

les

AR **G**nes

06

05

04

03

02

01

le bateleur

la papesse

l'impératrice

l'empereur

le pape

un voleur

majeurs

LE GRAND CODEX DES ADOPTÉS

Volume I

Le Bateleur

Sommaire

Présentation.....	2
Adoption.....	3
L'esprit de la Lame.....	4
Histoire.....	5
Organisation.....	11
Initiation.....	16
Pratiques.....	20
Figures.....	23
Intrigues.....	26
Demeures philosophales.....	28
Relations.....	30
Personnages Non Joueurs.....	32

Crédits

Rédaction

STÉPHANE ADAMIAK

Couverture

FRANCK ACHARD

Maquette

FABRICE LAMIDEY

Corrections

STÉPHANE MARSAN

Collection dirigée par

STÉPHANE ADAMIAK

Présentation

Le Codex des Adoptés est une ambitieuse compilation de documents dont l'objet est de rassembler et synthétiser un maximum d'informations concernant les Arcanes Majeurs.

En ces jours troublés par une Apocalypse assombrissant l'horizon de nos quêtes, il convient de montrer la lumière à nos frères. Même si l'on ne peut pas parler d'une société Nephilim, sachez que vous n'êtes pas seuls et que les Arcanes définis par Akhenaton, à la glorieuse époque du Compromis d'Égypte, n'attendent que votre serment pour vous accepter au sein de ce qui a souvent été comparé à de véritables familles. L'Adoption par un Arcane ouvre les portes d'une communauté de frères partageant une vision commune de l'Agartha ; comment ne pas envisager de rejoindre leurs rangs plutôt que d'arpenter les sentiers souvent obscurs de la Sapience ? Certes, l'Adoption implique des devoirs, mais qu'on ne s'y trompe pas : un Arcane n'est pas une structure d'embrigadement aux dogmes sclérosés. Mieux que cela, c'est un serment de solidarité pour œuvrer dans la même direction, même si les voies empruntées sont multiples...

Akhenaton nous a montré le chemin il y a plusieurs millénaires ; aussi avons-nous choisi de suivre la même démarche dans notre présent labeur. Tout commence donc par le Bateleur, premier Arcane défriché par Akhenaton. Regroupant nos frères se réclamant de Prométhée, le Bateleur jouit d'une mauvaise réputation du fait de leur démarche consistant à initier les humains aux mystères magiques. Pourtant, ces frères se réclamant du Porteur de Lumière agissent en toute bonne foi, dans l'espoir qu'un jour, humains et Nephilim puissent marcher côte à côte. Malgré ces préjugés, les Adoptés du Bateleur sont infatigables et l'histoire porte la trace de leurs accomplissements, malheureusement trop souvent voués à l'échec. Certains Nephilim n'hésitent pas ainsi à parler d'une malédiction inscrite dans le pentacle de chacun des Adoptés du Bateleur...

Idéalistes, ceux du Bateleur n'ont que faire de ces rumeurs. Ils savent qu'Akhenaton leur avait réservé la première place dans son cheminement mystique. Alors que l'Apocalypse approche, chacun d'entre eux s'active, persuadé que leur heure est venue, et que le prochain cycle verra leur avènement et la rédemption de Prométhée.

Le Codex des Adoptés peut servir aussi bien aux meneurs de jeu qu'aux joueurs. Les premiers y trouveront informations et sources d'inspiration qui leur serviront à faire intervenir les disciples de Prométhée dans leurs campagnes. Les seconds, quant à eux, trouveront ici tous les éléments concrets pour devenir un Adopté du Bateleur. De l'Adoption jusqu'à la structure des Fondations, les volumes du Codex des Adoptés permettent de camper avec précision et richesse un personnage au sein de son Arcane. Le Bateleur ouvre les portes du cheminement mystique d'Akhenaton qui se terminera avec les révélations stupéfiantes de l'Arcane du Monde !

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'action 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

Premier Arcane de la série mystique dictée par Akhenaton, le Bateleur représente un jeune homme portant un chapeau à large bord. Devant lui, une table accueille différents instruments correspondant aux symboles des Arcanes Mineurs.

Évidemment, cette figure rappelle ces voyageurs allant, jadis, de communauté en communauté pour amuser les populations. Malgré leur renommée, ces bateleurs étaient souvent la cible des autorités qui les considéraient au minimum avec suspicion, du fait de leurs pratiques et idées marginales, voire hérétiques.

Akhenaton a associé à ce jeune initié le nombre un, symbole de l'action positive, de l'individualité, de la créativité mais aussi de la divinité. Ainsi paré, le Bateleur se retrouve solitaire mais débordant d'énergie face à l'adversité et confiant en ses pouvoirs.

Lié à la figure de Prométhée, le Bateleur est ainsi celui qui a en charge le lourd héritage de celui qui est considéré majoritairement comme un traître. Soumis à l'ostracisme de ses frères, le Bateleur doit assumer ses responsabilités tout en continuant son œuvre, initier l'Humanité. En effet, selon les Adoptés du Bateleur, tous les êtres vivant sur cette Terre en sont les enfants, y compris et surtout les humains. Malheureusement, ceux-ci sont innocents et doivent donc être guidés pour décrypter leur monde et prendre en main leur destin. Véritable accoucheur disposant d'outils initiatiques, le Bateleur cherche à libérer la conscience et le libre arbitre de ses disciples. Véritable professeur, le Bateleur utilise son intellect et son énergie intarissable pour changer un monde dont il n'est pas satisfait.



Malgré cette honorable quête, le Bateleur est considéré avec méfiance par les autres Arcanes du fait de son passé. Ce rejet ne se nourrit pas que de préjugés ; les errements du Bateleur ont souvent bouleversé l'équilibre du monde et mis en péril la fragile survie des Nephilim. Akhenaton lui-même était conscient de ces possibles déviations alors que la figure renversée du Bateleur, à l'image de Loki, n'est autre que le Tricheur, celui qui abuse de ses dons pour tromper et atteindre le pouvoir. Ainsi, cet Arcane sert un double but : faire prendre conscience à l'ensemble des Nephilim de la place du Bateleur dans le destin du monde et mettre en garde ses Adoptés des tentantes déviations qui pourraient les faire dévier de leur chemin.

Histoire

Fondé à l'occasion des quêtes spirituelles d'Akhenaton, l'Arcane du Bateleur fait partie de la subtile organisation ésotérique qui constitue la colonne vertébrale de la société Nephilim. Très impliqué dans les affaires du monde humain du fait de sa doctrine d'initiation, le Bateleur a traversé les siècles et les tempêtes tant occultes qu'historiques sans dévier de son vœu initial, à savoir guider l'humanité vers la Sapience. L'Arcane I est ainsi riche d'une histoire tumultueuse faite de périodes de veille ponctuées d'émergences souvent bouleversantes. Quiconque veut rejoindre ses rangs se doit de connaître ce parcours haut en couleurs...

• Le Sentier d'Or

Si Akhenaton fut à l'origine de la structure et de l'esprit des Arcanes Majeurs, la trace de certains d'entre eux - du moins dans leur esprit - peut être retrouvée jusqu'à l'époque glorieuse de l'Atlantide. En ces temps d'apogée, les Kaïm formaient une véritable société qui s'était soudée face à l'adversité, lors d'épreuves telles que l'Ascension de la Lune Noire ou la lutte contre les Dra-ka-on. En ces temps-là donc, l'Agartha n'avait pas de sens et seul le Sentier d'Or pouvait fédérer autour de lui l'énergie des Kaïm. Pour la première fois au cours de leur histoire déjà plurimillénaire, les Kaïm prenaient le risque de bouleverser l'ordre universel en manipulant la destinée d'autres créatures. Un projet aussi ambitieux vit rapidement l'apparition d'une multitude de factions dont les joutes oratoires constituèrent un véritable spectacle pour ceux qui restaient en marge du démiurgique dessein. Au milieu du chœur cacophonique des différentes chapelles s'élevait déjà la voix de ceux qui devaient plus tard former les premiers cercles du Bateleur. Observateurs attentifs de l'équilibre du Monde, ces glorieux prédécesseurs n'avaient de cesse de mettre en garde leurs frères. Selon eux, le sort réservé à ce qui devait devenir l'humanité était contre nature et les conséquences de ce geste blasphématoire ne pouvaient que se retourner contre les fils des Éthers. Malgré la présence parmi leurs rangs de Prométhée, un orateur passionné, la voix des partisans d'une évolution conjointe et harmonieuse entre les Atlantes et les humains devait être noyée dans le vacarme d'autres meneurs plus démagogiques.

Prométhée ne devait pourtant pas s'avouer vaincu. Même lorsque le Sentier d'Or fut bien engagé et que l'humanité eût peuplé les jardins merveilleux de l'Atlantide sous le regard supérieur des Kaïm, ses partisans continuaient leur mises en garde... en vain. Déjà bien avancé, le Sentier d'Or ne pouvait plus être stoppé. Bien au contraire, ce projet titanésque engendra une véritable dictature spirituelle édictant dogmes et tabous magiques pour transformer le Sentier d'Or en chasse gardée. Répondant à une vision que ses plus proches disciples n'ont jamais révélée, celui qui devait être l'artisan de la Chute de l'Atlantide entreprit de passer à l'acte d'une manière irrémédiable. Bravant l'interdit qui empêchait tout contact avec les humains, Prométhée se révéla aux esclaves de la dictature et organisa une suite de cérémonies secrètes destinées à donner à l'humanité les instruments de son destin. Initiée à la dimension magique de l'univers, l'humanité aurait pu suivre une voie transcendante comme l'espérait leur mentor ; malheureusement celui-ci avait sous-estimé les

dangers de son geste. La crainte d'entités perçues comme divines laissa la place à une haine froide mais obsédante. Désormais détenteurs de secrets magiques, les humains attendaient leur heure qui ne tarda pas à venir avec la chute de l'orichalque qui devait sceller le destin de l'Atlantide et des Kaïm. Grâce à cette matière maudite et aux enseignements de Prométhée, les fils du Soleil forgèrent les premières lames d'orichalque et se soulevèrent contre leurs geôliers. Pour achever cette tragédie, le Déluge submergea les ruines de l'Atlantide où ne rôdaient plus que les ombres courbées des guerriers humains traquant les Kaïm exilés, dispersés dans un monde en plein bouleversement.

Prométhée est toujours considéré comme l'ultime traître alors qu'il continue de purger une lourde peine en un endroit tenu secret par le Grand Tribunal de la Balance Cosmique. Le Bateleur se réclame pourtant de son enseignement, ce qui lui vaut la méfiance de nombreux Nephilim et une vigilance sans relâche de la Justice ou de la Maison-Dieu, toujours prêts à mener une répression contre ces boucs-émissaires évidents.

