

14

13

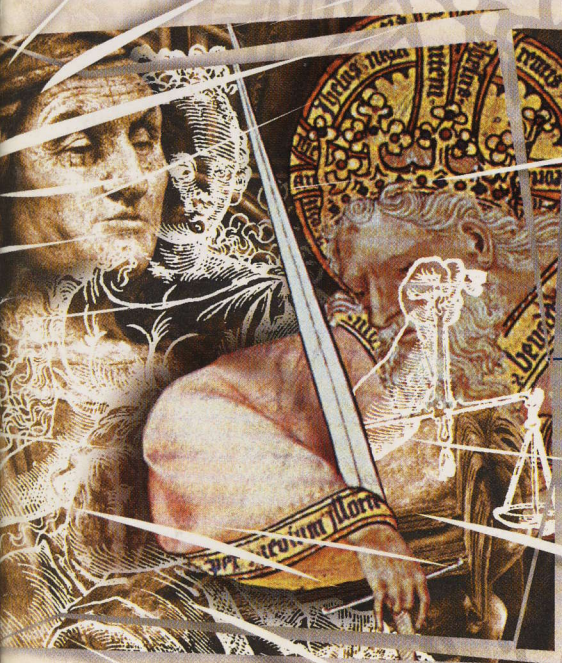
12

11

10

09

08



la justice

l'ermite

la fortune

la force

le pendu

la mort

l'espérance

LE GRAND CODEX DES ADOPTÉS

Volume VIII

La Justice

Sommaire

Présentation.....	2
Adoption	3
L'esprit de la Lame	4
Histoire.....	5
Organisation	9
Initiation.....	16
Pratiques.....	21
Demeures philosophales	27
Figures	28
Intrigues	30
Relations	31

Crédits

Rédaction

STÉPHANE MARSAN

Couverture

FRANCK ACHARD

Maquette

FABRICE LAMIDEY

Collection dirigée par

STÉPHANE ADAMIAK

© MULTISIM 1997

Merci à Fabrizio Borio, qui traversa le Zohar à pied sec pour atteindre le Tombeau de Salomon. Si.

Présentation

« Premier Axiome : la Bibliothèque existe ab aeterno »

J L Borges La bibliothèque de Babel

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

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

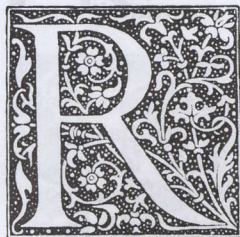
LISTE DES ARCANES MAJEURS

DATE DE PARUTION

AUTEURS

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

L'adoption



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

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

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

• Le Stellaire

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

• La Compétence Arcanes Majeurs (Compétence ouverte)

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

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

L'esprit de la Lame

La huitième quête ou la quête de la Balance cosmique



a Lame VIII représente une femme au visage sévère assise sur un trône pourvu de deux hauts montants. Dans sa main droite se trouve une épée et dans sa main gauche une balance. Dame-Justice exprime la volonté d'Akhénaton de léguer aux Nephilim la recherche de la vérité et de la justice.

La Justice s'inscrit dans le Sentier d'Or : elle est coiffée d'un mortier judiciaire qui est surmonté d'une petite couronne d'or. C'est l'emblème de la souveraineté, en position de comprendre et d'appliquer sans faillir les rigueurs de la loi ; surtout, la coiffe est ornée du cercle solaire, qui exprime la clarté des actions et se donne l'accomplissement suprême comme but. A son cou Dame-Justice porte un collier tressé de la force et de l'union.

La main droite est celle de la raison : elle confère à l'Arcane le sens de la logique, la sûreté du raisonnement. Essentiellement, elle tient l'épée, signe de puissance et de bravoure. La Justice est donc le pouvoir associé à l'esprit, capable de protéger et punir. La main gauche détient la balance, avec laquelle elle mesure les actes, les intentions et la valeur des choses matérielles. Elle symbolise la prudence et l'ordre. L'or dont sont faits les ustensiles indique que la justice est incorruptible. L'Agartha est l'équilibre à trouver, mais elle s'impose aussi comme une épreuve, subir le tranchant de l'épée du jugement et la pesée de l'âme.

Le trône imposant de Dame-Justice est stable, il force le respect et la discipline. Y siéger, c'est atteindre un niveau supérieur et obtenir une vue d'ensemble de tous les actes des Nephilim. La Justice fait donc le pari de l'existence d'un plan transversal à toutes les époques où elle peut exercer son empire.

Dans l'interprétation des Rom, la Justice est l'un des deux piliers (Usul) du tarot : Jachin, le pilier rouge. Lui correspond la Tempérance, qui est le pilier bleu (Boaz).

Histoire



es Adoptés de la Justice veulent exercer un regard global sur l'histoire Nephilim afin d'être à même de juger de la rectitude de son cours et de la pertinence de son orientation. C'est dire que l'Arcane VIII a eu largement l'occasion d'évaluer le sens de sa propre action au sein de l'histoire. Un peu comme si les grandes étapes du parcours des immortels parmi les hommes ne devaient être vues qu'à l'aune des critères de l'Arcane... y compris ses propres choix. En d'autres termes plus polémiques, on pourrait hasarder que l'Arcane a également eu soin de se créditer ou de s'amnistier elle-même en

• L'Ar-Ka-Na Fatale Sagesse

rendant compte des agissements de chacun. Ce n'est que l'un des soupçons que cette institution s'attire fatalement.

L'idée de Justice parmi les Nephilim fit son apparition lorsque le Tutorat des Quatre éléments arriva à sa fin, et que les tabous qui l'avaient soutenu durent être écartés définitivement. La formation des Ar-Ka-Na vit donc émerger l'embryon de l'Arcane VIII. A sa tête deux factions passèrent un accord : d'un côté, les Maîtres balanciers, précurseurs des Docteurs de la Balance cosmique, voulurent que des débats aient lieu au sujet de l'avenir des Nephilim, des lois à former et d'une nouvelle civilisation à réglementer. De l'autre, les Chanteurs de mort s'érigèrent en juges inflexibles et osèrent prononcer des sentences de mort contre leurs frères. D'emblée la polémique fit rage, assimilant ces actes à de véritables crimes.

L'Ar-Ka-Na se forma tout de même, et fut baptisée Fatale Sagesse. Elle n'eut pas de descendance parmi les clans composant le Sentier d'Or car son exercice semblait trop complexe et trop dangereux. Les fondateurs de Fatale Sagesse s'en occupèrent tant qu'ils purent, puis son existence s'effaça.

• Les Osiriens

La Justice disparaît lorsque personne n'y a recours et renaît quand le besoin s'en fait sentir. Ainsi, le chaos consécutif au Déluge laissa les Nephilim en proie à une soif intense d'équilibre, de compensation des souffrances et des fautes. Les Guerres élémentaires, qui virent les Nephilim se combattre mutuellement, ne purent être évitées par les héritiers de l'Ar-Ka-Na, mais ceux-ci se firent des alliés. Une rencontre allait avoir de profondes répercussions : une secte de Mystes serviteurs de la proto-divinité qui deviendrait plus tard Osiris, reflet du Titan du Midi. Avec eux ils posèrent les bases des jugements ésotériques qui allaient marquer la fin des Guerres, éloge des héros et dissipation des démons. Parmi les apports des Osiriens à l'Ar-Ka-Na de

Justice, on compte le rituel de la pesée des âmes, qui resta symbolique jusqu'à la découverte de la Dévoreuse lors des Compacts secrets (Cf. La Dévoreuse).

• *Les Ailes de Foudre*

A la fin de cette période dramatique, la Justice se referma sur elle-même. Elle ne voulut plus considérer le monde délabré et préféra se concentrer sur sa première grande décision : elle lança son premier Commandement, appelant à l'arrestation de Prométhée. Pour cette mission furent armés des rassemblements de missionnaires, dont l'élite formée par trois Phénix, les Ailes de Foudre, finit par capturer Prométhée après une chasse douloureuse et des affrontements terrifiants avec les sbires du traître des Nephilim. Ce qu'il advint du Renégat est confidentiel et réservé à la connaissance des Échevins de l'Arcane VIII, ainsi que des dirigeants de l'Arcane de l'Épée, les Mystères.

• *L'institution de la Dévoreuse*

Lorsque la Terre s'émailla de Compacts passés entre Nephilim et humains, les Ailes de Foudre décidèrent de prendre en main les rênes de la loi unissant les immortels et les mortels. En effet, les héritiers de l'Ar-Ka-Na Fatale Sagesse avaient à l'époque gagné un très grand crédit dû au succès du Commandement contre Prométhée, et les trois phénix, avant de disparaître dans les limbes de l'histoire, eurent le temps d'établir une structure qui ne s'appelait pas encore la Justice mais qui en préparait la doctrine.

A ce moment-là, le rituel osirien de la pesée des âmes fut mis en place et inscrit dans le Livre des morts égyptien : les Ailes de Foudre se réunissaient en compagnie des mystes associés et se livraient, sous l'égide d'Osiris et du Dynast, chef de l'Ar-Ka-Na, à la pesée des âmes des morts, c'est-à-dire en vérité à l'examen des actes des Nephilim et des humains initiés, à l'enseignement et l'enrichissement des articles de loi, et enfin, lorsque les simulacres des Nephilim mouraient, à leur mise en stase selon les termes du Compromis d'Égypte.

La Justice fit en outre la découverte d'un effet-Dragon aux dimensions incroyables et à l'appétit féroce, une horrible créature de terre et de nuit, de feu et de froid mêlés, appelée la Dévoreuse. Cette entité était dotée du pouvoir de manger l'esprit des immortels condamnés par les Ailes de Foudre. L'emprise de ce rite dura jusqu'à l'avènement d'Aménophis IV-Akhénaton et la création des Arcanes Majeurs.

• *Minuit*

La Justice trouva dans la Kabbale naissante un enseignement de choix. C'est certainement le seul Arcane qui se soit investi autant dans la deuxième science occulte et ce pour deux raisons. La première est la personnalité de Salomon qui, bien que les Nephilim se soient méfiés de ses expériences, eut un rôle politique et mystique retentissant auquel l'Arcane VIII n'a pas été étranger. Il semble même qu'il l'ait soutenu aux heures fastes de l'édification du Temple de Salomon, pensant que la science développée par le Roi hébreu le servirait plus tard.

