

les **AR** **C** nes

00

21

20

19

18

17

l'étoile

la lune

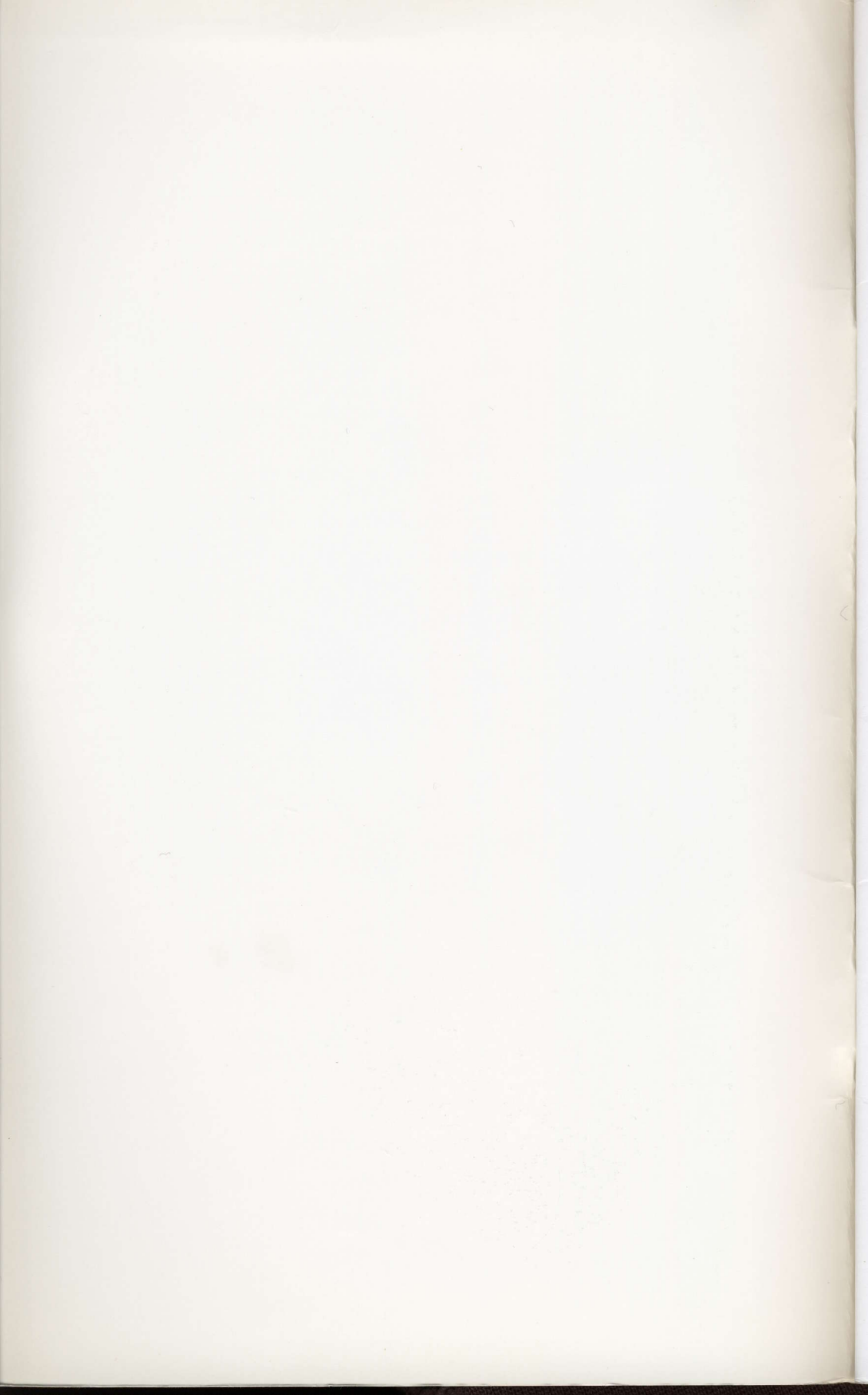
le soleil

le jugement

le monde

le mat

m a j e u r s



LE GRAND CODEX DES ADOPTÉS

Volume XVII

L'étoile

Sommaire

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

Crédits

Rédaction

FREDERIC WEIL

Couverture

FRANCK ACHARD

Maquette

SIR HILL JOHNBACK

Collection dirigée par

STÉPHANE ADAMIAK

Présentation

« Premier Axiome : la Bibliothèque existe ab aeterno »

J L Borges La bibliothèque de Babel

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

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

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

L'adoption



Rejoindre un Arcane est un acte décisif pour un Selenim. 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 devez 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



ne jeune femme est agenouillée devant une mare ou bien un ruisseau. Elle y déverse un liquide grâce à deux vases ansés. Derrière elle, on peut voir un arbre sur lequel se pose un oiseau. La figure est dominée par huit étoiles dont une centrale, plus importante en taille que les autres.

Akhénaton a voulu symboliser par cette lame l'importance et le rôle joué par l'espace infini ainsi que les étoiles dans le destin des Nephilim et plus particulièrement sur les énergies cosmiques (les Éthers ainsi que les champs magiques) dont ils sont issus. Ces énergies en provenance des étoiles et du vide spatial nourrissent les Nephilim, en particulier ceux qui sont débutants sur la voie de la Sapience (c'est le symbolisme des vases et du ruisseau) et conduisent l'ensemble de la race tout au long de sa quête spirituelle (l'oiseau, conscience cosmique guide le chercheur vers l'arbre de sagesse, l'Agartha). La femme nue est la fois le symbole du cosmos géniteur et d'une race extraterrestre, voyageuse d'entre les mondes, créatrice originelle des Nephilim. Elle est Dame-univers, prêtresse et personnification de la Vie cosmique.

A l'origine, les étoiles représentées étaient au nombre de 12 mais, au cours des siècles, les représentations de l'étoile se sont transformées et le plus souvent on peut distinguer 8 étoiles. Représentation de l'infini du pouvoir stellaire.



Histoire

- LA QUÊTE DES GARDIENS STELLAIRES



es croyances et les espérances qui composent l'esprit de la lame de cet arcane ont toujours été présentes de manière très minoritaire mais très solide dans la communauté Nephilim depuis sa formation. La croyance en une force cosmique consciente et intelligente créatrice des Nephilim a été le fait de plusieurs groupes de Kaïm qui ne se sont jamais mêlés aux autres formations pré-Akhénaton comme les Ar-Ka-Na, les Piliers etc. En effet, cette croyance était si dérangement dans son principe, si éloignée de l'histoire Nephilim que la plupart des enfants des champs magiques ne souhaitait pas en entendre parler. Pour beaucoup de Kaïm, ce type de pensées mystiques revenait à enlever l'une des spécificité majeure du peuple magique, celle d'être en accord avec le monde, d'être les produits parfaits des forces souterraines et magiques de l'univers. L'idée d'être le produit, la descendance d'une autre race cosmique était alors inacceptable. De plus, les croyances de ces Kaïm remettaient aussi en cause l'ensemble de l'histoire Nephilim telle que les Kaïm les plus anciens la transmettaient aux nouveaux venus de la future race déchue.

Pourtant, les fidèles de cette croyance pouvaient prétendre eux aussi à atteindre l'Agartha. Ils ne furent donc pas entièrement rejetés mais plutôt considérés comme des originaux, des rêveurs poursuivant des chimères ; qui par une étrange tournure du Destin arrivaient à rester Kaïm. Ces Kaïm s'appelaient entre eux les fils des étoiles et n'eurent cesse de trouver des preuves à leurs théories fantasques. Ils parcouraient la Terre entière, à la recherche des preuves de leur croyance, en particulier des traces des étranges Gardiens stellaires. C'est ainsi que les fils des étoiles nommaient ce qu'ils pensaient être les uniques représentants encore présents sur Terre des Invisibles Stellaires, les mystérieux géniteurs de la race Nephilim. Malgré de nombreux siècles passés à chercher ces Gardiens stellaires, ces Nephilim ne trouvèrent jamais rien de concret, aucune trace tangible et facilement montrable aux frères aveugles à leur vérité cosmique. Durant leur quête de l'invisible, ces chercheurs solitaires apprirent à connaître les recoins les plus secrets du monde, savoir qui se révélera fort utile pour le futur arcane, des éons plus tard. C'est ainsi qu'un grand nombre de ces Kaïm fit évoluer leur comportement vers une mystique très élevée, entièrement tournée vers l'unité avec le Cosmos et la recherche spirituelle pure des Invisibles Stellaires. Ils devinrent des sortes de moines errants cherchant à illuminer les autres Kaïm de leur philosophie cosmique. C'est ainsi que ces Kaïm concevaient l'Agartha.