• *La Traque*

Malgré la dispersion consécutive à la submersion de l'Atlantide, ceux qui se nommaient déjà les Déchus – les Nephilim – réussirent à trouver assez d'énergie pour pourchasser activement les Disciples du traître tant honni. Cette époque fut particulièrement sombre pour ceux qui choisirent de rester jusqu'au bout aux côtés du porteur de Lumière. Ayant fui avant la tempête, ces fidèles d'entre les fidèles s'étaient fondus dans le monde des humains en plein essor et n'avaient pas dévié dans leur farouche volonté d'initier les fils du Soleil. Mêlés aux orphelins chassés d'un Éden carcéral, ces guides furent à l'origine des mythologies fondatrices et des initiations chamaniques des premiers peuples nomades. Traqués par leurs frères aveuglés par la soif de vengeance, pourchassés par les premières sociétés secrètes, ils furent nombreux à périr. Malgré tout, l'espoir subsistait alors que les plus proches des disciples de Prométhée avaient emporté avec eux un précieux trésor. En effet, avant d'ordonner la dispersion de ses partisans, le porteur de Lumière conscient de son funeste destin confia à ses fidèles son bien le plus précieux ; une émeraude d'une beauté saisissante au sein de laquelle vibraient les lueurs de son enseignement. Cet artefact, soustrait à la Justice Nephilim, devait changer l'histoire occulte au fil des siècles... En attendant l'heure de la Rédemption, la traversée du désert s'annonçait longue.

• *La fondation des Arcanes Majeurs*

L'Égypte fut un havre de civilisation et de raffinement au cœur des premiers temps. Plus qu'une civilisation florissante, la vallée du Nil abritait le plus grand compromis entre Nephilim et humains. Entourés de prêtres initiés, d'érudits et de prophètes, les Pharaons régnaient en véritables dieux incarnés. Le plus fameux d'entre eux est bien connu des Déchus et c'est lui qui fonda les bases d'une véritable société Nephilim. Répondant à ses visions, le Pharaon brava les interdits du Compromis et accomplit 22 quêtes magiques dont les enseignements furent consignés sur autant de lames. Les Arcanes Majeurs étaient nés et furent confiés à vingt-deux princes éveillés pour cette occasion. Cette avancée sans précédent fut ainsi livrée à l'ensemble des Déchus, dispersés aux quatre coins du globe pour leur montrer le chemin de l'Unité

et de l'Agartha. Ce don signifia cependant la fin du Compromis et la haine sans frein des sociétés secrètes. La guerre éternelle entre Nephilim et humains initiés devait reprendre avec brutalité pour ne plus jamais s'apaiser.

La révélation des vingt-deux Lames provoqua dans le même mouvement un bouleversement des rapports entre Nephilim. De fait, les jalons vers l'Agartha proposés par le pharaon eurent l'effet positif de souder les rangs des Déchus en affirmant l'égalité des chemins de la sagesse. Cette nouvelle donne ravit les disciples de Prométhée qui ne tardèrent pas à prêter serment devant le Prince du premier Arcane. Désormais reconnus, ces initiateurs parfois imprudents trouvèrent un cadre à leur quête mais aussi une protection contre la vindicte des plus enragés parmi les frères. Réunis au sein de l'Arcane 1, les partisans de l'initiation de l'humanité au monde magique pouvaient se concentrer sur leur but occulte sans avoir à craindre une répression systématique.

• L'Incident Jésus

Le don d'Akhenaton ne devait pas marquer un nouvel Âge d'or pour les Nephilim, et encore moins pour les Adoptés du Bateleur. Le Compromis d'Égypte devait en effet être abattu par les prêtres d'Amon-Ra et signifier ainsi la fin du rêve du Bateleur... Malgré ce grave revers, le Bateleur tenta de constituer des pactes avec d'autres peuplades en collaboration avec d'autres Arcanes impliqués dans les affaires humaines. Bien que parfois réussis, ces rapprochements pour un enrichissement mutuel furent tous éphémères, alors que les sociétés secrètes menaient contre eux une guerre sans merci.

La chute du sanctuaire celte quelques années avant la révélation du projet Jésus en reste l'exemple le plus frappant et tragique. L'idée d'une société au sein de laquelle humains et Nephilim pourraient cohabiter harmonieusement s'avérait donc impossible du fait de la vindicte des sociétés secrètes. Dès lors, les efforts de l'Arcane 1 devaient se porter sur des plans plus occultes tels que le projet Jésus.

Regroupant des adoptés du Bateleur, du Mat et du Pape, cet ambitieux dessein mit plusieurs siècles à aboutir grâce à l'énergie du collègue des Esseniens qui regroupait certains des plus fervents disciples de Prométhée. Les répercussions de cette entreprise ésotérique sans précédent sont bien connues ; l'Histoire, qu'elle soit occulte ou non, en fut bouleversée. Jésus devait être le prophète qui devait reprendre le flambeau de Prométhée et propager le message de paix du Bateleur, mais l'hybride fantastique échappa vite à ses géniteurs. Malgré ce manque de contrôle, le parcours fulgurant du Messie contribua à défricher comme jamais les cadres d'une nouvelle science occulte, la Kabbale, tandis que dans son sillage une religion devait se révéler. Relayés par les Adoptés du Bateleur et leurs alliés, les enseignements du Christ auraient pu fonder les bases d'une religion d'amour et de partage entre les peuples, mais aussi entre les espèces, du moins à plus long terme... Le visage du monde aujourd'hui montre qu'il n'est rien ; le christianisme menaçant l'intégrité politique de l'empire romain et de l'Ordre du Temple en pleine ascension, la nouvelle religion tomba entre les mains des puissants qui en firent leur instrument.

Tout évoluait donc comme si le Bateleur devait voir tous ses desseins réduits à néant ou détournés de leur but altruiste, comme si une malédiction prométhéenne conti-

nuait de planer sur ces infatigables initiateurs. Du chemin accompli par le prodige Jésus, les Nephilim ont toutefois retenu des enseignements capitaux pour s'adapter au monde et pour former des contre-pouvoirs potentiels dirigés contre l'église qu'ils avaient indirectement enfantée. En effet, tandis que l'empire romain voyait le catholicisme devenir un pouvoir spirituel sans précédent, les terres de l'Orient fournirent le terreau de pensées alternatives porteuses d'espoir.

• *Lumières des Âges Sombres*

Deux courants de pensée ésotérique sont nés de cette aventure : la gnose et le mysticisme du Graal.

Le premier connut rapidement un grand succès parmi les penseurs de l'occultisme, alors qu'il proposait un cheminement initiatique au long duquel l'individu doit s'accomplir pour comprendre le monde et mieux agir en fonction de l'ordre cosmique. Bien que chrétienne par ses origines, la gnose rompt le paternalisme de l'ancienne religion monothéiste pour inclure la figure de Sophia, incarnation de la Sapience tant recherchée par les Nephilim et les occultistes humains. La gnose telle qu'elle était enseignée par le Bateleur et ses agents se voulait le véritable enseignement de Jésus et elle fut activement combattue par l'orthodoxie.

Parallèlement à cette église ésotérique, la mystique du Graal connut un élan qui devait connaître son apogée sous le règne du roi Arthur. Message d'espoir et de partage, le Graal est la source de sagesse ultime, accessible tant aux humains qu'aux Nephilim. Fondé par les proches de Jésus regroupés en compagnie autour d'Arimateos, ce syncrétisme est certainement la plus grande réussite de l'Arcane puisqu'il est encore largement utilisé par quantité de penseurs et de pratiquants des sciences occultes. Quant à l'artefact lui-même, depuis sa révélation lors des derniers jours du règne d'Arthur, jamais personne n'a pu démontrer qu'il l'avait ne serait-ce que contemplé. Cette disparition attise bien sûr les passions et les prophéties du fameux roi des derniers jours à l'occasion de l'Apocalypse.

• *Les Troubadours*

Dans les tourments et la brutalité du Moyen Âge, l'Arcane du Bateleur s'est investi dans des mouvements, notamment artistiques, de manière à promouvoir une civilisation plus lumineuse que celle proposée par une noblesse guerrière et un clergé avide. Si l'Occident chrétien était loin d'être un territoire accueillant pour la propagation de la sagesse Nephilim, certains domaines semblaient plus propices à de telles actions. Parmi ceux-ci, le Languedoc des comtes de Toulouse semblait prometteur. En effet, le sud de la France était prospère malgré les nombreuses escarmouches entre nobles et, surtout, le contact avec la civilisation arabe en Espagne avait sensibilisé les élites de la région aux arts et aux belles lettres. C'est donc sous la protection des comtes de Toulouse, mais aussi du duché d'Aquitaine, que les troubadours connurent leurs heures de gloire. À une époque où l'on sortait plus facilement une lourde épée qu'un luth, le mouvement des troubadours fut un véritable éclat de lumière civilisatrice. Plus qu'un mouvement artistique, les Nephilim savent bien que les lais et ballades de ces magiciens du verbe contenaient un message ésot-

térique non sans rapport avec les desseins de l'Arcane du Bateleur. Creuset d'influences diverses, l'art des troubadours était ainsi le fruit des contacts avec les civilisations orientales et se nourrissait d'influences aussi diverses que le gnosticisme mais aussi le syncrétisme du Graal. Grâce à la protection par les nobles du sud de la France, les Troubadours parmi lesquels évoluaient de nombreux Adoptés du Bateleur, de nouveaux idéaux purent fleurir, notamment un amour de la sagesse dont la Femme était l'incarnation ou tout au moins la représentation.

Une fois de plus, ces avancées initiatiques et civilisatrices devait être réduites à néant par d'autres projets, plus voyants, du même Arcane...

• *Le Catharisme*

Assurément, le Languedoc du XIII^e siècle fut le domaine incontesté du Bateleur. Déjà arpentés par les troubadours, les contreforts des Pyrénées étaient le sanctuaire de l'Église cathare dont le prosélytisme anti-catholique devait précipiter bientôt la région dans une guerre brutale et sanglante. Rien ne destinait les cathares à devoir devenir martyrs ou hérauts d'une guerre de résistance ; leur existence et leur action était pourtant un danger inacceptable pour les puissances du Nord.

Formés à la base d'initiés venus d'Orient, influencés par les pensées dualistes des philosophes perses, les cathares trouvèrent refuge dans les terres du Languedoc où la tolérance était cultivée même si elle n'était pas considérée comme une vertu. Bien sûr, le noyau de cette église comptait bon nombre d'Adoptés du Bateleur qui initiaient longuement leurs suivants, potentiels Parfaits, ministres d'un culte sans concession envers l'église catholique corrompue et infiltrée par les sociétés secrètes. Professant la pauvreté, aidant les plus démunis, montrant l'exemple par une ascèse sévère, les Parfaits cathares, hommes et femmes, sillonnaient les campagnes et ralliaient toujours plus d'ouailles à leur foi. Une fois convaincus, ces fidèles écoutaient la parole des Initiés, héritage des enseignements primordiaux de Jésus. Véritable église activiste au message ésotérique, le catharisme s'étendait, sûr de la protection des puissants seigneurs du Languedoc. C'était sans compter sur la vindicte des prélats à la solde des Templiers qui réussirent à lancer une croisade forte d'une armée impressionnante menée par des barons de l'Ordre du Bâton et toute une foule avide des richesses du Sud. Comme si le Bateleur était poursuivi par une véritable malédiction prométhéenne vouant toutes ses réalisations à un échec, l'essor du catharisme fut fauché par une répression sans freins... Le bûcher de Montségur marqua ainsi la fin d'un rêve pour l'Arcane du Bateleur. Le sud du pays annexé par les puissances du Nord tombait ainsi sous la coupe des Templiers en pleine apogée.

