, suivre puis accoster les Nephilim en état d'Ombre volontaire, dans le but de converser avec le simulacre et d'étudier ses réactions. Il va sans dire que cette pratique, qui découle de l'humour particulier des clochards célestes, est vivement condamnée par les rares Pendus à en connaître l'existence. Le but des Bouffons n'est pas de révéler au simulacres la présence de leur Nephilim, ni les secrets de la race, mais plutôt d'influencer le comportement de l'humain auquel s'est abandonné le Nephilim. De ces allusions et de ces provocations résultent généralement quelques sursauts magiques et des troubles de l'Ombre, qui affectent superficiellement l'Adopté du Pendu. Cette habitude est appelée la Déboutade par les clochards qui la pratiquent. Les plus "respectueux" des orphelins sont plus intéressés par l'étude de l'Ombre et de ses implications sur l'évolution des simulacres, qu'ils côtoient sans provoquer de perturbation volontaire. Ces observations les aident à accroître leur connaissance du Lien et à progresser dans la voie de l'Osiose Solaire. Pour toutes ces raisons, il est évident que les Adoptés du Pendu n'ont qu'une piètre opinion des orphelins du Jugement, et qu'ils les évitent de leur mieux.

LES CORRESPONDANCES NÉGATIVES

Bien que retirés des affaires magiques et de la société des Nephilim, les clochards célestes se sont attirés la méfiance - et un certain mépris - de nombreuses Arcanes motivées par l'Ordre. Le Pape et la Papesse leur reprochent leur attitude irresponsable et la divulgation de certains secrets. L'Empereur se sent directement touché par les actions des orphelins au sein des communautés humaines. Le Chariot montre du

doigt leur errance et leur laxisme. La Force leur reproche la création d'un grand nombre d'Effets nuisibles, à l'image des Larmes créées par les premiers Oubliés. Le Soleil, enfin, dénonce les libertés qu'ils prennent dans la manipulation du Ka-Soleil. Associées au cynisme et aux comportements imprévisibles qui caractérisent les clochards célestes, toutes ces divergences d'opinion contribuent à entretenir l'isolement des orphelins du Jugement - qui, en éternels philosophes, n'y voient qu'une preuve supplémentaire de leur différence.

Les humains

En définitive, ce sont les humains qui restent les plus proches des clochards célestes. La plupart des Compagnies possèdent des liens étroits avec des personnalités du monde des arts, des médias ou de la rue, et tous les orphelins sont entourés d'au moins un dizaine d'humains qui leur servent, selon l'humeur, de camarades de jeu ou de sujets d'étude. Certaines confréries de Bouffons travaillent même directement avec des formations théâtrales et autres cirques itinérants qui leur offrent le véhicule et la compagnie dont ils ont besoin. En règle générale, il est très rare de rencontrer un clochard céleste véritablement solitaire. Au mieux, ces Adoptés connaissent de longues périodes d'isolement entre deux haltes, deux rencontres, mais la compagnie des humains leur est vraiment indispensable. S'ils ne se gênent pas pour inonder leur monde de révélations cataclysmiques, provoquant ainsi les perturbations que l'on sait, jamais les clochards ne nuiront volontairement aux humains. Le jeu des satyres et des prophéties est pour eux naturel et fondamental, il ne constitue donc aucune ingérence néfaste dans l'évolution des hommes. Au contraire, les clochards célestes considèrent leur action comme bénéfique. Comme il le clament en réponse aux accusations des autres Arcanes, "seuls les bons clochards savent pour les météorites, et pour le Jugement Dernier et tout ça. Et si c'est pas nous, qui c'est qui les préviendra ? Fallait bien que quelqu'un s'dévoue pour leur sauver leur vie, pas vrai ?"