Lors de l'Atlantide, ils ne se joignirent pas au Sentier d'Or. Ils pensaient que cette nouvelle mystique n'était qu'un voile de plus devant la vérité extraterrestre, devant la seule vraie agartha possible, celle des fils des étoiles. A l'instar de certains Kaïm, ces marginaux préférèrent quitter le continent magique en construction. Ils se regroupèrent autour d'endroits qu'ils pensaient propices à la découverte du passage des Invisibles Stellaires. C'est ainsi que certains plateaux élevés, certaines îles péla-

giques devinrent le refuge de ces Kaïm déviants, le pentacle obstinément tourné vers les étoiles. Lorsque le Déluge se produisit, ces Kaïm ne se transformèrent pas en Selenim comme la plupart des Kaïm exilés du Sentier d'Or. Au contraire, les fils des étoiles virent en la chute de l'astéroïde en provenance de Saturne un signe majeur de la justesse de leur croyance. Comme pour un pèlerinage sacré, ils se mirent alors en mouvement vers le lieu de la chute, soit l'île terrestre et magique de l'Atlantide pour n'y trouver que désolation et ruine. Leurs recherches se révélèrent encore une fois infructueuses. Mais de plus, ils se fourvoyèrent complètement, aveuglés par leur doctrine et leur croyance mystique. En effet, ces Kaïm n'avaient jamais établis de relations magiques avec les humains de l'Atlantide. Lorsqu'ils rencontrèrent pour la première fois ces êtres étranges armés de la matière stellaire issue de la météorite d'orichalque, ils crurent être en présence des Invisibles Stellaires. Le piège se referma sur ces Kaïm perdus avec une violence inouïe, beaucoup d'entre eux périrent sous les coups terribles des armes orichalquiennes des premiers humains suiveurs de Prométhée. Certains, blessés connurent les premières mises en stase, enfin quelques uns très rares purent se sauver et se réfugier dans les endroits mystiques auparavant explorés lors des temps pré-atlantes. Beaucoup d'entre les survivants et les blessés, futurs Nephilim, essayèrent de conserver dans la mémoire des champs magiques l'enseignement mystique très poussé qu'ils avaient développé au cours de nombreux millénaires, savoir porteur de sa propre Agartha, véritable voie transcendante. Ils gravèrent ainsi de leur sang magique les courants telluriques qui devinrent en partie dépositaires de la sagesse cosmique des fils des étoiles. C'est l'une des raisons qui explique pourquoi les Nephilim de la Roue de Fortune sont particulièrement sensibles aux théories des Nephilim de l'Étoile.

Après ces incidents dramatiques, on pouvait penser que les fils des étoiles allaient disparaître à tout jamais de la destinée Nephilim. Il n'en fut rien. En effet, ils se retrouvèrent dès les premières incarnations et se remirent à la recherche de leurs frères Kaïm, cachés dans les endroits consacrés à travers le monde. Ils y découvrirent bientôt des êtres étranges ayant construit avec leur énergie intérieure des symboles puissants censés attirer les Invisibles cosmiques. Chaque Kaïm avait suivi le même processus d'adaptation et de transformation, une sorte de Narcose éveillée et volontaire, une mutation consciente en un immense glyphe stellaire, une marque tellement chargée qu'elle ne pourrait qu'attirer en direction de la Terre les habitants cosmiques. Les Nephilim, issus des fils des étoiles furent grandement impressionnés et convaincus que ces transformations identiques quel que soit l'endroit du monde où elles se produisirent décidèrent de s'impliquer de nouveau dans la société Nephilim. C'est ainsi qu'ils se mêlèrent de manière très importante aux Grands Compromis que certains Nephilim tissèrent avec les humains. Même si leur enseignement premier, soit l'existence d'une force cosmique à l'origine des Nephilim ne fut pas reçu, ils furent grandement appréciés pour leur connaissance aiguë des astres et l'établissement des premières astrologies. En effet, les Nephilim fondateurs des pactes des Grands Compromis s'aperçurent que la nature magique de ceux-ci ainsi que la croyance humaine en eux se trouvaient renforcées par les passes magiques et symboliques effectués par les Nephilim dépositaires du savoir des fils des étoiles. C'est ainsi que ceux-ci se trouvèrent au premier rang des assistants d'Akhénaton. Lorsque Pharaon commença ses quêtes arcaniques, les anciens fils des étoiles furent très présents. Il est même dit dans les annales de l'arcane de l'Étoile que certains d'entre eux servirent de véhicules au Maître des arcanes. Lorsque Akhénaton revint de son

17ème voyage avec la lame du futur arcane de l'Étoile, il fut reçu comme un prophète par les Nephilim qui l'avait jusqu'à maintenant servis. Ils se rangèrent immédiatement au mouvement arcanique et se séparèrent d'Akhénaton dont ils se proposèrent de répandre le message à travers le monde entier. C'est ainsi que cet arcane fut le premier créé bien avant que les Bohémiens se furent enfuit de la cour en ruine d'Aketh-aton, la cité solaire d'Akhénaton. Ils décidèrent conjointement avec les premiers membres de l'arcane de la Roue de Fortune d'élaborer un signe de reconnaissance, un glyphe (assez proche dans l'esprit de ceux mis au point par les fils des étoiles survivants). Ce glyphe devint le moyen pour les arcanes nouvellement formés de fabriquer le stellaire, soit la marque de chaque arcane sur le pentacle de son adopté. Enfin, les premiers fidèles de l'Étoile se mirent à considérer très rapidement Akhénaton comme un Invisible Stellaire, soit extraterrestre lui-même, ou tout du moins comme une incarnation d'un messager de l'espace. Le Prince de l'arcane, toujours le même depuis ces temps mythiques, se dit dépositaire du secret cosmique du forgeron arcanique et donc est considéré lui-même comme l'incarnation d'un extraterrestre à l'origine des Nephilim. Dernière pierre à l'édifice de la croyance actuelle de l'arcane 17, la Lame. En effet, celle-ci contiendrait certaines des découvertes les plus fabuleuses faites par Akhénaton sur la vraie nature des Nephilim. Cette lame serait la preuve ultime des quêtes et de la sagesse peu ordinaire de ces Nephilim. Elle indiquerait entre autre, la date exacte du retour des Invisibles stellaires. L'ensemble de ces atouts donna une grande force aux premiers adoptés de l'arcane et ils se lancèrent dans une vaste épopée messianique.

- L'ÉPOPÉE MESSIANIQUE

La deuxième grande période de l'arcane correspond à sa formation et à une fervente activité messianique basée sur les travaux mystiques d'Akhénaton et sur les recherches des Vigies de l'Arcane. Cette période s'étend d'environ -1000 avant JC jusqu'à l'aube du Moyen Age. Comme souvent avec cet arcane, cette période a vu de très nombreux adoptés voyager à travers le monde afin de répandre la vérité de l'Étoile. Partout, quelles que soient les formes ésotériques d'existence choisies par les Nephilim, ceux-ci les reçurent très mal et les renvoyèrent à leur cher message cosmique. Mais les adoptés, épaulés ne perdirent pas courage. Ils décidèrent de s'inspirer en grande partie des expériences du Grand Compromis égyptien et commencèrent par bâtir des royaumes magico-humains dévoués à la mise en valeur des glyphes cosmiques que chaque Kaïm survivants de la période des fils des étoiles avait élaboré dans son refuge. Ces royaumes, appelés des phares cosmiques tiraient leur pouvoir des Kaïm survivant de l'Atlantide. Ceux-ci se laissèrent transformer et travailler magiquement pour nourrir chaque endroit consacré, afin que chaque phare puisse éclairer les espaces infinis où voyagent les Invisibles Stellaires. Il est dit que 12 Phares cosmiques furent construits de -1000 jusqu'à 500 après JC. Bientôt, ils devinrent des points brillants dans la nuit noire des Nephilim condamnés au cycle de la réincarnation. On peut citer parmi les plus célèbres d'entre eux comme le plateau de Nazca et ses pétroglyphes géants, les grottes Dogons et leurs peintures rupestres abstraites, Tombouctou et son étrange schéma urbain et bien sûr l'île de Pâques qui restera comme le symbole le plus frappant de cette épopée messianique. En effet, l'Étoile surestima largement la valeur de son message et surtout la composition de ses forces. Très rapidement, dispersés à travers le monde entier, confrontés à de trop

nombreuses traditions occultes, les adoptés de l'arcane ne surent se réunir, partager et échanger comme leur prédécesseurs. De plus, les arcanes mineurs s'acharnèrent sur ces Nephilim beaucoup trop prophètes et manipulateurs à leur goût. Enfin, les humains eux-mêmes, embrigadés dans les phares cosmiques se rebellèrent devant des Nephilim incapables de faire comprendre la longueur de l'arrivée des sauveurs cosmiques. Il est maintenant établi que l'ensemble des phares s'écroula vers 500 après JC, entraînant par là même la disparition physique des Kaïm, feux des phares cosmiques. Les Vigies réussirent à sauvegarder une partie de cette puissance magique et de ces actes héroïques naquirent les 12 futurs pouvoirs de l'arcane, les 12 étoiles protectrices que l'on peut distinguer sur la lame du tarot traditionnel. Les Vigies devinrent des Nephilim réceptacles et les chefs des douze maisons astrologiques, pouvoirs de l'arcane. Néanmoins, l'épopée messianique se conclua par l'extinction des activités les plus ouvertes de l'arcane et par la réduction massive de ses effectifs. L'arcane devait connaître un autre moment de repli sur soi, période appelée l'algébrique des étoiles.