• *Les jeux étranges d'Albion*

Ce n'est qu'au XVII^e siècle que le Bateleur retrouva le devant de la scène. Choissant un nouveau théâtre d'opérations, les Adoptés de l'Arcane 1 tournèrent leurs efforts vers l'Angleterre où la jeune Elisabeth était confrontée à de nombreux problèmes. Véritable arène de combats occultes, la cour d'Angleterre de l'époque voyait ainsi d'étranges personnages discourir de sciences occultes mais aussi intriguer pour obtenir les faveurs de la reine. Parmi tous ces acteurs occultes, le plus célèbre

est certainement John Dee qui exerça une grande influence sur la reine avant de connaître une disgrâce irrémédiable orchestrée par la cabale de ses adversaires liés aux sociétés secrètes. L'étrange ballet entre des personnages tels que le mage Dee et Shakespeare, sans oublier Marlowe, sont bien connus, y compris des historiens. Par contre, l'implication du Bateleur dans les affaires de l'époque l'est moins. Les écrits de John Dee sont cependant éclairants : le but des contacts Nephilim de l'astrologue n'était autre que de former un nouveau Pacte entre la couronne et les Nephilim selon une formule mieux adaptée aux temps modernes. Malgré leur discrédit, Dee et ses amis Nephilim réussirent à convaincre la reine de porter ses efforts vers le Nouveau Monde où ils espéraient pouvoir bâtir des colonies propices à des recherches magiques et une initiation contrôlée d'humains sélectionnés. De tous les projets de l'Arcane I, l'impérialisme magique soufflé à Dee est certainement l'accomplissement du Bateleur qui a laissé le plus de traces dans l'histoire.

• *Le mouvement théosophique*

De périodes d'ombre en résurgences, le Bateleur a continué de traverser les siècles jusqu'au grand Réveil. Raillé par leurs Frères pour leur tendance à l'échec, les Adoptés du premier Arcane n'ont de cesse de promouvoir leurs nobles idéaux et, régulièrement, les indices de leur œuvre se révèlent à celui qui sait lire entre les lignes de l'histoire. Ainsi, alors que les bouleversements qui allaient provoquer le Grand réveil étaient sur le point de se déchaîner, la société humaine connut un véritable engouement pour la spiritualité et l'occultisme en particulier. Le succès du spiritisme témoigne de cette vague mais l'influence du Bateleur peut être découverte plutôt derrière le mouvement théosophique mené par l'excentrique Helena Blavatsky. Mariant traditions occidentales et orientales, ce courant ésotérique devait rencontrer un franc succès parmi les initiés. Cependant, l'accomplissement de la théosophie devait être éclipsé par les frasques de la Golden Dawn dont les répercussion continuent d'agiter le monde occulte contemporain.

Trop préoccupé par les années noires du présent siècle, le Bateleur ne connut pas de nouvelle percée mais ses Adoptés s'activent toujours dans l'objectif de chevaucher la vague du millénarisme grandissant...



Organisation

L'Arcane du Bateleur a pour objectif de guider l'humanité vers la conscience de sa dimension magique et des mouvements occultes de son histoire. Depuis les errements prométhéens presque unanimement condamnés, l'Arcane 1 s'est employé à affiner son approche de l'initiation humaine, ce dont l'actuelle structure peut rendre compte. En effet, plutôt qu'une révélation brutale, les Adoptés du Bateleur privilégient désormais un contact progressif, ponctué par des enseignements et des révélations par petites touches. Si un humain ainsi contacté s'avère prêt à recevoir la vérité sur le monde, il est suivi attentivement par ses Éveilleurs avant d'être pris en charge par un Collège où son initiation pourra réellement commencer. De cette manière, les dérapages pour cause de chocs peuvent être plus facilement évités. Il fut un temps où le Bateleur allait trop vite en besogne et il n'était pas rare que ses disciples fassent défection au profit de sociétés secrètes à la suite des révélations de leurs initiateurs. Cette époque est révolue et les Adoptés du Bateleur agissent avec la plus grande circonspection.

De manière à systématiser ses enseignements, le Bateleur a patiemment mis en place une structure dont les éléments sont analogiquement liés à la carte du tarot correspondante. Ainsi, comme il apparaît sur la Lame, les Collèges de l'Arcane 1 sont répartis en trois Fondations représentées par les pieds de la table sur laquelle la figure du tarot dispose ses instruments. Un quatrième est invisible représentant certainement une autre Fondation on ne peut plus mystérieuse. Seuls les membres les plus éminents devraient être dans la confidence...

• Les trois Fondations

Chaque Fondation regroupe un certain nombre de Collèges par affiliation. Ces groupements ont pour fonction d'unir les structures largement autonomes de l'Arcane en fonction de grands buts communs. Ainsi, chaque Fondation est dédiée à la révélation d'aspects particuliers du monde invisible aux humains.

PANDORE

Lorsqu'un humain est mis en contact avec le monde occulte, le meilleur moyen de lui faire prendre conscience de la partie cachée de l'iceberg n'est autre que de lui démontrer l'existence des sociétés secrètes. Même le plus sceptique ou le plus rigide face au surnaturel est forcé d'admettre les agissements des ennemis des Nephilim si on lui en apporte les preuves. Un humain ainsi informé peut rejoindre les rangs de l'Arcane et apporter son soutien à la lutte. De plus, il n'est pas nécessaire d'aborder les manigances magiques des sociétés secrètes, puisque leurs actions clandestines suffisent à susciter l'effroi du commun des mortels. Attachés à leur libre arbitre, les humains sont prompts à s'engager dans des luttes occultes une fois les Grands Plans et autres Grands Schémas des sociétés secrètes esquissés.

La Fondation Pandore a pour but de collecter le maximum d'informations sur les agissements des sociétés secrètes et de former les humains à la lutte contre leur

influence toujours croissante. Cela dit, les Adoptés du Bateleur prennent garde à réfréner les ardeurs de leurs initiés humains et misent plutôt sur une surveillance ponctuelle de coups de main prudents auxquels les humains participent rarement.

TALARIA

La Fondation Talaria organise ses Collèges autour de la mise en lumière des zones sombres de l'histoire humaine. Recrutant des humains attirés par les énigmes ou les conspirations, elle propose d'ouvrir les yeux de ses protégés sur les mouvements souterrains de l'Histoire. En général, les Collèges de Talaria proposent à de telles recrues de leur fournir les moyens d'étudier et d'éprouver leurs hypothèses pour, peu à peu, élargir leur horizon occulte. Correctement guidé, un initié de Talaria arrive à créer des liens insoupçonnés entre des événements anodins pour finalement révéler des pans jusqu'alors ignorés de l'Histoire Invisible. Les Nephilim qui encadrent la Fondation Talaria sont toujours impatients de connaître les théories de leurs protégés...

Les Collèges de Talaria regroupent avant tout des enquêteurs souvent obsessionnels avec une forte propension à la paranoïa. L'initiation par l'Arcane I et loin d'atténuer cette tendance, mais a le mérite de canaliser les énergies et de rendre utile le travail de fourmis de ces sentinelles paranoïaques.

GWYDION

La Fondation Gwydion est celle qui plonge ses initiés au plus profond des mystères du monde. Choissant soigneusement ses contacts ou intégrant des initiés qui ont déjà participé aux travaux d'autres Fondations, les Collèges de Gwydion proposent de révéler à leurs disciples humains les fondements magiques du monde. Ces enseignements sont très progressifs de manière à ne pas choquer les recrues et plusieurs tests sont prévus avant de confronter un initié à une manifestation magique. Généralement, la Fondation Gwydion recrute parmi les adeptes de para-sciences déjà sensibilisés à des phénomènes inexplicables.

• Collèges

Les Fondations sont formées d'un ensemble de petites structures animées par une équipe de Nephilim dépassant rarement le nombre de cinq. Leur but est de recruter des humains susceptibles d'être initiés en fonction des objectifs de la Fondation à laquelle le Collège est rattaché. Outre cette affiliation, on peut dénombrer plusieurs types de Collèges caractérisés par la tonalité de l'enseignement initiatique qui y est pratiqué.

COMMUNION

Les Collèges de Communion ont été conçus pour attirer les humains sensibles à l'unité du monde et désireux de faire corps avec lui. Cette tendance s'est considérablement développée dans la seconde moitié de ce siècle alors que de plus en plus d'humains prennent conscience de la fragilité de la Terre, toujours plus menacée par

le progrès et le profit sans considération pour l'environnement. Récemment, l'émergence d'une appropriation spiritualiste des thèses du paradigme gaïen par des groupuscules écolo-païens n'est certainement pas étrangère à l'action de l'Arcane dans le monde occidental. Les initiations proposées par ce type de Collège tendent à faire prendre conscience aux éveillés de leur place dans le Grand Tout, au fil d'exercices de méditation et de relaxation, entre autres.

COMPRÉHENSION

Les Collèges de Compréhension peuvent être comparés aux sociétés savantes regroupant des érudits amateurs aux intérêts éclectiques. Ces cercles regroupent ainsi des intellectuels et procèdent aux initiations d'une manière plus traditionnelle et livresque. Moins impliquées sur le terrain que d'autres Collèges, ces petites structures fournissent des sources d'information et de connaissances très pointues sur tous les champs possibles de la Tradition occulte. Du fait de ces recherches souvent obsessionnelles, les Collèges de compréhension de l'Arcane I sont souvent sollicités par d'autres Arcanes ou Nephilim indépendants à la recherche d'informations récentes et toujours réactualisées.

ACTIVISME

Les Collèges d'Activisme sont les moins nombreux de tous. Beaucoup de Nephilim sont même surpris que le Bateleur puisse favoriser des groupes portés sur l'action... Pourtant, l'initiation d'un humain demande parfois que sa nouvelle vindicte soit canalisée. En effet, certains humains, une fois initiés, réagissent comme des Pyrim et veulent en découdre avec les acteurs d'un monde dont ils commencent à entrevoir les rapports de force. Malgré cette soif d'action, les Collèges d'Activisme sont trop peu nombreux pour risquer des attaques tête baissée. Leurs cibles sont soigneusement choisies et leurs coups de main sont souvent précédés d'autres actions qui tendent à médiatiser leur objectif. De cette manière, l'attention peut être attirée sur leurs ennemis, ce qui peut rendre leurs réactions plus circonspectes.