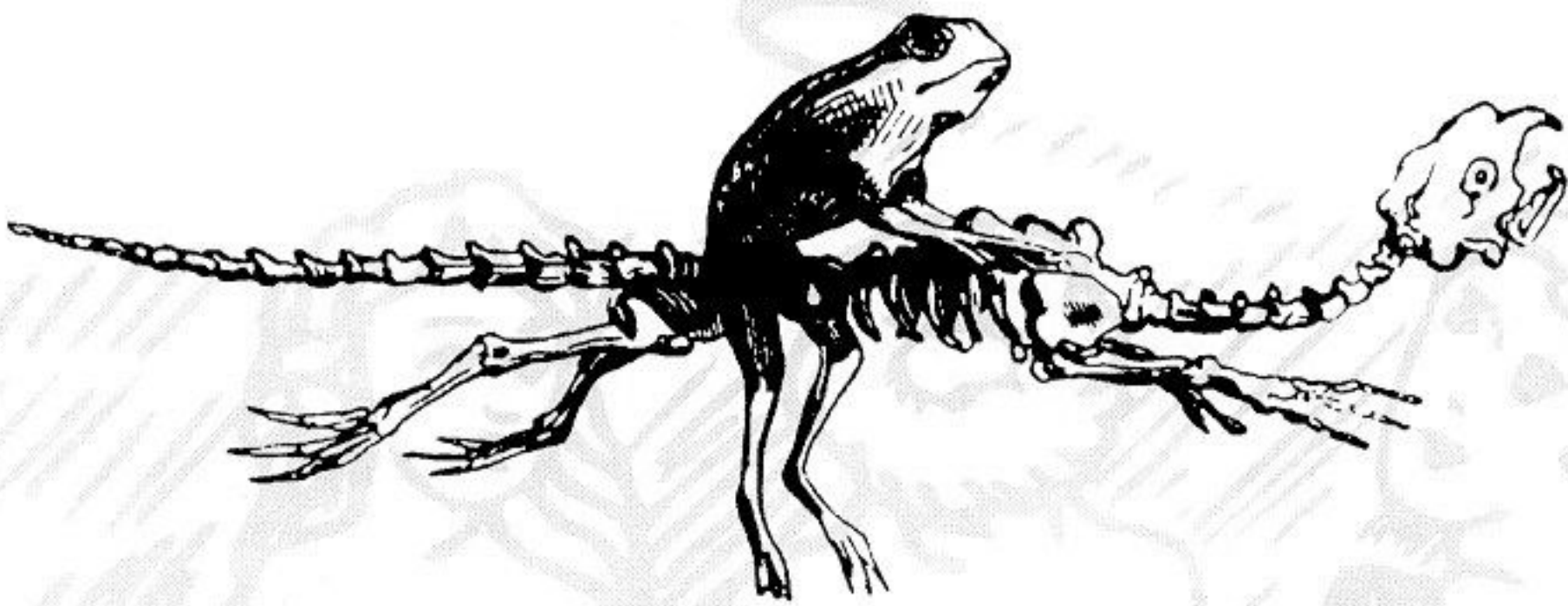
Les sociétés secrètes

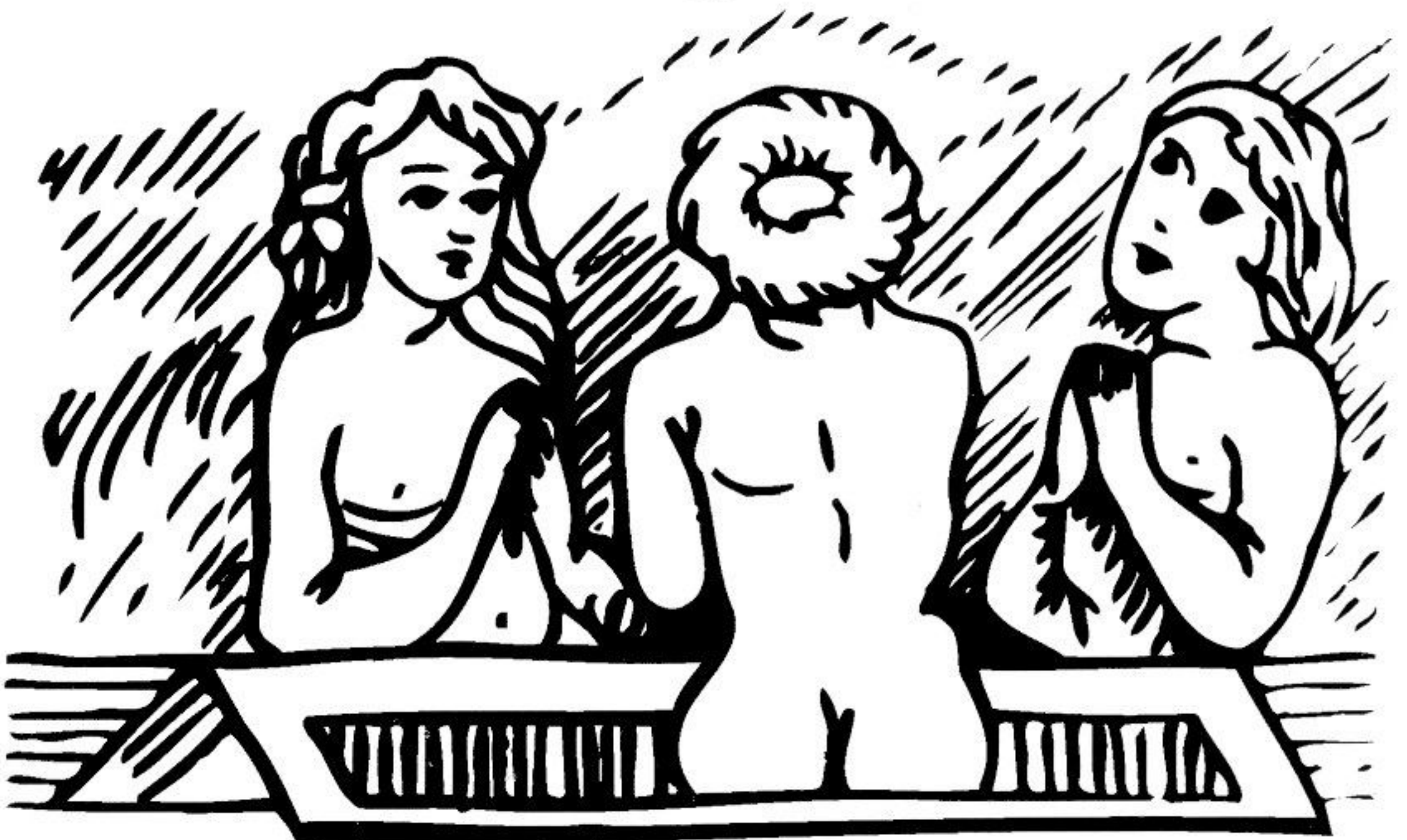
Dans le climat de crainte généralisée, les clochards célestes s'illustrent à nouveau par leurs bravades et leur attitude volontairement méprisante. Pour eux, les sociétés secrètes - qu'elles soient d'étude ou de chasse - ne sont qu'une version parmi tant d'autres de "l'empêcheur de vivre en tournant sur place". En définitive, les orphelins du Jugement préfèrent n'avoir aucun avis sur les groupuscules occultes tant que ceux-ci n'influent pas directement sur leur mode de vie. L'indifférence et la dérision sont donc une fois de plus de rigueur. Pis encore, certains clochards vont même jusqu'à provoquer ouvertement certaines sociétés secrètes, dont ils croisent le chemin au détour d'un square ou d'une ruelle endormie. Leur force, c'est leur désinvolture. Qui irait croire en effet qu'un clochard dégingandé puisse abriter un Nephilim conscient des plus vieux secrets du Monde ? Seuls les Prophètes, plus réalistes et pragmatiques que leurs ouailles, se comportent légèrement différemment. Tout aussi provocateurs, les Hauts Dignitaires du Jugement n'hésitent pas à organiser des manifestations publiques, composées essentiellement d'humains, pour y étaler des révélations superficielles sur le Destin du Monde. Cette mascarade fait partie des meilleures blagues jamais conçues par les clochards célestes, qui peuvent ainsi louer la Fin du Monde