- L'ALGÉBRIQUE DES ÉTOILES

Cette époque de l'arcane est marquée par sa reconstruction complète après la chute de l'épopée messianique. C'est un renversement complet dans la structure, la méthode et les buts de l'Étoile.

Le prince de l'arcane ainsi que les 12 vigies devant le collapsus majeur de l'arcane décidèrent d'un commun accord qu'ils s'étaient trop longtemps éloignés des enseignements d'Akhénaton et surtout du message cryptique de la Lame. Ils décidèrent donc de changer radicalement la structure de l'arcane ainsi que de se consacrer entièrement à son étude et à son déchiffrement. Ils constituèrent alors l'arcane comme un vaste réseau de Nephilim itinérants, porteurs d'une minuscule partie de la lame, une «copie» bien sûr. Chaque porteur d'une «étoile» de la lame se devait alors de la traduire et de la décoder. Ces pérégrinations du savoir devaient se dérouler entre le 6ème siècle et le 10ème siècle. A la manière des moines et des mathématiciens arabes de cette époque, les adoptés parcouraient les lieux de savoirs, s'éduquant petit à petit aux subtilités de la pensée humaine. C'est ainsi que les adoptés de l'Étoile s'aperçurent que les fils de Prométhée pouvaient se révéler utiles à leurs travaux. De plus, en se rendant d'endroits de sciences en puits du savoir, ils retissèrent des liens étroits avec les Nephilim de la Roue de fortune, longtemps ignorés pendant l'épopée messianique.

Petit à petit, l'arcane se dirigea vers un modèle très fermé, composé de grands mystiques, des moines stellaires, totalement absorbés par leurs recherches et leur compréhension de la Lame et de son message. Mais, d'ésotériques, les recherches devinrent absconses et précieuses. L'algébrique des étoiles se transforma au cours du 11ème siècle et ceci jusqu'au 18ème siècle en une scolastique incompréhensible faite de solipsismes et de syllogismes occultes. Des gloses et des débats sans fin prirent corps au sein de l'arcane lui donnant pour très longtemps la réputation d'être l'arcane le plus difficile et le plus exigeant de tout le codex hormis l'arcane XXI Le Monde. Les adoptés s'enfermaient volontiers dans des discussions stériles qui pouvaient s'étendre à travers plusieurs incarnations, bloquant toute évolution dans les croyances cosmiques de l'arcane. Les Vigies ne furent pas en reste. Elles s'affrontèrent aussi, (rarement physiquement), dans des luttes spirituelles et métaphysiques de très haut

niveau, n'étant plus comprises que par elles seules. Certains adoptés, dégoûtés par tant de luttres scolastiques préférèrent abandonner leur arcane plutôt que de ne jamais trouver l'Agartha. D'autres se complèrent avec délectation dans ces débats sans fin. Un autre décida que l'arcane se fourvoyait complètement et il lui fit faire le Grand Voyage.

- LE GRAND VOYAGE

Il s'agit de la période allant du 18ème siècle jusqu'à aujourd'hui. L'arcane, sous l'impulsion de l'une de ses vigies transmuta une fois de plus et se dota des structures actuelles ainsi que de la plupart de ses pratiques. Ce Nephilim providentiel se fit connaître parmi les humains et la majeure partie des Nephilim sous le nom du Chevalier d'Eon.

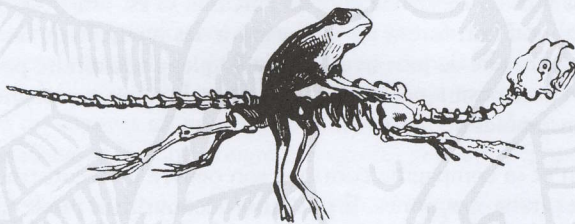
En effet, devant la sclérose de l'arcane et surtout son rétrécissement en terme d'effectifs et d'importance parmi la communauté Nephilim et humaine, une Vigie (certains adoptés pensent qu'elle servit de réceptacle entier pour le prince de l'arcane, voir plus loin) décida de transformer radicalement l'arcane et l'ancre en particulier dans les réalités humaines qu'il est illusoire de vouloir nier. Ce Nephilim courageux et prophète est connu parmi les humains sous le nom de Charles de Beaumont, chevalier d'Eon. Il fut réputé pour servir comme agent secret entre la France et le royaume britannique durant les affrontements entre la monarchie de Louis XVI et même les différents gouvernements révolutionnaires et ceci jusqu'à la dictature impériale de Napoléon. Cet acteur occulte était connu aussi pour ses travestissements nombreux et variés et en particulier en femme, lui donnant une identité sexuelle trouble. Personne ne sut exactement quel fut son sexe, mais nombreux et nombreuses furent ceux qui tombèrent sous son charme. Le Chevalier d'Eon construisit une compagnie de Nephilim adoptés de l'Étoile, convaincus de la transmutation qu'il fallait accomplir pour sortir l'arcane de l'ornière. Ils s'implantèrent habilement parmi les grands des grandes cours européennes et se servirent de leurs connaissances approfondies dans les sciences divinatoires ainsi que dans l'astrologie pour manipuler certains des puissants humains afin de servir les buts de l'arcane. C'est ainsi que les plus belles réussites du chevalier d'Eon furent de permettre à des navigateurs humains comme La Pérouse et son astrolabe de retrouver l'île de Pâques et de rendre possible le réenchâtement d'un Phare cosmique. L'arcane put alors de nouveau toucher du doigt les espaces incommensurables de l'univers.

Le chevalier d'Eon et sa compagnie continua son oeuvre de reconstruction en s'initiant aux pratiques franc-maçonnes. Il put ainsi découvrir un mode initiatique très opératoire et surtout un moyen d'échanger le savoir entre initiés sans pour autant amener une anémie de l'organisation. C'est ainsi qu'il hiérarchisa très fortement l'arcane lui donnant sa forme actuelle. Les Pouvoirs, bien qu'existant depuis très longtemps furent officiellement reconnus et institués comme stade d'initiation dans l'arcane. Enfin, ce Nephilim termina cette incarnation en continuant à mêler activité ésotérique et exotérique. Il devint le conseiller occulte personnel et secret de Napoléon lui-même sous la forme d'une mystérieuse maîtresse, le conduisant en particulier en Égypte afin de réactiver le Phare d'Akhénaton, de le confronter aux Carbonari et de combattre les Illuminés alors en pleine lutte contre les mouvements de l'arcane. Il en profita aussi pour soutirer un vrai trésor de guerre qui sert encore actuellement à l'arcane pour financer ses nombreux programmes de recherches cos-

miques ainsi que ses sectes. Enfin, il se lança dans une série de plans occultes à long terme dont il demanda aux autres Vigies d'observer scrupuleusement le calendrier. En effet, le plus grand acte du chevalier d'Eon aurait été la traduction partielle de la *Lame* donnant avec précision la date du retour de l'Iz. Le chevalier d'Eon détermina ainsi son retour pour la fin du deuxième millénaire. Il prévut alors des plans occultes pour que l'arcane se prépare à cet éventualité.

AUJOURD'HUI, L'ÉPOQUE DES PROPHÉTIES

L'arcane se prépare au retour de l'Iz et au nouveau voyage vers les étoiles. Suivant les plans du chevalier d'Eon, l'Étoile met en marche l'ensemble de ses ressources pour préparer les Nephilim et peut être certains humains à voyager dans l'Iz et dans le Cosmos vers la vraie Agarthā. C'est une période de grande explosion exotérique pour l'arcane qui n'hésite pas à chercher des alliances, même parmi les R + C et à fomenter des plans secrets de manipulation à grande échelle des humains comme la diffusion de la notion d'une colonisation par les extraterrestres de la Terre.



Organisation & Initiation



L'arcane XVII est l'un des arcanes les plus proches de l'humain avec le Bateleur et le Chariot. C'est ainsi que les Nephilim de cet arcane distinguent deux types d'adoption, une adoption pour les Nephilim et une adoption pour les humains et ceci au grand dam de la Justice, du Chariot. Cette deuxième adoption est assez récente et correspond à la volonté expansionniste de l'arcane en cette fin du millénaire.

L'adoption Nephilim

Pour être adopté de cet arcane, il faut réunir plusieurs conditions. La plus importante est surtout de montrer et de manifester d'une manière quelconque un intérêt profond pour tous les phénomènes touchant aux extraterrestres. Les Adoptés de l'arcane passent une partie de leur temps à faire attention à ce type de démonstration et dès qu'ils repèrent un phénomène, ils le testent habilement pour connaître vraiment sa position. De plus, l'arcane fait du prosélytisme intense, certaines classes spectrales n'hésitant pas à organiser des sessions de formation pour permettre aux éventuels candidats de correspondre aux critères de l'adoption. On peut voir que l'arcane cherche à recruter le plus largement possible.

Ensuite, il est nécessaire que le Nephilim possède Astrologie (racine Tradition) à au moins 60 % et Astronomie à au moins 30 % (racine Savoir).

En principe, le Nephilim devait rapporter à l'arcane un objet en provenance de l'espace. Mais ce critère a été depuis peu abandonné par la plupart des recruteurs. En effet, devant la volonté d'extension du nombre d'adoptés, cela pouvait commencer à devenir vraiment préjudiciable à la discrétion relative mais nécessaire de toute organisation Nephilim qui se respecte.