PROTECTION

Les Collèges de Protection sont attachés à la sauvegarde d'héritages magiques considérés comme des trésors porteurs d'enseignements selon les Adoptés du Bateleur. Ainsi, c'est au sein de la Fondation Gwydion que l'on trouve le plus grand nombre de ce type de Collèges, le plus souvent attachés à la protection de sites magiques ou d'artefacts uniques. Bien sûr, les humains qui sont initiés au sein des Collèges de Protection sont peu à peu mis au fait de la valeur et du message transmis par l'objet de leur attention. De cette manière, les humains recrutés peuvent commencer leur cheminement initiatique en étudiant une réalité magique.

EXTASE

Les Collèges d'Extase sont certainement les plus incontrôlables du fait de leurs méthodes d'initiation. Ainsi, le but des Adoptés qui animent ces groupes n'est autre

que de faire découvrir à leurs compagnons humains les capacités bridées de leur esprit. Les moyens utilisés pour arriver à transcender la vision des humains recrutés sont nombreux et vont de la séance d'hypnose régressive à la prise de drogues hallucinogènes en passant par l'initiation au yoga tantrique. De cette manière, les Adoptés qui « encadrent » ces Collèges espèrent libérer le Ka Soleil de leurs protégés. Cette réussite est cependant rare, mais elle permet de former des initiés particulièrement doués, voire capables de prodiges magiques. Cette méthode d'initiation est jugée trop brutale par bon nombre de frères du Bateleur et suscite leur méfiance, non sans raison au vu du nombre de dérapages observés.

Association Daedalus

Collège de Protection de la Fondation Gwydion

Sous le couvert d'une association de spéléologie, Daedalus est un Collège de l'Arcane I qui regroupe une douzaine de membres, dont deux Nephilim. Fondé il y a quelques années par Faïnoma, une Mandragore, ce cercle a pour vocation de protéger les grottes préhistoriques de la région des gorges du Faou, non loin de Perpignan. Très riche en sites archéologiques du néolithique, cette zone de contreforts recèle un véritable dédale de grottes souvent interconnectées qui font le délice des spéléologues. Ayant déjà vécu dans cette région à l'époque de la croisade albigeoise, Faïnoma entreprit de retrouver un de ses refuges caché parmi les grottes. Durant ses recherches, elle s'inscrivit dans un club de spéléologie qui devint finalement le noyau de son futur Collège. En effet, la connaissance de la Mandragore et son aura de mystère séduisirent rapidement les membres du club qui appréciaient l'accompagner dans ses expéditions, non seulement pour lui fournir de l'aide mais surtout pour l'écouter raconter



l'histoire et les légendes du coin, comme si elle les avaient vécues elle-même. Finalement, au fil de ces sorties, Fainoma en vint à révéler de plus en plus d'informations sur l'essence magique de la région dont la source ne serait autre qu'une grotte de dimensions titanesques, formant le centre de tout le réseau souterrain de la vallée du Faou. Séduits et passionnés, le pas fut franchi par les spéléologues qui n'ont de cesse depuis de rechercher cet endroit, non sans recevoir la sagesse de leur initiatrice.

Chaos Boyz

Collège d'Activisme de la Fondation Pandore

Le Collège des Chaos Boyz n'a pas d'existence physique. Fondé par Eshkan, un Pyrim Salamandrin féru de technologie informatique, ce regroupement de pirates informatiques se réunit sur un site Internet conçu avec l'aide d'un Adopté du Chariot. Eshkan a vite compris l'intérêt des réseaux pour le Bateleur et s'est rapidement mis à la recherche de potentielles recrues. Après quelque temps passé à surveiller les forums de nouvelles traitant des conspirations, des sciences occultes mais aussi d'un certain activisme mystico-anarchiste, le Salamandrin n'eut aucun mal à se faire un nom parmi le petit monde des pirates informatiques, très sensibles à ce genre de sujets. Depuis quelques mois, Eshkan a réussi à regrouper autour de lui une demi douzaine de *hackers* en les attirant par ses informations sur différents complots gouvernementaux. Dès lors, la petite équipe a commencé à être initiée à la réalité des sociétés secrètes et s'apprête à livrer une guérilla de l'information la plus sauvage possible. Cachés derrière leurs écrans à la lumière blafarde, les membres du Collège des Chaos Boyz agissent à la vitesse de la lumière pour disparaître aussi rapidement, laissant derrière eux virus et bombes logiques dans les sites liés aux sociétés secrètes. Mais ce n'est qu'un début !



Initiation

L'Arcane I n'a jamais développé de structure hiérarchique aussi complexe que certains de ses pairs. Plutôt qu'une véritable société pyramidale, le Bateleur se veut une fraternité dont les membres les plus éminents déterminent collégialement l'évolution de l'Arcane. Quiconque veut rejoindre les rangs du Bateleur peut y trouver contacts et soutiens, sans pour autant devoir rendre trop de comptes à l'ensemble de la structure. Très autonomes, les Collèges du Bateleur peuvent ainsi mener leurs actions sans avoir à subir les pressions d'une direction éloignée des réalités du terrain. Par contre, ce choix fondamental a pour conséquence de rendre quelquefois incontrôlable la base, ce qui peut donner lieu à des dérapages regrettables aux yeux des autres Arcanes plus pointilleux sur le secret.

Ainsi, le statut d'un Adopté au sein du Bateleur n'est pas le reflet de son influence mais plutôt celui de son investissement. Si l'on doit établir une série de grades propres à la progression d'un Adopté de l'Arcane I, on pourra se référer aux titres suivants, admis par ses membres, sans pour autant être revendiqués ostensiblement.

• *Éveilleur*

Un Éveilleur est un Adopté récemment admis dans l'Arcane après avoir démontré son désir d'initier l'humanité aux mystères occultes et magiques. Constituant le gros des rangs du Bateleur, ces Adoptés ne sont pas impliqués personnellement dans les plus grands travaux de l'Arcane, mais leur œuvre individuelle constitue la grande force du Bateleur. En effet, contrairement à de nombreuses sociétés secrètes, il est quasiment impossible de décapiter durablement l'Arcane ou de saper efficacement son action sur le monde. Difficile à cerner, le Bateleur est une véritable nébuleuse dont il est impossible de tracer un contour précis. Apparaissant pour révéler quelque secret à un humain sensibilisé, les Éveilleurs disparaissent peu après pour bouleverser ailleurs les certitudes d'autres sujets.

Outre son insaisissabilité salutaire dans un monde où les technologies de contrôle et de pistage sont toujours plus efficaces, le Bateleur peut se vanter d'avoir un des réseaux d'entraide et d'information les plus étendus du monde occulte.

Du fait de leur mobilité et de leur souplesse, les Éveilleurs sont les premiers contactés lorsque l'Arcane a besoin d'agents sur le terrain pour des missions ponctuelles. Un Adopté contacté pour un tel service a toujours le choix de refuser une proposition, mais il doit alors proposer un autre contact susceptible de rendre le service demandé.

Une fois adopté, un Éveilleur est mis en relation avec un Collège avec lequel il collaborera.

CONDITIONS

20 % en Arcane Majeur (I), Présentation d'un humain ayant acquis une compétence de Tradition à au moins 20 % grâce aux enseignements du Nephilim.

• **Guide**

Les Guides sont la colonne vertébrale du Bateleur alors qu'ils ont en charge la permanence des actions et des enseignements de l'Arcane. Plus expérimentés ou plus impliqués que les Éveilleurs, ils s'occupent de mettre en place et de faire fonctionner les différents Collèges rattachés à chacune des Fondations de l'Arcane. Un Collège donne droit au titre de Guide à son fondateur s'il est reconnu par les Invisibles d'une Fondation. Les critères sont le plus souvent la permanence, c'est-à-dire que le groupe doit avoir au moins un an d'existence, et l'activité, soit l'implication des membres humains du Collège dans des affaires occultes.

D'une manière générale, les Guides sont les courroies de transmission des différents réseaux de l'Arcane. Leur rôle est de coordonner les actions des Éveilleurs dans leur zone d'influence et de transmettre à la Fondation tous les rapports d'activité et toute information susceptible de faciliter la tâche des autres Adoptés. Enfin, du fait de leur permanence, les Collèges dirigés par les Guides fournissent des lieux de refuge pour tout Adopté qui en exprimerait le besoin.

CONDITIONS

25 en Ka, 40 % en Arcane Majeur (I), Intégration d'un Collège d'au moins 6 membres dans une Fondation.

• **Invisible**

Les Invisibles sont les Adoptés les plus impliqués dans les affaires de l'Arcane. Depuis longtemps actifs en son sein, ils ont eu le temps de mettre en place des réseaux d'information étendus mais surtout un ou plusieurs Collèges dont l'efficacité est prouvée. Ainsi, en plus de leur charge de Guide au sein de leurs Collèges, les Invisibles se regroupent en Conciles au sein de chaque Fondation pour y déterminer les grandes orientations des différents Collèges représentés. En fait, aucune structure dépendant de l'Arcane n'est tenue de suivre ces directives et les Conciles de Fondation servent plutôt à rendre compte des activités de chacun, voire à rapprocher certains groupes sur des projets similaires.

Le nombre d'Invisibles siégeant aux Conciles n'est pas fermé et tout Adopté peut être reconnu comme Invisible à condition d'avoir fait preuve de sa Sapience et de faire valoir l'étendue de son réseau d'initiation.

CONDITIONS

50 en Ka, 60 % en Arcane Majeur (I), Collège d'au moins 22 membres.

• **Le Prince de l'Arcane**

Le Pagad, le mystérieux Prince du Bateleur, n'intervient que très rarement dans les affaires des cercles inférieurs de l'Arcane. Les mieux informés savent qu'ils vit, pour l'essentiel, dans un Akasha probablement situé dans les plus vieux quartiers de

Prague. Si l'on en croit les rumeurs les plus persistantes, ses accès sont soigneusement tenus secrets et ses apparitions aux Conclaves se font de plus en plus espacées. Cette discrétion du Prince alimente bien sûr les fantasmes des Adoptés les plus paranoïaques, d'autant plus que les Invisibles sont très discrets au sujet des activités de leur maître. Parfois, dans les coulisses des grandes réunions de l'Arcane, certains Adoptés se vantent d'avoir été contactés par le Prince pour de mystérieuses missions dont il vaut mieux taire les détails.

• Enseignements

Le Bateleur privilégiant l'enseignement des traditions occultes et ésotériques, ses cadres ont pour habitude d'offrir l'accès à des bibliothèques. Leur mission consiste d'autre part à organiser des périodes d'apprentissage aux Adoptés, de manière à ce qu'eux-mêmes puissent satisfaire la soif de connaissance des initiés humains sous leur protection. Ces sources de savoir concernent essentiellement les compétences de Tradition. La progression dans les sciences occultes est, quant à elle, entre les mains des seuls Adoptés et l'Arcane ne tient pas à encadrer le cheminement personnel de ses membres. Par contre, les relations solidaires sont encouragées et rien n'empêche un frère de solliciter l'enseignement d'un maître.

Entre deux aventures, un Adopté peut demander à suivre une période d'apprentissage. Pour intégrer un groupe d'étude, le postulant doit réussir un jet sous Arcane Majeur (Bateleur) renouvelable chaque mois.