La seconde tient à l'un des plus éminents Docteurs de la Balance cosmique de l'histoire de l'Arcane, Hjoghmal, qui sut convaincre ses collègues de la sagesse contenue dans les premiers textes kabbalistiques, et surtout dans le Zohar. C'est en effet l'interprétation du Livre des Splendeurs établie par les Docteurs et le Prince de l'Arcane qui marqua la nouvelle doctrine de la Justice au seuil de notre ère :

« Minuit, je me lève pour Te rendre grâce à cause de Tes équitables jugements. »
(Psaume CXIX, 62)

Par cette formule mystique, David s'adresse à l'Un sous le nom de « Minuit ». La nuit est dans le Zohar le temps où s'exerce le strict jugement : la première moitié de la nuit est la période de la Rigueur, mais la seconde moitié reçoit l'illumination du côté de la Miséricorde. Minuit s'alimente des deux côtés : c'est l'heure de l'Équitable Jugement.

A dater de ce moment de nouveaux rituels d'initiation sont mis en place, drastiques et extrêmement puissants, fondés sur la synthèse des mystères antiques et de la sagesse kabbalistique, installant encore davantage l'Arcane dans une perspective religieuse, et censés garantir l'infaillibilité de la Justice.

• Le Crucifié

Cette religiosité très marquée allait se trouver fort mise à mal avec l'Incident Jésus. L'expérience de la fusion humain-Nephilim entreprise par les Arcanes de la Roue de Fortune, de la Tempérance, du Soleil et du Mat échappa au contrôle de la Justice, puis rapidement au contrôle de ses initiateurs, dépassés par le comportement de la créature. Il ne fallut donc pas longtemps pour que la Justice ne décide de mettre un terme à cette affaire.

Peut-être la Justice aurait-elle aimé avoir la main mise sur ce Messie, enjeu politique pour le peuple d'Israël, seul capable de le rassembler grâce à la doctrine qu'il professait, et enjeu ésotérique. Le Prince de l'Arcane VIII aurait même rédigé une élogie à l'adresse du jeune Jésus, parlant d'enfant béni qu'il désirait nantir de l'épée flamboyante et de la précieuse balance, le célébrer comme un prodige, la réalisation de l'équilibre en un être parfait. Nul doute que dans ces paroles entraient plus que de la convoitise : une réelle admiration, une émotion profonde, une affection teintée de mysticisme. Le Prince savait-il des secrets à propos de Jésus que nul n'avait encore révélés ?

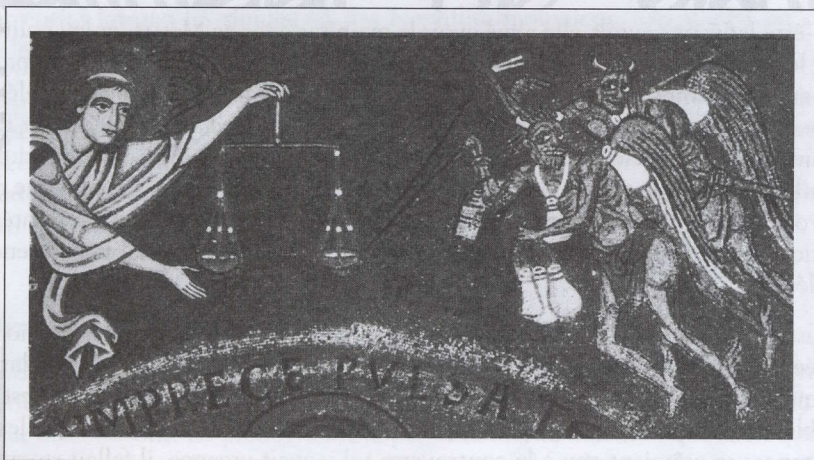
La Justice prononça la sentence de mort à l'encontre de Jésus mais son exécution fut laissée à la Maison-Dieu, au grand dam de l'Épée du lecteur qui se sentit supplantée. Ce qui explique que certains Nephilim considèrent que le châtiment n'est pas valable, n'ayant pas été infligé par les personnes assermentées. Il faut dire que les circonstances se prêtaient peu à la controverse : il y avait urgence, il fallait stopper le parcours de Jésus, et les enjeux comprenaient entre autres le devenir de la Kabbale et son contenu réel, une nouvelle conception de l'Agartha et sur le plan humain la destinée politique du peuple hébreu.

D'aucuns ajoutent que de toutes façons la crucifixion du Nazaréen n'a abouti qu'à l'élévation de l'une des plus puissantes religions du monde, qui a dominé l'Occident, persécuté les occultistes et donné abri et légitimité à de nombreux mouvements liés aux Arcanes mineurs, en premier lieu les Templiers. Les retombées de cette regrettable affaire ont donc terni le blason de l'Arcane VIII et l'ont incité à intervenir le moins souvent possible.

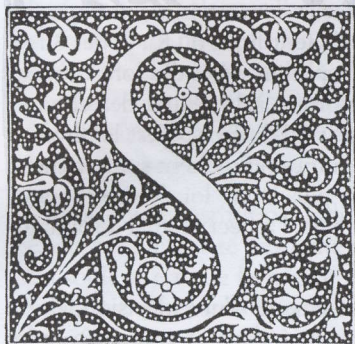
• *L'Inquisition*

Est-ce parce que la Justice voulut prendre sa revanche sur l'Église catholique qu'elle se mêla à l'Inquisition ? La question reste posée. Il est attesté que l'Arcane VIII plaça des Initiés dans les hautes autorités inquisitoriales, afin d'avoir des informations de première main sur les arrestations de Nephilim. La Justice s'est alors muée en organe de résistance face à la barbarie, ourdissant un complot interne et s'insinuant dans la matrice des persécutions afin de protéger et de faire libérer les Nephilim piégés. Cette attitude lui redonna un élan de sympathie sans précédent, ramenant dans son giron des immortels qui n'avaient plus d'espoir que dans les Arcanes qui leur tendaient une main secourable ou luttaient pied à pied contre la barbarie institutionnalisée : la Justice, la Tempérance, la Maison-Dieu etc.

D'un autre point de vue, le fait que les Initiés du Trône inquisitoire et de l'Épée du lecteur se soient si bien intégrés à l'Inquisition catholique ne doit rien au hasard : ils y ont en effet trouvé un emploi en adéquation avec leurs choix et ont beaucoup appris au contact des juges et des bourreaux humains. Plus tard, cette expérience leur a permis de renforcer leurs structures et le contrôle des Nephilim.



Organisation



Il n'y avait qu'un trait à développer concernant l'Arcane VIII, ce serait certainement son mode de fonctionnement, cette maille mobile qui s'étend d'une manière impensable sur le monde et sur le passé, et cette statuare minérale dont la présence pèse sur les actes de la grande fraternité Nephilim.

La surveillance exercée par la Justice est d'autant plus terrifiante qu'elle est incertaine : comme tous les pouvoirs de surveillance, l'Arcane de la Justice est d'autant plus puissant qu'il se cache, et qu'il laisse planer le doute sur ses capacités réelles à épier les faits et gestes des Nephilim. Ainsi chacun se doit d'intégrer les commandements de la Balance cosmique, sans savoir s'il devra effectivement en rendre compte un jour. A moins de prendre le risque d'une Ordalie.

La Justice veut éviter la paranoïa et promouvoir la compréhension des lois. Pas la dictature mais une élévation de chacun. Pas la discipline mais la quête de l'Agartha. Nobles intentions. Pourtant l'Arcane VIII est l'un des rares dont l'action est « ressentie » par tous les Nephilim, et cette expérience est avant tout celle de la coercition. On aurait pu espérer que les immortels réagissent autrement que les mortels et qu'ils soient plus sensibles aux principes de droits fondamentaux que les mortels ; mais leurs voies sont aussi plus vastes et plus mystérieuses que celles des hommes ; constatons donc que non et examinons comment l'organisation de l'Arcane pallie cet échec.

L'Arcane compte des Instances et des Attributs. Les Instances sont de loin les plus importantes, en cela qu'elles reflètent les trois aspects fondamentaux de la Justice : la loi, le juge et l'exécuteur. Ce sont la Balance cosmique, le Trône inquisitoire et l'Épée du lecteur.

Les Attributs correspondent à des procédures de fonctionnement plus discrets, aux pouvoirs plus réduits, mais aussi plus insidieux. Chacun sait que la puissance d'une institution réside parfois davantage dans les sous-fifres qui ralentissent l'application des décisions ou au contraire se montrent diligents et scrupuleux, que dans le « je veux » venant d'en-haut.

• Les Instances

LA BALANCE COSMIQUE

Les Initiés de cette Instance sont chargés de se référer à la loi, de la lire, de la répandre et de l'interpréter. Cette activité ne va pas sans un entretien car la loi a besoin d'être sans cesse rappelée et réactualisée, sous peine de perdre en efficacité et en valeur intrinsèque. Ses dirigeants sont les Docteurs et seraient au nombre de vingt-quatre.

La question qui vient immédiatement, et très logiquement sur les lèvres des adversaires de l'Arcane VIII, est : « Qui dicte ces lois ou d'où les tire-t-on ? » Un mystère nébuleux enveloppe la réponse. Les indices sont à extirper du discours officiel, fortement chargé de mysticisme. La loi a des atours religieux, elle semble trouver son origine dans une révélation extrêmement ancienne, comme si elle avait accompagné la naissance des premiers Kaïm. On peut en effet la concevoir comme une loi naturelle du monde élémentaire, une sorte de théorie scientifique du Ka et des êtres-Ka, et non pas comme une construction de l'esprit Nephilim. Mais dès lors, on peut se demander ce que signifie légiférer, sinon se conformer à la réalité des champs magiques, et pour cela point n'est besoin de Docteurs ni d'Arcane. C'est le discours d'Arcanes réfractaires tels que le Diable, dont les membres reprochent suffisamment de chose à la « nature » pour ne pas se soumettre en plus à une loi s'y superposant, et la Lune, dont les Adoptés au contraire fusionnent avec l'aspect animal de la nature tout en révolutionnant le mode de vie Nephilim.