Lorsque le Nephilim est adopté par l'arcane, il doit sacrifier un point de son Ka en échange du tatouage du stellaire au sein de son pentacle. Ce Ka sacrifié est réputé se diriger vers les Éthers et servir d'appel pour les éventuels créatures extraterrestres. Ce sacrifice implique que le tatouage ne peut pas disparaître, contrairement à la plupart des arcanes, si l'Adopté quitte l'Étoile. En effet, le stellaire de l'Étoile permettra à son porteur de pouvoir rejoindre et reconnaître plus rapidement les Invisibles Stellaires, soit les extraterrestres pour employer des termes humains.

L'adoption humaine

L'Étoile, pour être précis, n'adopte pas des humains au sens arcanique majeur, elle les recrute et les utilise à des tâches subalternes. Il peut arriver que quelques fois, lorsqu'un humain se révèle particulièrement sensible au travail arcanique, il lui soit confié des missions à responsabilité et même la direction de certains sous groupes de la hiérarchie. Ainsi, on peut se trouver dans des situations au cours desquelles des Nephilim peuvent se voir donner des ordres ésotériques par des humains.

Le recrutement est laissé entièrement libre au Maître spectral. En général, il recrute des individus complètement persuadés de l'existence des extraterrestres et des ovni et qui possèdent des compétences utiles pour lui et ses buts.

- LA DAME UNIVERS

C'est ainsi qu'est nommé le corps des adoptés de l'arcanique. La Dame Univers est très structurée depuis le chevalier d'Eon et possède trois niveaux de hiérarchie répartis sur 11 classes dites spectrales. Chaque classe est dirigée par un maître spectral, lui-même affilié directement au Prince de l'arcanique. Le maître spectral, à l'identique de la Vigie pour les Pouvoirs de l'arcanique, est un Nephilim de haut niveau, bien avancé sur la voie de l'Agartha. Il a comme avantage de transporter nécessairement une partie des enseignements des fils des étoiles ainsi qu'une partie des Phares cosmiques. Il doit avoir connu nécessairement un de ces moments de l'histoire de l'arcanique.

Les 7 classes spectrales visibles

Ce sont les 7 classes les moins ésotériques de l'arcanique. Elles reçoivent en leur sein, les Nephilim les moins impliqués dans les affaires de l'arcanique et même certaines d'entre elles peuvent recevoir des humains.

Les classes spectrales s'appuient toutes sur des relais humains qui facilitent et accroissent leur capacité à faire avancer et évoluer leurs propres travaux.

Les trois premières classes forment le premier niveau hiérarchique de l'arcanique, puis viennent les quatre classes spectrales supérieures pour déboucher enfin sur les quatre dernières classes spectrales, celles qui ouvrent la voie aux Pouvoirs de l'arcanique, les Maisons astrologiques, et aux Vigies.

le rouge spectral

Cette première classe est chargée des recherches dans le passé de la Terre. Ce sont surtout des historiens, des archéologues et des ethnologues qui sont utiles à ce niveau de l'arcanique.

L'arcanique s'appuie sur une société savante mondiale, une sorte de club privé d'archéologues qui lui permet d'être au courant de ce qui se passe dans le monde des recherches archéologiques et paléontologiques humaines. Cette première classe possède de nombreux «adoptés» humains.

l'orange spectral

Cette classe est spécialisée dans les recherches ufologiques, que celles-ci concernent à la fois les phénomènes ovni sur la Terre ou les théories sur l'existence d'une éventuelle vie extraterrestre. On compte parmi ses rangs des charlatans, des journalistes au chômage, des xénobiologistes.

Cette classe s'aide d'un journal consacré aux Ovni.

le jaune spectral

Cette classe est spécialisée dans les recherches scientifiques consacrées entièrement à l'existence d'une vie extraterrestre. Elle est particulièrement utile car elle permet à l'arcane de mesurer avec des appareils très coûteux (en dehors de ses capacités financières) l'éventuelle arrivée de l'Iz en direction de la Terre.

Le jaune spectral a noyauté de manière importante ce qui reste du programme SETI, allant même jusqu'à faire financer des films comme instrument de propagande pour un tel programme. Le programme SETI est un ancien programme de la NASA chargé «d'écouter» les bruits de l'univers afin d'y détecter «par chance» un éventuel message extraterrestre. Les scientifiques utilisaient pour ceci d'énormes radiotélescopes. Mais, à cause de manipulations effectuées par les Templiers, le programme SETI fut interrompu. C'est là un des échecs les plus importants de l'arcane.

l'or spectral

Ce sont les recherches ésotériques, mystiques et philosophiques sur les Invisibles stellaires.

La classe utilise un cercle ésotérique mondial, une société secrète mais à la dimension de la planète, d'occultistes, communiquant par un intranet entièrement dédié à leur recherche.

le blanc spectral

Cette classe est très importante car c'est elle qui a en charge la propagation de la doctrine de l'Étoile parmi les humains en général. Ce sont eux en particulier qui financent les programmes médiatiques consacrés aux différents phénomènes paranormaux qui déferlent sur les écrans petits et grands des humains.

Elle s'appuie sur les réhalites, une secte dédiée au retour des extraterrestres.

le bleu spectral

Cette classe est un raffinement de la précédente. Elle est chargée de la propagation de la doctrine parmi les pouvoirs humains et les symboliques humaines. Son influence doit être plus subtile mais plus efficace. Elle est l'héritière directe des pratiques du

Chevalier d'Eon. C'est en particulier elle qui met au point les plans de divination et d'astrologie afin de manipuler les grands de ce monde.

l'indigo spectral

Cette classe s'occupe de la propagation de la doctrine parmi les Nephilim et les autres arcanes majeurs. C'est sûrement la classe la plus difficile de l'ensemble de la structure de l'arcane. Il est beaucoup plus compliqué de convaincre un chercheur en sagesse comme un Nephilim qu'un chef de gouvernement écrasé sous le poids de ses responsabilités.

Les 4 classes spectrales invisibles

Peu de choses sont connues sur les quatre classes invisibles. Elles sont des stades préparatoires qui ouvrent aux maisons astrologiques. Elles enseignent la vérité aux Nephilim suffisamment fous pour se risquer dans ce type de mystique. Les Nephilim qui s'embarquent pour ce voyage cosmique deviennent en général à l'identique de moines zen, développant une très forte spiritualité afin de tenter de toucher le cosmos avec leur pentacle.

Les quêteurs de l'Oeuf cosmique

Ils sont chargés de retrouver les traces de l'oeuf cosmique d'où naquit l'ensemble des Nephilim. C'est une sorte d'immense stase avant l'heure qui retrouvée permettrait à tous les Nephilim de se libérer du cercle infernal des réincarnations et des stases. Cela serait la première étape vers l'Iz.

Les Voors

Il s'agit pour cette classe de préparer la mutation des Nephilim en voors, soit de retrouver la vraie forme des Nephilim, leur véritable apparence d'êtres cosmiques capables de chevaucher l'Iz.

Les fils de l'Iz

Il s'agit de l'étude de l'Iz et de son arrivée sur la Terre. Les Nephilim de cette classe passent leur temps et leur énergie à chercher tous les moyens pour attirer l'Iz et surtout pour permettre aux Nephilim de s'y transporter.

Les enfants des Veilleurs

Il s'agit d'étudier dans cette classe les mystères cosmiques les plus élevés et de ne faire qu'un avec les énergies infinies qui animent le cosmos. Ce sont les plus mystiques de tous les Nephilim de l'arcane.

- LES POUVOIRS : LES MAISONS ASTROLOGIQUES

Chaque pouvoir est organisé selon une maison astrologique. Ces Maisons sont des aspects des énergies très fortes qui traversent le cosmos et que les adoptés de l'Arcane pensent avoir mis à jour après plusieurs millénaires d'étude et de méditation cosmique. Chaque Maison s'organise autour d'une Vigie, Nephilim particulièrement développé et proche de l'Agartha, figure emblématique, chargée de canaliser les énergies cosmiques en son pentacle et son corps mystique. Il est une sorte de gourou, ayant atteint une extase mystique et l'enseignant à ses suivants totalement dévoués à son service. Ces Nephilim sont des êtres très puissants presque de l'équivalent du Lion Vert et sont les Parangons des énergies cosmiques en jeu dans l'arrivée de l'Iz. Il est certain qu'ils joueront un rôle majeur dans l'Apocalypse et ils s'y préparent activement.

Chacune des Vigies se veut l'incarnation et le réceptacle des énergies cosmiques censées provenir de l'Iz et transportant les Invisibles stellaires. Elles sont ainsi les manifestations les plus crues des Humeurs Nephilim.

Les Maisons ont pour but de préparer l'arrivée de l'Iz et surtout le départ des Nephilim pour l'Iz. Leurs membres sont des vrais ascètes de la mystique générale de l'Étoile et se dévouent entièrement à leur tâche de Vigie et de guides pour tout d'abord les Nephilim adoptés, puis les autres adoptés des autres arcanes, puis pour les Nephilim orphelin et enfin pour les humains les plus aptes à chevaucher l'Iz. Chacune des Maisons a en charge (c'est à dire en surveillance et en protection, agissant comme des guides secrets) au moins un arcane, généralement deux. Cela implique que les Nephilim Initiés de ces pouvoirs possèdent souvent des renseignements importants sur les arcanes pris en charge par ces pouvoirs.