Les domaines de connaissance enseignés sont fonction de son affiliation à l'une des Fondations de l'Arcane.

La table suivante permet de connaître le gain obtenu dans la compétence enseignée en fonction du temps passé à étudier. Une fois le « stage » terminé, l'étudiant contracte une dette vis à vis de son Arcane, se traduisant le plus souvent par un service à rendre.

Temps d'étude	Gain
1 semaine	1 %
2 semaines	1d3 %
4 semaines	1d3 + 3 %

Outre ses sources d'informations occultes, le Bateleur peut proposer à ses Adoptés l'apprentissage de quelques sorts représentatifs de ses relations avec les humains. Rarement connus et souvent enseignés avec prudence par des Invisibles, ces sorts visent à faire partager la vision Nephilim du monde à des humains. Jamais consignés sur des focus, de peur qu'ils ne tombent entre de mauvaises mains, leur transmission est exclusivement orale.

EXEMPLE

**RÉVÉLATION
DU VOILE DISPERSÉ**



Cercle : Haute Magie

Seuil : 50 %

Ka-élément : Air

Portée : Toucher

Durée : 1 mn

Grâce à ce sort, les Adoptés du Bateleur peuvent faire partager pendant un court instant leur manière de percevoir la réalité par la vision-Ka à leurs protégés humains. En cas de réussite, ces initiés peuvent bénéficier du même pouvoir que les Nephilim pour percevoir les champs magiques ou toute créature contenant des Ka-éléments. Le plus souvent utilisé pour appuyer une révélation, ce sortilège peut être accompli pendant une confrontation contre une menace magique invisible aux yeux d'un humain normal.

Création de personnage

En plus de toutes les implications occultes d'un personnage lors de la détermination de la Sapience de chaque époque d'incarnation, un Adopté du Bateleur peut suivre les enseignements de son Arcane.

• **ENSEIGNEMENTS** ▶ |
DU BATELEUR

| Un sort et une compétence
de Tradition + 10 %

OU

| Arcane Majeur (Bateleur) + 10 % et
une compétence de Tradition +10 %

Pratiques

Le Bateleur n'est pas le seul Arcane qui intègre des humains dans son proche entourage. Mais, contrairement, par exemple, au Mat, les Adoptés de l'Arcane I ne cherchent pas à manipuler ou à abuser leurs disciples... bien au contraire. En effet, le Bateleur cherche même à accueillir les humains en son sein, ce qui est un cas unique parmi tous les Arcanes.

Cette pratique passe par la création de sociétés secrètes dont les Adoptés sont les initiateurs et guides. Une fois intégré dans un tel cercle, un humain est progressivement confronté à l'occultisme puis peu à peu initié aux secrets de l'univers. Si les recrues d'un guide du Bateleur sont motivées, elles peuvent même petit à petit prendre en charge leur initiation et gagner un statut de compagnon parmi les Nephilim. Menée avec prudence et patience, l'initiation d'un humain peut mener à l'éveil de son Ka-Soleil.

• *L'Initiation des humains au sein du Bateleur*

Lorsqu'un Adopté recrute un humain dans son Collège, il s'engage à lui faire découvrir les mystères du monde occulte. Cette démarche passe par un enseignement des compétences de Tradition et la participation prudente à des recherches sur le terrain.

D'un point de vue technique, on peut considérer qu'un disciple humain gagne 1d3 % par mois dans une compétence de Tradition, à condition qu'un Adopté guide ses études. D'autre part, la participation à une aventure aux côtés d'un Éveilleur ou d'un guide rapporte aussi 1d3 % dans une compétence appropriée.

Pour chaque tranche de 20 % ainsi acquis, un humain peut tester son Ka-Soleil x3. En cas de réussite, il gagne un point dans cette caractéristique.

Lorsqu'un humain atteint 20 en Ka-Soleil, il est considéré comme Initié. A 25, il gagne le statut d'Éveillé et peut devenir Compagnon du Bateleur.

Un humain Éveillé peut utiliser son Ka-Soleil x1 pour sentir les influences magiques autour de lui. En restant cette caractéristique à x2, il peut même reconnaître la présence d'un Nephilim proche de lui.

Lorsqu'un humain est Initié, ses protecteurs Nephilim peuvent lui révéler leur vraie nature et l'associer aux décisions concernant les activités de son Collège. Plus tard, lorsqu'il devient Éveillé, il peut, après avoir fait ses preuves, devenir Compagnon et assister aux Conciles de Fondation au même titre qu'un Nephilim.

Un Adopté du Bateleur qui réussit à guider un humain au statut d'Éveillé gagne un point de Ka.

LE DOCTEUR ERNEST FUMBELKRAUT

Âgé de 52 ans, cet humain cultive l'apparence presque caricaturale des psychiatres ou psychanalystes du début du siècle. Sa barbe presque victorienne, ses lunettes cerclées de fer et sa mise impeccable donnent l'impression qu'il est une photographie ancienne devenue réelle.

Fumbelkraut est psychanalyste et gère un cabinet de consultations très prisé à Paris. Membre Éveillé (Ka-Soleil 26) d'un Collège d'Extase de la Fondation Gwydion, il a récemment pris en charge la direction du Collège dont il fait partie, du fait de la disparition de son guide Nephilim. En prenant cette initiative, ce bon docteur est devenu Compagnon, à sa grande joie.

Partisan d'une psychologie jungienne, Fumbelkraut recrute ses compagnons humains parmi sa clientèle grâce à des séances d'hypnose régressive suivies de cours sur les analogies et la mythologie.

• *Les sociétés secrètes du Bateleur*

Chaque Collège dirigé par un Guide peut fédérer autour de lui plusieurs sociétés secrètes formées d'humains. Pour être reconnu, un groupe de disciples doit regrouper au moins trois membres présentés par un Adopté à un Invisible. D'autre part, ce groupe doit déclarer son champ d'action pour être rattaché à un Collège et à une Fondation.

La création d'un tel groupe ne doit pas être prise à la légère alors qu'elle demande à son créateur un grand investissement et de lourdes responsabilités. Il ne s'agit pas de pousser des humains sur la scène occulte puis de les abandonner à la merci des sociétés secrètes. De tels agissements sont punis par les instances de l'Arcane et valent souvent le bannissement, voire l'inscription d'un sceau d'infamie sur le pentacle du fautif.

De manière à donner toute son importance à cette activité de l'Adopté, les meneurs de jeu sont invités à créer des personnages non joueurs les plus vivants possible. Ainsi, un Nephilim pourra s'attacher à leur destin et même devoir s'impliquer pour les assister dans leur cheminement initiatique. Un Adopté du Bateleur ne considère pas ses protégés comme des pions mais comme ses enfants, voire ses frères.

Une fois constituée, une société secrète doit se trouver une couverture de manière à ne pas se dévoiler aux yeux des féroces acteurs du monde occulte. Un meneur de jeu peut, s'il le désire, tester pour chaque mois d'activité de la société secrète les chances d'attirer l'attention de membres d'un Arcane Mineur. Cette probabilité est égale au nombre de membres de la société secrète en pourcentage. En cas de « réussite », le groupe a été remarqué. Les conséquences d'une telle découverte sont à la discrétion du meneur de jeu, en fonction de la nature des enquêteurs. Ainsi, des Templiers passeront un certain temps à surveiller le groupe, puis agiront en fonction de la menace, tandis que des Mystes chercheront plutôt à infiltrer le groupe.

UN EXEMPLE DE COUVERTURE
POUR UNE SOCIÉTÉ SECRÈTE DU BATELEUR

• **Golden Age Travels**

Depuis quelques années, le tourisme est devenu une activité emblématique de la société de loisirs occidentale. Très lucratif, ce créneau d'activités a engendré la création d'une multitude d'agences de voyages proposant une sélection toujours plus novatrice de formules adaptées aux modes et engouements de la clientèle de plus en plus blasée. Cependant, devant cette explosion de produits commerciaux, les consommateurs ont commencé à rechercher des voyages plus enrichissants, plus originaux. Profitant de ce nouveau terrain de sensibilisation de l'humanité aux mystères du monde, l'Arcane du Bateleur s'est engouffré dans la brèche en créant une agence de voyage servant de façade à de véritables voyages initiatiques aux quatre coins du monde. Grâce à un luxueux catalogue, Golden Age Travels offre ainsi la possibilité de partir à la découverte des sites mégalithiques anglais en randonnée, de refaire le voyage d'Ulysse en Méditerranée à bord de catamarans, ou encore de voler vers les jungles d'Amérique Centrale à la rencontre des chamans indiens ! Ayant rencontré un grand succès en Angleterre, Golden Age Travels vient donc d'ouvrir un bureau français au cœur même de Paris, non loin de Notre Dame...

Les bureaux français de Golden Age Travels regroupent essentiellement un personnel humain dont seule une partie est au fait des objectifs de ses mentors Nephilim. C'est un Zephyr, Gen'Dyl, qui coordonne cette petite équipe et ses contacts par le monde. Chargé de concevoir le contenu occulte du catalogue, il organise régulièrement des réunions avec le personnel, durant lesquelles il teste les révélations contenues derrière les voyages pouvant augmenter le catalogue. Lorsqu'un projet interpelle le personnel humain, il convie un de ses contacts Nephilim pour venir partager ses expériences de terrain. Ces rencontres se tiennent deux fois par mois et peuvent déboucher sur un voyage de quelques compagnons humains pour tester les voyages proposés.

L'objectif principal de Golden Age Travels reste la sensibilisation des clients à la matière occulte et magique. Les séjours sont ainsi soigneusement organisés pour faire glisser en douceur les humains vers les frontières de leurs certitudes étriquées. Tout commence par un dépaysement le plus complet possible de manière à brouiller les repères des voyageurs puis une subtile plongée dans l'occulte s'opère, entretenue par des soirées de contes et des rencontres avec des autochtones initiés. Si le groupe se révèle réceptif, le guide Nephilim qui mène l'expédition peut confronter directement ses protégés à un événement magique. Ceux qui réagissent en montrant une certaine ouverture d'esprit peuvent être recontactés par la suite de manière à commencer une véritable initiation prise en charge par un Collège proche de leur domicile.

Figures

• *Le Pagad - Prince de l'Arcane*

Le Prince de l'Arcane I est un Nephilim de grande sagesse très certainement proche de l'Agartha. Apparaissant rarement parmi ses frères Adoptés, il est la source de nombreuses légendes mais aussi de rumeurs inquiètes. Ceux qui l'ont aperçu à l'occasion de rares Conciles de Fondations l'ont décrit comme un Efrete de taille imposante, toujours vêtu de robes aux plis raffinés, brodées de mille motifs ésotériques. Comme sorti d'un autre âge, la vision de ce gaillard chauve, tatoué, au regard flamboyant de passion, impose toujours le silence, même si le Pagad ne se manifeste pas comme un orateur aimant à jouer avec les mots et les discours. Ceux qui ont eu la chance de l'approcher et de converser avec lui ne tarissent pas d'éloges devant sa sagesse accumulée au cours de multiples incarnations. Se considérant comme des élus, ces Adoptés enthousiastes n'hésitent pas à raconter à la place de l'intéressé ses nombreux hauts faits supposés, si bien qu'il est difficile de retracer le parcours ô combien occulte de cette grande figure du monde Nephilim. Certains voient en lui un des quatre survivants du siège de Montségur, d'autres affirment qu'il est le bâtisseur du fabuleux palais magique de l'Alhambra à Grenade et ainsi de suite.