tout en répandant de fausses informations. Parodies d'exposés scientifiques et baratin grandiloquent sur l'approche de météorites font toujours une énorme impression sur la masse de badauds, amateurs d'ésotérisme au rabais et... membres de sociétés secrètes sur le pied de guerre. On murmure même que certains Illuminés seraient régulièrement les invités des Antiquaires, une ligue de chasseurs de Nephilim qui organisent de fréquentes conférences ésotériques dans le sud de la France.

Les Selenim

Contrairement à la plupart des Arcanes, et même des Nephilim en général, les clochards célestes n'ont aucun avis arrêté sur les Selenim. Ni pour, ni contre, les orphelins ne cherchent jamais à éviter les rencontres imprévisibles des cimetières et des édifices religieux où ils aiment à se réunir. Pour eux, les Selenim sont des Nephilim comme les autres, du moment qu'ils se trompent sur le Destin du monde. Le seul reproche que les clochards célestes font aux Fils de Lilith concerne leur statut de "parasite" dans la vie des humains. Comme à leur habitude, les adeptes de la Satyre préfèrent toujours l'usage de la Dérision à celle de la violence et se contentent, même dans les cas les plus extrêmes, de blâmer le comportement des Selenim en employant leurs talents de comiques dévastateurs. Les Selenim se méfient donc des orphelins du Jugement qui ont, comme on l'imagine aisément, une très mauvaise influence sur leur sérénité...





▣ CODEX NEPHILIM N°20 ▣

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 XX: **LE JUGEMENT**

Face à l'Apocalypse, certains sont tentés de chercher l'oubli plutôt que d'essayer de lutter pour empêcher son avènement. Ils peuvent essayer aussi de prévenir leurs frères sans passer pour des fous... Et c'est bien difficile.

Ces immortels voués à la dérision, ces bouffons de la fin du monde, ce sont les Nephilim de l'Arcane XX, qui voient approcher l'heure du Jugement dernier. Alors, qu'ils soient Ivrognes ou Prophètes, qu'ils se perdent dans les méandres des villes pour réunir leurs compagnies de clochards célestes ou qu'ils guettent les météores qui s'abattront inéluctablement sur cette planète pour la faire exploser, ils ont quelque chose de très important à dire... juste avant de l'oublier !

Z



NEPHILIM LE JEU DE RÔLE DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN

ISSN en cours

ISBN : 2-909934-90-X

PRIX : 35 F