Chaque Maison répond à un raffinement de la mystique générale de l'Arcane. Les enseignements sont si cryptiques qu'il est impossible ici de les détailler. Seules les intonations de chaque Maison sont connues. Ces intonations indiquent la nature générale de l'énergie cosmique que devra maîtriser chacun des pouvoirs lors de l'arrivée de l'Iz.

Il arrive souvent que les Vigies des Maisons se trouvent dans des Akashas très éloignés (parmi les Écumes akashiques) afin de tisser les liens avec les énergies cosmiques.

Les 12 maisons astrologiques : les noms des maisons astrologiques sont les noms symboliques portées par la vigie de chacune des Maisons. Ces noms indiquent aussi la nature de la Vigie ainsi que son apparence. Certains Nephilim de la Papesse estiment que ces noms sont en quelque sorte des métamorphes agarthiens de chacune des Vigies.

la maison du Couronné

C'est la maison de la royauté céleste, du gouvernement de l'occultisme, de l'équilibre de la puissance. Cette maison a en charge l'arcane XXI Le Monde.

la maison du Pied-bot

Cette maison est celle de la claudication sur le chemin de la vie. Elle indique la difficulté et les erreurs continuelles ainsi que les frustrations. Cette maison a en charge l'arcane XV le Diable et l'arcane XVIII La Lune.

la maison du Cyclope

C'est le chemin de la domination et de la colère. L'Oeil unique regarde et transperce dans son pouvoir. Cette maison a en charge l'arcane III l'Impératrice et l'arcane IV l'Empereur.

la maison du Voleur de feu

Cette maison abrite le voleur de feu. C'est à dire celui qui dérobe la connaissance pour la porter aux autres. Il est le porteur de lumière. Cette maison s'occupe de l'arcane O le Mat et de l'arcane I le Bateleur.

la maison du Démembré

C'est la maison du sacrifié, du pécheur s'arrachant une partie de lui même pour sauver le monde. Cette Maison s'occupe de l'arcane IX l'Ermite et de l'arcane XX le Jugement.

la maison de la Mater

Calme, l'habitante de cette maison est accueillante mais sévère. Il faut obéir à la matrone procréatrice et mère de la Terre. Elle est le réservoir et la nourricière. Cette Maison s'occupe de l'arcane V Le Pape et de l'arcane XIV La Tempérance.

la maison de l'Archer

C'est la maison de tous les talents, la Vigie est orgueilleuse mais douée. Elle est enclin à se disperser. Cette maison s'occupe de l'arcane VII Le Chariot et de l'arcane XIX Le Soleil.

la maison noire

C'est la maison sinistrée, vide et sans habitants visibles. Elle est signe de malheur, de désespoir et de mort. Elle a la charge de l'arcane XIII La Mort.

la maison de la Chasserresse

Ceux qui logent dans cette maison sont impitoyables, sévères mais justes. Ils ne pardonnent jamais et savent diriger la colère afin d'en faire une arme salvatrice. Cette maison s'occupe de l'arcane II La Papesse et de l'arcane XVI La Maison-Dieu.

la maison de l'Eponyme

Sage, la Vigie de cette demeure est de bon conseil. Utile, soigné, elle guide sur les chemins de l'espace. Cette maison s'occupe de l'arcane X La Roue de fortune et l'arcane XVII L'Étoile.

la maison du Porte-glaive

La violence froide de sa Vigie fait froid dans le dos comme le métal d'une épée. Courageux et brutal, il aime la guerre et la destruction, surtout quand il faut punir. Cette maison s'occupe de l'arcane VIII La Justice et de l'arcane XI La Force.

la maison du Lotophage

C'est la maison des perdus sur les sentiers de la vie cosmique. La douzième maison est celle de l'oubli et du vagabondage. Cette maison a en charge l'arcane VI L'Amoureux et l'arcane XII Le Pendu.





Pratiques



Depuis maintenant moins d'un siècle (soit après le basculement des champs magiques provoqué par la guerre entre les R + C et les Templiers), l'arcane a mis au point plusieurs pratiques qui servent ses intérêts.

La Propagande cosmique

Sûr de ses dogmes, l'arcane est entré dans une phase de prosélytisme à tout crin. Il a donc constitué une partie de sa structure en de vrais bureaux d'agit-prop ésotériques qui passent leur temps à envoyer des messages concernant l'existence des extraterrestres à toutes les factions de la guerre secrète. Ceci a pour don d'exaspérer bon nombre de Nephilim orphelins et surtout bon nombre d'humains qui pensent à une intoxication de grande envergure (en particulier des humains bien renseignés et situés dans les hautes sphères des pouvoirs matériels humains soient les États, les ONG et les transnationales). De plus, cette propagande trouve un écho important à la fois parmi les humains et parmi les Nephilim. Ceci commence tout juste à inquiéter certains arcane jaloux de leurs prérogatives et de leurs fidèles. Les membres de cet arcane, jusqu'ici considérés comme des mystiques perdus pour la cause ne commenceraient-ils pas à prendre trop d'importance dans la vie ésotérique des Nephilim ?

Cette propagande cosmique peut prendre toutes les formes, des journaux, des émissions médiatiques sponsorisées secrètement, des groupes d'influence, des événements organisés, une littérature para-scientifique et para-ésotérique soigneusement publiée et marketée.

La manipulation des humains

Depuis le chevalier d'Eon, l'arcane ne possède plus aucun scrupule, plus aucune peur à manipuler les humains. Ils sont considérés comme des pions dans l'avènement de l'Iz et même pour certains d'entre eux comme des potentialités magiques dont le Kasoleil pourra intéresser les énergies cosmiques. Il faut donc cultiver les rapports avec ces étranges êtres, capables d'envisager le cosmos sous l'oeil froid de la science mais tout en utilisant des mots et des signes très compliqués de la physique quantique ou bien de l'astrophysique derrière lesquels se cachent la poésie et la mystique de l'arcane lui-même.

Astronomie

De nombreux Nephilim adoptés de cet arcane sont d'excellents astronomes et sont très proches des milieux humains ayant un quelconque rapport avec l'astronomie dans son ensemble. Il est très courant que ces Nephilim forment des sortes de cercles internes à l'arcane, en dehors de toute structure et qu'ils discutent avec passion des derniers développements astrophysiques chez les humains. Certains Nephilim adoptés ont même poussé le vice jusqu'à penser que cette connaissance pointue des lois physiques pouvait remplacer la quête de la sagesse de l'Agartha. Pour eux, les équations, les expressions étranges et belles d'un point de vue surréaliste comme cordes cosmiques, trous noirs, hypercube, fontaine blanche, rides de l'espace-temps, gravi-

trons etc. sont des morceaux de la sagesse cosmique dont se réclament les adoptés de l'arcane en général. Pour ces Nephilim, il faut donc tisser des liens particulièrement étroits avec les humains les plus avancés sur cette voie de recherche et ne pas hésiter à se mêler complètement à la communauté scientifique.

C'est ainsi que plusieurs observatoires et laboratoires de recherche sont des repaires de Nephilim adoptés de l'arcane (ce qui expliquer à contrario les comportements quelquefois étranges de certains astrophysiciens très compétents).

L'astrologie et la divination cosmique

Parallèlement aux recherches physiques, l'arcane ne s'est jamais départi de l'astrologie et de la pratique de la divination. Depuis le début, soit depuis les fils des étoiles, les Nephilim soutenant la thèse de l'origine extraterrestre ont toujours pratiqué l'astrologie et la divination, mêlant très souvent les deux. Ils ont été ainsi les premiers formalistes de ces pratiques, les donnant par la même occasion aux humains durant les Grands Compromis. De nombreux Nephilim adoptés et initiés des pouvoirs essayent de pratiquer une astrologie divinatoire poussée, se donnant des aptitudes de prophètes. Aucune vérification n'a pu être faite de la véracité de ces pratiques, en particulier par les adoptés de la Papesse. Seuls les adoptés de la Roue de fortune soutiennent que ces prophéties se réalisent. Ces prophéties ne se cantonnent pas seulement à la prévision des champs magiques qui, elle, est considérée comme quasi mécanique par les adoptés de l'Étoile mais s'occupent de sujets très variés pouvant aussi bien toucher les Nephilim que les humains. Ces pratiques divinatoires rendent particulièrement opérant les Nephilim de l'Étoile parmi les cercles de pouvoir humain crédules et soumis à la volonté des astres.

La pratique de la Divination stellaire peut prendre de très nombres formes. La plus connue est celle dite des poussières élémentaires. Le Nephilim a sacrifié une petite partie de son pentacle (en terme de règles, un point de chacun de ses Ka-éléments) qu'il enchante avec un sort de Magie de second cercle approprié (donné par l'arcane). Son Ka-élément est alors transformé en cinq poussières élémentaires. Il fixe la poussière dans une fiole en verre, sur laquelle il a tracé les grands symboles du thème dont il cherche à percevoir le futur. Puis il souffle dans le flacon et en fonction de l'endroit où se fixent les particules de poussières élémentaires, il peut ainsi imaginer le futur.