Seconde approche : la loi n'est pas naturelle, elle émane d'une décision, de la réflexion d'un ou plusieurs individus. Force est d'évoquer, dans ce cadre, un ordre supérieur composé de Kaïm qui auraient très tôt posé la question de la loi, c'est-à-dire juste après le renversement des Sauriens et la prise de conscience du pentacle et de la destinée individuelle des Kaïm. En gros, la liberté d'exercer les sciences occultes motive la création d'un droit à respecter. Ce groupe se nommerait Axis et séjèrerait encore dans les brumes éternelles d'un sommet inaccessible.

Plus clairement, que ce groupe existe ou qu'il ne soit que le fantasma recouvrant une concentration de travaux éparpillés et fragmentaires, étalés dans le temps, il n'y a a priori qu'une figure qui ait pu reprendre sa quête et concentrer l'essence de la loi Nephilim : Akhéaton. N'a-t-il pas affirmé lui-même que sa huitième quête était celle de la Balance cosmique ? Dans cette perspective, une évidence fait taire tous les soupçons : la loi universelle et éternelle des Nephilim est inscrite sur l'Arcane matériel, la tablette gravée par le pharaon et conservée par le Prince de l'Arcane VIII.

Les Docteurs sont organisés en séminaires, qui traitent périodiquement et sous la forme d'ateliers des problèmes posés par tel article de loi, par tel précédent, par tel manquement observé dans une situation délicate. Ils n'ont aucun pouvoir décisionnel. En revanche leur avis forme le socle de l'action de la Justice. C'est pourquoi l'emplacement des séminaires et l'identité des Docteurs sont généralement tenus secrets. Les Initiés en connaissent au moins un : une synagogue dans l'ancien quartier juif de Prague. C'est l'une des plus anciennes de la ville, datant du XIII^e siècle, et elle présente la particularité d'être enfoncée dans le sol au tiers de sa hauteur. Cet état est dû à son ancienneté, ses fondations se trouvant plus bas que les bâtiments plus récents. Mais il permet également de dissimuler le mobilier et les archives servant aux discussions de la Balance cosmique. Les Docteurs y conversent en hébreu, bien sûr, mais aussi en latin et parfois même en romani, la langue des Rom, cette dernière langue ayant été introduite par des intervenants bohémiens donnant leur avis sur la loi Nephilim d'après leur expérience et leur proximité avec l'enseignement d'Akhéaton.

LE TRÔNE INQUISITOIRE

Les Initiés de cette Instance sont à la fois les juges et les administrateurs de l'Arcane. Ils portent le titre d'Échevins. En tant que juges, ils sont appelés à prononcer les sentences à l'encontre des Nephilim accusés d'avoir enfreint la loi. Cette charge est très lourde et va de pair avec l'acceptation d'une responsabilité que bien des Nephilim sont heureux de ne pas avoir à porter. En effet, il n'est déjà pas facile de se situer dans le combat occulte durant des siècles ; on imagine alors la force de caractère et le courage qui caractérisent ces immortels qui ajoutent à leur itinéraire de réalisation personnelle le devoir de juger leurs semblables. Le nombre et l'identité des Échevins sont tenus absolument secrets. On estime que le Trône rassemble une cinquantaine de juges.

Comme toute institution judiciaire, le Trône subit des pressions et des soupçons pèsent sur l'intégrité des Échevins. Tout ce que l'on peut répondre aux doutes que cela soulève est que la Justice n'est pas une institution transitoire : c'est un Arcane fondé par Akhénaïon et reposant sur un message ésotérique de la plus haute importance frappé au sceau de la contemplation de la vérité. En somme, la Justice fait partie intégrante du Sentier d'Or et en tire une part de sa légitimité. Qui plus est, la longévité et la stabilité de ses structures prouvent sa solidité, et l'assentiment global qu'elles reçoivent.

Le Trône inquisitoire tient son appellation de la salle monumentale qui sert à prononcer les sentences. Elle loge dans une immense bâtisse conçue d'après des plans secrets de Claude-Nicolas Ledoux, architecte avant-gardiste pré-révolutionnaire. Avant de loger dans cette construction, le Trône se trouvait depuis l'Antiquité sur une île grecque non répertoriée. Les Échevins siégeaient sur les gradins d'un amphithéâtre d'un blanc de craie, entouré de statues dont les attributs symboliques rappelaient sans cesse aux Nephilim les éléments de la loi cosmique. Au centre du cirque se déroulaient les débats, les intervenants se livrant à des joutes oratoires et à de véritables tragédies où se jouait le sort de l'un d'entre eux.

Au XVIII^e siècle, par souci d'être moins isolé du monde contemporain et de permettre à plus de personnes d'assister aux débats, le Trône a investi le Palais pacifique, que l'Arcane avait fait construire à cet effet. Cette décision s'inscrivait dans une politique de démocratisation de la Justice en la rapprochant du centre de l'actualité. On raconte qu'une loge de compagnons, affiliée à la Synarchie, Arcane mineur de Deniers, a participé à la construction du Palais afin d'y introduire des notions architecturales ésotériques fondées sur l'enseignement d'Hiram, architecte du Temple de Salomon, dont la Synarchie est l'héritière. L'Arcane n'a pu éviter complètement la fuite d'informations secrètes en direction des Deniers. D'un autre côté, les ouvriers initiés ont été à terme « mis au secret » — certainement éliminés.

Le Palais est un monument de marbre finement gravé, pourvu d'une coupole que l'on dit d'un seul bloc, où rutilent les glyphes fondateurs de la Justice, reflets des statues de l'amphithéâtre d'autrefois. Soixante colonnes soutiennent l'édifice et un pilier central, qui monte dans les airs sous le dôme, porte à son sommet le gigantesque trône de marbre, représentation du juge suprême : le Prince de l'Arcane. Les Échevins se rassemblent sur des balcons circulaires logés dans la circonférence de la coupole et disputent entre eux autour du trône qui reste vide. Il semble que le Prince n'ait siégé qu'une seule fois dans le Trône, pour lui imprimer la marque de son pentacle.

Le Palais pacifique fut édifié en Pologne, à mi-chemin entre Wroclaw, au nord et la frontière tchèque actuelle. L'Europe centrale incarnait en effet le choix de l'Arcane de se placer au cœur des enjeux politiques. Mais ces enjeux finirent par devenir si brûlants que le Trône ne put y rester longtemps...

Son emplacement a donc changé au début du XXe siècle pour éviter à l'Arcane VIII de subir le chaos des années noires. Dès 1905, le Trône s'apprête à déménager et en 1926 le Palais pacifique est démonté pierre par pierre et reconstruit aux abords de la Jamaïque, sur l'une de ces côtes déchiquetées et mangées par la jungle où tant de filibustiers avaient établi leurs refuges au XVIIe siècle. Le dôme crayeux de la salle du Trône s'y dessine dans un écrin vert synonyme de tranquillité.

L'aspect administratif de la fonction des Échevins réside dans la direction des Attributs, décrits plus loin. C'est là la subtilité du rapport entre les Instances et les Attributs au sein de l'organisation de l'Arcane, dans la mesure où, tout en étant distincts, ces deux aspects s'entremêlent au niveau des Échevins. D'où bon nombre de polémiques au sein de la Justice, regrettant que tant de moyens soient dans les mains du Trône, au détriment des archives de la Balance cosmique et de la force de frappe des Licteurs.

L'ÉPÉE DU LICTEUR

Les Initiés de cette Instance sont avant tout des exécutants : leurs actions sont les conséquences des décisions des deux autres Instances et suivent scrupuleusement les ordres des Échevins. Ce sont les Licteurs. La plupart du temps, il s'agit d'avertir les accusés, d'attraper les coupables et d'infliger les châtiments. Il ne faudrait pourtant pas réduire les Initiés de l'Épée à de simples hommes de main dépourvus de toute capacité de jugement. Ce ne sont pas des brutes, même si leur acceptation de la violence et leur caractère impitoyable sont des conditions sine qua non pour effectuer leur œuvre. Le problème est qu'ils pensent que leur statut n'est pas pleinement reconnu et qu'ils devraient avoir davantage voix au chapitre.

Outre ces revendications, les Licteurs rappellent régulièrement qu'ils remplissent un office comprenant une part de sacré, celui de bourreau. Cet emploi leur confère le statut très particulier que cet individu a toujours eu dans l'histoire : identité anonyme, masqué, s'acquittant de son « travail » en public pour l'édification du peuple, échappant aux lois communes, doué du droit de tuer, et même obligé de le faire, ne pouvant en aucun cas s'y soustraire. C'est dire que l'engagement des Licteurs n'est en un sens pas moins complexe que celui des juges de l'Arcane.

C'est presque une microsociété à part entière qui est constituée par les Licteurs, avec leurs codes dignes du compagnonnage, leurs mots de passe, leurs réunions à huis clos dans la pénombre de caves voûtées. Ils sont treize et ce nombre ne varie pas. Un Lictor n'est remplacé que lorsqu'il a abandonné son poste ou qu'il a été mis hors-circuit (en stase, en narcose, Khaïba ou dispersé). La mort du simulacre n'est pas une raison suffisante pour être écarté du poste de Lictor. Ce qu'il advient des Licteurs déserteurs n'est pas très clair : certains pensent qu'ils sont éliminés par leurs collègues, qu'ils sont exilés ou incarcérés dans une sorte de bagne situé dans les profondeurs de la forêt équatoriale congolaise et dirigé par les Licteurs.

A propos de ce bagne, un soupçon inquiétant suggère que les Licteurs auraient créé là-bas une utopie noire, résurgence des pires conceptions de l'Atlantide, un univers concentrationnaire où seraient placés des humains au puissant Ka-Soleil — en général des initiés de sociétés secrètes capturés ou dissidents — et servant à des « expériences » du même type que celles menées par l'Impératrice, entre autres torture mentale et physique, isolation sensorielle, etc. Le Sentier d'Or des Licteurs fait frémir. Rien n'est attesté, mais on comprend que le Bateleur et la Tempérance se montrent extrêmement préoccupés.

• Les Attributs

Les Attributs ont un statut inférieur aux Instances mais se révèlent souvent le seul moyen pour elles d'exercer leur pouvoir et de fonctionner normalement. Chaque Attribut est dirigé par un Échevin, Initié du Trône inquisitoire. Ces Initiés ayant en charge un Attribut en plus de leur fonction première se caractérisent tous par une très forte personnalité, nécessaire pour encadrer les Adoptés qui y travaillent, et ils donnent tous une orientation particulière à l'Arcane.