En dehors de ses apparitions inattendues après de longues absences, les Adoptés du Bateleur savent rarement où peut bien se trouver leur Prince. Les mieux informés savent qu'en tant que magistère des arts de la magie, il a créé un domaine élémentaire quelque part au sein de l'ancienne Prague, mais rares sont ceux qui en possèdent les clefs. D'après les rumeurs, c'est là que la Lame de l'Arcane I serait cachée, loin de l'avidité des sociétés secrètes. Ce domaine élémentaire serait aussi à la croisée de plusieurs chemins menant vers des Akasha riches en révélations.

D'autre part, grand voyageur jamais rassasié de rencontres et de découvertes, le Pagad est reconnu pour sa maîtrise de la Kabbale et plusieurs voyageurs revenus des mondes de l'Arbre de Vie ont affirmé l'avoir rencontré au détour des paysages de folie de Pachad ou marchant au milieu des pures étendues de Zakaï. Véritable mystère, le Pagad semble mener sa propre barque, sûr de lui, et aime voir ses frères Adoptés prendre en charge le développement de son Arcane. Quant à lui, animé par une vision qu'il rechigne à aborder, il semble être investi d'une mission dont rien ne pourrait le détourner.

• *Haden (Sir Walter J. Stanton III) - Mentor potentiel*

Guide Invisible de la Fondation pour la Recherche et l'Illumination,
Collège de Compréhension de la Fondation Talaria.

Haden est un Sphinx à la métamorphose bien avancée dont la sagesse est reconnue par la plupart des Invisibles des différentes Fondations du Bateleur. Incarné dans un riche simulacre, Sir Walter John Stanton, Haden en a profité pour investir une bonne partie de la fortune du lord anglais dans la création d'une Fondation à vocation archéologique. Stanton étant déjà collectionneur – c'est à l'occasion d'une vente aux enchères en Égypte qu'il a acquis la stase du Sphinx –, ce soudain engoue-

ment n'a pas surpris son entourage. Ainsi, aidé par les financiers de son simulacre, Haden a réussi à développer sa Fondation désormais largement bénéficiaire. Aujourd'hui, la Fondation pour la Recherche et l'Illumination (F.R.I.) est capable de mener ses objectifs à terme, à savoir soutenir et encourager les projets de recherche historique alternatifs.

Plus clairement, le but du Sphinx est de donner les moyens à des chercheurs en sciences humaines aux idées peu orthodoxes de tenter de prouver leurs hypothèses. En effet, bien trop souvent au goût de cet Adopté actif du Bateleur, les universités rejettent trop rapidement les visions en désaccord avec une histoire dogmatique et sclérosée. Grâce aux moyens de sa Fondation, Haden peut donc recruter des universitaires à la carrière brisée par leurs hypothèses audacieuses et leur donner l'occasion de mener leurs recherches sur le terrain. Bien sûr, les chercheurs ainsi contactés sont très motivés et grossissent bientôt les rangs de ce Collège où ils peuvent croiser leurs points de vue avec d'autres confrères ouverts d'esprit. Grâce à cette structure, Haden s'est entouré d'un groupe enthousiaste aux multiples influences dont les réussites peuvent être ensuite livrées à des médias amateurs de sensationnel ou d'évasion. De cette manière, la recherche peut échapper au couvercle universitaire et des zones d'ombre de l'histoire peuvent être mises en lumière puis livrées à l'humanité entière.

Le siège du Collège d'Haden est situé sur les rives du lac Léman en Suisse, dans une belle villa entourée d'un vaste jardin donnant directement sur le lac. L'intérieur de la maison est équipé pour recevoir les différents chercheurs initiés qui forment les troupes du Nephilim. Un système de télécommunications de pointe permet de contacter les équipes sur le terrain mais aussi le bienfaiteur de la Fondation qui reste le plus souvent dans son château du Devon.

Récemment, Haden investit une bonne partie de ses ressources dans le but de financer des recherches autour du Sphinx proche des pyramides. Son but est de réunir une équipe de chercheurs n'ayant pas froid aux yeux pour exhumer les réseaux de galeries secrets situés sous la vénérable sentinelle des pyramides. À ce jour, un trio de chercheurs discrédités par le milieu universitaire ont été recrutés, mais il manque à Haden quelques frères Adoptés pour coordonner les travaux et rester vigilants quant à une possible réaction des Mystères, toujours très présents dans la région.

• **Dorian (Inspecteur Antoine Meursault), un allié aux contacts utiles**

Éveilleur affilié à la Fondation Pandore

Dorian est un Sylphe qui a eu la chance de s'incarner dans un inspecteur de police, mais surtout l'habileté d'utiliser au maximum cette position pour s'entourer de potentiels initiés humains. Assigné aux Renseignements Généraux, ce Sylphe choisit dans un premier temps d'adopter un profil bas dans le but de mieux discerner quelles étaient les factions occultes pouvant agir au sein des « Grandes Oreilles ». Ce faisant, Dorian a vite noué des contacts fructueux avec d'autres jeunes inspecteurs plus idéalistes que la moyenne, attirés par ce gaillard dégingandé et désinvolte mais toujours sincère dans ses convictions. Après quelques mois, Dorian est entré en contact avec son Arcane pour faire un rapport sur l'activité des Templiers au sein de la police française. Ce travail semblait prometteur, Dorian fut chargé par la

Fondation Pandore d'éveiller un maximum d'inspecteurs dans son entourage, malgré les dangers. Relevant le défi, le Sylphe est passé à la vitesse supérieure et a multiplié ses contacts, auxquels il a fait part de son combat : lutter contre les sociétés secrètes !

Ce lent et prudent travail d'infiltration a porté ses fruits. Aujourd'hui, un des disciples de l'Éveilleur a été promu à un poste élevé au Ministère de l'Intérieur d'où il peut assurer une certaine protection au Sylphe, qui risque à tout moment d'attirer l'attention des taupes templières. Jusqu'alors, la principale réussite des contacts de Dorian a été de sensibiliser la hiérarchie au problème des sectes et donc des sociétés secrètes. Un récent rapport établi par une commission de l'Assemblée Nationale à ce sujet pourrait en être le résultat. Malheureusement, il semble que les Templiers aient réussi une subtile volte-face, puisque certains groupuscules proches du Bateleur apparaissent dans la liste des organisations occultes à surveiller !

Dorian ne compte pas rester sur cette victoire à la Pyrrhus. Particulièrement dynamique, il n'est pas improbable de le rencontrer sur tout lieu en rapport avec une enquête de police impliquant les sociétés secrètes.

• Ken'Jal (Armand Dampierre) - Source d'informations

Ken'Jal est un Salamandrin incarné dans un vieux militant anarcho-syndicaliste de la Butte Montmartre. Malgré l'âge avancé de son simulacre, Ken'Jal apparaît comme un homme énergique toujours prêt à soutenir les élans passionnés des jeunes de son quartier. Adeptes inconditionnel des discussions interminables copieusement arrosées, il aime partager ses passions et sa révolte avec qui veut bien l'entendre. Considéré comme l'ancien turbulent du quartier, son petit appartement dont les livres cornés et salis sont l'unique décoration est souvent visité par les jeunes. Petit à petit, il ranime la flamme en eux et les amène à entrevoir des vérités qu'ils n'avaient jamais soupçonnées. Ces visiteurs sont devenus petit à petit ses disciples mais aussi ses yeux et ses oreilles sur le monde au-delà du quartier. Sentinelle vigilante d'un monde prêt de basculer, non pas dans l'anarchie tant attendue mais dans la dictature la plus féroce, Ken'Jal réussit à se tenir ainsi au courant des mouvements des groupuscules occultes et des sociétés secrètes dans la ville. Assisté de ses « auxiliaires », il mène toujours son combat par procuration, sachant que ses informations profiteront à ses frères. Par contre, ses protégés agissent de plus en plus d'eux-mêmes et ils pourraient bien être à l'origine de l'attentat contre le siège de la Nouvelle Agora, une secte fascisante un peu trop prosélyte...



INFORMATIONS ACCESSIBLES AUX MENEURS DE JEU UNIQUEMENT

Intrigues

Selon les Adoptés du Bateleur, l'Apocalypse n'est autre que la réalisation des différents plans des sociétés secrètes mûris au fil des siècles à la faveur d'une conjonction astrale exceptionnelle. Malgré les forces contraires déjà discernables pour cette période qui ouvrira le prochain millénaire, les Nephilim qui agissent au sein de l'Arcane I pensent qu'il n'est pas trop tard pour inverser la tendance. Ainsi, selon eux, l'initiation d'un maximum d'humains aux mystères magiques est plus que jamais d'actualité, de manière à constituer rapidement un front uni contre la dictature des sociétés secrètes.

• *La Fondation Morphée, le Pilier Invisible*

La lame du Tarot décrivant analogiquement la quête ésotérique du Bateleur s'articule autour de la table sur laquelle la figure du magicien officie. L'absence évidente d'un des pieds de cet objet éminemment symbolique n'est pas simplement due à une contrainte technique, mais contient bien un message qui n'a pas manqué d'alimenter les fantasmes des ennemis de l'Arcane I. Or, pour une fois, il semblerait bien que leur méfiance ne soit pas le fruit d'une paranoïa cultivée par des siècles de clandestinité...

La Fondation Morphée est inconnue de la quasi totalité des Adoptés du Bateleur. Seuls le Pagad et quelques frères dévoués à son service sont dans la confidence et en sont les seuls acteurs. Certains Adoptés aiment à faire croire qu'ils sont en contact avec cette faction de l'Arcane, ce qui contribue à entretenir une foule de rumeurs. La vérité dépasse tout ce que les membres du Bateleur pourraient imaginer.

Ainsi, le Pagad – que certains pourraient croire en retrait des affaires de l'Arcane – s'investit depuis très longtemps dans ce qu'il conçoit comme la réalisation suprême du Bateleur. Son but n'est autre que de délivrer Prométhée de sa geôle éternelle et infernale à l'occasion des luttes titanesques de l'Apocalypse ! Détenteur de la lame donnée par Akhenaton, le Prince de l'Arcane pense que ce puissant artefact est le seul capable de briser les chaînes qui retiennent le père spirituel de tous les Bateleurs. Entouré de ses plus fidèles lieutenants, le Prince a donc multiplié les recherches, tant sur le terrain qu'au fil des champs magiques et des Akasha. Agissant avec la plus extrême discrétion, jamais sous la même apparence, les membres de la Fondation Morphée ont ainsi réussi à collecter une masse de documents sans précédents sur l'Hadès. Les dangers d'un tel projet sont bien sûr presque insurmontables et ces audacieux Nephilim manquent encore d'informations clefs pour parvenir au lieu où souffre Prométhée. Devant tous ces obstacles, le groupe mené par le Prince a envisagé bon nombre d'hypothèses avant de se lancer sur la voie de la plus risquée, mais certainement la plus potentiellement fructueuse. Ainsi, dans sa recherche d'informations de première main sur l'Hadès et ses mystères, la Fondation Morphée a décidé d'infiltrer les rangs des Mystères ! Selon eux, il ne s'agit plus de chercher à initier

des humains ignorants des mystères du monde mais de convertir certains Mystes à la cause prométhéenne Nephilim...