Les flèches prophétiques

L'arcane a pratiqué de tout temps les prophéties et les prophètes parmi ses membres sont particulièrement entourés et écoutés (contrairement au dicton de la sagesse populaire humaine). De grandes prophéties ont été établies à travers les siècles et servent souvent à l'établissement des recherches menées par l'arcane. Ces prophéties sont aussi devenues des dogmes qu'il est impossible de changer ou bien de modifier. Certains adoptés vont même jusqu'à rendre un culte utilisant des rites très précis à ces prophéties, les divinisant presque comme les manifestations mystiques des Invisibles Stellaires, comme les idées rayonnantes des étoiles qui gouvernent en fin de compte le destin des Nephilim.

L'Oeuf cosmique

Il existe une stase unique, un immense oeuf cosmique d'où sont sortis tous les pentacles des Nephilim. Cet oeuf originel fut le contenant que les Invisibles Stellaires utilisèrent afin d'incarner les Nephilim sur la Terre lors du premier passage de l'Iz.

Mais cet oeuf éclata en quelques morceaux, des éclats qui essaimèrent à travers le monde entier, se fichant dans les champs magiques tels des écharde. Depuis, il est nécessaire de les retrouver afin de reconstituer ce premier oeuf. En effet, les adoptés de l'Étoile sont persuadés qu'en réussissant cette quête, ils mettraient fin à tout jamais au cycle infernal de la mise en stase. En effet, l'oeuf cosmique remplacerait la stase rendue nécessaire depuis la chute de l'Atlantide.

Le retour de l'Iz

Il est certain que l'Iz reviendra traverser le système stellaire et avec lui viendront les Invisibles Stellaires qui reconnaîtront leurs fils perdus et les ramèneront dans l'arche cosmique que constitue l'Iz. Le voyage cosmique pourra alors reprendre et les Nephilim connaîtront vraiment l'Agartha, la pleine jouissance de la transmigration cosmique, de l'être-un avec la Création. Ils pourront alors devenir des Veilleurs, des êtres cosmiques d'une puissance absolue dédiés au bien être de la Création et au développement de la vie et de la conscience dans toutes les galaxies.

Mais auparavant, les Nephilim devront se préparer à ce voyage cosmique infini. Ils devront devenir des Voors, des créatures capables d'embrasser à nouveau les dimensions incommensurables de l'Iz et des Invisibles Stellaires. Dans cette partie de la prophétie, les Nephilim de l'Étoile se considèrent comme des larves qui doivent devenir chrysalides afin de se transformer en Voors. L'arcane prépare à cette mutation, les autres Nephilim adoptés seront plus facilement «convertibles» grâce au stellaire. En revanche, les autres devront modifier profondément leur quête de l'Agartha ou bien rester prisonniers à jamais des champs magiques de la Terre, condamnés à errer éternellement, séparés à tout jamais du vrai paradis, du seul salut ésotérique.

La venue de l'Iz se fera mais ne sera pas. En effet, ce n'est pas un événement spontané, irréversible et programmé. Il faut fabriquer le retour de l'Iz, faire en sorte que les Invisibles Stellaires tournent à nouveau leur formidable attention vers la Terre et ses habitants. Il faut donc construire les appels, les messages. Il faut gagner la guerre contre tous les acteurs occultes mais aussi exotériques qui veulent (en toute conscience ou bien inconsciemment) stopper le retour de l'Iz. Ainsi, dans cette prophétie centrale de l'arcane, il y a une part importante pour une description d'une guerre qui s'étendrait sur 300 ans entre tous les êtres vivants et magiques de la Terre dont le résultat serait la formation des Voors et la mutation profonde des humains afin qu'ils puissent prendre en main le destin des champs magiques du soleil. Les principaux leaders de ce retour seront les 12 vigies des 12 pouvoirs de l'arcane qui seront alors comme un panthéon transfiguré des Nephilim prêts à accueillir les messagers de l'espace cosmique.

La mort de l'Eth

Les guerres vooriques se concluront par la mort de l'Eth et la fin du projet R + C. C'est durant ce combat final entre les Voors et l'Eth que le destin entrelacé des Nephilim de l'Étoile et des R + C se dénouera. La prophétie établit clairement que l'Eth doit mourir pour que l'Iz puisse embarquer en son sein le stade Voor des Nephilim.

La grande migration

La prophétie ultime de l'arcane de l'Étoile. Elle raconte comment les Nephilim devenus des voors rejoignent l'Iz, le courant cosmique et comment après être redevenus des Invisibles Stellaires, ils parcourront le cosmos à la recherche de nouveaux mondes à ensementer de sagesse et de visions ésotériques et à mener vers d'autres horizons cosmiques.

Demeures philosophales

Les champs des étoiles



a seule vraie demeure philosophale de l'arcane se trouve dans les Causses du Rouerge au sud de Rodez, près du Larzac. L'arcane a depuis la chute du Temple au 14ème acquis un vaste terrain sur lequel, elle a construit tout un ensemble souterrain, véritable ville occulte et cachée des yeux humains. Les adoptés et les initiés peuvent y trouver un refuge très sûr, ainsi qu'une vaste bibliothèque, musée de preuves archéologiques de la présence des extraterrestres. Les Pouvoirs y ont construit des salles spéciales de méditation,

chacune servant à l'élaboration de la figure stellaire se rapportant au pouvoir. Rappelons que ces figures doivent servir de guides lors de la Grande Migration des Nephilim. Cette ville souterraine a toujours possédé son pendant extérieur, la plupart du temps très proche des actions de l'arcane durant ses plans. Aujourd'hui, l'arcane a installé à l'extérieur sur les Causses, le campement majeur de la secte des réhalites ainsi que de nombreuses bâtisses en préfabriqué servant d'écoles, d'observatoires et d'administrations pour la secte et ses fidèles. Ce camp, un temps menacé par l'extension du terrain militaire du Larzac a réussi à passer au travers des mailles du filet étatique du pouvoir central. Il est très bien gardé, à la fois par des humains, des Nephilim et des créatures magiques. L'endroit a acquis la réputation d'être particulièrement hanté et les habitants de la région ne veulent pas y mettre les pieds accusant à la fois les écolos, l'armée, les hippies des nuisances que peuvent produire ce camp. Parallèlement, les autorités publiques surveillent attentivement le camp, à la recherche de la moindre preuve pouvant faire tomber ce qu'ils considèrent comme une secte néfaste à la sécurité publique. De manière occulte, cette surveillance est la volonté d'un synarque haut placé qui souhaite démanteler le centre de pouvoir de l'arcane. Mais, il est loin de se douter de l'existence d'une ville souterraine creusée à même la roche calcaire des Causses.

De manière identique, les Templiers, alertés par un espion au sein de la Synarchie ont rouvert pratiquement au plein jour la vieille commanderie de la Couvertoirade, le village templier servant jusqu'à maintenant de siège à l'obédience de l'OSMTH (Ordinis Supremi Militaris Templi Hierosolymati). Les Templiers pensent ainsi utiliser cette très vieille obédience avec des éléments les plus actifs du second degré afin de préparer in vivo le fonctionnement exotérique du futur Temple après la résurgence du Grand Plan.

Figures

- LE PRINCE DE L'ARCANES

C'est l'énigme de l'arcane. Certains adoptés de très haut niveau affirment que le Prince arcanique n'est autre qu'un Voor, une de ces entités cosmiques entièrement reconstituée, dotée de pouvoirs extraordinaires, dépassant de loin les pouvoirs des Nephilim agarthiens. Le prince pourrait alors prendre plusieurs formes et plusieurs esprits et en particulier celui des Vigies qui ne constitueraient alors que le réceptacle des intentions et des désirs du Voor. Celui-ci, aidé par le réenchantement des glyphes des Phares cosmiques ferait en sorte de prévenir les autres Nephilim du retour de l'Iz et donc de la nécessité de se préparer au Grand Voyage. Il est certain que personne ne peut se prévaloir d'avoir rencontré directement le Prince arcanique. Les Vigies n'en parlent que très rarement et lorsque c'est le cas, elles murmurent les volontés du Prince comme si elles étaient sous l'emprise d'un pouvoir infini.