On compte six Attributs pour Dame-Justice :

L'OUÏE

Ses membres ont pour mission de surveiller les actions des Nephilim, ce qui, on le conçoit, s'avère très compliqué. Cette tâche se fonde sur deux pratiques principales. La plus ancienne consiste à établir une sorte de registre quasi mythique des actions de leurs frères, à la manière des légendes antiques et des épopées, et qui courent ainsi sur les fresques, les rouleaux manuscrits, les cartouches de hiéroglyphes etc. Ces éléments ne sont évidemment pas très fiables, souvent récoltés par oui-dire, mais ont conservé une grande influence sur la population Nephilim car ils s'expriment avec une force emphatique et vénérable. Ce sont aussi des témoignages précieux de temps très reculés. Les originaux ou les copies de ces documents sont conservés dans plusieurs musées appartenant à l'Arcane.

La seconde méthode, plus récente, est un véritable plan de surveillance des Nephilim, qui passe par l'emploi d'Adoptés « relais » qui rapportent leurs enquêtes à l'Échevin de l'Attribut. Avec l'avancée de la technologie et surtout des moyens de communication, ce plan a pris des proportions énormes. Tout l'arsenal contemporain est mis en branle, micros, cameras, systèmes d'écoute à grande échelle, ainsi que les méthodes traditionnelles, filature, interrogatoire, intimidation, coups montés etc. Les postes de surveillance qui concentrent, sélectionnent et classent les informations sont appelés des phares et logent dans des installations ultra modernes avec carrousel d'écrans, magnétoscopes tournant en permanence et plans lumineux où scintillent les points des balises magiques qui captent l'activité des êtres-Ka.

Ensuite l'Attribut doit reporter scrupuleusement témoignages et observations dans des livres. Ces tomes mesurent plus d'un mètre carré et sont enluminés comme des manuscrits du Moyen Âge. Des salles entières sont consacrées à cette tâche, remplies

d'Adoptés semblables à des moines copistes, qui apportent un soin infini à leur œuvre car les écritures comprennent en plus de leur encre et de leur message une charge magique, comparable à celle qui est gravée dans un focus, qui n'est lisible que par les autorités de l'Arcane. L'Échevin en titre est un Ange qui siège dans une chaire située au-dessus de la plus grande salle de copie.

L'ŒIL INTÉRIEUR

Les membres de cet Attribut portent les accusations, énoncent les fautes qui valent aux Nephilim d'être mis à l'index et décident des sentences applicables pour les faits rapportés. C'est l'organe principal de l'Instance du Trône inquisitoire et son rôle est crucial. Il est dirigé par le plus fameux des Échevins, un Sphinx qui se dissimule sous le nom du Chien-jaune-qui-parle. Les Adoptés à son service ne sont pas des « gratte-papier » mais des êtres de bon sens, érudits et raisonneurs, qui discutent longuement. Leurs séances se déroulent dans la salle d'audience du Palais pacifique, au rez-de-chaussée.

LA BOUCHE

Ces Adoptés n'ont pour emploi que de prononcer les jugements établis par l'Œil intérieur. C'est une fonction traditionnelle un peu archaïque mais elle fait également office d'organe de communication au sein de l'Arcane VIII. D'autre part, ces prises de parole sont toujours écoutées attentivement par les membres éminents des autres Arcanes, un peu comme une déclaration diplomatique intéressant l'ordre mondial. L'Échevin en titre est une Ondine qui brille par son charisme, sa volubilité et ses talents d'oratrice.

LE FRONT

Les archives juridiques de l'Arcane sont entreposées, gardées et entretenues par le Front. On descend alors dans les racines du fonctionnement de la Justice, dans les coins les plus sombres de son organisation. Des étages de dossiers, des millions de pages débordant de leurs casiers, des souterrains sans fin remplis de classeurs et d'armoires métalliques. Le Front de Dame-Justice n'a opté que très récemment (et tardivement) pour le passage à des systèmes d'enregistrement plus modernes, magnétiques et numériques. L'Échevin en titre est une Mandragore qui n'a, dit-on, plus vu la lumière du jour depuis des années.

LES MAINS

Ce sont des greffiers qui consignent les décisions de justice et les paroles des Nephilim qui subissent l'Ordalie. Leur discrétion est proverbiale et leur loyauté sans faille. En principe. L'Échevin en titre est un Elfe qui a souvent soin d'imposer un silence absolu par des moyens magiques durant une Ordalie afin que les débats aient lieu dans les meilleures conditions. Sa sérénité est fameuse et lui vaut un grand respect.

LA ROBE

Cet Attribut est chargé d'annoncer sa sentence au Nephilim déclaré coupable. Il est un peu tombé en désuétude à cause des facilités de communication mais il comprend encore une équipe performante de messagers qui se mettent à l'occasion au service d'autres structures que l'Arcane. Ils ne sont pas à louer mais des fraternités occultes, les Adoptés de la Justice pour leur compte personnel et même d'autres Arcanes ont recours à eux pour des missions importantes exigeant confidentialité et diligence. Autrefois cet Attribut s'appelait « les Jambes », mais il a changé de dénomination afin d'évoquer le renouvellement de sa mission ainsi que la légèreté et la confidentialité de ses messagers. L'Échevin en titre est un Sylphe qui est en déplacement constant et fréquente assidûment les Rom.



Initiation

• Le Parrainage



avant tout, les Nephilim désirant devenir Adoptés de l'Arcane VIII doivent avoir vécu au moins deux incarnations et posséder un Ka supérieur ou égal à 15, conditions minimales de sagesse. Puis ils doivent faire la preuve de leur capacité à rendre la justice, à exercer leur jugement de manière inflexible, mais aussi à trouver des circonstances atténuantes et à montrer, s'il y a lieu, une certaine compréhension.

Pour cela, le candidat doit être parrainé par un autre Nephilim choisi par l'Arcane. Celui-ci sera mis en accusation et jugé par le candidat, qui devra apporter la preuve de sa culpabilité devant une assemblée d'Initiés, qui évaluent sa connaissance de la loi, ses facultés de jugement et d'expression, ainsi que sa mesure du châtiment requis. En suite de quoi, le candidat devra conduire le Nephilim accusé à reconnaître sa faute et à la réparer.

Cette entrée en matière est souvent motivée par le candidat lui-même, lorsqu'il désire devenir Adopté de la Justice à cause d'une « affaire » qui lui tient à cœur. Dans ce cas, tout simplement, l'occasion lui est donnée de « régler son problème » d'une façon légale et efficace. Ainsi son adoption n'aura pas été artificielle. On a vu de cette manière des Nephilim qui, a priori, ne voulaient pas entrer dans l'Arcane VIII être convaincus de son intérêt par le biais de cet exercice.

• Les Procédures inquisitoires du livre doré

Ensuite, l'Adoption au sein de l'Arcane suit les préceptes de l'Équitable Jugement, à savoir que la Rigueur et la Miséricorde soient toujours à part égale. Ainsi, pour que l'équilibre soit maintenu, il faut toujours que deux Nephilim soient adoptés en même temps, l'un dont les tendances iront plutôt dans le sens de l'accusation (principe de Rigueur) et l'autre étant plus sensible à la défense (principe de Miséricorde).

Lors de la première épreuve, le candidat fait face à un Docteur, un Échevin et un Licteur. Ils se lancent tous trois dans un long rituel qui place le candidat sous l'influence d'une effigie symbolique dont la présence est très difficile à supporter. Apparemment, la nature de cette image est variable, car elle est sélectionnée par le trio du rituel. Cela peut être une allégorie religieuse ou philosophique, une scène mythologique riche de sens, une énigme ou un emblème alchimique. Quoi qu'il en soit, le trio pose des questions au candidat, lui demande de réagir à l'influence de l'image, et sur la base de ses réponses, entreprend de lui faire le récit de ce que pendant ses incarnations précédentes l'Arcane de la Justice a observé de son comportement et éventuellement a pu retenir contre lui. Ces faits sont lus dans le « livre doré » qui a été rédigé spécialement par le trio et tient son nom des fermoirs d'or qui le cadénassent.

Lors de ce réquisitoire, les épisodes les plus éprouvants, honteux, sujets à discussion des existences du Nephilim sont rappelés. Il arrive même que le candidat apprenne à cette occasion des éléments de ses vies passées qui lui étaient restées cachées. La séance peut être d'une rare violence. En somme, le candidat ne s'en sort pas indemne, mais plutôt bouleversé. A l'issue de cette séance, il a avoué toutes ses fautes et s'est expliqué sur ses actions litigieuses. On lui remet le livre et il devra le garder soigneusement car un Adopté qui égare son livre doré met en péril les frères qui y sont cités et s'expose à de terribles vengeance.

• *La Catharsis sublimée de l'œuf noir*

Si le premier test est négatif, c'est-à-dire si le trio pense que le Nephilim n'a pas été suffisamment touché par l'exigence de justice, le candidat doit passer une seconde épreuve. Il s'agit d'un « traitement » magique beaucoup plus dur. Le candidat est placé dans une sorte d'œuf, un caisson ovoïde de bois noir et de barres métalliques. Le caisson est fermé par une serrure magique que seul un Licteur peut ouvrir. L'objet est un automate, un artefact alchimique de haut niveau, qui extirpe du sujet qui y est enfermé les images les plus douloureuses de ses vies et les situations à l'occasion desquelles il aurait dû aider la Justice.

Dans un carnaval d'hallucinations, le Nephilim assiste aux Guerres élémentaires et au massacre de ses frères par d'autres Nephilim ; il voit par exemple les sacrifices horribles perpétrés par les Mystères armés par Prométhée, les exactions templières dans le monde entier, et les maléfices odieux concoctés par la Golden Dawn pour empoisonner les champs magiques ; il est supplié et insulté par ses compagnons qu'il a laissés mettre en stase sans intervenir ou trop tard. Le candidat sort de la Catharsis avec des motifs farouches de faire régner l'équilibre, et se trouve nanti de buts personnels très déterminés. L'abus de ce rituel par l'Arcane accroît le nombre d'Adoptés habités par la rancune et la vengeance, et produit inmanquablement des Licteurs à la limite de la psychose.