Du fait de l'esprit retors des Mystes, cette entreprise est très dangereuse mais les Adoptés de la Fondation Morphée pensent avoir assez cloisonné leurs manœuvres pour ne pas mettre en péril l'Arcane. Depuis que ce vaste plan a été initié, quelques Nephilim ont réussi à s'infiltrer dans des chapelles mystes sans être découverts. Ces réussites localisées remplissent d'aise le Pagad qui pense pouvoir passer bientôt à la révélation de la vraie nature de ses disciples à quelques membres bien choisis des chapelles infiltrées. L'avenir du plan de la Fondation doit bientôt se jouer...

• *Construct Prometheus*

Ces dernières décennies ont vu l'Arcane se rapprocher des Adoptés du Chariot. En effet, alors que l'univers technologique du vingtième siècle devient de plus en plus complexe et que ses réalisations donnent naissance à de véritables mouvements mystiques voire magiques (cybergnose, infomancie, cyberchamanisme, etc.), les Adoptés du Bateleur ont commencé à entretenir de fructueux contacts avec le Chariot. De cette manière, sans jamais perdre de vue qu'il faut savoir s'adapter à la course du progrès de l'humanité, ceux de l'Arcane I espèrent pouvoir rallier toujours plus d'humains à leur juste cause.

Au delà des partages de connaissances, les deux Arcanes pensent, à des degrés divers, que les technologies de l'information constitueront certainement un des champs de bataille clés de la future Apocalypse. Déjà, des groupes conjoints se sont constitués pour investir ce terrain et prendre l'initiative. Parmi les projets les plus aboutis, on peut noter celui du construct Prometheus, qui n'est autre qu'une intelligence artificielle de pointe, spécialisée dans le traitement de l'information ésotérique. Pour l'instant, cette IA est en gestation dans les zones d'ombres du réseau informatique mondial, où elle ingurgite toutes les connaissances fournies par les contacts du Chariot. D'après les prévisions des Adoptés de l'Arcane VII, Construct Prometheus devrait être opérationnelle avant la fin de ce siècle. Véritable Graal informatique, cet artefact de bits et d'octets sera libre d'accès aux humains qui composent la nébuleuse des disciples du Bateleur.

• *Le Roi des Derniers Jours*

Les Adoptés du Bateleur n'ont pas oublié l'épopée du Graal qui culmina avec le règne du roi Arthur. Même si l'Arcane de la Force revendique la totale paternité de l'accomplissement du mythique haut-roi de Bretagne, le Bateleur n'hésite pas à faire valoir sa part dans cette glorieuse épopée. Depuis ces temps quasi légendaires, le Graal a disparu, mais l'Arcane I n'a jamais renoncé à retrouver le puissant artefact contenant la sagesse réunie de Prométhée et de Jésus. Ainsi, bon nombre d'Adoptés aventureux arpentent toutes les réalités possibles, Akasha et royaumes de Kabbale compris, dans le but de retrouver la trace de leur plus précieux trésor. Lorsque les ténèbres de l'Apocalypse s'apprêteront à recouvrir le monde, le Bateleur espère qu'un nouveau Galaad se révélera pour apporter la Lumière !

Demeures philosophales

Les demeures philosophales sont les véritables centres des Arcanes. Lieux de rencontres et de coordination, elles peuvent revêtir de multiples apparences et doivent toujours rester discrètes de manière à ne pas attirer l'attention. Les demeures philosophales du Bateleur répondent à cette définition. Contrairement aux sièges des Collèges, elles n'accueillent pas facilement les humains, à moins que ceux-ci aient déjà une position au sein de l'Arcane, en tant que compagnon initié. Les Adoptés peuvent y séjourner pour parfaire leurs connaissances occultes ou simplement pour se ressourcer après d'éprouvantes quêtes.

• Le Mas du Moulin de la Roche

Siège de la Fondation Talaria en France

Situé dans la région de Rennes-le-Château, le siège de la Fondation Talaria est installé au centre d'une région qui a pour réputation d'être le cœur occulte du Languedoc. C'est dans cette vaste maison restaurée que les Adoptés du Bateleur surveillent les activités occultes de la région, mais surtout préparent leurs recherches de nouveaux initiés. En effet, la région ne manque pas d'attirer une foule d'amateurs d'occultisme, ce qui est une aubaine mais nécessite un sérieux filtrage. Le mas abrite une bibliothèque très fournie sur l'énigme de Rennes-le-Château mais aussi sur toute une série d'autres conspirations supposées. Les Nephilim Adoptés qui rejoignent la Fondation sont souvent envoyés ici en séjour pour recevoir une formation sur le terrain.

Sous couvert de servir de guides, ils partent vers les châteaux cathares avec des groupes de touristes parmi lesquels ils doivent détecter ceux qui seraient susceptibles de devenir des initiés. Si une recrue potentielle est détectée, elle pourra se voir proposer une invitation à un débat-conférence non loin de son domicile habituel.

Outre ces prospections doublées de promenades nostalgiques, les Nephilim qui entretiennent la demeure philosophale proposent d'inculquer à leurs frères les mystères de l'Histoire Invisible, les enseignements du catharisme ainsi que ceux de la Kabbale.

FINNVARA

Hôte du Mas du Moulin de la Roche, Guide Invisible de la Fondation Talaria

Finnvara est un Elfe qui connut les heures de gloire du catharisme et la sanglante répression orchestrée par les prélats catholiques et leurs soudards du Nord. Sa sagesse est grande mais son pentacle porte les traces des tortures que lui ont infligées les Templiers. Jadis troubadour renommé, il s'est peu à peu désengagé de la lutte occulte pour consacrer cette incarnation à la formation de ses frères. C'est lui qui a la charge d'animer la demeure philosophale de la Fondation Talaria, tâche qu'il remplit avec efficacité. Entouré de frères Adoptés, il aime partager sa sagesse et tente d'oublier les dures épreuves qu'il a traversées. Malgré son entourage très présent, Finnvara plonge parfois dans des abîmes de mélancolie dans lesquels il parcourt seul les pinèdes environnantes, tandis que résonnent à ses oreilles les échos des cours où il brillait jadis.

• *Le clos Istarritz*

Les demeures philosophales ne sont pas toujours synonymes de recherches studieuses. Affiliée à la Fondation Pandore, la demeure philosophale du clos Istarritz est la base d'un Collège d'Activisme gravitant dans les milieux autonomistes basques. Trois Nephilim combattifs ont la charge de cette demeure qui n'est que rarement occupée. Leur mission est de répondre à l'appel de Collèges ou de sociétés secrètes qui ont été dévoilées par les adversaires de l'Arcane, à savoir essentiellement des Templiers connus pour leurs méthodes expéditives. Ainsi, en cas d'urgence, les Nephilim se sentant en danger peuvent faire appel au groupe Ixotca pour leur prêter main forte et éventuellement organiser un repli stratégique. En cas de nécessité, les Adoptés et leurs compagnons humains peuvent être cachés dans la demeure philosophale, perdue au milieu des forêts vallonnées du pays Basque.

Outre cette activité, les responsables de cette demeure recrutent activement des séparatistes humains qu'ils espèrent sensibiliser au riche patrimoine magique de leur région. Sous couvert d'actions politiques, ces combattants mystiques peuvent ainsi passer à l'action contre les sociétés secrètes hostiles.



Relations

Contrairement à d'autres Arcanes qui cherchent l'isolement, les Nephilim du Bateleur aiment les contacts et les rapprochements à l'occasion de simples rencontres ou mieux, pour d'ambitieux projets. Cette tendance vient peut-être en partie du déficit évident de confiance dont souffre l'Arcane du fait de son héritage prométhéen jamais renié. Ainsi, par son dynamisme, mais aussi par son lourd passé, les relations de l'Arcane I avec les autres acteurs occultes sont riches et contrastées.

• Les Autres Arcanes

Bien souvent, l'Arcane I est assimilé au Mat. Ce rapprochement hâtif vient notamment du fait que les deux Arcanes partagent la même maison astrologique, celle du Voleur de Feu. Ce point de commun s'applique de fait aux préoccupations et aux méthodes apparemment proches des deux familles. Il est vrai aussi que les Adoptés du Bateleur ont souvent entretenu des rapports étroits avec ceux du Mat, mais ces relations se sont tendues depuis l'échec du projet Jésus. En effet, il semble que le Bateleur tient toujours rigueur au mat de la dérive de Jésus. Depuis ce qui est souvent comparé à un road movie tragique en costume de peplum par les Nephilim américains, les deux Arcanes ont suivi des chemins parallèles. Les contacts sont toujours réguliers mais la crise de confiance est loin d'être terminée.

Depuis cette prise de distance, le Bateleur s'est attaché à coordonner ses actions et à développer la plus grande prudence dans ses réalisations occultes. Ce choix est certainement à l'origine de la considération et de l'intérêt croissants d'autres Arcanes intégrant l'humanité dans leurs schémas. Ainsi, au fil des siècles, l'Arcane I a pu tisser des relations avec le Soleil et le Pendu, mais aussi avec la Tempérance et plus récemment le Chariot. Toujours prêts à se regrouper pour élargir leurs horizons ésotériques, les Adoptés du Bateleur multiplient les projets communs avec ceux qui ont su voir en eux d'audacieux quêteurs de sagesse mus par de nobles principes.

Malgré les renoncements à d'anciennes méthodes aventureuses et tous les efforts de séduction envers leurs frères Adoptés, ceux du Bateleur sont toujours considérés avec méfiance. Certains Arcanes n'hésitent même pas à diriger leurs efforts contre leurs propres frères au nom du salut du peuple Nephilim. Parmi ces adversaires, l'Arcane VIII est certainement le plus vindicatif. En effet, depuis la traque décrétée contre les disciples de Prométhée, ceux de la Justice n'ont cessé de chercher à affaiblir le Bateleur. Divers accrochages sanglants ont ainsi émaillé l'histoire des deux Arcanes et la Justice ne s'embarrasse même pas de formalités pour passer à l'action. Seuls les efforts conjugués de plusieurs autres Arcanes plus conciliants ont permis de mettre un frein à cette répression. Pourtant, il n'est pas rare encore de nos jours que quelques foudres de guerre se sentant investis d'une mission dépassent leurs attributions de gardiens de l'Ordre Cosmique. Dans cette lutte fratricide, les Adoptés du Bateleur préfèrent ne jamais prendre l'initiative d'une vengeance mais les coups de main de la Justice se heurtent toujours à une résistance acharnée de plus en plus coûteuse pour leurs persécuteurs.