REHAL

(Arakanas est son vrai nom de Nephilim)
Nephilim de l'air (Ange)
Prophète et guru

Ka 38 • Terre 8 • Feu 30 • Lune 15 • Air 38 • Eau 23

FOR 17 • CONS 11 • DEX 21 • INT 26 • CHA 17

Métamorphe : Ange

Cheveux dorés : 8 Mains blanches : 8
Peau emplumée : 8 Odeur de miel : 7
Voix mélodieuse : 7

SCIENCES OCCULTES

Basse Magie 90 % • Haute Magie 80 % • Grand Secret 16 %
Sceaux 90 % • Pentacles 90 % • Clés 80 % • Œuvre au noir 37 %

Simulacre JEAN ASTOIN, DIT RÉHAL

Profession : Gourou (anciennement, professeur
de musique)

Sexe masculin • âge 48 ans • Niv Soc 18
Educ 19 • Proches 2

Compétences : Placé devant la barre : pourcentage des compétences
Nephilim, après la barre : pourcentage des compétences du simulacre.
Géographie/80 %, Histoire/86 %, Humanité/68 %, Mythes et
légendes/55 %, S'informer 75 %/78 %, Sciences de l'Homme/47 %, Astronomie 80 %, Informatique 40 % Vigilance 70 %, Empathie 50 %, Littérature 95 %, Alchimie 30 %, Analogie 40 %, Astrologie 90 %, Cryptographie 45 %, Esotérisme 60 %, Histoire invisible 40 %, Kabbale 30 %, Magie 90 %, Mystères 56 %, Parapsychologie 37 %, Templiers 58 %, Latin 90 %, Grec ancien 90 %

Ce Nephilim est l'un des représentants les plus émérites des Initiés jouant à fond les enseignements du chevalier d'Eon. Il est en effet mêlé pleinement aux affaires humaines puisqu'il est devenu, grâce à son grand charisme, le gourou d'une importante secte humaine appelée les Réhalites. Cette secte, servant d'écran à de nombreuses activités cachées de l'arcane l'Étoile enseigne à ses membres que les extra-terrestres vont bientôt revenir sur terre pour chercher parmi les humains les leurs longtemps abandonnés afin de les ramener dans leur monde d'origine, véritable paradis physique et spirituel. Il est clair que ce type d'enseignement est un décalque à peine déguisé des théories de l'arcane et cela montre jusqu'à quel point l'Étoile est prête à se diriger afin d'obtenir un maximum d'audience et de soutien. Au sein de cette secte, les pratiques avec les humains se veulent les plus souples possibles et la musique a été instaurée langage universel, seul potentiellement compréhensible par les Extraterrestres. En vérité, l'arcane se sert de ces pratiques pour tester des harmoniques élémentaires qui pourraient soutenir les premières structures magiques d'un pont stellaire en direction des étoiles et de l'Iz, une sorte de ponton vers la Nef du Grand Voyage.

SORTAKOS LE PROPHÈTE

Cet adopté constitue un Initié de l'arcane l'Étoile type pouvant servir d'informateur et surtout de guide mystérieux pour les Pj. C'est un Nephilim manipulateur, toujours enclin à marchander ses renseignements contre une action qui irait dans le sens de son arcane. Conspirateur dans l'âme, il profite du grand charisme de son simulacre pour monter des plans dans les plans et des manigances à caractère international. C'est aussi un phénix ambitieux qui cherche la première occasion pour bien se faire voir auprès de son Arcane. Il piste donc les Nephilim qu'il croise lors de leurs demandes pour trouver la quête ésotérique qui lui semblera «porteuse». Il n'hésitera pas alors à ne pas donner les bonnes informations aux demandeurs pour ensuite poursuivre seul la quête.

SORTAKOS LE PROPHÈTE

Phénix, Initié de la maison astrologique de l'Eponyme

Ka 24 • Terre 14 • Feu 24 • Lune 10 • Air 19 • Eau 5

FOR 24 • CONS 16 • DEX 7 • INT 18 • CHA 15

Métamorphe : Phénix

Yeux rouges : 18 Ongles noirs et pointus : 0

Peau rouge : 0 Odeur de soufre : 0

Voix grondante : 6

SCIENCES OCCULTES

Basse Magie 90 % • Haute Magie 45 % • Sceaux 90 %
Pentacles 10 % • Œuvre au noir 90 % • Œuvre au blanc 90 %
Grand œuvre 15 %

Simulacre : RISA COHEN-N'GUYEN

Profession : astrophysicienne

Sexe Féminin • âge 37 ans

Niv Soc 13 • Educ 20

Proches 15

Compétences : Placé devant la barre : pourcentage des compétences Nephilim, après la barre : pourcentage des compétences du simulacre.

Athlétisme/65 %, Équitation/70 %, Escrime/70 %, Droit/50 %, S'informer/70 %, Débrouillardise/45 %, Comédie/50 %, Littérature 30 %, Astronomie/70 %, Informatique/50 %, Mathématiques/60 %, Physique/chimie/70 %, Sciences naturelles/50 %, Baratin/65 %, Éloquence 75 %, Alchimie 90 %, Astrologie 70 %, Mystères 65 %, Synarchie 65 %, Théologie 70 %

SATURNAR

Contact type de l'Étoile, ce Nephilim jovial (qui aime rappeler qu'il a participé aux saturnales les plus débridées à Rome) est un jouisseur de la Divination. Sa passion et sa patience sont communicatives et il offre tout le contraire du Nephilim perdu dans les étoiles. Son simulacre, un peintre figuratiste relativement connu lui permet de rencontrer de nombreux humains qu'il peut influencer par ses divinations très impressionnantes. Le rêve de ce Nephilim serait de participer à la construction de la rampe énergétique qui permettrait à tous les Nephilim de quitter la Terre pour le Grand Voyage cosmique. Il cherche des compagnons ésotériques dignes de confiance, prêts à s'engager avec lui dans la voie de la dématérialisation de l'existence Nephilim.

Enfin, on peut rajouter que ce satyre aime pratiquer le sexe avec des partenaires humains ou Nephilim de sexe opposé à son simulacre. En effet, il procède à des divinations très étranges durant lesquelles il voit l'avenir pendant l'extase. Ces cérémonies ont généralement lieu devant un public soigneusement choisi.

SATURNAR

Satyre adopté de l'Étoile

Ka 22 • Terre 22 • Feu 18 • Lune 13 • Air 4 • Eau 9

FOR 17 • CONS 21 • DEX 12 • INT 13 • CHA 17

Métamorphe : Satyre

Cornes 10 Trois doigts 5

Peau Poilues 6 Odeur de Musc 1

Voix basse 0

SCIENCES OCCULTES

Basse Magie 65 % • Sceaux 90 % • Pentacles 40 %
Œuvre au noir 75 %

Simulacre ARNOLD DE FROISSART

Profession : Peintre

Sexe masculin • âge 55 ans

Niv Soc 12 • Educ 15

Proches 5

Compétences : Placé devant la barre : pourcentage des compétences Nephilim, après la barre : pourcentage des compétences du simulacre.

Escalade/50 %, Nager/50 %, Droit/30 %, Histoire 60 %, Humanités 55 %, Géographie 67 %, S'informer 65 %, Astrologie 80 %, Ésotérisme 40 %, Peinture 70 %, Sculpture 50 %, Musique 40 %, Baratin 70 %, Politiques/50 %, Histoire invisible 65 %, Religion catholique 65 %, musulmane 65 %, juive 70 %, grecque antique 60 %, Théologie 70 %



Intrigues



'une manière générale, l'ensemble de l'arcane se prépare au retour de l'Iz et donc aux énormes bouleversements que cela entraînera. Cet arcane est depuis peu (soit cinq ans environ) devenu l'un des plus actifs dans le monde entier, entraînant ses membres dans de nombreux complots, accords et manipulations. L'arcane est une intrigue en soi.

- LES SATURNIENS

Il existe au sein même de l'arcane des adoptés qui souhaitent accélérer la marche vers l'Iz. Ces intrigueurs se sont regroupés sous le nom des saturniens, véritable société secrète, courant alternatif à l'intérieur de l'arcane. En effet, ils ont élaboré leur propre théorie historique en cherchant des traces de l'existence des Invisibles Stellaires. En effet, pour eux, il y a eu un premier passage de l'Iz, il y a de cela 20 000 ans, traversant de part en part le système solaire, lui donnant sa configuration magique telle que les Nephilim la connaissent actuellement. Les Voors se métamorphosèrent en Nephilim qui cherchèrent alors à s'emparer de l'humanité et de sa capacité potentielle à manier les champs magiques du soleil. Ils élevèrent donc l'Atlantide pour y conditionner les humains afin d'en faire un tremplin vers l'Iz. Mais, ils ne purent contrôler les énergies en jeu et l'ensemble du projet s'effondra condamnant les Nephilim au destin qu'on leur connaît. Les Sauriens manipulateurs des énergies de la lune noire n'auraient jamais existé, les Selenim ne sont qu'une aberration, une transformation de certains voors s'étant mal adaptés à la Terre. Ils seraient en quelque sorte des mutations ratées de voors. En revanche, la météorite d'orichalque constitue pour ces saturniens un événement majeur que d'ailleurs l'arcane dans son ensemble a trop tendance à négliger.

- LE PLAN «LA VÉRITÉ EST AILLEURS»

Ce plan constitue peut être l'un des paris les plus osés de l'arcane. En effet, il s'agit de fabriquer une alliance au plus haut avec les plus mystérieux des arcane mineurs, les R + C. C'est presque un arcane corrompu que l'on trouve dans cette intrigue, jouet potentiel des R + C. Ce plan est particulièrement sujet au regard inquisiteur de la Justice et de la Maison-Dieu.