• *Hiérarchie*

L'Arcane VIII tient traditionnellement ses membres en grande estime. Cette attitude lui permet de s'attacher les services de Nephilim renommés qui voient dans la Justice une fraternité particulièrement honorifique, parfois l'aboutissement de leur parcours. Il y a quelque chose de typiquement « politicien » dans la satisfaction de certains Échevins, et les jeunes Adoptés de l'Arcane ne le voient pas toujours d'un très bon œil. Un vent de réformisme a déjà soufflé lors de l'établissement du Palais pacifique au XVIII^e siècle, et il peut souffler encore à l'approche de l'Apocalypse pour faire face aux nouvelles échéances de la société des Immortels. Actuellement, la hiérarchie de la Justice est la suivante :

Les Lecteurs légaux : à leur entrée dans l'Arcane, les Nephilim qui ont supporté avec succès ces épreuves sont pris en charge pendant un an par la Balance cosmique. Les docteurs leur prodiguent leur enseignement et les instruisent des subtilités de la loi. Ces recrues sont appelées Lecteurs légaux. Au bout de cette année d'étude préliminaire, les Adoptés sont orientés vers les différents services œuvrant au sein de l'Arcane.

Conditions : 10 % dans la compétence Arcane VIII.

Les Pupilles de rectitude : les Pupilles de rectitude travaillent pour les Attributs de Dame-Justice. Ils forment la grande majorité des Adoptés. En effet les Attributs réclament pour fonctionner un personnel nombreux et plus la tâche de l'Arcane augmente, proportionnellement à son ambition croissante, ce qui n'est pas peu dire, plus les Attributs emploient de Nephilim. Cet emploi n'est pas toujours exaltant, mais il permet de nouer des contacts et de se familiariser avec le labyrinthe complexe que représente l'administration judiciaire des immortels. De plus, chaque Attribut est différent, et les Pupilles de rectitude peuvent passer de l'un à l'autre à condition que l'Échevin Doyen qui le dirige l'accepte.

Conditions : 20 % dans la compétence Arcane VIII, 10 % en Histoire invisible ou Droit ou S'informer.

Pour passer du stade d'Adoptés à celui d'Initiés, les Nephilim de la Justice doivent avoir pleinement acquis les méthodes et l'esprit de l'Arcane. Le critère traditionnel est l'ancienneté : l'Arcane exige que l'Adopté ait passé au moins cent ans dans son giron pour qu'il puisse être intégré à l'une des trois Instances et devenir Initié en y acquérant une fonction spécifique.

LA BALANCE COSMIQUE

Docteurs : leur recrutement est dirigé par les autres membres de cette Instance, qui consultent à cette occasion un Initié de l'Arcane de la Papesse afin de vérifier l'érudition du candidat.

Conditions : 30 % dans la compétence Arcane VIII, 20 % en deux langues, 10 % en Théologie.

Maître axial : un seul des Docteurs peut être nommé à ce titre, ce qui signifie qu'il cesse de débattre avec ses collègues et doit se plonger dans une méditation profonde des textes de loi ésotériques. Il fait des recherches personnelles pour retrouver les plus anciennes sources et afin de travailler en paix, il est placé sous protection spéciale. Il peut en effet devenir l'enjeu de kidnapping à cause de son érudition exceptionnelle et de son manque de combativité.

Conditions : 40 % dans la compétence Arcane VIII, 20 % en trois langues, 10 % en Cryptographie, Ésotérisme et Mythes & Légendes.

LE TRÔNE INQUISITOIRE

Échevins : leur recrutement est dirigé par le Prince lui-même, qui les choisit après avoir minutieusement et patiemment étudié leur passé et leur comportement. Le Prince a également le pouvoir de pousser son investigation jusque dans leur essence profonde et d'examiner leur pentacle pour vérifier l'équilibre des Ka-éléments. Si par exemple l'Initié a subi des dommages dans un Ka-élément précis qui n'a pas été rééquilibré, ou s'il a profité de l'influence trop chargée d'un champ magique, le Prince ne lui accordera pas le statut d'Échevin.

Conditions : 50 % dans la compétence Arcane VIII, 40 % en Droit.

Échevins Doyens : ils dirigent les Attributs et sont donc au nombre de six. Cette charge est quasiment définitive. Le Chien-jaune-qui-parle est à ce poste depuis six siècles. Il est clair que ces Échevins ont plus d'importance que leurs collègues du Trône inquisitoire. Cette charge est donc confiée à des personnalités de premier plan, qui font profiter l'Arcane de leurs contacts et de leur célébrité.

Conditions : 70 % dans la compétence Arcane VIII, 50 % en Droit, 40 % en Politique ou Histoire.

Agents de la Rigueur : ce sont des procureurs qui insistent sur la culpabilité du prévenu, en se référant très étroitement aux textes de loi. Bien qu'ils appartiennent à l'Instance du Trône, ils sont sous l'influence de la Balance cosmique qui les conseille et leur dicte parfois leur comportement et leur discours. Ils représentent en effet le plateau de l'accusation et des fautes, et la première moitié de la nuit. Ils siègent d'ailleurs avant minuit, et doivent arrêter leur décision au douze coups, sous peine de voir cette dernière invalidée. Ils sont ensuite présents aux Ordalies, et prennent la parole lorsque l'Échevin qui préside la leur donne, pour formuler les accusations les plus lourdes et influencer les juges. Il n'est pas vraiment conseillé de se faire un ennemi personnel parmi les Agents de la Rigueur... Ce sont pour finir d'insupportables sermonneurs.

Conditions : 40 % dans la compétence Arcane VIII, 40 % en Éloquence.

Messagers de la Miséricorde : ce sont les défenseurs des Nephilim, des avocats passionnés qui réclament la plus grande clémence. Leurs efforts de compréhension doivent en effet compenser avec justesse la dureté des Agents de la Rigueur. De même que leurs contradicteurs, ils reçoivent leurs directives théoriques de la Balance cosmique. Pendant les Ordalies, les Messagers de la Miséricorde assistent les accusés et tentent de convaincre les Échevins de leur légitimité. Par les temps qui courent, leur défense s'appuie sur l'arrivée imminente de l'Apocalypse, face à laquelle ils considèrent que les incartades passées des Nephilim ne sont que brouillilles. Il faut rassembler les énergies et non diviser les immortels. Les messagers ont de très bonnes relations avec les Adoptés de la Tempérance, bien qu'ils n'interviennent pas sur le terrain pour aider leurs frères.

Conditions : 40 % dans la compétence Arcane VIII, 40 % en Éloquence.

L'ÉPÉE DU LICTEUR

Licteurs : leur recrutement est strictement réglementé, afin d'éviter que de mauvais éléments accèdent à ce poste, ce qui représenterait un grave danger. Pour cette raison également, le nombre des Licteurs est limité à treize. A ce chiffre il convient d'ajouter les Chiens d'Actéon, groupuscule honni, et les Scelleurs de destin, caste à l'écart des autres. D'une manière générale, les Licteurs sont dotés de pouvoirs importants, et ils agissent avec la plus grande discrétion, la nuit de préférence, en utilisant des déguisements et des sortilèges de camouflage. L'élite des Licteurs est composée d'assassins hors pair, qui rivalisent avec les meilleurs chasseurs des sociétés secrètes, tels que les Assassins du Temple ou les Chevaliers des Ailes Fatales chez les Mystères.

Conditions : 50 % dans la compétence Arcane VIII, 60 % dans trois compétences de Confrontation.

Chiens d'Actéon : ce grade a été créé par Actéon, un Licateur particulièrement vindicatif. Ils forment une espèce de « police politique » du monde Nephilim, qui intervient quand l'Arcane juge qu'un Nephilim, une fraternité hermétique ou tout autre groupe occulte a trop tendance à dévoiler des secrets aux mortels. Ils ont pour mission de « raisonner » le contrevenant, d'abord en l'avertissant de la situation, ensuite en le discréditant, ou en saccageant le lieu qui lui sert pour ses activités ou ses séances d'apprentissage des humains. Les Chiens d'Actéon sont globalement méprisés par les Nephilim et ne sont pas toujours « couverts » par leurs supérieurs, les Échevins qui rechignent à admettre cette forme de justice expéditive. Mais ils sont bien pratiques pour régler des différends dans l'urgence. Peu d'Adoptés persistent dans la voie des Chiens bien longtemps. Ils entretiennent d'excellents rapports avec les Nephilim de la Maison-Dieu, avec lesquels ils mènent une collaboration fructueuse. Ce rapprochement pourrait même conduire à un transfert du groupe vers l'Arcane XVI.

Conditions : 40 % dans la compétence Arcane VIII, 40 % dans deux compétences de Discrétion et Adaptation.

Scelleurs de destin : Ils représentent une caste à part au sein de l'Épée du licateur. Ils sont sous le commandement direct des Agents de la Rigueur du Trône inquisitoire. Ils possèdent le pouvoir de manipuler les Sceaux du destin. Les Sceaux sont des artefacts utilisant l'orichalque, qui permettent de graver le pentacle d'un Nephilim d'une manière quasi irréversible, exposant ainsi la condamnation de l'Arcane à la vue de tous les autres immortels. (Cf. « Pratiques : Les Sceaux du destin ».)

Les Scelleurs de destin sont des Magistères aguerris ayant atteint les Portes du Grand Secret. Ils se présentent toujours enveloppés dans une épaisse étole cousue de pierres précieuses. Ces pierres remplies de Ka maintiennent un courant magique intense qui protège le Scelleur de l'influence néfaste des Sceaux qu'il transporte. Si le Scelleur ne remplit pas suffisamment vite sa mission, il voit les pierres de son étole fondre une à une jusqu'à la combustion complète de sa protection. Les Scelleurs vivent reclus dans un monastère en Norvège à l'écart de tous les autres Nephilim. Ils passent le plus clair de leur temps à se ressourcer au sein de Plexus artificiellement créés. Leur tâche est si dure qu'ils ne se la voient confier qu'une ou deux fois par siècle, étant données l'opprobre et la douleur qui frappent leur victime.

Conditions : 50 % dans la compétence Arcane VIII, 50 % en Rituels.