• **Les sociétés secrètes**

Du fait de leur engagement vers les humains, les Adoptés du Bateleur se retrouvent souvent sur les premières lignes de la lutte occulte. En effet, leur souci de faire partager leur sapience avec l'humanité les expose au regard des nombreuses sociétés secrètes œuvrant de par le monde. Ainsi, depuis sa création, le Bateleur a souvent subi les assauts des rejets de Prométhée, ceux-là même qu'ils pensaient accueillir comme des frères au lendemain de la Révélation. Alors que les luttes entre Nephilim et sociétés secrètes devenaient de plus en plus occultes au fil des siècles, les acteurs des deux camps ont commencé à agir de plus en plus subtilement pour transformer leurs plans en un jeu complexe fait de manipulations, de désinformation et surtout d'infiltrations croisées.

LES TEMPLIERS

L'emprise de l'Ordre du Bâton sur les leviers de pouvoir du monde moderne est telle que les Collèges du Bateleur doivent rivaliser d'ingéniosité pour échapper à la vindicte des Milices du Temple. Depuis des siècles, les Adoptés du Bateleur sont certainement ceux qui ont payé le plus lourd tribut en homoncules du fait de leur exposition. Les Templiers sont les ennemis les plus acharnés de l'Arcane et leur vindicte semble redoubler alors que le Temple comprend peu à peu les buts occultes du Bateleur.

LES MYSTÈRES

Les confrontations entre le Bateleur et les Mystères sont beaucoup plus complexes voire ambiguës. En effet, de toutes les sociétés secrètes, la nébuleuse de l'Arcane de l'Épée est celle qui est restée la plus fidèle au message prométhéen. Ainsi, il n'est pas rare que des initiés humains du Bateleur passent de l'autre côté, une fois subtilement manipulés ou simplement convaincus. Les insidieuses manigances des Fleuves mystes représentent un danger permanent pour l'Arcane I, mais celui-ci ne désespère pas de renverser le balancier en recrutant des Mystes... au grand dam de la Justice !

LES SELENIM

Toujours à l'affût de nouvelles recrues pour leurs Collèges, les Nephilim de l'Arcane I sont particulièrement à l'écoute de divers milieux susceptibles de révéler de nouveaux initiés humains. Ces investigations amènent les Adoptés du Bateleur à fureter dans certaines franges de la population pour le moins excentriques, voire troublées. A cette occasion, ces Nephilim ont pu rencontrer des humains victimes de Selenim... Ainsi, parmi les différents Arcanes Majeurs, ceux du Bateleur sont certainement ceux qui ont recueilli le plus d'informations de première main. Toujours poussés par leur curiosité, ces Adoptés ont même pu retrouver la trace de certains Maudits et établir des contacts éphémères. La Fondation Talaria garde la trace de ces rencontres furtives avec des Selenim peu farouches et sensibles à la condition d'incompris de leurs cousins. Au-delà de ces contacts, le Bateleur serait un des derniers Arcanes à communiquer avec l'Arcane XIII. D'après certaines sources bien informées, les Selenim seraient à l'origine de cette reprise de relations.

PHAINOMA

Guide de la Fondation Gwydion

KA 22 • TERRE 22 • LUNE 18 • FEU 13 • EAU 9 • AIR 4

MÉTAMORPHOSE : CHEVEUX VÉGÉTAUX 5 ;

MAINS NOUVEUSES 2 ; PEAU BLÈME 7 ;

ODEUR D'HUMUS 3 ; VOIX ROCAILLEUSE 5

SCIENCES OCCULTES : BASSE MAGIE 92 %,

HAUTE MAGIE 65 %, SCEAUX 40 %

Sexe : Féminin • Âge : 25 ans

FORCE 15 • CONSTITUTION 18 • DEXTÉRITÉ 13

INTELLIGENCE 14 • CHARISME 16

Niveau Social : 10 • Opportunité : 30 %

Éducation : 13 • Culture XXIème siècle : 39 %

Proches : 9

Compétences : Athlétisme 40 %, Courteau 50 %, Escalade 70 %, Nager 50 %, Géographie 50 %, Mythes & Légendes 60 %, Sciences naturelles 40 %, Découvrir 50 %, Orientation 80 %, Survie 60 %, Se cacher 60 %, Silencieux 70 %, Arcanes Majeurs (I) 40 %, Astrologie 40 %, Histoire invisible 30 %, Templiers 20 %

ESHKAN

Guide de la Fondation Pandore

KA 24 • FEU 24 • AIR 19 • TERRE 14 • LUNE 10 • EAU 5

MÉTAMORPHOSE : YEUX GLOBULEUX 6 ;

MAINS À QUATRE DOIGTS 3 ; PEAU REACTIVE 4 ;

ODEUR DE FUMÉE 3 ; VOIX SOUFFLÉE 8

SCIENCES OCCULTES : BASSE MAGIE 50 %,

SCEAUX 90 %, PENTACLES 55 %

Sexe : Masculin • Âge : 32 ans

FORCE 15 • CONSTITUTION 14 • DEXTÉRITÉ 15

INTELLIGENCE 20 • CHARISME 13

Niveau Social : 12 • Opportunité : 36 %

Éducation : 15 • Culture XXIème siècle : 45 %

Proches : 6

Compétences : Athlétisme 40 %, Tir 35 %, Informatique 95 %, S'informer 80 %, Sciences de l'Homme 40 %, Vigilance 40 %, Baratin 50 %, Débrouillardise 50 %, Politique 60 %, Audiovisuel 45 %, Electronique 60 %, Sécurité 40 %, Arcanes Majeurs (I) 45 %, Analogie 30 %, Cryptographie 70 %, Histoire invisible 40 %, Templiers 35 %, Synarchie 40 %

ERNEST FUMBELKRAUT

Sexe : Masculin • Âge : 52 ans

Membre Éveillé, Compagnon du Bateleur,

Guide de la Fondation Gwydion

FORCE 10 • CONSTITUTION 12 • DEXTÉRITÉ 14

INTELLIGENCE 17 • CHARISME 14

Niveau Social : 16 • Opportunité : 48 %

Éducation : 19 • Culture XXIème siècle : 57 %

Proches : 13

Compétences : Histoire 40 %, Humanités 65 %, Médecine 60 %, Mythes & Légendes 50 %, S'informer 45 %, Sciences de l'Homme 95 %, Découvrir 35 %, Empathie 60 %, Filature 40 %, Arcanes Majeurs (I) 40 %, Analogie 50 %, Kabbale 20 %, Tarologie 25 %

HADEN

Guide Invisible de la Fondation Talaria

KA 38 • TERRE 38 • FEU 30 • LUNE 23 • AIR 15 • EAU 8

MÉTAMORPHOSE : YEUX DE CHAT 8 ;

MAINS GRIFFUES 6 ; PELAGE BLOND 10 ;

ODEUR FAUVE 10 ; VOIX RONNANTE 4

SCIENCES OCCULTES : BASSE MAGIE 40 %,

SCEAUX 96 %, PENTACLES 65 %, ŒUVRE AU NOIR 80 %

Sexe : Masculin • Âge : 48 ans

FORCE 18 • CONSTITUTION 17 • DEXTÉRITÉ 13

INTELLIGENCE 19 • CHARISME 19

Niveau Social : 25 • Opportunité : 75 %

Éducation : 17 • Culture XXIème siècle : 51 %

Proches : 8

Compétences : Droit 40 %, Géographie 50 %, Histoire 65 %, Mythes & Légendes 80 %, S'informer 55 %, Corruption 45 %, Éloquence 40 %, Négocier 70 %, Politique 40 %, Arcanes Majeurs (I) 65 %, Astrologie 50 %, Ésotérisme 65 %, Mystères 40 %, Théologie 45 %

DORIAN

Éveilleur de la Fondation Pandore

KA 22 • AIR 22 • FEU 18 • EAU 13 • TERRE 9 • LUNE 4

MÉTAMORPHOSE : YEUX TOTALEMENT BLEUS 3 ;

MAINS FROIDES 6 ; PEAU TRANSLUCIDE 2 ;

ODEUR D'OZONE 5 ; VOIX TONNANTE 6

SCIENCES OCCULTES : BASSE MAGIE 70 %, SCEAUX 65 %

Sexe : Masculin • Âge : 30 ans

FORCE 20 • CONSTITUTION 16 • DEXTÉRITÉ 16

INTELLIGENCE 18 • CHARISME 11

Niveau Social : 12 • Opportunité : 36 %

Éducation : 13 • Culture XXIème siècle : 39 %

Proches : 12

Compétences : Armes de poing 45 %, Athlétisme 40 %, Bagarre 50 %, Droit 35 %, S'informer 50 %, Découvrir 60 %, Pister 50 %, Vigilance 70 %, Baratin 40 %, Débrouillardise 45 %, Falsification 35 %, Sécurité 50 %, Filature 80 %, Se cacher 60 %, Silencieux 65 %, Arcanes Majeurs (I) 25 %, Astrologie 30 %, Histoire invisible 35 %, Templiers 50 %, Mystères 20 %, Rose + Croix 20 %

HUGO PATCHARAN

Sexe : Masculin • Âge : 33 ans

Membre Éveillé, Compagnon du Bateleur,

Sentinelle du Clos Istarritz

FORCE 13 • CONSTITUTION 14 • DEXTÉRITÉ 11

INTELLIGENCE 14 • CHARISME 15

Niveau Social : 11 • Opportunité : 33 %

Éducation : 14 • Culture XXIème siècle : 42 %

Proches : 14

Compétences : Armes d'épaulé 50 %, Armes de poing 60 %, Athlétisme 40 %, Bagarre 55 %, Histoire 35 %, Mythes & Légendes 40 %, Orientation 45 %, Pister 45 %, Vigilance 60 %, Éloquence 35 %, Politique 70 %, Chant 30 %, Conduire (automobile) 60 %, Déguisement 30 %, Sécurité 45 %, Silencieux 65 %, Histoire invisible 35 %, Synarchie 30 %



▣ CODEX NEPHILIM N°1 ▣

Premier volume d'une longue série de vingt deux, 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 I : LE BATELEUR

Remise aux héritiers de Prométhée, la lame mystique qui ouvre les Arcanes Majeurs a connu une histoire tumultueuse. Fondant sa quête initiatique sur le partage des connaissances occultes avec les humains, les Adoptés du Bateleur n'ont jamais cessé de poursuivre l'œuvre de leur maître mythique. Souvent impétueux, leurs projets ont parfois échappé à leur contrôle et provoqué la colère de leurs frères plus prudents. Mais les siècles passent et les temps changent...

Oserez-vous partager le rêve des héritiers de Prométhée. Serez-vous de ceux qui vont changer la face du monde ?



NEPHILIM LE JEU DE RÔLE DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN

ISSN en cours

ISBN : 2-909934-43-8

PRIX : 35 F