Relations

La fidèle alliée : l'arcane X la Roue de Fortune



Akhénaton a clairement disposé entre les deux arcanes des ponts analogiques et occultes. Les adoptés des deux arcanes parlent entre eux de l'eau spirituelle des étoiles apportant la force de tourner à la roue de fortune de la lame de l'arcane X. Dame-univers serait le symbole du cosmos, du tout énergétique, du contenant cosmique des éthers. C'est autour de ces réflexions primordiales que les deux premiers princes ont inventé le stellaire. En effet, il était crucial de ne pas perdre les enseignements d'Akhénaton et surtout de permettre aux premiers adoptés de se retrouver dans la nuit sombre de l'avenir. Enfin, le stellaire se voulait la marque, l'affiliation du pentacle aux forces cosmiques régissant les champs magiques, une forme de reconnaissance cachée des opinions de l'Étoile. Peut-être que chaque adopté porte en lui une marque le soumettant potentiellement aux soi-disant Invisibles Supérieurs. Lorsque des adoptés sont interrogés sur cette hypothèse, ils préfèrent nier le plus souvent. Certains parlent alors de la chance de posséder un tel signe magique. En effet, ce stellaire se révélera être le moteur du vaisseau cosmique individuel que chaque Nephilim devra construire lorsque l'Iz pénétrera dans le système solaire.

Depuis les origines, les deux arcanes ont travaillé main dans la main sur de très nombreux plans occultes. Plus encore, les adoptés des deux arcanes ont réussi à construire une vraie raison d'échange et d'entraide entre les deux arcanes. Il est ainsi possible de voir des Nephilim porter au sein de leur pentacle les deux stellaires, ce qui est très rare dans le monde Nephilim.

Les arcanes en général

Les frères adoptés regardent d'une manière plutôt bienveillante les adoptés de cet arcane. Au pire, leur attitude est neutre. D'une manière générale, ils considèrent les adoptés de l'Étoile comme des doux dingues, la tête perdue dans les étoiles, poursuivant une chimère au sens humain du terme. Au contraire de certains adoptés du Mat ou bien du Bateleur, les membres de l'Étoile ne causent pas en apparence de dégâts à la communauté Nephilim en général. Certains Nephilim ne sont pas loin de penser que cet arcane pourrait être le meilleur exemple d'une religion spécifiquement Nephilim. Il y a des prophètes, des textes sacrés, des messies et des disciples, un dogme « métaphysique » reconstruisant et expliquant à nouveau le pourquoi du comment de la présence Nephilim sur la Terre, des croyants et des fidèles, une exégèse des actions occultes et même une eschatologie générale proposant un monde meilleur pour les fidèles.

Pourtant parmi les arcanes, certains s'interrogent et s'inquiètent.

Les interrogations de la Justice

La Justice estime que l'Étoile prend un mauvais chemin depuis une cinquantaine d'année et voit d'un très mauvais oeil la construction des plans actuels de l'Étoile (voir les Intrigues). Pour la Justice, les humains sont mêlés de beaucoup trop près à des agissements occultes de haut niveau. Certaines expérimentations de l'Étoile pourraient s'apparenter à des loufoqueries d'un Bateleur ou d'un Mat. Le Trône inquisitoire de la Justice s'est promis d'ouvrir à nouveau ses archives et de se lancer sur les traces des membres les plus actifs de l'Arcane.

Les méfiances du Pape et de la Papesse

Seuls deux arcanes émettent des doutes sur les agissements de l'Étoile.

Le Pape

Cet arcane est principalement gêné par les dogmes développés par l'Étoile. En effet, promouvoir l'existence d'entités extraterrestres supérieures revient à balayer d'un geste l'essence «divine» que pourrait contenir en soi chaque Nephilim malgré la Chute comme le prône le Pape. Nous sommes ici plus devant un affrontement dogmatique qu'un affrontement sur les méthodes.

La Papesse

Cet arcane se méfie doublement de l'Étoile. En premier lieu, l'arcane des Invisibles Stellaires cherche à trouver la preuve de l'existence d'une sur-interprétation à l'ensemble de la Sapience Nephilim, mettant ainsi en cause la totalité du travail de la Papesse. Il est certain que si cette preuve était enfin trouvée, cela bouleverserait les perspectives Nephilim dans leur ensemble, amenant ainsi la plus grande révolution depuis le Sentier d'Or et la chute de l'Atlantide.

En deuxième lieu, certains membres de la Papesse, poussés par leur volonté extrême de l'étude de tous les aspects de la Sapience ont étudié les hypothèses et les dogmes de l'Étoile. Une partie ultra-minoritaire de ces chercheurs de connaissance est arrivée à la conclusion que l'arcane pourrait approcher une grande partie du mystère Nephilim. L'un d'entre eux, un Faerym du nom de Sheldonark a même été rejeté de la Papesse pour avoir publiquement soutenu que l'Étoile détenait en terme de Sapience le vrai Graal. Ce Nephilim, rejeté, parcourt depuis l'Europe et essaye d'étayer ses dires.

Les Templiers

Les serviteurs du Bâton prennent au sérieux cet arcane de Nephilim illuminés. En effet, l'extension de la manipulation du plan «la vérité est ailleurs» commencent à intriguer les plus hauts responsables templiers, en particulier, les exécutifs américains, en charge de la Milice du Christ. Ceux-ci pensaient avoir le privilège de la manipulation des foules américaines et les voilà pris à leur propre jeu par une bande de Nephilim à la limite du comique. Ils ont donc lancé de nombreuses missions d'observations et d'études, ne souhaitant pas pour l'instant passer à l'attaque violente dans un monde occulte particulièrement belliqueux à l'approche des enjeux de l'Apocalypse.

Les Mystères

Très longtemps, les Fils de l'Hadès ont ignoré jusqu'à l'existence même de ces Nephilim tournés vers les espaces angoissants de l'infini cosmique. L'arcane XVII était par trop loin des recherches des Mystes, plongés dans les méandres des fleuves de la Tradition. Mais, depuis environ 100 ans, depuis le basculement des champs magiques, les Mystes ne purent rester dans l'ignorance. Ils se rendirent compte par eux même combien ces Nephilim pouvaient avoir pris une importance extrême parmi certains groupes humains et combien d'autres arcanes mineurs se préoccupaient de leur faits et gestes. Cette attention nécessaire s'accrut quand les Nephilim de l'Étoile vinrent eux-mêmes à la rencontre des Mystes. En effet, certains membres des Pouvoirs de l'Arcane se mirent en quête voilà plus de cinq ans de l'Oeuf cosmique. Ils en cherchèrent des éclats jusqu'en Hadès et entrèrent naturellement en contact avec les Mystes. Que venaient faire ces Nephilim suicidaires jusque dans ces terres maudites pour les champs magiques ? C'est encore une question que les Mystères se posent. Ils n'avaient jamais entendus parler de l'Oeuf cosmique et de ses éclats.

Les Rose + Croix

Le rapport entre l'Étoile et les R + C est ancien et très complexe. En effet, les deux structures se connaissent depuis longtemps et partagent des recherches communes à défaut de connaissances. Ainsi, l'Iz, au centre de la révélation de Ram est l'un des centres de la recherche occulte de l'Arcane, l'un de ses graals. Les deux groupes sont ainsi les seuls à partager la doctrine de la présence de quelque chose de plus de présent dans le cosmos et ceci d'un point de vue occulte et non mystique. Plusieurs fois au cours de leur histoire, ils se sont rencontrés, combattus, alliés, échangés des documents, épaulés, manipulés, transformés et détruits. Plusieurs Nephilim, adoptés et Initiés de l'Étoile ont établi que ces relations ambiguës et souvent opposées répondaient à des cycles réguliers. Ils pensent que ces cycles sont liés à la présence et au retour des forces cosmiques qui hantent le cosmos. Lorsque ces forces seraient éloignées, les deux groupes se combattraient et chercheraient à se manipuler ; lorsque les forces seraient proches de la Terre, ils se rapprocheraient sans pour autant s'allier.

L'Étoile est par conséquent la meilleure structure Nephilim concernant la connaissance des R + C et ses membres ont de très nombreuses relations parmi les Frères.

La Synarchie

Ce quatrième arcane mineur est un ennemi franc et direct de l'arcane. La Synarchie combat activement la propension de cet arcane à créer des sectes dédiées à l'arrivée des extraterrestres. L'arcane mineur se bat plus particulièrement contre les volontés de l'Étoile de manipuler les humains et leurs gouvernements dans ses intrigues extraterrestres. Ces plans occultes entrent de plein pied dans le « territoire » occulte de la Synarchie et exerce une concurrence très importante sur les actions des synarques.









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 XVII: L'ÉTOILE

Iz, Voors, Invisibles stellaires, Eth et Apocalypse, mots mystérieux pour tous, résonnance cosmique pour toi adopté de l'arcane XVII ; ton pentacle est dans les étoiles belles et majestueuses, gardiennes et enseignementuses de nos vie magiques. tu es celui qui va le plus loin, tu es celui qui voit à travers la fuligine de la nuit cosmique. Tu vibres à l'unisson des cordes cosmiques espérant le vrai départ vers le courant infini de la conscience absolue.

En toi, repose l'espoir de tous les Nephilim, fils des étoiles. En toi, résident les secrets les plus véritables des Nephilim. Écoute maintenant la longue histoire des chevaliers cosmiques à la triste mine...



NEPHILIM LE JEU DE RÔLE DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN

ISSN en cours

ISSN : 2-909934-79-9

PRIX : 35 F