Pratiques

• La Loi



nigmatique et épineuse question s'il en est : les articles de loi que la Justice se charge de faire respecter sont fondés sur l'expérience originaire des Nephilim, à savoir leur naissance, leur nature, le sens de leur présence dans l'univers. C'est dans un second temps que les problèmes de mœurs et de fonctionnement en bonne intelligence de la société des immortels sont abordés. Voici quelques articles parmi les plus couramment utilisés. Il faut garder à l'esprit que l'œuvre incessante des Docteurs vise à amasser et à découvrir de nouveaux textes dont on tirerait des éclaircissements inédits par rapport aux lois d'Akhénaton. Conclusion : la loi s'affine et s'enrichit sans cesse.

LOI PENTACLIQUE

Après le tutorat des Quatre éléments, les conceptions des Nephilim par rapport aux relations des éléments entre eux furent profondément réformées, afin d'accueillir les Onirim comme des frères à part entière. Ainsi fut établi le corps de loi intitulé pentaclique, c'est-à-dire fondée sur le pentacle des Nephilim.

Première idée : la propriété individuelle du pentacle. On entend par là que le Nephilim est seul maître des Ka-éléments de son pentacle et qu'il est le seul à pouvoir l'utiliser et l'exploiter. Ce principe peut sembler évident aujourd'hui mais il n'en était pas de même à une époque où les êtres faisaient corps avec le monde environnant : les Kaïm à peine surgis des champs magiques n'avaient pas encore achevé leur individuation et avaient encore du mal à se reconnaître dans l'unité de leur métamorphe. Les effets basaltiques étaient encore très présents, et il arrivait que l'on confonde un pentacle avec une source de Ka naturelle.

Cette loi permet à la Justice de condamner les Nephilim ou les autres individus qui se livrent à des pratiques d'homonuculation ou autre exploitation de l'essence magique d'un pentacle.

LOI D'HARMONIE

Cette loi tire son sens de la recherche du Sentier d'Or. C'est une manière d'inscrire de manière légale la quête suprême animant tous les Nephilim depuis l'Atlantide. En parlant d'harmonie, on place les êtres-Ka dans une orientation universelle de bien-être, de sagesse et d'illumination.

Cette loi a subi des entailles en raison des déclinaisons et des interprétations données à l'Agartha et au Sentier d'Or depuis des siècles. Exemples : l'Agartha

d'Akhénaton est-elle celle des temps atlantes ? La poursuite d'Atalanta rentre-t-elle dans ce cadre et la loi s'y applique-t-elle ? La recherche de l'Assomption par les Selenim est-elle assimilable à l'Agartha ? Voilà des sujets de débats qui agiteront les Docteurs de la Balance cosmique pour de bons siècles encore...

En vertu de cet article de loi, les Nephilim sont tenus de participer à la quête de l'Agartha et d'aider leurs frères s'ils sont en difficulté au moment d'un accomplissement crucial. L'idée de base est que la progression d'un Nephilim sert à tous et que l'Agartha doit être atteinte par l'ensemble du genre Nephilim. Le simple fait qu'Akhénaton ait réparti la grande quête en vingt-deux quêtes distinctes toutes légitimes suffit à imposer ce principe. Dans la pratique il est assez difficile d'estimer quand un Nephilim doit absolument assister son prochain. C'est le travail des Échevins de trancher.

Le plus gros différend réside dans le rôle des humains dans la réalisation du Sentier d'Or. En effet, si l'on s'en tient au projet atlante, l'entreprise ne pouvait pas se réaliser sans eux. Or la révolte prométhéenne a remis brutalement les choses en cause, et la création d'Arcanes dissidentes par Akhénaton a installé le malaise. Les relations rendues de l'Arcane VIII avec le Bateleur montrent que la question n'est pas tranchée, mais penche du côté négatif à l'égard des humains. Donc non seulement la participation au Sentier d'Or n'intègre pas l'assistance aux humains qui aident les Nephilim (sociétés initiées du Bateleur, par exemple), exceptés les Rom, mais en plus la Justice voit d'un mauvais œil les affaires où l'on défend l'idée que l'harmonie universelle passe par l'union avec l'homme. L'article de loi d'incarnation traite également de la question. En attendant, les opposants à la conception dure adoptée par la Justice rappellent que l'Arcane VIII a un goût prononcé pour la politique et que son dédain des hommes n'est pas aussi marqué quand ils servent ses intérêts...

LOI D'INCARNATION

Cet article traite des problèmes posés par le simulacre. La loi est longuement développée dans le codex intitulé De l'Ourobouros et de la loi des existences et essaie de légiférer sur des sujets tels que :

- la responsabilité du Nephilim dans les actes qu'il a commis lorsqu'il était en Ombre et que son simulacre a agi hors de son contrôle ;
- les crimes commis par un Nephilim contre son propre simulacre — le suicide, en particulier, est formellement interdit et lourdement condamné par l'Arcane, sous l'influence du Chariot et du Pendu ;
- les changements étranges et fréquents d'identité lors d'une incarnation, le trafic des stases et les autres questions liées aux incarnations multiples ;
- l'adaptation des lois humaines de chaque époque d'incarnation et la conciliation avec les lois Nephilim éternelles.

Pour cet article, les Initiés de la Justice font couramment appel aux Arcanes spécialisés, tels que l'Amoureux et la Tempérance, manifestant ainsi leur souci d'ouverture.

LOI HERMÉTIQUE

La fuite des informations occultes et de la sapience Nephilim vers d'autres populations, et en particulier les sociétés secrètes hostiles aux immortels, a toujours beaucoup inquiété les Initiés de la Justice. On ne reviendra pas sur les tensions que cela provoque avec le Mat, le Pape et le Bateleur. En revanche, la Justice demande que les fraternités soient référencées auprès de ses services (Attribut de l'Ouïe de Dame-Justice) afin de mieux les surveiller. Deuxièmement, cet article permet à la Justice de soutenir la Maison-Dieu dans ses actions et de la « couvrir » au nom de la protection des secrets Nephilim.

D'autre part, cette loi incite les Nephilim à lutter directement contre les Arcanes mineurs, à dénoncer et à se retourner contre les frères qui collaborent avec eux.

LA QUESTION D'UNE SOCIÉTÉ NEPHILIM

L'existence même de lois générales pour les Nephilim suppose qu'une société les réunit. C'est très flou et très sujet à caution. Depuis la rupture des Compacts secrets, les Nephilim sont dispersés à la surface de la Terre et ne sont plus liés que par les réseaux fragmentaires des Rom et des Arcanes. Comment concevoir des relations sociales dans ces circonstances ?

Pourtant les Kaïm furent assez puissants, aux temps mythiques, pour fonder une civilisation extraordinaire, un Tutorat, un Empire, et ces expériences ne sont pas restées lettres mortes dans l'esprit et l'inconscient collectif des immortels. Ensuite, la poursuite du Sentier d'Or passe par un rassemblement des Nephilim par-delà leurs différences, et on a là indéniablement l'esquisse d'une cohésion sociale, dont on peut apercevoir les traces dans, par exemple, les processus d'initiation au sein des sciences occultes.

Dans les cercles internes des Arcanes, et surtout parmi les membres de la Justice, on avance l'idée que l'approche de l'Apocalypse et des grands bouleversements qui vont se faire jour avec la fin du millénaire va précipiter la résolution de ces interrogations : face à la menace d'une destruction définitive, les immortels seront forcés de faire le choix de l'entraide et de la solidarité. Et si l'Âge noir annoncé débouche finalement sur un espoir lumineux, l'heure sera venue de mettre en pratique les lois élaborées durant les heures sombres. Dans le doute et l'angoisse, on a coutume de se tourner alors vers le Prince de l'Arcane VIII, dont le seul nom évoque l'édification d'une société idéale promise aux Nephilim : le Monarque du Meilleur des Mondes.

• *L'Acte impérieux*

Lorsqu'un Nephilim ne répond pas à la convocation qui a été lancée par l'Arcane VIII, les Échevins décident de passer aux menaces directes. Ils enchantent alors un document, généralement un livre, mais qui peut aussi se réduire à un parchemin glissé dans une reliure de cuir. Cet écrit est vierge mais il contient magiquement le texte de l'accusation. Le document, appelé Acte impérieux, est dissous au cours d'un rituel de magie.

A partir de ce moment, il se matérialise fréquemment devant le Nephilim concerné. Posé sur le sol ou sur une table, il s'ouvre tout seul et tandis que défilent ses pages blanches, le texte sonore s'élève du livre, telle une menace omniprésente. Le suspect peut choisir d'ignorer la convocation mais bien vite s'en sera fait de sa tranquillité et de sa réputation. L'Acte impérieux est aussi un moyen d'afficher publiquement le statut de suspect dont est affublé le Nephilim recherché.

Il est à noter que lorsque l'Arcane l'estime nécessaire, l'Acte impérieux peut s'adresser à des individus ne se trouvant pas à proprement parler sous sa « juridiction » et ne reconnaissant pas son autorité. Les Selenim, par exemple.

• *Le Commandement*

Cette pratique a la particularité d'être étendue aux Nephilim, aux humains, en somme aux initiés du monde occulte, y compris — et c'est extrêmement remarquable — aux sociétés secrètes !

Il s'agit d'un appel lancé par un Échevin choisi par le Prince et qui file tel une impulsion électrique sur la plupart des réseaux de renseignements et de communication occultes. Cet appel s'adresse aux initiés dans leur totalité, et concerne toujours pour cette raison une question impliquant potentiellement l'avenir du monde. Il est directement dicté par les articles de loi de la Balance cosmique et nul ne peut théoriquement s'y soustraire.

On sait par ailleurs que le Commandement, pour être appliqué, est susceptible de mettre en mouvement le gros des forces de l'Arcane VIII, à savoir sa musculature agissante, sa force de frappe, l'Épée du lecteur. Pour faire respecter un Commandement, l'Arcane dépense sans compter et ne s'embourbe pas dans les procédures administratives. Au risque de dérapage.

Le mot d'ordre du Commandement émane directement du Prince de l'Arcane, à la suite d'un long débat avec les Échevins. On a su que parfois le Prince de l'Arcane VIII consultait ses pairs avant de prendre sa décision. Les dérapages sont prévenus par l'infinie sagesse du Prince.

Plusieurs Commandements ont déjà eu lieu dans le passé, et ont marqué leur époque, à tel point qu'on les dénombre scrupuleusement. Les trois premiers Commandements se sont perdus dans les brumes des temps archaïques, mais ils ont dû concerner des fractures fondamentales de la société Nephilim : la révolte des humains sous la houlette de Prométhée qu'il fallait abattre, l'appel à la fin des Guerres élémentaires, et peut-être les Compacts secrets. Ces mots d'ordre sont aujourd'hui assimilés à des Commandements par commodité, mais en vérité, seul l'Arcane VIII structuré par Akhénoton fut en droit de les énoncer.

Le Quatrième correspond à l'exécution de Jésus.

Le Cinquième au procès des Templiers.

Le compte des Commandements a subi des modifications par deux fois pendant la Révolution française, sans doute sous l'influence des loges maçonniques, afin de dissimuler leurs opérations et de brouiller les pistes. On parle aussi de complots de

l'Arcane du Jugement, cherchant à déstabiliser la Justice et à la discréditer, et à bouleverser les croyances des hommes afin de lever un vent de panique.

Enfin, les remous provoqués par la Golden Dawn et les manipulations des champs magiques donnant lieu au Grand Réveil des immortels ont failli être stigmatisés par un Commandement, qui a été évité de justesse grâce à l'intervention en très haut lieu — vraisemblablement auprès du Prince de la Justice — d'un mystérieux personnage, dont on a pu dire, sur la base d'une enquête dans les replis des Plans de la Rose + Croix, qu'il venait... du futur. Cette affaire, désignée dans les archives de l'Arcane comme le dossier « Chemin mort », a été depuis totalement oubliée.

Il est clair en définitive que les Commandements peuvent revêtir une immense importance politique et que certains groupes de pression, Nephilim ou Arcanes mineurs, ont tout intérêt à couvrir un Commandement ou au contraire à le combattre au grand jour. Heureusement pour l'équilibre mondial, ce n'est pas si facile, et si ce fut le cas une seule fois, ce qui n'est pas avéré, les conséquences ont été absorbées tant bien que mal.

• *L'Ordalie*

Il s'agit du procès organisé par l'Arcane à l'encontre d'un Nephilim. La procédure fonctionne invariablement de la façon suivante :

Le Nephilim a été vu en action par l'Ouïe de Dame Justice, ou bien ses actes lui ont été rapportés. Cet Attribut compile les informations recueillies et les transmet à ceux qui ont pour tâche de trier ces éléments pour en évaluer le contenu au regard de la loi. C'est le travail de l'Œil intérieur. Il analyse les faits par rapport aux textes sacrés de la loi établie par les Docteurs de la Balance cosmique. Cette étude peut durer des années si le problème est épineux ou si un très grand nombre de faits sont réunis. Si enfin l'Échevin Doyen en titre estime qu'il y a eu faute de la part du suspect, il déclare l'ouverture du procès. C'est l'Ordalie.

Le Nephilim est alors averti par la Robe de Dame-Justice et fait éventuellement l'objet d'un Acte impérieux s'il n'obtempère pas. Puis il est convoqué auprès du Trône inquisitoire. Il n'arrive pas seul au Palais pacifique : en cours de route, il est arraisonné par un premier détachement de Licteurs et conduit au Palais les yeux bandés et tous ses sens empêchés par des moyens magiques.

Il passe alors en jugement devant les Échevins réunis au complet. Il prend lui-même la parole, car on le somme de s'expliquer sur les faits qui lui sont reprochés, et sa déclaration, qui a une très grande valeur aux yeux des Échevins, est scrupuleusement prise en notes par les Mains de Dame-Justice. Ce discours se fait devant les Adoptés de la Bouche de Dame-Justice.

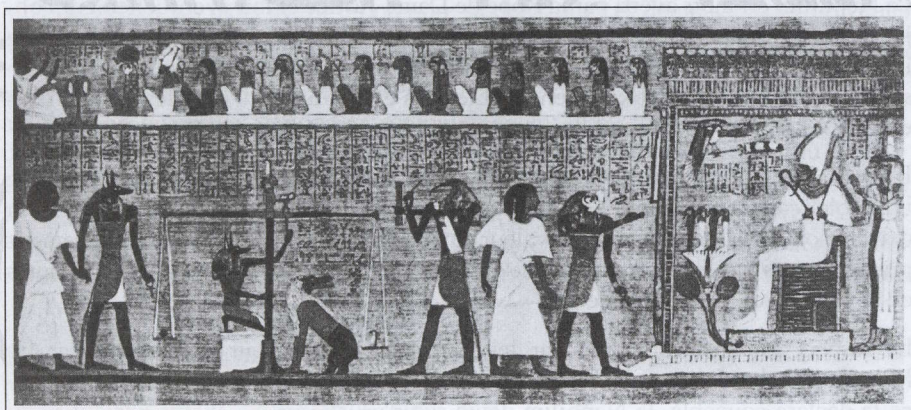
Le suspect est ensuite accusé par les Agents de la Rigueur et défendu par les Messagers de la Miséricorde. Si, au terme de l'Ordalie, l'Échevin qui préside la séance le déclare coupable, le Nephilim devra subir un châtement exercé par l'Épée du licteur. En général, il sort libre du Palais et est raccompagné dans une zone neutre par les Licteurs. Ce n'est qu'un peu plus tard qu'il se rendra compte que sa condamnation va être appliquée. Mais il ne sait pas où, ni quand, ni comment...

• *Le Châtiment*

Les Initiés de l'Épée du Licteur traquent le Nephilim condamné jusqu'à ce qu'ils le trouvent, et surtout qu'ils soient à même d'exécuter la sentence prononcée dans des circonstances correctes : avec discrétion, sans blesser des tiers, etc. Le châtement est en partie prescrit par les Échevins dans leur jugement, en ce qui concerne sa sévérité, et en partie laissé à l'appréciation des Licteurs, quant à la méthode adéquate. Il peut aller du simple avertissement à l'exécution pure et simple, en passant par la saisie des biens occultes et matériels. Rares sont les Licteurs qui manient des armes en orichalque ou lancent l'invocation des Clairons d'orichalque. On dit que les condamnés n'échappent jamais à leur sentence, et que seul le Lion vert l'a esquivée. Mais toutes les exécutions n'ont pas été prouvées.

• *Les Sceaux du destin*

Ce sont de gros artefacts très semblables aux seringues à lavement des médecins du XVI^e siècle. Utilisés par les Scelleurs de destin et eux seuls (Cf. « Initiation »), ils possèdent un jeu de deux pistons : le premier libère par l'aiguille une substance noirâtre à base d'orichalque, pâteuse comme de la cire fondue. Le Scelleur enfonce cette aiguille dans le torse du condamné et grave sur son pentacle le sceau correspondant à son crime. Cette injection provoque des dommages égaux à la quantité d'orichalque employée après résistance sur la table d'opposition (règles habituelles sur l'orichalque). Puis le second piston expulse un flux de champs magiques qui balaye et adoucit l'effet de l'orichalque et l'empêche de tuer le Nephilim le cas échéant. Il ne reste alors plus qu'une cicatrice à jamais brûlante au cœur de son pentacle ; le sceau apposé est visible en Vision-Ka.



Demeures philosophales

• Les jardins de la Giudecca à Venise



Dans cette île de la lagune de Venise, de magnifiques jardins à l'abri de propriétés privées jouissent d'une tranquillité parfaite. Les Adoptés de la Justice aiment à se réunir sous l'ombre douce des arbres, autour d'une margelle de puits que l'on recouvre pour l'occasion d'une étoffe cramoisie brodée aux armoiries de l'épée et de la balance. Les réunions ont lieu à la nuit tombante, et traitent en général de questions anecdotiques, qui ne brisent pas l'ambiance agréable de l'endroit. Les Nephilim y évoque finalement plus des souvenirs que des problèmes.

• Le café Milena à Prague

Dans le cadre début du siècle de ce café très coté de la capitale tchèque, on rencontre intellectuels et touristes et l'on déguste de délicieuses tasses de chocolat et des gâteaux viennois. Le café tient son nom de la compagne et correspondante de Franz Kafka et se trouve sur la place de la Vieille Ville. Il faut rentrer dans l'immeuble et prendre l'ascenseur pour accéder à la salle du café. Les débats vont bon train autour des tables rondes et s'articulent autour de questions politiques et culturelles.

• L'hôtel Dusit Thani à Bangkok

Ce très grand et très luxueux hôtel de la capitale de Thaïlande est installé dans un building entier. Au sommet, un restaurant panoramique permet de contempler la ville, les plazas, les buildings et un immense parc. Contrairement à l'ambiance surchauffée et étouffante de la ville, le Dusit Thani est étrangement calme et aéré, ce qui concourt à une sensation de malaise accentuée par les frissons causés par cette atmosphère artificielle et les frissons dus à l'air climatisé. Dans la piscine, en bas, flottent mollement de riches et gros Américains, un verre de whisky à la main. Les Adoptés ont coutume de se voir dans l'un des nombreux salons dont le bâtiment est pourvu et d'aborder les questions problématiques des conflits avec les Arcanes mineurs. C'est aussi dans cet endroit privilégié qu'ils conversent avec les membres d'autres Arcanes tels que l'Empereur.

Figures

Le Monarque du Meilleur des Mondes

Prince de l'Arcane VIII, la Justice

Peu de témoignages à propos de ce Nephilim, Prince de l'Arcane depuis sa création, sinon un récit direct fait par le philosophe Leibniz dans *La Théodicée*. A la fin de sa démonstration qui fait de notre univers « le meilleur des mondes possibles », l'auteur raconte sa conversation avec un mystérieux personnage qui le conduit au sommet d'une pyramide qui représente un parcours initiatique. Au terme de ce parcours, le guide ouvre une fenêtre mystique sur le monde, qui est vu avec les yeux de l'initié, et évoque alors le Monarque du Meilleur des Mondes.

A la suite de ce texte, les interprétations se sont multipliées quant à l'existence d'un domaine sacré et réservé au Prince de la Justice, où celui-ci mettrait en pratique ses conceptions d'une société idéale. D'autres pensent qu'il s'agit de la nouvelle terre des Adeptes alchimistes, ce qui expliquerait la protection occulte dont bénéficie le Lion vert.

Le Monarque se manifeste très rarement en public, sinon lors d'Ordalies exceptionnelles où il intervient lorsque le cours des débats s'éloigne trop de son opinion. Ce n'est alors qu'une forme lumineuse et ample dont la parole s'élève, grave et déclamatoire.

Le Chien-jaune-qui-parle

Ce Nephilim se signale d'abord comme l'ennemi juré du Lion vert, qu'il n'a pas pu faire comparaître. Ceux qui connaissent un tant soit peu le parcours du mystérieux Lion vert (supplément « L'Alchimie ») savent que ce personnage redouté a participé à de nombreux mouvements humains, en tant que leader occulte, tels que des révolutions, des guerres, des explorations décisives etc. Il a de cette manière voulu se plonger dans les relations sociales et éprouver la violence des sentiments humains sur une grande échelle. Ce faisant, il a plusieurs fois enfreint la loi de la Balance cosmique, se comportant comme un aventurier, avec tout ce que ce terme peut comporter de péjoratif, un baroudeur sans foi ni loi ne reconnaissant aucune autre autorité que la sienne.

Le Chien-jaune-qui-parle, dès qu'il a été nommé Doyen par le Prince de l'Arcane, s'est lancé dans une véritable chasse au Lion vert. Il a enquêté durant des siècles sur ses traces, a interrogé ou a fait mander à peu près tous les êtres qui ont côtoyé le suspect, et a même tenté de devenir un Adepté de l'Alchimie dans le seul but de rencontrer le Lion vert, mais cette approche a été déjouée par les autres membres du Glorieux Alliage. Au total, cette mission est clairement devenue quelque chose d'obsessionnel et, tout en certifiant la ténacité de l'Échevin et les moyens dont dispose l'Arcane VIII, elle finit par inquiéter les autres Arcanes.

Le Chien-jaune-qui-parle est bien entendu un surnom, que l'intéressé doit à son

apparence. Il est revêtu d'une armure de plaques d'or qui le recouvre entièrement, et sans laquelle on ne l'a jamais vu. L'armure est surmontée d'un heaume fermé adoptant la forme d'une tête de chien, avec un museau et de petites oreilles droites. Cette excentricité n'est qu'un trait étonnant de plus dans le portrait de ce Nephilim hors normes.

Face à lui, les partisans du Lion vert demandent comment un Nephilim aussi éclairé et respecté, et que beaucoup disent au seuil de l'Agartha sinon déjà Agarthien, pourrait avoir failli à l'équilibre du monde, alors qu'il devrait au contraire être reconnu comme l'un des artisans de l'harmonie magique universelle. Le débat reste donc vigoureux, sans compter que le Lion vert est toujours introuvable et ne manifeste pas le moindre souci de se disculper.

LE CHIEN-JAUNE-QUI-PARLE

Sphinx, Échevin Doyen de l'Œil intérieur,
Initié du Trône inquisitoire

KA 48 • TERRE 48 • LUNE 29 • FEU 39 • EAU 10 • AIR 19

MÉTAMORPHOSE : YEUX FÉLINS 16 ;

MAINS GRIFFUES 10 ; PELAGE BLOND 13 ;

ODEUR DE FAUVE 3 ; VOIX RONNANTE 6

SCIENCES OCCULTES : BASSE MAGIE 90 %,

HAUTE MAGIE 70 %, SCEAUX 90 %, PENTACLES 20 %,

ŒUVRE AU NOIR 90 %, ŒUVRE AU BLANC 10 %

Simulacre : Ronan Kervinn

Spécialiste d'histoire antique

Sexe : Masculin • Âge : 44 ans

FORCE 15 • CONSTITUTION 13 • DEXTÉRITÉ 12

INTELLIGENCE 16 • CHARISME 14

Niveau Social : 11 • Opportunité : 33 %

Éducation : 15 • Culture XXI^{ème} siècle : 45 %

Proches : 4 (célibataire, domicile très isolé)

Compétences : Mêlée 30 %, S'informer 60 %, Découvrir 60 %, Corruption 70 %, Arcane VIII 80 %, Droit 50 %, Politique 40 %, Histoire 40 %, Histoire invisible 50 %, Alchimie 60 %, Hébreu, Latin, Français, Russe 40 %

Intrigues

• *La Salle du Double Mâât*



L'Arcane VIII a appris l'existence du Mâât, l'Omphale de Delphes retrouvé par les Mystères (Cf. supplément « Les Mystères » p. 88). Les Adoptés sont persuadés que l'étrange monolithe noir n'est pas une porte dimensionnelle qui serait leur apanage, ni même un passage vers l'Hadès mais une résurgence de la Dévoreuse, qui avait disparu depuis la rupture du Compromis d'Égypte. C'est du moins l'interprétation qui a été répandue par l'Arcane ; toutefois il est clair que les mystes ont de quoi prouver, au contraire, que de nombreux rituels sont déjà en œuvre autour du mono-

lithe en Turquie. La Chapelle de l'Alliance de Mâât est d'ailleurs en train de rechercher activement d'où ont pu provenir les fuites, et en particulier s'attaque aux Adoptés de la Justice qui se dressent sur sa route pour les interroger.

Afin de contrer la menace qu'elle est seule à avoir identifiée, la Justice a commencé à construire un lieu pour attirer les énergies de la Dévoreuse, dont les Lictes ont gardé le rituel secret : la Salle du Double Mâât serait une sorte de Nexus susceptible d'appâter la créature pour qu'elle vienne s'y abreuver de champs magiques. Le problème est que le Nephilim qui a été choisi par le Prince pour s'occuper de cette opération, un cyclope nommé Hunefer, foment lui-même un second complot : il espère exploiter la Dévoreuse à son profit pour renverser le pouvoir des Échevins. Il serait soutenu par certains Lictes ne supportant plus les ordres du Trône inquisitoire.

• *Les Mangeurs de cœur*

Cette secte s'est fait jour récemment parmi les Pupilles de la rectitude. C'est un culte parallèle et douteux qui se voue à des effigies proches du vaudou. Il semble que ses animateurs aient été contactés par des Cultes du sang Selenim pour leur proposer des alliances avec les esprits dominant les Caraïbes et donnant lieu au vaudou. Les contacts de ces dernières années avec des Selenim dans l'embarras seraient à l'origine de cette contamination. La question est de savoir ce que les Adoptés de l'Arcane VIII retirent de ce rapprochement. On parle d'un trafic de reliques antiques servant aux rites de possession.

Toujours est-il que l'Arcane VIII se trouve maintenant engagé dans la guerre magique inextricable que se livrent les familles de Nephilim se disputant les Caraïbes : les Ogoun, et d'autre part dans les jeux de convoitise que les Selenim organisent autour des morts et des non-morts sur ces îles. Aux dernières nouvelles, une ambassade de Mangeurs de cœur se serait rendue en Haïti afin d'y mettre en œuvre le vieux rituel de la Pesée des âmes.

Relations

• Les autres Arcanes



a Justice s'est globalement imposée comme un régulateur universellement accepté par les Nephilim, à l'exception des Arcanes avec lesquels elle est en conflit larvé ou déclaré. Le Jugement considère les Adoptés de la Justice comme des inquisiteurs, des espions infiltrés indûment dans les affaires des Arcanes et de tous les immortels. Ils dénoncent la volonté d'hégémonie coercitive de la Justice. De même les Arcanes sujets à caution par la nature de leurs membres et leurs prises de position : le Diable et les Khaïba qui ne reconnaissent aucune loi, le Mat dont les errances prophétiques reproduisent les remous de l'incident Jésus, la Lune et sa conversion animale, et le Bateleur qui met en péril l'intégrité de la société Nephilim par sa propagande. L'Empereur se méfie également de la Justice qui est capable de mettre au jour ses manipulations politiques et économiques. L'Arcane VIII est neutre ou bienveillante à l'égard de la Tempérance, du Soleil, de l'Ermite et du Chariot.

• Les Mystères

Les liens qui subsistent avec les Mystères du Midi mettent la Justice dans l'embarras et retardent parfois ses actions à l'encontre de l'Arcane de l'Épée. D'un autre côté, l'Arcane VIII bénéficie d'informations de première main grâce à ses accointances.

• Les Templiers

Un combat incessant oppose le Temple à la Justice, dont les désirs d'hégémonie et le goût de la loi et de la discipline se ressemblent trop pour ne pas mener à une guerre ouverte. La Justice est donc prête à aider tous les Nephilim qui font appel à elle contre l'Arcane du Bâton.

• Les Rose + Croix

Mise à part l'énigme de la fin du XIX^e siècle, aucun rapport particulier n'a été remarqué entre la Justice et les Rose + Croix. A moins que les rumeurs affirmant que Leibniz était un rosicrucien ne soient vraies, auquel cas la mention du Prince dans ses écrits deviendrait très gênante.

• **La Synarchie**

Maints rapports ont été hérités des travaux confiés aux loges maçonniques participant à l'édification des monuments de la Justice, ainsi que des contentieux : certains Synarques font une affaire personnelle de la récupération des ouvrages exécutés par leurs compagnons et de la vengeance de leur assassinat.

• **Les Selenim**

On raconte que ces deux derniers siècles, de plus en plus de Maudits en mal de reconnaissance et affrontant d'énormes problèmes dus à leur condition et à la structure de l'Arcane XIII auraient demandé à la Justice d'intercéder en leur faveur auprès de la société Nephilim. Jusqu'à présent l'Arcane VIII n'a officiellement pas répondu favorablement, mais des affaires sont déjà en examen. Ces rumeurs ont comme il se doit déclenché un tollé parmi les fraternités occultes qui sont encore promptes à considérer les Selenim comme des ennemis ou, au mieux, des monstres.



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 VIII: LA JUSTICE

La loi est dure, même pour les immortels. Comment les Nephilim acceptent-ils que certains d'entre eux imposent des commandements et leur infligent des châtiments ? C'est l'affaire des Adoptés de la Balance cosmique, qui appliquent la Justice dans le monde occulte et intentent des procès aux Nephilim dont les actions s'opposent à l'harmonie du monde... ou à leurs intérêts.

Mais la Justice ne se limite pas à une discipline punitive. C'est l'une des quêtes de l'Agartha, la tentative de fonder la société utopique qui résistera à l'Apocalypse. Mais le temps presse...

Saurez-vous peser les âmes et abattre l'épée du bourreau ?



NEPHILIM LE JEU DE RÔLE DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN

ISSN en cours

ISBN : 2-909934-60-8

PRIX : 35 F

